Aventure générique

Création du personnage

Partagez 7 points entre vos caractéristiques de **talent** , de **chance** et de **vie** (score minimum : 1).

Évolution du personnage

Après une grande aventure, un personnage gagne un point dans une des ses caractéristiques au choix.

Actions du personnage

Pour agir, un personnage lance un dé à 6 faces, et faire un chiffre inférieur ou égal à son **talent** .

Le chiffre du dé est nommé **résultat** .

Le **résultat** est de zéro en cas de jet manqué.

Si le **talent** est supérieur à 6, on rajoute +x au **résultat** de tous les jets (x = **talent** - 6).

Opposition entre personnages

Le meilleur **résultat** indique le vainqueur d'un conflit. En combat, le vainqueur d'une passe d'arme fait perdre un point de **vie** à l'adversaire, deux points de **vie** si le **résultat** est double de l'autre.

0 est un coma. On récupère un point par jour.

Usage de la chance

Un personnage peut faire un jet de **chance** et ajouter son **résultat** au **résultat** du jet de **talent** .

Le score de **chance** baisse de 1 après un tel jet.

On récupère sa **chance** en fin d'aventure.

Crédits

Écrit par Philippe Tromeur le 16 Septembre 2008