

## 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)**