

Dragone Lite

1. Introduction

Près d'un demi siècle après une bataille apocalyptique, la planète a commencé à être perturbée. Celle qui maintenait l'équilibre primordial de la nature ayant disparue, les catastrophes se firent de plus en plus fréquentes : tremblements de terre, raz de marées gigantesques, des cyclones et autres tornades plus dévastatrices les unes que les autres se sont abattues sur la surface du globe, détruisant les villes et exterminant la majeure partie des populations.

Une nouvelle personne, se faisant connaître sous le nom de "Roi de la Terre" modifia les humains restant avec des gènes méta-humains. Mais ses expériences ne furent pas toutes des succès. Les créatures réussies intégrèrent sa propre garde personnelle, tandis que les "échecs" furent rejetés au milieu des villes détruites et tentent de survivre de leur mieux dans ces lieux où la flore a repris ses droits.

2. Les personnages

Les personnages sont représentés par un ensemble de 3 Caractéristiques différentes : Les **Traits**, les **PV** et la **Fureur**.

Il y a 5 **Traits** différents notés de 1 à 12, 1 signifie que vous êtes inapte, 3 que vous êtes dans la moyenne humaine, 6 que vous êtes dans l'exceptionnel et 12 vous êtes d'essence divine. Les **traits** sont :

- **Force**, sa puissance physique
- **Vitesse**, ses réflexes, sa vivacité
- **Résistance**, sa vigueur
- **Esprit**, son intelligence
- **Volonté**, son charisme et sa résistance mentale

Les **PV** représente la capacité du personnage à survivre et est calculé par $10 + \text{Résistance} * 3$.

La **Fureur** représente la capacité du personnage à se dépasser et à lancer des techniques particulière voire augmenter son potentiel. Son maximum est calculé par $\text{Âme} * 2$.

3. La fureur

La **Fureur** d'un personnage est caractérisée par un certain nombre de points de Fureur (Pf)

commençant à sa valeur en Âme et variant jusqu'à $\text{Âme} * 2$.

La Fureur permet de :

- Créer un mur

Le personnage se retrouve protégé par un mur possédant 2Pv par Pf dépensé.

- Taper fort

Le personnage augmente les dégâts qu'il effectue de +1 pour 2 Pf dépensé.

- Soigner

Le personnage voit ses plaies se refermer et regagne 1Pv par Pf dépensé.

- Effet spécial

Le personnage effectue une action spéciale (poison, paralysie, etc...) pour 4 à 6Pf.

- Chance

La chance permet de relancer son jet de dé si l'on dépense 4 Pf. Le second jet est forcément conservé.

- Etc...

Un personnage différents moyens de retrouver sa Fureur, il peut :

- Prendre un coup : +2 Pf
- Mettre un coup : +1 Pf
- Geste cinématique : +1 à +4 Pf
- Charge d'âme : jet de Volonté augmentant la fureur de 1 par succès.

4. Les règles

Le jeu se veut d'être simple et ainsi, pour réussir une action, on lance un d10 auquel on ajoute la valeur du trait concernée. Par tranche de 3 points on ajoute 1 succès à sa réserve.

Pour réussir, on doit faire égal ou au-dessus du nombre de succès décidé par le MJ.

Si le personnage est en opposition avec un autre personnage, on ignore la difficulté de la tâche à accomplir : seul celui qui fait le plus haut total réussit, tout simplement.

Le MJ peut aussi donner des bonus ou des malus aux actions suivant les situations auxquelles sont confrontés les personnages au cours de leur pérégrinations.

5. Le combat

Pour combattre, chaque protagoniste effectue un jet de Vitesse (ou autre suivant l'action décidé par le joueur).

La plus grande marge effectue son action en premier.

Dans le cas d'une attaque, l'attaquant inflige au défenseur autant de dégâts que les succès de différences entre sa marge et celle de son adversaire et sa Force. Si la marge de l'attaquant est inférieure à celle du défenseur, l'action a échoué purement et simplement.

6. L'expérience

A la fin de chaque aventure, le personnage gagne entre 1 et 3 Px.

Il peut ainsi :

- Augmenter ses Traits
- Augmenter ses traits coûte autant de Px qu'il faut pour passer au trait supérieur (passer de 5 à 6 en combat coûte 6 Px).

Sauf décision contraire du Mj un trait atteint son maximum à 9.

7. Création d'un personnage

Quand vous décidez de créer un personnage, il faut choisir une classe puis son niveau :

- **Débutant** : 15 Points de création
- **Héros** : 18 Points de création
- **Légende** : 21 Points de création

Aucun trait ne peut être nul, et aucun ne peut dépasser 6 à la création.

(Si votre personnage est une légende, la maximum à la création est de 9 pour un trait).

Le présent document est sous licence Libre, ainsi vous pouvez le donner, l'échanger, le réécrire et l'améliorer à votre convenance sans mon accord (même si j'apprécie les retours!!!)

DragoneLite@2009/04/13
Julien.VAUCANSON