

Conditions (<i>Santé physique, Psyché, Energie</i>)				
Santé physique	Indemne	Contusionné	Blessé	Etat critique
Psyché	Calme	Stressé	Paniqué	Catatonie
Energie	En forme	Fatigué	Epuisé	Exténué

Jet (<i>ordre croissant</i>)	Dé 6	Obtenez-vous ce que vous voulez ?	Dé 6	Jet (<i>pair/impair</i>)
6		Oui, et... Vous obtenez ce que vous voulez, et autre chose.		6
5		Oui... Vous obtenez ce que vous voulez.		4
4		Oui, mais... Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a un coût.		2
3		Non, mais... Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, mais ce n'est pas un échec total.		5
2		Non... Vous n'obtenez pas ce que vous voulez.		3
1		Non, et... Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, et les choses empirent.		1

Plus facile : Lancez un dé supplémentaire pour chaque trait, matériel, condition ou détail qui fournit un avantage pour l'action à effectuer. Le résultat le plus avantageux sera retenu au choix du joueur.

Plus difficile : Lancez un dé supplémentaire pour chaque trait, matériel, condition ou détail qui rend l'action plus difficile. Le résultat se lit sur le plus mauvais dé.

Création de personnage

Le personnage démarre l'aventure avec :

- + Un nom ou un surnom
- + Une description physique
- + Ses caractéristiques en fonction de la règle choisie
- + Un idéal
- + Un objet spécial en plus de son équipement de base en fonction de la règle choisie : il peut être une arme et il peut être magique.
- + Un déjà-vu : un souvenir que le personnage possède mais il lui est impossible de savoir s'il s'agit d'un souvenir de sa vie actuelle, ou d'une vie antérieure. Le joueur peut inventer ce souvenir de toutes pièces, ou le tirer d'un film, d'un livre ou d'une aventure de jeu de rôle déjà jouée.

Le groupe des personnages

+ Le groupe des personnages forme une entité.

+ Tous les personnages sont en connexion télépathique permanente entre eux.

+ Le groupe dispose d'un stock commun : 2 points de karma + 2 perles de conscience par personnage. Les points de karma et les perles sont représentés par des gemmes ou des jetons de deux teintes différentes.

+ Le groupe dispose d'une réserve de d6, 14 par joueur. Cette réserve est utilisée quand un joueur demande à rejouer une action où il vient d'échouer. Il puise alors dans la réserve de d6 : 1d6 de base + (facultativement si il le désire et que le groupe l'accepte sous peine de voir la réserve s'épuiser rapidement) le nombre de d6 que vont lui octroyer divers bonus comme le modificateur de la caractéristique impliquée si il est positif ou un objet utile... Cela dépend du système de base utilisé. Exemple avec DCC.

Le joueur veut retenter une action impliquant la caractéristique d'intelligence, il a pour cette caractéristique un bonus de +2, il peut utiliser 2d6 de plus, il a aussi un objet qui peut l'aider dans cette action, il rajoute 1d6. Il lance donc le d6 de base + 3d6 donc 4d6, il garde le meilleur résultat et se réfère au tableau « Obtenez-vous ce que vous voulez ? », le choix du tirage croissant ou pair/impair doit se décider avant le tirage ou même avant la partie.

Pour une action plus difficile, procéder de même mais en gardant le plus mauvais dé. (Facultatif, au choix du MJ)

Quoiqu'il en soit, le fait de retenter une action coûte 1 perle + 1 perle en cas de douleur si le résultat de l'action a de nouveau une conclusion négative (échec).

Tous les d6 utilisés sont perdus.

Stock de perles à zéro

Quand le stock de perles tombe à zéro, les personnages sont plongés dans une Réminiscence et doivent y trouver une perle de conscience.

Une fois l'action terminée, les personnages sont éjectés de la Réminiscence. S'ils ont trouvé la perle de conscience, le niveau de karma augmente de 1. S'ils ont échoué à la trouver, il diminue de 2. Dans tous les cas, le stock de perles remonte au même score que le karma.

Quand le karma tombe à zéro, tous les personnages meurent définitivement et retournent au pétrole.

Quand un personnage meurt alors qu'il reste au moins un point de karma, la conscience du personnage se réincarne dans un alter-ego d'un autre monde, si possible celui du monde où se trouvent actuellement les personnages, et donc la mort d'un personnage n'exclut en rien le joueur. S'il est impossible que l'alter-ego de ce monde soit disponible rapidement, un figurant parmi les plus proches se transforme physiquement jusqu'à prendre l'apparence du personnage décédé, et la conscience du personnage décédé le possède.

Perte de perles

Douleur (cf. blessure, action difficile avec réussite hasardeuse, action ratée) = -1 perle (sauf s'il s'agit d'une Mort : -1 karma).

Utilisation d'un déjà-vu pour réussir automatiquement une action difficile : -1 perle.

Utilisation de la réserve de d6 pour retenter une action : -1 perle (plus -1 perle en cas de douleur)

Perte de karma

Mort d'un personnage (y compris dans le cadre d'une Douleur) = -1 karma.

Mort dans une Réminiscence = -1 karma.

Échec à trouver la perle dans une Réminiscence = -2 karma.

Réussite à trouver la perle dans une Réminiscence = +1 karma.

Possession

À tout moment, un personnage peut en posséder un autre, et utiliser ses propres capacités (objet, idéal, déjà-vu...) pour permettre au corps qu'il possède de relever le défi en cours. Mais lorsqu'il possède un autre corps, son propre corps tombe inerte ! Il est impossible de posséder un figurant sans son consentement, sauf si vous permettez une possession définitive pour redonner un corps à un personnage mort.

Déjà-vu

À tout moment, un personnage peut utiliser son déjà-vu pour relever le défi en cours. Si la situation actuelle est similaire

à celle de son déjà-vu, il met à profit son expérience passée pour s'en sortir dans le présent. En termes de mise en scène, transformez le décor actuel jusqu'à se rapprocher de celui de son souvenir, que vous allez faire revivre au personnage pendant une minute. Ensuite, retransformez le décor jusqu'à revenir à la situation actuelle.

Table des douleurs :

- + Toute réussite douloureuse ou échec douloureux entraîne un jet sur cette table.
- + Toute douleur s'accompagne d'une perte d'une perle.

- 1 Perte d'une ressource
- 2 Choc psychologique
- 3 Blessure
- 4 Possession ou possédé
- 5 Changement de zone de jeu non préparé
- 6 Mort (perte d'un point de karma et non d'une perle)