



# Chevaleresque

Ceci est un jeu de rôle au sens propre : vous allez devoir incarner un rôle jusqu'au bout. Vous êtes un preux Chevalier qui luttez contre les Forces du Mal.

Votre personnalité, forte et contrastée se compose de douze paires de traits opposés :

Chaste / Luxurieux  
Energique / Paresseux  
Clément / Rancunier  
Généreux / Egoïste  
Sincère / Trompeur  
Juste / Arbitraire

Miséricordieux / Cruel  
Modeste / Fier  
Prudent / Impulsif  
Sobre / Bon Vivant  
Confiant / Méfiant  
Valeureux / Couard

Dans ce jeu, on jette les dés pour savoir si une action réussit, **et** pour déterminer **comment réagit le Chevalier** face à diverses situations.

Chaque trait a un score de 1 à 5.

La somme des deux traits d'une paire doit être de 6. Exemple : Sincère (4)/Trompeur (2).

## **>Réaction**

Lorsqu'on est confronté à une situation mettant en jeu un penchant du héros, on jette le dé.

S'il est inférieur ou égal au score, le penchant l'emporte et le héros s'y soumet.

Exemple: Mordred est Bon Vivant (5). Il résiste difficilement à boire un coup de trop. Garanyel est Rancunier (4). Au lieu de négocier avec son ennemi d'antan, il risque de le défier en combat singulier.

**>Résolution d'action** : pour réussir une action, il faut faire un score **supérieur ou égal à 7** en jetant **1d6 + trait**.

En cas de duel/opposition, chacun jette 1d6+trait : le plus haut score l'emporte.

En cas d'égalité, on relance.

Exemple : Se battre (1D6 + Valeureux). Fuir (1d6 + Couard). Baratiner (1d6 + Trompeur)