

# Eclipse Phase One

## On joue quoi ?

- Des gens qui ont des capacités et qui sont bigger-than-life
- Ils sont définis par leur origine et leur domaine d'expertise, qui sont deux aspects assez libre
  - Ils doivent être plus limités qu'une Réserve, s'appliquer qu'à une partie spécifique
  - Ils sont déterminés en quelques mots comme "Assassin Mondain", "Jihadiste mercuriel" ou "A la pointe de la recherche Xenologique"
- Tous ont 5 capacités, en Combat, Exploration, Infiltration, Social et Technique qui déterminent non seulement leur compétence et l'expertise mais les risques qu'ils sont prêts à prendre/jusqu'où ils peuvent aller dans chaque domaine.
  - On a 29 points à dépenser dans ces capacités, les scores vont de 1 à 9
- Ce sont des humains, avec des failles et des défauts, représenté par les réactions. Par exemple "péter des gueules", "se camérer raz la gueule", "déballer sa vie devant les autres"
- Ils peuvent être détruits ou péter un câble
  - Ils ont une réserve de calme, qui commence à 30 et qui va baisser quand ils font des actions.
- Ils sont équipé de tout ce qu'il leur faut pour faire le taf, mais également d'un morphe et d'équipements plus rares et précieux (1 plus le morphe au début) qui leurs permettent de faire plus de chose.
  - Ces ressources fonctionnent exactement comme les aspects, par des mots clefs comme "sniper longue portée", "cortex multitaches" ou "cape d'invisibilité"
  - Les passes psi comme "Lecture des pensées" ou "poignard mental" fonctionnent de la même manière.

## On joue comment ?

- Quand on fait un jet, on dépense des points de calme de notre réserve, à concurrence du score dans la capacité.
  - On doit faire moins que ce qu'on a dépensé sur 1d10
  - On peut donner un Point de Claque au MJ quand un de nos aspects (concept, équipement, morphe) s'applique à l'action qu'on est en train de faire. Dans ce cas c'est une réussite automatique
- Une situation particulièrement (combat, infiltration) se règle en plusieurs manches gagnantes
  - Le MJ donne le nombre de manches
  - Si on fait assez de réussite pour atteindre le nombre de manches, c'est gagné, si on fait assez d'échecs pour atteindre le nombre de manches, c'est perdu.
  - Chaque jet peut (doit) faire appel à une capacité différente et/ou à un personnage différent
- Le calme revient quand ils se reposent ou quand ils utilisent une réaction pour évacuer la pression. Dans ces deux cas, elle remonte de 20 points.
- Leur Dégradation est réparée pendant un repos longue durée, si c'est cohérent bien sur.

## La MJ fait quoi ?

- Elle joue les PNJs qui passent et le décor. Surtout, il détermine l'adversité du scénario
- L'adversité va être plus ou moins violente, mais elle va toujours être opposée aux PJs
  - Pour s'opposer, le MJ, outre relancer l'intrigue dès qu'elle retombe, peut utiliser un point de claque pour faire échouer un jet qui a réussi ou infliger de la dégradation sur un jet déjà raté.
  - Il ne peut toutefois pas utiliser un point de claque sur un jet ou un aspect s'applique : ce sont les domaines où les PJs sont bons ou ont un matériel qui leur facilite la vie.
- Elle est définie par un score qui détermine quand elle arrive à détruire les PJs.
  - Quand la dégradation d'un PJ est égale au score d'adversité, le PJs est détruit

Fiche: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YYWdi0n11enCZqUBJAu5RPE3cq1NdqYqB5j5xl-FqzM/edit#gid=0>