

Epic Dark

Une adaptation de Cthulhu Dark



➤ VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom. Décrivez votre personnage et son profil. Disposez d'un dé de Blessure de couleur rouge.

➤ BLESSURE

Votre Blessure commence à 0. Si quelque-chose blesse votre personnage, lancez le dé de Blessure (*jet de Blessure*). Si le résultat est supérieur à votre Blessure, ajoutez +1 à votre Blessure et interprétez votre blessure.

➤ ACCOMPLIR UNE ACTION

Pour déterminer le degré de réussite de vos actions, lancez:

- 1 dé si la tâche est *dans la mesure des capacités humaines*.
- 1 dé si *le profil de votre personnage est utile*.
- un Dé de Blessure, *si le personnage risque sa santé*.

Si votre Dé de Blessure est supérieur à n'importe quel autre dé, faites un Jet de Blessure, comme indiqué ci-dessus.

Votre meilleur résultat au dé renseigne la valeur de ce que vous avez accompli.

Sur un 1, vous avez tout juste réussi. Sur un 6, vous avez brillamment réussi.

➤ ECHOUER

Si quelqu'un considère qu'il serait *plus intéressant pour vous d'échouer*, il peut décrire la façon dont vous pourriez rater votre action et lance alors un dé. Si le lancer de dé adverse est supérieur au vôtre, vous échouez de la manière qu'il vous appartient alors de décrire. Sinon, vous réussissez comme prévu, suivant le degré de succès indiqué par votre dé.

➤ RELANCER

Si vous avez inclus le Dé de Blessure dans votre lancer et que le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez relancer (tous les dés). Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, vous pouvez le rajouter et relancer. Vérifiez le nouveau résultat. Comme indiqué précédemment, le plus haut résultat obtenu indique le degré de succès. Si le résultat de votre Dé de Blessure est supérieur aux autres, faites un jet de Blessure, même si vous en aviez déjà fait un, après votre précédent lancer.

➤ COOPERER ET RIVALISER

Pour **coopérer**: chaque participant lance ses dés. Le meilleur résultat détermine la réussite. Pour **rivaliser**: chaque participant lance ses dés. Celui qui fait le meilleur résultat l'emporte sur les autres.

➤ GUERIR

Vous pouvez réduire votre Blessure en prenant un jour de repos complet.

Chaque fois que vous procédez ainsi, faites un jet de Blessure. Si vous obtenez autant ou plus que votre Blessure actuelle, diminuez-la de 1. Si vous bénéficiez de soins intensifs, jetez deux dés et retenez le meilleur résultat. La sorcellerie permet aussi de guérir rapidement, mais cela entraîne parfois des coûts fâcheux...

➤ MOURIR

Quand votre Blessure dépasse 6, vous êtes à l'agonie. C'est un moment particulier: quand on est sur le point de succomber, on est le centre de toutes les attentions.

Exprimez de manière appropriée vos derniers vœux avant de rendre l'âme...et de créer un nouveau personnage.

