

Règles

“ Le Maître du Jeu a toujours raison, même quand il a tort.

Caractéristiques

Les personnages des joueurs auront chacun 6 caractéristiques pour les combats et actions classiques :

1. **Force** (dégâts au corps à corps)
2. **Endurance** (résistance et parade)
3. **Vitesse** (esquive, vitesse, discrétion et fuite)
4. **Précision** (pour les tirs ainsi que certains sorts)
5. **Pouvoir** (points de compétence, utilisation de la magie et compétence magique)
6. **Intelligence** (connaître son environnement et savoir)

Les personnages des joueurs auront chacun 4 caractéristiques pour les actions sociales :

1. **Manipulation** (tromperie, mensonge)
2. **Charme** (séduction)
3. **Prestance** (intimidation et aspect)
4. **Diplomatie** (négociation)

Chaque caractéristique augmentera au long de l'aventure sur 100 points avec maximum 80 points au dernier niveau. La réussite se décidera sur un jet de dé de 100, le résultat devant être inférieur aux points de la caractéristique pour réussir.

Plus le résultat est proche de 1 plus l'action sera efficace

Il est également possible de faire des réussites critiques si l'on fait 5 ou moins, mais aussi des échecs critiques si l'on fait 96 ou plus.

Seul le MJ décide de l'effet de la réussite ou de l'échec.

Combats et Action

Quand un combats se lance celui qui a la plus grosse initiative commence

Initiative = ((Vitx2+Intel)-Endu)/10

Pendant son tour de combat, le joueur a droit à **3 actions** (déplacement + 2 actions) et ne peut lancer qu'une attaque (ou sort d'attaque) par tour. L'ambidextrie consomme les deux actions.

Exemple : Mon personnage a 50 en force et j'attaque mon ennemi :

Moins de 50 : le coup passe

Plus que 50 : le coup ne passe pas

Dans certains cas, le Maître du Jeu peut décider de donner des bonus ou des malus aux jets de dés.

Exemple : Mon personnage est camouflé et n'a pas été repéré ; le MJ peut donner un bonus de précision pour un tir.

Contre-exemple : J'essaie de séduire le premier paysan ou la première paysanne venu(e), mais mon rôle-play est nul ; le MJ peut et se fera un plaisir de mettre un malus à un jet de charme.

Pour la défense, le joueur a droit à une **action au choix**. La vitesse sert à esquiver un coup et l'endurance à parer dans le cas d'une défense. La parade et l'esquive se font sur la dizaine de différence.

Exemple : Eléus veut frapper Édouard. Eléus a 70 en force et fait 67 (différence de 1). Édouard a 50 en esquive et fait 37 (différence de 2). Édouard esquive.

En cas d'égalité :

- Sur l'esquive, le gagnant est l'attaquant.
- Sur l'endurance, le gagnant est le défenseur.

Dans le cas d'une contre-attaque, l'attaquant a l'avantage. Si pour se défendre d'une compétence magique, une autre compétence est lancée, le MJ peut demander dans certains cas un duel. Trois jets seront lancés et celui qui gagne 2 jets sur 3 prend le dessus.

Les conséquences d'une contre-attaque louper seront plus néfastes qu'une attaque louper

Personnage

Choisissez : nom/prénom/âge/taille etc..

Votre personnage commence au niveau d'un caillou et doit choisir une classe de base et une origine pour commencer l'aventure.

Commençons par l'origine :

Il existe 6 origines jouables qui donnent un bonus de départ dans une caractéristique :

- Flamerra (+10 en force)
- Ogricar (+10 endurance)

- Mystica (+10 pouvoir)
- Ryuu (+10 vitesse)
- Gracas (+10 intelligence)
- Harania (+10 précision)

ATTENTION : Même si les groupes d'aventuriers sont mixtes, votre origine influence l'histoire du jeu.

Ensuite, choisissez une classe de base :

GUERRIER

VOLEUR

MAGE

Chaque classe possède ses propres compétences et talents.
Vous avez le début de votre personnage, félicitations !

Maintenant, vous devez répartir les points 10 par 10 dans les différentes caractéristiques d'action (force, vitesse, etc...). Vous avez un minimum de 30 points par caractéristique.

Ajoutez ceux donnés par le pays et la classe, puis distribuez le reste par palier de 10 points. Vous pouvez avoir au maximum 70 par caractéristique jusqu'à un certain niveau. Passé le dernier, vous pouvez augmenter les caractéristiques à 80.

Points de vie et Points de compétences

La santé est représentée par des états. Au fur et à mesure des affrontements, ces états diminueront jusqu'au KO voire à la mort du personnage. Les états de santé peuvent entraîner des malus à vos caractéristiques !

Les points de compétence servent à utiliser les compétences de votre personnage. Un personnage avec 30 en pouvoir possède 30 PC. Ils augmentent de 10 PC tous les 10 points de pouvoir et se rechargent au repos.

Classes

Évolution de classe : Il existe plusieurs paliers d'évolution :

- **Classe de base**
- **Classe intermédiaire**
- **Classe expert**
- **Classe légendaire**

Pour chaque palier, le MJ vous enverra voir un PNJ pour entraîner votre personnage quelque temps. Le MJ fera une ellipse dans l'histoire afin de créer de nouvelles intrigues. Certains paliers vous proposeront une spécialisation, donc choisissez judicieusement. À chaque évolution de classe, des compétences s'ajoutent à celles déjà présentes sur votre personnage.

Certaines classes donnent accès à des éléments spéciaux comme un grade militaire d'un pays ou un poste politique important.

Exemple : Le capitaine de navires pirates possède un bateau et un équipage sous ses ordres.

À la fin, votre classe devient légendaire. Rares sont ceux qui y parviennent ! Mais certaines classes légendaires demandent certaines conditions afin d'être accessibles tout en offrant également un pouvoir plus puissant. La classe légendaire donne accès à une compétence légendaire utilisable une fois par jour, dont certaines sont personnalisables.

Passif : Vous disposez également de passifs à choisir parmi une liste pour votre personnage. Vous en avez 2 au départ, puis un à chaque changement de classe.

Compétence seule ou hors-classe : Les compétences seules sont des compétences que vous pouvez apprendre au cours de l'aventure. Vous en avez une de base au choix de niveau commun quand vous créez votre personnage. Il existe 4 niveaux de compétences seules :

- **Commun**
- **Rare**
- **Légendaire**
- **Divin**

Plus le niveau se rapproche du divin, plus elles seront difficiles à obtenir.

Compétences

Il existe plusieurs types de compétences dans Mague

Puissante : Les compétences de cette catégorie se concentrent sur des attaques directes ou des effets spectaculaires capables d'infliger des dégâts massifs ou de causer des destructions importantes. Elles représentent l'arsenal offensif ultime, souvent coûteuses en énergie ou difficiles à maîtriser, mais elles peuvent renverser une situation critique.

Percante : Ces compétences ignorent les défenses classiques ou exploitent les failles des adversaires pour frapper avec précision et efficacité. Conçues pour briser les armures ou contourner les boucliers, elles sont particulièrement efficaces contre des cibles bien protégées ou stratégiquement placées.

Bénédiction/Malédiction : Ces compétences influencent directement la chance, la performance ou l'état des alliés et des ennemis. Les bénédictions octroient des avantages significatifs, comme des boosts ou des protections, tandis que les malédictions affaiblissent ou handicapent les adversaires de manière durable ou stratégique.

Déplacement : Les compétences de déplacement permettent de manipuler la position d'un personnage ou d'une cible sur le terrain. Elles offrent une mobilité accrue, facilitent les esquives, ou permettent des repositionnements tactiques. Certains pouvoirs peuvent également déplacer des alliés ou des ennemis pour contrôler le déroulement d'une confrontation.

Renforcement : Ces compétences augmentent temporairement les capacités du personnage ou des alliés. Elles peuvent booster la force, la vitesse, la résistance ou d'autres caractéristiques, rendant les personnages bien plus efficaces pendant une période limitée. Elles sont idéales pour préparer une action décisive.

Protection : Les compétences de protection se concentrent sur la défense et la résilience. Elles permettent de réduire ou d'annuler les dégâts, de créer des barrières, ou de protéger un groupe contre des menaces spécifiques. Elles sont cruciales pour maintenir la survie dans des situations critiques.

Spécial : Ces compétences sont uniques et rarement accessibles. Elles possèdent des effets variés et imprévisibles, pouvant combiner plusieurs aspects (attaque, défense, utilité). Les compétences spéciales apportent de la diversité et ajoutent des options tactiques inédites dans une partie.

Social : Les compétences sociales interviennent principalement dans les interactions et les intrigues. Elles permettent de manipuler, convaincre ou intimider des personnages non joueurs ou d'obtenir des informations cruciales. Ces compétences sont essentielles pour les phases narratives ou diplomatiques.

Éveil : Les compétences d'éveil incarnent l'apogée du potentiel d'un personnage. Largement légendaires, elles procurent un boost spectaculaire pendant une période donnée et débloquent des pouvoirs supplémentaires inédits. Leur activation représente un moment clé dans une aventure, souvent synonyme de renversement de situation.

Les compétence Puissante et Percante sont considérer comme des action d'attaque dans tout les cas

Armure

L'armure que vous portez vous donne des points d'armure. Les points d'armure empêche les dégâts encaissés en cas d'attaque de toucher votre état de santé . Mais à chaque coup encaissé, votre armure perdra des points et devra être réparée.

Magie

Pression magique : La pression magique sert à mesurer la force d'un individu ou d'un groupe. Tout le monde peut la sentir ; il suffit simplement de réussir un jet de pouvoir.

Clash de pression magique : Avant un affrontement, le personnage peut décider de montrer l'étendue de sa puissance en lâchant sa pression magique (pouvoir) à pleine puissance sans utiliser un jet de pouvoir, mais en consommant une action. Les ennemis beaucoup plus faibles devront faire un jet de pouvoir ou d'intelligence pour ne pas tomber au sol ou perdre connaissance. Les ennemis d'un niveau égal peuvent également réaliser la même action en réponse, déclenchant un clash de pression magique ! Les deux personnages devront faire un duel de jets de pouvoir en 3 manches. Le perdant aura un malus pendant 3 tours en Pouvoir. Le gagnant donne à son équipe le droit d'agir en premier.

Armement Magique : À partir du niveau avancé, la maîtrise de la magie est telle qu'il est facile de la manipuler dans tout son propre corps. En utilisant sa magie à l'aide d'une action, le joueur peut renforcer une partie de son corps afin de réaliser des actions qui lui seraient naturellement impossibles, et ce, sans faire de jets.

Exemple : Envoyer la magie dans ses bras pour soulever de lourdes charges, dans ses jambes pour courir à grande vitesse ou sauter très haut, dans son torse pour mieux résister à un coup.

La limite est dans votre imagination ainsi que dans les règles imposées par le MJ. Il est possible de faire ce genre de choses avant le niveau avancé, cependant un jet de pouvoir sera nécessaire.

Les Attaque coordonné

2,3,4 voir 32 joueurs pourrons attaquer en même au tour de celui qui a la meilleurs initiative
A plusieurs conditions :

1. Vous devrez automatiquement sacrifier votre 2ème action
2. Que les attaque soit du même style (Magique, physique, furtive ect...)
3. Que **tout** les jets soit réussis

Le résultat sera que l'attaque sera quasiment 2x plus dur a parer pour l'adversaire (même des gros boss)

Règles de Saison

Héritage

Si vous avez participé à la saison précédente de Mague, votre ancien personnage a sûrement laissé une trace de son passage selon son parcours. Vous aurez le droit à un bonus (ou un malus) de réputation si vous décidez de jouer un de ses héritiers directs ou adoptifs. Certaines familles possèdent également un pouvoir héréditaire.

Bonne chance à vous, aventurier...

Révision #9

Créé 5 juillet 2024 10:00:32 par Saigetsu

Mis à jour 15 novembre 2024 14:53:15 par Saigetsu