

Ombre...

Univers

Les Terres de Fro sont sans limite. Les peuples qui la composent sont entrés dans l'âge de la peur et du désarroi leur broyant les tripes à chaque tour de sablier. Les Ombres envahissent les villages et chaque peuple s'organise en cité isolée dans des coques de lumière.

Les joueurs entre dans ce monde en tant que Dal. Les rôles de ces groupes à ethnies diverses est de transmettre les vivres et autres matériaux d'une cité à l'autre à travers les plages d'ombre, zone de danger. La plus part des créatures ont un effet psychique, et peut être physique (les Dems) ou uniquement physique (Terra). Les autres dangers, climatique, environnementale sont au dire du MJ.

Le sablier ne désigne aucune époque connu un mélange de tout car en ce monde rien n'est jamais aquis et tout change à chaque grain.

Les Dals ont des apparences diverses. Chaque joueur peut créer son personnage comme il le veut.

Règle

Compétence et caractéristique :

Chaque joueur à droit à 5 compétences sous discussion avec le MJ chaque Compétence étant évalué à 1D10.

Ainsi que des points de caractéristique selon la forme choisie. Comme exemple, un humain normal aura :

Esprit : 10

Forme physique : 6

Volonté : 8

Chance : 10

En jeu :

Chaque action se résout à 1D20 résultat réussit sous la compétence + caractéristique – malus du MJ

Les dégâts se font au D6 + bonus de l'arme, lieu en fonction de la situation – a déterminé au MJ

