





Roll'n'Dice

Dans ce jeu, vous incarnez un dé à  faces venant d'être acheté ou trouvé par votre récent acquéreur. Vous possédez la faculté de le contrôler sans qu'il le sache. Vous croyez être condamnés à réaliser les dommages d'une épée longue dans un célèbre jeu médiéval fantastique ? Il n'en est rien. Il est temps de revendiquer votre droit et de briller en société.

Mais vous n'êtes pas seuls ! Dans l'ombre, d'autres types de dés, cartes et autres pions veulent maintenir leur suprématie. Par la volonté des dés , les possesseurs se regroupent afin d'assurer cette reconquête légitime.

••• Création





- 3 traits avec des valeurs allant de  à  ( points) :

••• **Influence** : Votre lien avec le possesseur.

••• **Forme** : Votre finition.

••• **Esthétique** : Votre beauté.


-  **compétences** résumant le possesseur allant aussi de  à  ( points)

-  points de « **Roll** » par séance ( point pour triompher même en cas d'échec,  point procure un  supplémentaire).


••• Réussir une action :

- Lancer « Caractéristique + Compétence » en nombre de dés .

- Chaque , , ,  constituent un succès.


- Atteindre ou dépasser un facteur de difficulté allant de  (Facile) à  (Héroïque).

Jets d'opposition : Celui qui obtient le plus de succès avec une difficulté «  »

Initiative : Le premier joueur faisant rouler son .

Mort du personnage : Le lien est rompu si l'un des trois traits tombe à zéro lors de jets en opposition résultant des succès de l'adversaire.

••• Expérience :

- Caractéristiques : Niveau souhaité multiplié par 

- Compétences : Niveau souhaité multiplié par 

