

## Découverte.

Contexte : Dans découverte, les joueurs devront se créer une feuille de personnage correspondant à un homme de notre époque. La partie commence sur une introduction du Mj propre à chaque joueur pour expliquer leur disparition de notre Terre.

Les joueurs se réveillent dans un monde qui au premier abords ressemble à notre Moyen-Age. Ils se surprendront à parler la même langue. Une langue ressemblant au Latin.

Découverte comprend notre monde. Mais il inclut aussi une autre dimension où l'on trouve tout ce que l'imagination du Mj et des joueurs pourront fournir. La seule règle reste de garder un monde cohérent.

Système de Narration : Le mj possède un D10 qui sert de dé d'intensité. C'est ce dé qui déterminera le niveau de difficulté d'une éventuelle rencontre, du degré de compétence d'un marchand, du temps qu'il fait dehors... Dès lors où il faut rebondir sur les idées des joueurs, ou leur imposer une difficulté le Mj lance ce dé.

- 10 représente un affrontement redoutable, une chaleur accablante, une taverne bondée (ou terriblement mal fréquentée).
- 1 représente un affrontement anodin, un froid glacial, une taverne sans aucun client (ou rempli d'alliés).

Système de jeu : Chaque joueur réparti à la création 8 points dans les caractéristiques suivantes (minimum 1 par caractéristique) :

- Physique
- Mental
- Social
- Agilité

Une action est résolue en faisant caractéristique + 1d10.

Lorsqu'il y a une blessure on jette un dé 10 pour la localité et la zone touchée devient incapacitante.

