

Les Chroniques de l'étrange - Fiche mémo des règles

Principe du jets de dé pour résolution d'une action:

Le MJ fixe la difficulté entre 1 et 5.

Le PJ choisit l'attitude vis à vis de l'action à accomplir en choisissant un aspect.

Lancer de dé: la détermination des jets de dés se fait en fonction de l'aspect+compétence (ou ressource) + 1 dé si une spécialité ou un domaine pertinent entre en compte.

5 éléments déterminent comment l'action est conduite et sa nature.

Métal: agressif, passionné, combattif, enthousiaste

Eau: souple, appliqué, discipliné

Terre: obstiné, patient

Feu: créatif, chaleureux, inspiré

Bois: intuitif, observateur, instinctif

Les rapports de génération et domination entre les éléments sont également à prendre en compte:

Le Feu génère la Terre qui génère le Métal qui génère l'Eau qui génère le Bois qui génère le Feu.

Le Feu domine le Métal, mais est dominé par l'Eau.

Le Bois domine la Terre, mais est dominé par le Métal

L'Eau domine le Feu, mais est dominée par la Terre

Le Métal domine le Bois, mais est dominé par le Feu

La Terre domine l'Eau, mais est dominé par le Bois

Si par exemple un joueur fait un jeu utilisant l'aspect feu, voici ce que deviennent les dés selon les résultats:

Dés dans l'aspect Feu = réussite

Dés dans l'aspect Bois (générateur) = dés-néfastes, le dé néfaste engendre une complication ou un effet néfaste comme son nom l'indique.

Dés dans l'aspect Terre (générateur) = dés fastes, le dé faste engendre un effet positif

Dés dans l'aspect Métal = rejoint la réserve du **Loksyu** qui est une réserve de dé dans laquelle les joueurs peuvent puiser.

Dés dans l'aspect Eau (dominant) = rejoint le **Tin ji** qui est au MJ ce que le **Loksyu** est aux joueurs.

La réserve de dés du Loksyu:

Elle sert de réserve pour aider les joueurs à forcer le destin pour mieux réussir une action, mais la réserve n'est pas inépuisable! Lorsqu'un dé est rajouté à la réserve, le résultat de ce dé est gardé comme tel et ne peut être utilisé que comme tel.

Usage des dés-fastes:

Avec 1 dé faste on peut entre autres annuler un dé-néfaste mais également obtenir un avantage, utiliser le dé pour aider un autre PJ lors de son action en lui offrant un dé à lancer supplémentaire, augmenter les dégâts de 1 point, récupérer 1 point de Zing ou de San, renforcer la magie avec 1 point de puissance au sort, déplacer 1 dé du Loksyu vers l'élément qu'il génère.

Usage des dés-néfastes:

A l'inverse l'usage des dés néfastes peut donner un désavantage au joueur, soustraire 1 point de puissance à son sort, lui retirer un dé lors de la prochaine du PJ, perdre 1 cran sur la roue d'initiative du PJ, rajouter un point dans le Tin ji ou annuler des dés fastes.

Les trois trésors:

L'intégrité physique et spirituelle sont définies par:

- Le **Zing** qui correspond aux points de vie
- Le **San** qui correspond aux points de volonté et de force d'âme (ou santé mentale)
- Le **Hei** qui correspond aux points d'énergie (mana) permettant d'user de la magie.

La perte de ces trois trésors est conditionnée par des paliers de différents niveaux qui appliquent des malus aux jets de dés à mesure que ces paliers tombent.

Règle de combat:

L'initiative est déterminée sur la roue d'initiative correspondante, elle se caractérise pour chaque joueur par le total **Compétence Prouesse + Compétence correspondant à la première action prévue au Combat** (corps à corps ou à distance). Une fois tout le monde placé selon le score déterminé avec le total et dans le sens anti horaire, le joueur le plus loin dans le sens anti horaire commence.

Les actions coûtent des crans qui vont avancer le jeton sur la roue, ainsi la prochaine fois qu'un joueur peut agir se fait lorsque son jeton est le plus loin dans le sens anti horaire.

Exemple: Le joueur A dispose de 1 en prouesse et kung fu à 1, il recule donc de deux cases (sens anti-horaire)

Le joueur B dispose de 3 en prouesse et et une compétence kung fu à 2. Il recule de 5 cases (sens anti horaire) et se retrouve être le premier à agir, il attaque donc le joueur A en premier.

Son action attaquer lui coûte 3 cases, il avance dans le sens horaire et se retrouve au même niveau que le joueur A sur la roue.

Le joueur A, à son tour décide de répliquer et attaque le joueur B, il avance de trois cases sur la roue, c'est ensuite au joueur B de se déplacer puis de dégainer une arme qui lui coûtent trois cases et ainsi de suite..

Dans le cas où des adversaires se trouvent sur le même cran d'initiative la règle suivante s'applique

- Les PJ ont priorité sur les PNJ
- Entre PJ, ces derniers choisissent qui agit en premier.
- Entre PJ qui s'affrontent, on regarde le niveau de compétence qui est utilisé et l'ordre d'initiative est décidé dans l'ordre décroissant de cette compétence.

Un personnage peut décider de se défendre avant de se faire attaquer même si ce n'est pas son tour, cela se répercutera sur sa position sur la roue, en effectuant un jet de prouesse ou de Kung-fu ou tout autre art martial de prédilection.

La Magie:

Un jet de magie est réalisé selon la formule suivante: **Aspect lié à la compétence + compétence magique + 1**, il en coûtera également un certain nombre de points de Hei selon la puissance et les effets du sort.

La magie dans les Chroniques de l'Etrange met l'accent sur la nature de la magie et les composantes à employer: les objets, les mots rituels, les gestes, l'état méditatif etc sont des éléments de narration très importantes qui pourront octroyer des bonus au joueur de la part d'un MJ bienveillant.

La grande diversité de la magie ne peut être couverte dans cette fiche et il vous faudra voir au cas par cas avec votre MJ quant aux possibilités - quasi infinies - et les conditions de réalisation.