

Corps des règles

MYTSES

Version 0.4

Document préparé par

Thomas Desaulniers Brousseau

Antoine Brousseau Desaulniers

en collaboration avec

Martin Bonin-Charron

Antoine Toupin

Nicholas Leclair

Vincent Brunet-Dupont

Alex Trudeau-Deschênes

Sébastien Marinier

Système de combat

Le système de combat *Mythes* est, somme toute, assez simple. Il est basé sur le système assez connu du « touche coupe ». Chaque joueur a un nombre donné de points de vie (PV) sur chaque partie de son corps, soit les bras, les jambes et le torse (la tête n'a pas de points de vie puisque les coups à la tête sont interdits). Lorsqu'un membre (bras ou jambe) du joueur voit ses PV réduits à zéro, le membre est inutilisable. S'il s'agit d'une jambe, le joueur est forcé de mettre le genou de la jambe en question à terre. Un joueur blessé à l'une ou l'autre de ses jambes ne peut donc se déplacer qu'en rampant. Un bras rendu inutilisable ne peut en aucun cas porter une arme ou tout autre objet. Si les PV du torse sont à 0, le joueur est considéré comme mort et doit s'étendre là où il est. La mort est expliquée plus en détail plus loin.

Au départ, un joueur a 4 points de vie au torse et 3 aux membres.

Pour infliger du dégât, il va de soi qu'il faut frapper avec une arme. C'est très simple : une arme en bois inflige 1 point de dégât, une arme en métal en inflige 2 lorsque tenue à une main et 3 à deux mains. Les « rêves » (voir la section du même nom) peuvent également infliger du dégât. Les flèches et carreaux d'arc ou d'arbalètes infligent 3 points de dégât lorsqu'ils atteignent leur cible. Les armes de jet comme des dagues ou des hachettes infligent 1 point de dégât au toucher. Les énormes armes de jet, comme les javelots, infligent 2 points de dégât.

Système de progression

De scénario en scénario, un personnage gagne des points d'expérience, qu'il peut utiliser pour investir des points dans l'une des 4 caractéristiques suivantes : la force, la dextérité, la vitalité et la magie. Chaque point investi dans l'une ou l'autre de ces caractéristiques, tel que décrit dans le tableau ci-dessous :

Points investis	Force	Dextérité	Vitalité	Magie
1	1 maîtrise	+1 dégât avec arme à projectiles	+1 PV au torse	3 points de mana
2	2 maîtrise	1 esquive par combat	+1 PV aux membres	6 points de mana
3	3 maîtrise, +1 dégât en mêlée	1 maîtrise	+2 PV au torse	9 points de mana

4	4 maîtrise	+2 dégâts avec arme à projectiles	+2 PV aux membres	12 points de mana
5	5 maîtrise, +2 dégâts en mêlée	2 esquives par combat	+3 PV au torse	15 points de mana, 1 rêve
6	6 maîtrise	2 maîtrise	+3 PV aux membres	18 points de mana, 2 rêves
7	7 maîtrise, +3 dégâts en mêlée	+3 dégâts avec arme à projectiles	+4 PV au torse	21 points de mana, 3 rêves
8	8 maîtrise	3 esquives par combat	+4 PV aux membres	24 points de mana, 4 rêves
9	9 maîtrise, +4 dégâts en mêlée	3 maîtrise	+5 PV au torse	27 points de mana, 5 rêves
10	10 maîtrise	+4 dégâts avec arme à projectiles	+5 PV aux membres	30 points de mana, 6 rêves

Dès le premier scénario, chaque joueur a 2 points d'expérience qu'il peut placer dans la ou les caractéristiques de son choix. Ensuite, il reçoit 2 points d'expérience à la fin de chaque scénario auquel il a été présent.

Certains termes et expressions dans le tableau demandent peut-être plus amples explications. Voici donc :

Maîtrise : Un joueur peut se servir de ses points de maîtrise pour, comme le terme le suggère, maîtriser un adversaire. Par exemple, il serait possible de l'immobiliser, le faire chuter, le projeter à quelques pieds. Pour ce faire, le joueur saisit sa cible à deux mains, déclare son niveau de maîtrise à voix haute et si celui-ci est plus élevé que celui de son adversaire, il lui est possible de faire toutes ces choses énumérées plus haut, et plus : s'il possède plus de 3 points de maîtrise de plus que sa cible, il peut lui briser un membre. S'il possède 10 points de maîtrise de plus, il lui est possible de lui arracher la tête.

Esquive : Une esquive permet d'ignorer le dégât infligé par une arme ou un projectile non magique, comme si vous veniez de l'esquiver.

Points de mana : Les points de mana servent à utiliser des rêves. Le montant indiqué représente la quantité de mana disponible par jour.

Rêves : Un rêve est un genre de sortilège, qui peut être lancé en utilisant des points de mana. « X rêves » signifie que pour le nombre donné de points investis dans *magie*, le joueur connaît X rêves, qu'il peut lancer. Pour plus de renseignements, consulter la section sur le sujet.

Si un personnage parvient à investir 10 points dans l'une des quatre caractéristiques, il obtient l'habileté ultime associée à cette caractéristique. Il est impossible toutefois de posséder 2 habiletés ultimes. On en obtient lorsqu'on atteint le niveau 10 dans l'une des caractéristiques pour la première fois et on doit conserver cette habileté même si le niveau 10 était atteint dans une autre caractéristique par après. Les habiletés ultimes de chaque caractéristique sont les suivantes :

FORCE

Onde de choc : Inflige 2 points de dégât au torse aux personnes dans un rayon de 3 mètres autour de l'utilisateur et les fait chuter sur le dos. 1 fois par combat.

DEXTÉRITÉ

Tir mortel : Tue la victime du prochain tir. 1 fois par combat.

VITALITÉ

Volonté ultime : L'utilisateur peut continuer à utiliser ses membres mutilés jusqu'à la fin du combat, après lequel il en perd l'utilisation jusqu'à ce que guérison s'ensuive.

MAGIE

À déterminer : Pas encore déterminé.

Systeme de mort

À *Mythes*, la mort est une partie intégrante du GN. Elle risque de vous être assez courante et assez tragique. Pour être mort, il faut que les PV du torse soient à 0 (ou moins) ou que 2 de vos membres soient à 0 PV ou moins depuis plus de 5 minutes, à bout de sang. Il vous faut alors attendre 15 minutes étendu dans la position où vous êtes mort, après quoi vous serez de retour sur vos pieds avec tous vos PV. Vous perdez tout souvenir des 10 minutes précédant votre mort. Mais ce n'est pas tout! Chaque fois qu'il vous advient de mourir, vous **devez** vous référer à un animateur qui lancera des dés. Le résultat de ce lancer aura un impact à court ou à long terme sur votre personnage. Voici comment ça fonctionne. L'animateur lance un dé à vingt faces et, selon le résultat, il vous arrive :

Rés.	Effet(s)
1	Mort permanente. Vous devez vous créer un nouveau personnage.
2	Quelques égratignures, rien de grave.
3	Poignet cassé ; -1 PV sur le bras droit et -2 à la maîtrise pour le restant du scénario.
4	Fracture du crâne : -1 point de <i>magie</i> pour le restant du scénario.
5	Poumon perforé : Impossibilité de courir de façon permanente .

6	Rotule déplacée : -1 PV à la jambe gauche et doit boiter pour le restant du scénario. (<i>Hommage à Sébastien Jacques</i>)
7	<i>Lancer le dé à 6 faces des problèmes additionnels.</i>
8	Poignet cassé : -1 PV sur le bras gauche et -2 à la maîtrise pour le restant du scénario.
9	Rotule déplacée : -1 PV à la jambe droite et doit boiter pour le restant du scénario.
10	Vous êtes fait fort, rien de grave.
11	Séquelle mentale : problème mental plus ou moins sérieux, à discuter avec l'animateur. Durée à discuter.
12	Côtes cassées : -1 PV au torse de façon <i>permanente</i> .
13	Fracture de l'avant-bras : -1 PV à un des bras de façon <i>permanente</i> .
14	<i>Lancer le dé à 6 faces de problèmes additionnels.</i>
15	Rage aveugle : Devenez fou de rage à la vue de votre ou vos meurtrier(s), sans trop se souvenir pourquoi. Jusqu'à votre prochaine mort.
16	Frousse inexplicable : Traumatisé par votre ou vos meurtrier(s), sans trop se souvenir pourquoi. Jusqu'à votre prochaine mort.
17	Mort douce, vous êtes sain et sauf.
18	Fracture du tibia : -1 PV à une de vos jambes de façon <i>permanente</i> .
19	Votre assaillant était une tapette, vous êtes sauf.
20	Ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort ! +1 PV au torse de façon <i>permanente</i> .

Quand il est écrit « *Lancer le dé à 6 faces de problèmes additionnels* », il vous faut vous référer au tableau ci-dessous :

Rés.	Effet
1	Mâchoire fracturée : Impossibilité d'articuler des mots pour le restant du scénario.
2	Mâchoire oblitérée : Impossibilité d'articuler des mots de façon <i>permanente</i> .
3	Tympan abîmés : Impossible d'entendre ce qui n'est pas pratiquement crié pour le restant du scénario.
4	Tympan oblitérés : Impossibilité d'entendre ce qui n'est pas pratiquement crié de façon <i>permanente</i> .
5	Cornée écorchée : Aveugle d'un œil pour le restant du scénario.
6	Œil crevé : Aveugle d'un œil de façon <i>permanente</i> .

Pour l'amour de Dieu, pourquoi écrire permanente en gras et italique? On a compris, c'est sadique de remuer le couteau dans la plaie. En fait, c'est que ce n'est pas complètement permanent. C'est de la frime. Certains personnages non joueurs peuvent guérir ces mots (ainsi que les autres, d'ailleurs), parfois à un certain coût. À vous de les rencontrer en jeu.

Système de guérison

Lorsque vous êtes blessé, il est possible de regagner vos PV. Si votre membre ou votre torse n'est pas à 0 PV, il se régénérera à un rythme de 1 PV aux 5 minutes. Un membre à 0 PV ne se régénérera pas de façon naturelle. Il arrêter le flot de sang à l'aide d'un bandage. N'importe quelle étoffe de tissu peut servir à cet usage, à quelques conditions. L'étoffe doit *ressembler* à un bandage : faite sur la longueur, de préférence blanche. Elle doit également être lavée entre chaque utilisation, à l'eau, par l'aubergiste où tout autre personnage qui en aura reçu l'autorisation. N'importe qui peut utiliser de tels bandages : il n'y a qu'à les appliquer sur le membre blessé, qui pourra à nouveau être utilisé et recommencer à se régénérer à une vitesse normale après 20 minutes d'application. Les bandages ne guérissent pas les malus apportés par la mort.

Armures

Porter une armure améliore vos chances de ne pas mourir. C'est donc une assez bonne chose à avoir pour affronter les créatures immondes de *Mythes*. L'armure ajoute un certain nombre de points de vie à la partie du corps qu'elle protège, en fonction du matériel en quoi elle est faite. Se référer au tableau ci-dessous :

Matériau	Torse	Bras	Jambes
Cuir	1 PV	1 PV	1 PV
Cuir clouté	2 PV	1 PV	1 PV
Maille	3 PV	2 PV	2 PV
Plaque de métal	4 PV	3 PV	3 PV

Ces valeurs sont à titre indicatif. Évidemment, un énorme bras articulé donnera plus de points de vie qu'un simple brassard en métal.

Les armures faites de plastique, de carton, de cuirette ou d'autres matériaux qui se veulent imiter le métal ou le cuir ne donneront de PV supplémentaires que si elles sont très réussies, et elles en donneront moins. Vous pouvez sûrement comprendre la logique derrière ce système. Les animateurs jugeront votre armure en début de scénario.

Les rêves

Dans le monde de *Mythes*, les rêves sont à peu près l'équivalent des sorts ou sortilèges qu'on peut rencontrer dans d'autres GN, ou dans des jeux ou peu importe, tout le monde sait ce qu'est un sort. Ci-bas se trouve une liste de tous les rêves pouvant être invoqués dans le GN.

La magie est, vous le constaterez probablement, très puissante. Mais pour pouvoir l'utiliser, il faut investir beaucoup de points dans la caractéristique du même nom, des points qui seraient peut-être plus utiles dans une autre caractéristique. Cette section n'est pas terminée.

Rêve explosif : L'incantateur choisit une cible, qui subit 10 points de dégât au torse, de plus, toute personne se situant à moins de 2 mètres de la cible subit également 10 points de dégât. L'effet se propage de cible en cible jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne dans la portée n'ayant pas été affectée. Coûte 30 points de mana. Portée de 15 mètres.

Boule de feu : Inflige 3 points de dégâts au torse à toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres. Coûte 5 points de mana. Portée de 15 mètres.

Éclair : Inflige 6 points de dégâts au torse à la cible. Coûte 5 points de mana. Portée de 15 mètres.

Conversion onirique : La cible vivante de ce sort est sous le contrôle total de l'incantateur pour une durée égale au nombre de points de mana utilisé pour lancer le rêve. N'affecte pas les morts-vivants. Coûte 1 point de mana par minute. Portée de 15 mètres.

Rêve de non-vie : Ce rêve à des effets variés. L'incantateur peut décider d'investir un nombre de points de mana différent pour créer des morts-vivants à partir de cadavres. Se référer à la table suivante :

Zombis	2 par point de mana
Thrall	1 par point de mana
Sans-âmes	1 pour 2 points de mana
Squelettes	1 pour 2 points de mana
Wight	1 pour 4 point de mana
Mahir	1 pour 10 point de mana

Confusion : Les cibles de ce rêve (1/3 points de mana investis) perdent la raison. Elles se mettent à attaquer tout ce qu'elles voient jusqu'à leur mort ou jusqu'à ce que la durée du rêve expire (1 minute). Portée de 15 mètres.

Secousse cauchemardesque : Dans un corridor de 15 mètres de long et de la largeur des bras étendus de l'incantateur se voient infligés 8 points de dégât à chaque jambe. Coûte 12 points de mana

Projectiles magiques : Crée un projectile par point de mana investi infligeant 1 point de dégât au torse de la ou les cibles. Portée de 15 mètres.

Immobilisation totale : La cible est tenue immobile par magie tant et aussi longtemps que l'incantateur canalise le rêve (il ne peut donc faire quoi que ce soit d'autre et il est interrompu au moindre point de dégât) au coût de 1 point de mana par 5 secondes. Portée de 15 mètres.

Cercle de feu : Tout le monde dans un rayon de 3 mètres autour de l'incantateur subit 6 points de dégât au torse. Le rêve reste en place pour 10 secondes, alors si une personne pénètre dans le rayon, elle subit les dégâts également. Coûte 5 points de mana.

Arracher l'âme : La cible touchée par l'incantateur subit 1 point de dégât au torse par seconde et est tenue immobile tant et aussi longtemps que l'incantateur maintient son touché. Draine 1 point de mana à celui-ci au même rythme qu'il inflige le dégât.

Rêve de vent : Ce rêve permet de créer une zone de 5 mètres de rayon dans laquelle toutes les cibles subissent 1 point de dégât par débris gisant au sol (cadavres et armes). Les débris volatiles, eux, explosent et infligent plutôt 3 points de dégât. Coûte 10 points de mana.

Rêve de soin : Rend 1 PV à tous ses membres à la cible par point de mana investi.

Rêve de Lévitiation : Permet à la cible de voler pour une durée de 5 minutes. Coûte 5 points de mana.