

SYSTEME DE JEU GENERIQUE :

Le système «D10chromatic» ultra-léger, laisse une grande part de créativité sans pour autant tomber dans l'arbitraire. Ce système est un développement du système « Quad-D » variante du « TRI-D » créé par William Pittet. Ici pas de fantastique ou de fantasy, il s'agit de notre monde, vos Pjs devront se débattre avec ses imperfections, de composer avec elles et ce à notre époque, de préférence. En fait il est parfait pour que vous puissiez recréer l'ambiance, l'atmosphère, des séries télé, des films ou des romans cultes de la culture pop que vous aimez sans ingurgiter des tonnes de règles pas forcément ajustées à ce que vous souhaitez.

La mécanique ci-dessous ultra-simple est parfaitement adaptée à l'initiation de joueurs débutants. Toutefois, il convient aussi à des joueurs expérimentés désireux de soutenir un style de jeu plus basé sur la narration que sur la simulation. Ce corpus de règles nécessite un meneur de jeu capable d'improviser des explications et des solutions techniques en cours de partie. Les capacités d'action d'un personnage sont évaluées par des compétences qui constituent son savoir faire. Donc pas de carac ou d'attributs. La création d'un personnage se fait de manière littéraire : le joueur détermine son concept, décrit son personnage et ce qu'il est capable de faire avec quel degré, ce n'est qu'ensuite que l'on convertit en couleur ses aptitudes. On lui ajoute deux défauts et deux qualités au choix du joueur, validés par le MJ, on décrit ensuite son histoire personnelle, sa personnalité. Et voilà c'est fait, votre PJ est prêt pour l'aventure. La liste de compétences est ouverte et regroupe toutes les activités de notre époque.

Valeur des compétences :

Définition	nbre de D
Béotien	1D
amateur	2D
professionnel	3D
Expert	4D

Résolution des actions:

Pour être réussies, **les actions simples** nécessitent **au moins une** vignette de couleur **identique** à celle du niveau de difficulté. Le nombre de succès déterminant la qualité de la réussite.

Qualité des réussites des actions :

Nbre de réussite	Interprétation
1	Ordinaire
2	Correcte
3	Bonne
4	Excellente
5	Sensationnelle

Difficultés et circonstances :

Diff des Tâches	Circonstances	Modificateurs
Très complexe	Excellentes	+2D10
Technique	Favorables	+1D10
Délicate	Normales	0
Facile	Défavorables	-1D10
	Hasardeuses	-2D10

Détails sur les circonstances :

Les circonstances sont fixées suivant les influences extérieures impactant les conditions d'exécution d'une action : Elles varient suivant la qualité de l'équipement, la météo, la luminosité, la qualité du terrain... Le MJ croise ces différents critères en faisant l'addition de ceux-ci pour déterminer le modificateur final, car les circonstances sont cumulatives.

Gadgets high-Tech = excellentes (+2D)
Équipement Pro = Favorables (+1D)
Équipement moyen = Normales
Équipement amateur = Défavorables (-1D)
Matos de mauvaise qualité = hasardeuses (-2D)

Météo superbe = Excellentes (+2D)
Météo maussade = Défavorables (-1D)
Temps variable = normales
Tempête = Hasardeuses (-2D)

Crépuscule/Aube = Défavorables (-1D)
Nuit = Hasardeuses (-2D)
Jour = favorables (+1D)

Terrain accidenté = Défavorables (-1D)
Terrain régulier = Normales
Terrain glissant = Hasardeuses (-2D)
Terrain sécurisé = favorables (+1D)

Cible à bout portant = Excellentes (+2D)
Courte portée = favorables (+1D)
Lgue portée = Défavorables (-1D)
Très lgue portée = Hasardeuse (-2D)

Cible statique = Excellentes (+2D)
Pnj en mouvement = Défavorables (-1D)
Véhicule en mvt = hasardeuses (-2D)

Cible à couvert = Hasardeuses (-2D)
A mi-couvert = Défavorables (-1D)
Debout à découvert = Excellentes (+2D)
Accroupie à découvert = Favorables (+1D)

Cas particulier : Quand un personnage **ne possède pas** la compétence requise pour accomplir une action, il jette **2D** modulés par les circonstances et un résultat = à 0D indique que l'action est pour lui impossible que c'est un échec assuré, **à moins** qu'il ne dépense **1 pt d'adrénaline** qui lui permet de jeter **1D**. **S'il n'obtient pas la couleur noire** (1 chance S/10), **l'action échoue**.

Les conflits : qu'ils soient **ou non** des combats, sont résolus par des tests de compétence **en opposition**. Celui qui obtient le plus grand nombre de succès (= à la couleur de sa compétence) remportera la confrontation. Dans le cas d'un combat cela entraîne des dégâts.

Dégâts = à la couleur de l'arme qui correspond au niv de blessure (cf tableau ci-dessous) **en cas d'attaque réussie**.

Jet d'encaissement = Dés de Protection <=> couleur du niv de blessure.

Le nbre de succès obtenus indique **de combien de nivx** sont réduites **les blessures**.

La récupération : un personnage malade récupère **2nivx de sté en 1 semaine** sauf en cas de maladie mortelles évidemment. Un personnage blessé récupère **1 niv de sté en 2 semaines** (hospitalisation indispensable). Un personnage dans le **coma** y est plongé pour **1D12 mois** si encaissement réussit, sinon ce sera **1D24 mois**.

Armes	Protections	Qlité	Niv de sté	Encaissement
Mains nues	légères	1D	Contusions	rouge
contondantes	solides	2D	Bless légères	jaune
Armes de pg+Blches	lourdes	3D	Bless graves	bleu / noir
Armes de guerre explosifs	Blindage	4D	Coma Mort	Noir

Localisation des coups : Cette étape se fait en lançant **1D8**:

- 1-Tête (mort à 90%)
- 2-Tronc (mort à 30%)
- 3-bras
- 4-avt-bras
- 5-mains
- 6-cuisses
- 7-Jambes
- 8-pieds

Sur **1** ou **2** obtenu au **D8**, si la couleur de blessure est **bleue** ou **noire**, le joueur jette **1D100**. Si son résultat est **<** au pourcentage indiqué entre parenthèse, dans la cas d'une blessure **noire il meurt et** s'il s'agit d'une blessure **bleue**, il tombe dans le **coma**. Sur une autre localisation si la couleur du niveau de blessure est **bleue**, le membre est alors amputé.

Dégâts des toxines et poisons : Les degrés de toxicité des produits chimiques artificiels ou non sont eux aussi déterminés suivant nos 4 couleurs habituelles prises en référence pour les dégâts.

Nv 1 = nausées, vertiges, hallucinations...

Nv 2 = vomissements, douleurs intenses, évanouissement...

Nv 3 = hopital et anti-poison: paralysie, perte d'un sens, gangrènes...

Nv 4 = empoisonnement potentiellement mortel, allergies sévères...

Nv 5 = Mort instantanée : venins virulents, radioactivité...

Points d'Adrénaline: dépenser **1 pt** d'Adrénaline **AVANT** de jeter les dés = **+1D**. On ne peut utiliser qu'**un point** par jet. On récupère **1 pt** par nuit de repos. Les personnages commencent le scénario avec **5**.