



crescendo

Tu ne peux voyager sur le chemin sans être toi même le chemin.
- Bouddha

Le Maître du Jeu (MJ) décrit le monde et ses habitants.
Chaque joueur incarne un personnage.

En début de jeu, chaque personnage a une seule compétence : *Faire*, qui a un niveau Moyen (1d6).

Une compétence a quatre niveaux de maîtrise possibles, avec un type de dé associé :

- Moyen : 1d6
- Bon : 1d8
- Très bon : 1d10
- Excellent : 1d12

Pour réussir une action, il faut faire un score supérieur ou égal à 4, avec le dé de sa compétence.
Si on n'a pas de compétence adéquate, on utilise par défaut la compétence *Faire* qui est toujours à 1d6.

Lorsqu'on fait un **succès exceptionnel**, c'est à dire le plus haut score du dé associé (exemple : 8 avec 1d8) :

- si on utilisait *Faire*, on acquiert une nouvelle compétence, en rapport avec l'action, compétence qui commencera au niveau Bon (1d8)
- si on utilisait une autre compétence, celle-ci monte d'un niveau de maîtrise et change éventuellement de dénomination, en rapport avec les circonstances

La dénomination de la compétence acquise est faite en accord avec le MJ. On veillera à ce qu'elle soit spécifique (pas trop large dans son application), reflétant l'expérience singulière acquise ou le dévoilement récent du potentiel, en situation.

Exemple :

Après quelques pérégrinations, Zork l'Astucieux a obtenu les expériences/compétences : pickpocket 1d8, légendes des Terres Balafrées 1d10, tricher aux dés 1d8, moeurs des marchands zamoriens 1d8, résistance à l'alcool 1d12, se faire passer pour un mendiant 1d8, sortilège de l'Oeil Insidieux de Naaz-Ghûl 1d10.