

Création de personnage

Chaque joueur doit répartir 12 points entre ses scores de **corps**, d'**esprit**, de **vie** et de **transfert**.

Résolution

Les scores de **corps** et d'**esprit** sont des nombres de dés à 6 faces à lancer pour ses actions.

Le résultat du jet est égal au meilleur dé, avec un bonus selon la meilleure combinaison : +2 pour une paire, +3 pour un triple, etc.

Ce résultat est à comparer au jet d'un adversaire, ou à la difficulté de l'action : 4 est facile, 6 difficile, 8 très difficile, etc.

Combat

Les combats sont des oppositions de **corps**. Le perdant perd 1 point de **vie**, 1 de plus si son résultat est moitié du résultat gagnant, 1 de plus avec un flingue.

0 point de **vie** signifie un coma.

Autour du monde



Un jeu de rôle de P. Tromeur, conçu et écrit le 15/07/2008



Les héros de ce jeu de rôle sont dotés du pouvoir de téléportation, et appartiennent à la puissance Confrérie des Voyageurs.

Le transfert

Pour parvenir à se transférer, le joueur doit faire un jet de **transfert**, et atteindre un seuil :

Jusqu'à 10 ^N kilomètres	N
En intérieur	+2
Lieu jamais vu	+4
Lieu jamais visité	+2
Concentration difficile	+2

Par exemple : Jim veut se téléporter à 500 kilomètres, vers un lieu qu'il ne connaît que par une photographie. Le seuil est 7 : 3 (10² à 10³ kilomètres) + 2 (intérieur) + 2 (jamais visité)

Echec de transfert

En cas d'échec, le personnage est désorienté et agira deux fois moins vite (pendant 1 minute).

Transfert en combat

En combat, on peut utiliser **transfert** au lieu de **corps**, mais en cas d'échec, on est désorienté.

Les Vengeurs...

Une organisation, les Vengeurs, veut exterminer les Voyageurs...

Secret du jeu

A chaque transfert, un humain voisin (10 à 100 mètres de là) meurt, vidée de toute énergie cinétique !
Un Voyageur peut choisir sa victime, une fois au courant...
Les Vengeurs, au lieu du **transfert**, ont le pouvoir de **détection** qui leur permet de ressentir une telle victime, puis de traquer le voyageur responsable de sa mort.
Difficulté : N pour 10^N mètres