



# Mystical West



Se joue intégralement avec deux jeux distincts de 52 cartes: Une pioche "Action", une pioche "Création".

### Personnages:

- \* Dans la pioche "Création" distribution de:
  - 8 cartes et choix de 5 d'entre elles pour les caractéristiques. Ici les **figures** valent 8 et les **As** 10. Les cartes choisies sont retirées de cette pioche.
  - 3 cartes "Atouts", gardées ensuite **secrètes**.
- \* Choix de 7 Compétences (exemples: fusil, équitation, marchandage...).

### Mécanismes:

- Le MJ définit **secrètement** le niveau de difficulté d'une action, entre **3 et 20** (difficulté moyenne: **8**).
- De son côté le Joueur tire une carte "Action" **OU** utilise une de ses cartes "Atouts".
- S'il s'agit d'une compétence connue, le Joueur pioche **3** cartes "Action" et en choisit une.
- Si le joueur joue/tire un **As** ou un **2** il peut échanger un de ses "Atouts" avec une carte "Création" piochée.

### Cartes "Action":

- \* Nombres **2**: Échecs Critiques.
- \* Nombres de **3 à 10**: Résolutions contre la difficulté.
- \* **Figures**: Résolutions spéciales.
  - Le Joueur propose une résolution RP, le MJ décide de son impact.
  - Si le joueur a une caractéristique associée il peut ajouter sa valeur à une nouvelle carte "Action" tirée.
- \* **As**: Réussites Critiques.

*Dans l'Ouest rien de nouveau... Ou presque!  
Venues des profondeurs du Grand Canyon, d'étranges créatures colonisent peu à peu l'Ouest Sauvage.  
Des hommes y développent d'étranges capacités et le climat se détraque.  
Dans ce Far West fantasmagorique tous les moyens sont bons pour survivre!*



**Atouts**



Nom:



Physique



Ruse



Habilité



Bagout



Savoirs

Compétences:

- \*
- \*
- \*
- \*
- \*
- \*
- \*