



# Nano 20

Chaque joueur crée son personnage via une description : points forts, compétences, défauts, passé, etc. Les joueurs racontent ce que font leurs personnages et le Meneur de Jeu (MJ) raconte comment l'environnement réagit et évolue.

## > Incertitude

Lorsque le MJ estime que l'issue d'une action est incertaine, il estime un niveau de difficulté à obtenir pour réussir : de *Routine* à *Quasi Impossible*.

## > Difficulté

Pour cela, il considère le **profil** du personnage (talent, expérience), son **état** (blessé, fatigué), les **circonstances** extérieures (aide, obstacle), la **difficulté intrinsèque** de la tâche, les **explications** du joueur sur la façon de procéder du personnage.

A travers ses descriptions, le MJ laisse entendre la difficulté de l'action entreprise, sans jamais toutefois préciser un seuil.

## > Résolution

Puis le Joueur jette **1d20**.

Si le score est supérieur au seuil de difficulté estimé par le MJ, c'est une réussite.

Sinon, un échec.

Le MJ décrit les conséquences de l'action.

## > Booster

*Avant de jeter le d20*, le joueur peut tenter de prendre un risque supplémentaire, se surpasser...avec le danger inhérent d'en faire trop et se planter.

Pour cela, il peut décider de lancer 1d6 (petit boost), 1d8 (boost), 1d10 (gros boost) ou 1d12 (mega boost) en plus de son d20, et les additionner. S'il ne réussit pas malgré ce dé à dépasser le seuil de difficulté, il lui arrive une catastrophe, d'autant plus tragique qu'il a choisi un dé important.

Difficulté	Seuil
Routine	2
Très Facile	4
Facile	6
Aisé	8
<b>Moyen</b>	<b>10</b>
Malaisé	12
Difficile	14
Très Difficile	16
Quasi impossible	18