

# MÉCANIQUE DE JEU

**JETER LES DÉS** permet d'ajouter un facteur de chance à la réalisation de toute action qu'un personnage pourrait rater.

➤ À la demande du maître du jeu, le joueur lance 2d10 dont il additionne les résultats avec un éventuel bonus donné le plus souvent par le score d'une compétence, d'un avantage ou d'une caractéristique.

➤ Si le résultat est strictement supérieur à la difficulté fixée par le maître du jeu, l'action est réussie. Si il est égal ou inférieur, l'action est ratée.

**1 ET 10** lorsqu'ils sont obtenus sur le premier dés (utilisez différentes couleurs pour distinguer les deux dés ou considérez que le premier est celui qui est le plus à gauche après le lancer), les 1 et les 10 peuvent donner des résultats particuliers.

➤ Un 1 sur le premier dé avec un score inférieur ou égal à 5 sur le second dé est un échec automatique, quel que soit le résultat total du jet.

➤ Encore pire, si le second dé affiche également un 1, l'action est un échec critique et a une conséquence néfaste pour le personnage ou son groupe (ex : lancer une dague dans le dos de son partenaire alors qu'on visait un ennemi).

➤ En contrepartie, un dix sur le premier dé avec un score supérieur ou égal à 6 sur le second dé est une réussite automatique quelle que soit la difficulté.

➤ Et encore mieux, si le second dé est également un 10, il s'agit d'une action d'éclat avec un résultat extrêmement impressionnant (ex : tranche net un bras de l'adversaire, même s'il lui restait des points de vie).

**LA DIFFICULTÉ** d'un jet varie entre 5 et 40.

- *Automatique* – Pas besoin de jet
- *Très facile* - 5
- *Facile* - 10
- *Moyen* – 15
- *Ardu*– 20
- *Difficile* – 25
- *Impensable* – 30
- *Presque impossible* – 35
- *Héroïque* – 40

**LES JETS OPPOSÉS** sont utilisés lorsque deux personnages s'affrontent et celui qui a obtenu le meilleur résultat total est le vainqueur.

➤ En cas d'égalité, c'est toujours le personnage du joueur qui l'emporte. Si deux personnages-joueurs sont à égalités, ils refont un jet pour déterminer le meilleur des deux.

**LES DIFFICULTÉS OUVERTES** sont utilisés lorsqu'un personnage peut obtenir une réussite partielle, comme, par exemple, pour les jets de connaissance. La difficulté du jet n'est alors pas fixe et le résultat final de l'action dépendra ainsi du résultat du jet.

➤ Dans ce cas, les réussites et les échecs automatiques n'ont pas lieu d'être mais les réussites et les échecs critiques prennent toujours effet.

**BONUS ET MALUS** sont des modificateurs temporaires qui s'ajoutent ou se retranchent aux résultats des jets du personnage. Ils proviennent le plus souvent des atouts, de l'équipement ou de l'encombrement du personnage.

**LES JETS À 0** sont utilisés lorsqu'un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à un jet. Il peut alors jeter les dés et ne lui ajouter ou retirer que les éventuels bonus et malus. Chacun a donc une petite chance de réussir chaque action.

**LA COOPÉRATION** permet aux personnages de s'entraider pour la réalisation d'une action trop difficile pour être accomplie seul.

➤ Tous les participants à l'action effectuent un jet de la compétence utilisée et on garde le meilleur résultat auquel on ajoute un bonus de +2 pour chaque autre personnage ayant eu un résultat supérieur à 15.

➤ En ce qui concerne les degrés pour quantifier la réussite de l'action, on utilise ceux de celui qui a obtenu le meilleur résultat et on ajoute 1 pour tous ceux qui ont au moins un degré dans la compétence utilisée et qui ont fait plus de 15 au jet.

---

**LES KRÂSSES** représentent l'action du destin sur l'histoire des personnages. C'est également un moyen de gérer l'ensemble des modificateurs de circonstances pouvant aider ou gêner une action.

➤ Le dé krâsse, ou dK, est un dé à six faces qui n'a que 3 résultats possibles : une krâsse sur un 6, une demi-krâsse sur un 3 et rien sur les autres faces.

➤ Le résultat des dK peut être ajouté comme bonus aux jets normaux, aux jets de dégâts ou encore venir gonfler la difficulté d'une action.

➤ Les krâsses et demi-krâsses réussies doivent être justifiées par des raisons ou des actions de rôle-play, sans quoi leur résultat ne peut pas être utilisé comme bonus.

➤ En théorie, on ne peut jamais lancer plus de 5 dK à la fois pour une krâsse et donc jamais plus de 10 pour une contre-krâsse. Mais cette limite peut être dépassée par le maître du jeu s'il considère cela nécessaire ou s'il est très sadique.

---

**LES KRÂSSES DU CONTEUR** sont utilisables par le maître du jeu à chaque fois qu'il effectue un jet pour l'un de ses seconds rôles et qu'il veut rendre la tâche plus difficile à l'un de ses joueurs.

➤ Il prélève autant de dK qu'il désire dans sa réserve supposée infinie, les justifie par des raisons rôle-play puis les lance et additionne leur résultats au jet de son second rôle.

➤ Les dK ainsi utilisés sont placés dans ce qu'on appelle le tas de krâsses et seront disponibles pour les joueurs.

---

**LES KRÂSSES DES JOUEURS** sont prélevées dans les tas de krâsses et permettent aux joueurs, à leur tour, de bénéficier des faveurs du destin.

➤ Chaque fois qu'ils doivent effectuer un jet, les joueurs peuvent prélever jusqu'à 5 dK dans le tas, en les justifiant, et additionner leur résultats à son jet.

➤ Les dK ainsi utilisés sont sortis du tas de krâsses et remis dans la réserve du conteur.

➤ Le tas de krâsses est commun à tous les joueurs qui peuvent s'en servir à leur guise. De plus, en chaque début de scénario, les joueurs reçoivent un nombre de dK égal à leur charisme qu'ils peuvent se réserver ou placer dans le tas de krâsses.

---

**LA CONTRE-KRÂSSE** est une situation très intéressante où à la fois le maître du jeu et un joueur ont décidé d'utiliser des dK sur leurs jets respectifs d'une action opposée. Le destin ne pouvant pas à la fois favoriser et gêner les héros, il faut décider du côté qu'il choisit.

➤ Lorsque l'un des protagonistes annonce qu'il fait une krâsse en utilisant un certain nombre de dK, l'autre peut alors annoncer la contre-krâsse et doit mettre en jeu le même nombre de dK que le premier et tous ces dK sont mis en commun. Dans le cas des joueurs, s'ils ne disposent plus d'assez de dK, ils doivent mettre ce qu'il leur reste.

➤ Une fois les dK mis en commun, le maître du jeu et le joueur lancent tous les deux leurs 2d10. Celui qui obtient le plus petit score aux dés reçoit les faveurs du destin et emporte la contre-krâsse. Il ramasse l'ensemble des dK, et les utilise pour l'action en question, pour laquelle on conservera les résultats précédemment obtenus aux dés et que l'on résoudra normalement. En cas d'égalité, on relance les dés.

➤ Après l'action, les dK retournent dans la réserve du maître du jeu si ce sont les joueurs qui ont remporté la contre-krâsse, ou bien dans le tas de krâsses des joueurs si c'est le maître du jeu qui a gagné la contre-krâsse.

➤ Les réussites et échecs automatiques ne comptent pas lors d'une contre-krâsse. Par contre, les réussites et échecs critiques ont l'effet de simples réussites et échecs automatiques, mais, en plus, une réussite critique permet au joueur de garder les dK dans leur tas de krâsses alors qu'un échec critique les leur fait perdre.

---

**LES KRÂSSES DE CIRCONSTANCE** permettent au maître du jeu d'augmenter la difficulté d'un jet afin de tenir compte des nombreux paramètres perturbateurs extérieurs.

➤ Pour cela, il prélève jusqu'à 5 dK dont il ajoutera les résultats à la difficulté de base de l'action. Et ce en affectant aussi bien les joueurs que les seconds rôles.

➤ À la différence des autres krâsses, chacun des dK de krâsses de circonstances doit être justifié de manière rôle-play avant d'être lancés.

➤ Les dK ainsi utilisés ne sont jamais placés dans le tas de krâsses des joueurs et aucune contre-krâsse ne peut être demandée contre des krâsses de circonstance.