

Yuz : terre des braves

Le monde de Yuz

Yuz est un reflet déformé de notre Terre antique, où les hommes doivent se forger une destinée contre les démoniaques survivants des âges sombres : nains, dragons, gobelins...

Créer un personnage

Pour créer un personnage, il faut lui tirer trois éléments de destinée, et cumuler les avantages qu'ils vous rapportent. Pour cela, vous avez besoin de deux dés à six faces, en utilisant l'un d'eux comme chiffre des dizaines et l'autre comme chiffre des unités.

La destinée offre des bonus divers, notés avec des abréviations : Cb+x est un bonus à vos jets de combat, Dg+x est un bonus à vos dégâts, Dg-x est un malus aux dégâts des adversaires, Vi+x un bonus à vos points de vie (égaux à 6 au départ). Les compétences sont en toutes lettres.

* Un astérisque note des bonus liés à un objet particulier, que l'on doit utiliser. ** Deux astérisques désignent un animal domestique.

Evolution

Lors d'une aventure, les personnage pourront acquérir des bonus supplémentaires, à définir avec le maître du jeu. Il s'agit généralement de bonus de +1/-1 en Cb, Dg ou Vi, ou dans une compétence apprise en jeu.

Les bonus qui apparaissent dans la table de destinée représentent des chose qui ne peuvent s'acquérir qu'avec une quête fabuleuse (plusieurs soirées de jeu).

La destinée

- 11 Élevé par des ours : **Cb+1, Dg-1, Vi+1**
 - 12 Héritier : **Fêtard+1, Richissime**
 - 13 Gitane : **Vol+2, Solidarité gitane**
 - 14 Nomade : **Équitation+2, Archerie+1**
 - 15 Demi-elfe : **Fasciner+2, Discret+1**
 - 16 Demi-géant : **Dg+1, Vi+2**
 - 21 Moine kung-fu : **Cb+2, Dg+1**
 - 22 Prêtre : **Orateur+2, Relations**
 - 23 Champion de lutte : **Cb+2, Dg-1**
 - 24 Érudit : **Savoir+3**
 - 25 Polyglotte : **Langues+3**
 - 26 Duelliste : **Cb+1, Dg+1, Dg-1**
 - 31 Inquisiteur : **Enquêtes+2**
 - 32 Escroc : **Vol+1, Mentir+2**
 - 33 Ménestrel : **Musique+2, Légende+1**
 - 34 Médecin : **Médecine+2, Chimie+1**
 - 35 Chef : **Autorité+2, Relations**
 - 36 Alchimiste : **Chimie+2, Occulte+1**
 - 41 Bagarreur : **Cb+2 Dg+1**
 - 42 Athlète : **Course+2, Acrobatie+1**
 - 43 Agitateur : **Orateur+2, Persuader+1**
 - 44 Courtisan : **Persuader+2, Relations**
 - 45 Milicien : **Cb+2, Relations**
 - 46 Rebelle : **Discrétion+2, Relations**
 - 51 ** Chien de guerre : **Cb+1 Dg+1 Vi7**
 - 52 ** Chien de chasse : **Cb+3 Vi6**
 - 53 ** Chat : **Vi4, Discret+2, Acrobatie+2**
 - 54 ** Ours : **Dg+1, Dg-1, Vi6**
 - 55 ** Cheval : **Vi5, Course+3**
 - 56 ** Faucon : **Vi3, Vol, Discret+2**
 - 61 * Épée elfique : **Cb+3, Dg+1**
 - 62 * Bouclier elfique : **Cb+2, Dg-2**
 - 63 * Hache naine : **Cb+1, Dg+3**
 - 64 * Tapis volant : **300 kg, 60 km/h**
 - 65 * Cuir nain : **Dg-3, Vi+1**
 - 66 * Anneau d'invisibilité * : **Cb+4#**
- # : le personnage ne peut pas attaquer

Résolution d'action

Pour effectuer une action, il faut lancer un dé (à six faces) et y ajouter un éventuel bonus. La somme doit dépasser un seuil de difficulté de 3 (moyennement facile) à 9 (ardu).

Lorsque vous faites « 6 » sur le dé, vous pouvez le relancer : si vous faites à nouveau 6, vous pouvez rajouter +1 au résultat, et relancer tant que vous faites des « 6 »...

Oppositions

Une opposition nécessite un jet de la part de chaque adversaire. Le meilleur jet l'emporte. En cas d'égalité, il ne se passe rien de spécial et c'est un statu-quo.

Combats

Les adversaires font des jets opposés de combat. Si un adversaire l'emporte, il inflige à l'autre des dégâts égaux à un dé à trois faces (1d6 divisé par 2), auquel on ajoute d'éventuels bonus et malus. Ces dégâts sont soustraits aux points de vie. A zéro, on s'évanouit.

On récupère un point de vie par journée de repos, et une personne peut également soigner un blessé par une compétence de soin.

Exemple de personnage

Jets : 36, 14, 46 ; Provenant d'un peuple nomade, Artus s'est installé en ville, où il est devenu alchimiste et politiquement engagé...

Artus, cavalier alchimiste rebelle
Combat+0 Dégâts +0/-0 Vie 6
Équitation+2, Archerie+1
Chimie+2, Occulte+1
Discret+2, Relations (rebelles)