

Chorogaiden – Le système Réserve

Si un joueur entreprend une action qui semble risquée, la Tisseuse doit lui demander un test, représenté par l'un des 4 Attributs

CORPS

Le physique. Soulever une poutre brisée, enfoncer une porte.



CERVEAU

Le mental. Repousser une attaque psychique, comprendre une scène de crime.

BOUCHE

Les paroles. Parler à des témoins, flatter quelqu'un pour obtenir des infos.



MAGYE

L'étrange et le surnaturel. Lancer un sort, dessiner un glyphe.

Le joueur peut lancer autant de dés de sa Réserve qu'il le souhaite. Les dés lancés sont alors consommés et ne reviennent pas dans la Réserve.

Un autre joueur peut Aider le joueur actif en lui donnant un D12 de sa Réserve. Ce dé ne sera pas récupéré.

Le joueur additionne les résultats obtenus sur les dés et ajoute sa valeur d'attribut. Il vérifie ensuite le total sur la table de réussite. S'il obtient une réussite, même nuancée, il récupère un unique D12 qu'il replace dans sa Réserve

Table de réussite

9 ou moins

Échec

Le joueur a échoué dans sa tentative : la Tisseuse doit maintenant déterminer les conséquences qui découlent de cet essai.

10–14

Réussite nuancée

Le joueur réussit, mais il subit des conséquences rudes que détermine la Tisseuse.

15–20

Réussite

Le joueur accomplit exactement ce qu'il voulait. Ni plus, ni moins.

21+

Réussite parfaite

Le joueur excelle dans sa tâche. Il réussit et obtient une récompense déterminée par la Tisseuse.