

Règles

- [Bases](#)

Bases

1. SYSTÈME DE BASE

🎲 Jet de compétence : D100

- Chaque personnage possède une **valeur entre 10 et 90** dans ses compétences.
- Pour réussir une action, on jette **1d100**. Si le résultat est **inférieur ou égal** à la compétence, c'est une **réussite**.
- Les marges apportent des nuances :

Résultat	Effet
\leq compétence - 20	Réussite critique
\leq compétence	Réussite
$>$ compétence et $\leq +20$	Échec avec conséquence mineure
$>$ compétence + 20	Échec grave (complication, blessure)



Certains jets peuvent être **opposés** (ex : mensonge vs perception), ou **avec bonus/malus** (ex : +10 si bien préparé, -20 si paniqué, etc.).

⚙️ Compétences de base (proposition à affiner)

Compétence	Usage principal
Perception	Détails cachés, comportements étranges
Esprit	Résistance mentale, peur, corruption
Corps	Endurance, force brute, douleur
Discrétion	Se cacher, se faufiler, se taire
Survie	Orientation, chasse, météo, terrain
Tir	Armes à feu
Mêlée	Armes blanches ou coups
Savoir Occulte	Comprendre ce qui rôde

Compétence	Usage principal
Soins	Stabiliser, guérir, opérer
Charisme	Manipuler, inspirer, baratiner



Chaque joueur répartit **400 points** à la création (avec un minimum de 10 par compétence).

2. CORRUPTION

➤ Jauge de 0 à 100

- Toute exposition à des créatures, lieux maudits, objets impurs, etc. peut **entraîner un test de Corruption** (basé sur l’Esprit).
- En cas d’échec : gain de **+d10 à +d20** Corruption, selon l’exposition.

➤ Seuils et symptômes

Seuil	Effets
20	Cauchemars, agitation, légers tics
40	Hallucinations, impulsions étranges
60	Accès de rage, perte de contrôle partielle
80	Mutation légère, pulsions incontrôlables
100	Perte totale du personnage (devient une créature)



⚠ La **Corruption peut être ralentie**, mais rarement réduite sans grands risques ou sacrifices. Certaines capacités peuvent l’utiliser...

3. ORIGINES (à la place des classes)

Chaque origine apporte :

- Un **bonus à 2 compétences**
- Un **trait spécial**
- Un **passé trouble** (source de roleplay et de paranoïa)

4. SYSTÈME DE PARANOÏA / TRAHISON

“ On est dans **The Thing** + **Bone Tomahawk** + **Bloodborne**

Chaque joueur a un **niveau de suspicion** auprès des autres, géré par le MJ. Il peut évoluer selon :

- Ses paroles
- Ses actes (trop froid, trop calme, trop “résistant” ?)
- Les indices perçus par les autres (ou faux indices !)

Actions disponibles :

- **Sonder** (jet de Perception)
- **Interroger / Confronter** (jet de Charisme)
- **Observer discrètement** (Discrétion + Perception)
- **S’allier temporairement**

Certains PJ peuvent **être contaminés dès le début**, volontairement ou secrètement (optionnel).
À voir si tu veux un **jeu asymétrique ou pas**.