



DAY 1

Day 1 est un jeu en temps semi-réel, les joueurs incarnent une équipe de chercheurs et de militaires envoyés dans le passé pour modifier les éléments et conséquences d'une journée. Ils sont bloqués dans une boucle de 24 heures, jusqu'à ce que leurs objectifs soient atteints et que la base les ramène dans le présent.

Résolution des actions:

Tout est effectué à l'aide de dés 6. Les résultats pairs sont réussis. Les personnages ont minimum 1 dé pour tous les tests.

Action basique = 1 réussite

Action technique = 2/ 3 réussites

Action complexe = 4/ 6 réussites.

3 échecs pour une même scène = personnage inactif pour le reste de la scène

Système de jeu:

Le jeu nécessite l'utilisation d'un minuteur de 48 minutes (1 min pour 1/2 heures de temps en jeu). Au bout de 48 minutes, la journée redémarre à son point initial sans aucun changement mais les personnages gardent les souvenirs et les informations qu'ils auront obtenus et cela jusqu'à la résolution des objectifs de la partie.

Construction des personnages:

Chaque joueur choisit une profession, universitaire (historien, ingénieur, biologistes...) ou militaire (soldats, médecin militaire, opérateur de communication...). Cette profession donne 8 dés pour toutes les compétences qui peuvent s'y raccrocher. Ces compétences doivent être justifiées de manière « *role play* » au maître de jeu qui arbitre le lien action/profession. Le joueur choisit également deux hobbies (littérature policière, sport de combat, bricolage...) à 3 dés chacun. Les hobbies fonctionnent comme les professions.

