

# Résumé rapide du système de jeu pour TENEbres

Le Maître de Jeu se nomme Gardien à Ténèbres, c'est à lui qu'incombe la gestion de la partie.

Comme pour tout jeu de rôle, il convient de se munir de Dé, en l'occurrence un seul Dé à 10 faces sera nécessaire pour chaque joueur. Le principe est simple on prend les scores des caractéristiques et des compétences utilisées, on ajoute le résultat du jet de Dé et le chiffre total détermine la réussite ou non de l'action. Il existe deux particularités, si le Dé tombe sur la face 10, on relance et continue d'ajouter ; en revanche si l'on fait 1 on relance mais l'on soustrait le nouveau score obtenu.

Pour chaque action difficile tentée par un personnage on procède à un jet de Dé  
Il existe deux types de jets : le jet de caractéristique + compétence, on additionne le chiffre de la caractéristique utilisée (elle est sur 10) avec celui de la compétence requise (elle aussi sur 10) pour réaliser l'action et on lance 1 D10, la somme totale. La difficulté moyenne est de 15. Il est également possible d'effectuer un jet de caractéristique pure, dans ce cas la on prend le chiffre de la caractéristique concerné, on le double et lui ajoute le résultat d'1 D10. La difficulté moyenne est là encore de 15.

C'est au Gardien de déterminer le niveau de difficulté adéquat pour réussir une action.

Si le résultat d'un jet, donc la somme totale, est inférieur de 11 points au niveau de difficulté, on parle d'échec critique, les conséquences sont toujours désastreuses, c'est au Gardien de décider de la suite.

Si le résultat d'un jet, donc la somme totale, est supérieur de 10 points au niveau de difficulté, on parle de réussite critique, les conséquences sont toujours exceptionnelles, c'est au Gardien de décider de la suite.

Les jets de Dé liés à la magie, au Psy et du combat sont explicités dans les parties respectives

*Yoann dont le personnage possède un score de 5 en FORce et 5 en Athlétisme tente de courir très vite, le Gardien lui demande de lancer 1 D10 dont le résultat s'ajoutera à son score de FORce et d'Athlétisme : Yoann fait 8 sur le Dé, son score total est donc de  $5 + 5 + 8 = 18$ , ce qui est un résultat correct. Toujours dans le même cas de figure, Yoann obtient un 10, il relance et fait 7, son score est alors de  $5 + 5 + 10 + 7 = 27$ , ce qui est exceptionnel. Autre possibilité, Yoann obtient un 1 et en relançant il fait 5, son score est alors de  $5 + 5 + 1 - 5 = 6$  soit un score pitoyable. Dernier cas de figure, Yoann qui n'a pas de chance fait d'abord un 1 puis un 10, il relance à nouveau et obtient 7, son score total est de  $5 + 5 + 1 - (10 + 7) = -6$ , ce qui est totalement catastrophique.*