

## d4 @ d12

Un jeu de Philippe Tromeur, le 02/12/2008

### Création de personnage

Il faut choisir pour son personnage un nom, un sexe, un âge, ainsi qu'une brève description de ses motivations.

Le score par défaut de toute compétence est de d4. À la création d'un personnage, on possède 10 points pour acheter des dés plus élevés dans certaines compétences.

- ◆ 1 point pour passer de d4 à d6
- ◆ 2 points pour passer de d6 à d8
- ◆ 3 points pour passer de d8 à d10
- ◆ 4 points pour passer de d10 à d12

### Spécialités

Les compétences sont définies de manière assez large. Si jamais le joueur choisit une compétence vraiment très spécialisée (par exemple « épée à deux mains » au lieu de « escrime »), le maître du jeu peut offrir un niveau de compétence plus élevé (2 faces de plus sur son dé). Les compétences spécialisées sont notées suivies d'un signe « (s) ».

### Évolution

À chaque aventure, un personnage gagne de 1 à 5 points d'expérience, qui se dépensent comme les dés de création.

### Résolution d'actions

Lorsque l'on tente une action en opposition contre un autre personnage, on fait une opposition de jets de compétences : le plus fort remporte l'opposition. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui est considéré gagnant.

Contre une difficulté abstraite ou un obstacle inerte, on lance également des dés en opposition au personnage agissant, selon la difficulté : facile (d4), moyen (d6), ardu (d8), ardu (d10), incroyable (d12).

### Combat

Deux personnages s'engageant dans un conflit font des oppositions successives de compétences de combat. Dès qu'un personnage l'emporte, il inflige des points de blessure : 1 niveau de base, 1 niveau supplémentaire si le jet du vainqueur est double de celui du perdant, et encore 1 niveau de plus si le vainqueur utilise une arme à feu.

### Niveaux de blessure

Au premier niveau, le personnage a ses jets de dés divisés par deux, seulement pour le tour qui suit immédiatement la blessure.

Au deuxième niveau, le personnage a ses jets de dés toujours divisés par deux.

Au troisième niveau, le personnage ne peut agir car il est assommé.

Au quatrième niveau, le personnage est mourant et doit être soigné en urgence.

On récupère un niveau de blessure par jour de repos, et un de plus avec de bons soins (avec une compétence de médecine).

### Exemples de personnages

Voilà plusieurs exemples de personnages complets, créés pour des parties axées sur un thème médiéval, fantastique ou pas.

Les coûts de chaque compétence sont indiqués entre crochets.

#### Sir Markus de Därkwoeld

Chevalier solitaire et justicier

Équitation		d10	{6}
Lance	(s)	d10	{3}
Charme		d6	{1}

#### Laurent Coligny

Voleur au grand coeur

Intrusion		d8	{3}
Contacts		d8	{3}
Dague	(s)	d10	{3}
Humour	(s)	d8	{1}

#### Gürdh

Barbare des montagnes du nord

Hache	(s)	d12	{6}
Arc	(s)	d10	{3}
Survie		d6	{1}

#### Antoine Delessert

Citadin érudit

Histoire		d8	{3}
Langues		d8	{3}
Éloquence	(s)	d8	{1}
Étiquette	(s)	d10	{3}