

Préceptes profanes

Liminaris

Cette aide de jeu constitue un résumé des principaux mécanismes concernant les aspects profanes dans le jeu de rôle Trinités. Cet aide-mémoire a vocation à être utilisé par tous, joueurs comme meneurs de jeu, en cours de partie.



Fondamentaux

Test

Toute action aléatoire requiert un test.

Résultat naturel (RN) : tirage d'1D12.

- ❖ Si RN=1 : échec automatique.
- ❖ Si RN=12 : relancer le D12 tant que RN=12, et additionner le résultat des jets.

NB : les Trinités lancent 2D12, 1 clair et 1 sombre, et choisissent un RN parmi les deux tirages.

Résultat final (RF) = résultat naturel + compétence + difficulté

- ❖ Si $RF \geq 12$: réussite.
- ❖ Si $RF < 12$: échec.

Confrontation directe

Toute action de personnages en opposition ou en compétition est une confrontation. En cas d'action simultanée de deux protagonistes (PJ ou PNJ), il s'agit d'une confrontation directe. Chacun effectue un test séparé.

- ❖ Celui qui obtient une réussite ($RF \geq 12$) remporte la confrontation.
- ❖ Si les deux protagonistes réussissent leur test, le meilleur RF l'emporte.
- ❖ Si les deux RF sont égaux, le protagoniste qui s'oppose à l'action de l'autre l'emporte. En cas de compétition, ils sont à égalité. Si l'égalité n'a pas de sens, il faut relancer. Si elle est envisageable, il faut résoudre une nouvelle confrontation pour les départager.
- ❖ Si les deux obtiennent un échec ($RF < 12$), les deux échouent. Si l'échec des deux protagonistes n'a pas de sens, il faut relancer. S'il est envisageable, il faut résoudre une nouvelle confrontation pour les départager.

Confrontation différée

Certaines confrontations ne sont pas simultanées. Le personnage actif effectue son test qui sera comparé à celui des protagonistes s'opposant à lui. Le délai de résolution peut varier de quelques secondes à plusieurs siècles.

Confrontation multiple

Une confrontation multiple implique plusieurs protagonistes.

Si tous les protagonistes s'opposent entre eux, chacun effectue un test de confrontation directe qui déterminera le vainqueur. S'il faut départager les intervenants, le classement décroissant des RF déterminera l'ordre des vainqueurs.

Si plusieurs protagonistes s'opposent à un ou plusieurs autres, l'action est gérée comme une action à deux protagonistes mais en comparant tous les RF entre eux.

Échec

En cas d'échec de l'action, on peut la retenter avec une difficulté supplémentaire de -3. Si le test débouche sur un nouvel échec, tout nouvel essai entraînera un échec automatique à moins que la situation n'évolue favorablement :

- ❖ Évolution positive de la difficulté.
- ❖ Augmentation du score de compétence.
- ❖ Bénéfice d'un autre bonus (ex : magique).

Cette règle ne s'applique pas lors d'une confrontation directe où le contexte évolue en permanence, ni a fortiori en combat.

Compétences

La base d'une compétence varie de 0 à 12. Avec le bonus zodiacal, le score final d'une compétence est compris entre 0 et 18.

Une compétence ouverte (o) comprend le bonus zodiacal pour une base de 0. On peut tenter un test même si son score final est de 0.

Une compétence fermée (f) ne tient compte de ce bonus que si la base est de 1 ou plus. On ne peut pas tenter de test si son score final est de 0.

Les compétences à domaines sont divisées en champs d'application distincts : le nombre de domaines maîtrisé est égal au score de base de la compétence. Si un domaine n'est pas connu, la règle des compétences ouvertes et fermées s'applique.

Ressources

Scores et seuils

Les scores de ressources (Richesse, Réseau et Influence) varient de 0 à 12. Aucun bonus zodiacal ne s'applique. Réseau et Influence sont des ressources à domaines.

Les scores déterminent trois seuils de coût :

- ❖ Anodin = score de ressource - 3.
- ❖ Limite d'acquisition = score de ressource.
- ❖ Limite d'endettement = score de ressource + 3 (+ 6 en campagne).

La mise en commun de deux scores de ressources identiques permet de majorer le seuil de 1, des scores différents restant sans effet.

Pour faire appel à une ressource, il faut comparer son coût avec le seuil précédent :

- ❖ Si $Coût \leq Anodin$: acquisition automatique.
- ❖ Si $Anodin < Coût \leq Limite\ d'acquisition$: test de ressource.
- ❖ Si $Limite\ d'acquisition < Coût \leq Limite\ d'endettement$: test de ressource, endettement.
- ❖ Si $Coût > Limite\ d'endettement$: acquisition impossible.

Test de ressource

Un test de ressource s'effectue comme un test de compétence avec un seul D12 et une difficulté = 7 - Coût.

- ❖ Si échec : objectif raté, plus de test de cette ressource pendant 1 mois mais acquisitions anodines toujours possibles.

- ❖ Si réussite : objectif atteint, application de l'endettement éventuel, temps d'acquisition variable en fonction du type d'acquisition (anodin, normal ou à crédit).

Les confrontations de ressources suivent les règles normales.

Variation des ressources

Les ressources augmentent de deux manières :

- ❖ La dépense de points d'expérience.
- ❖ L'utilisation de ressources exceptionnelles. L'augmentation est soit temporaire (cours de partie), soit permanente en la combinant avec l'expérience (fin de partie).

Les ressources diminuent si on ne les entretient pas régulièrement chaque semaine :

- ❖ Heures minimums = somme des ressources, sinon une ressource au choix diminue de 1.
- ❖ Heures optimums = somme des ressources x 2, sinon test de la ressource la plus forte : si réussi, aucun effet ; si échoué, une ressource au choix diminue de 1.

Lignes de vie

État de santé

Il existe trois degrés de blessure :

- ❖ Endolori : au moins une case de la première ligne rayée.
- ❖ Blessé : au moins une case de la seconde ligne rayée.
- ❖ Inconscient : au moins une case de la troisième ligne rayée, perte de 1 PV par heure sans soin.

Si un personnage raye le dernier point de sa troisième ligne de vie, il décède.

Récupération

- ❖ 1^{ère} ligne de vie : 1 PV/heure de repos.
- ❖ 2^{ème} ligne de vie : 1 PV/jour de repos et soins, présence d'un soigneur à Soins 1 minimum.
- ❖ 3^{ème} ligne de vie : 1 PV/semaine de soins quotidiens, test de Soins/-6 obligatoire.

Soins

- ❖ Soins d'urgence : stoppe la perte de PV d'un personnage à l'état Inconscient.
- ❖ Premiers soins : récupération d'1 PV après une blessure immédiate si test de Soins réussi.
- ❖ Soins de veille : accélération de la guérison, temps de récupération divisé par 2 si test de Soins réussi.

Difficulté du test : Endolori 0, Blessé -3, Inconscient -6.

Initialisation du combat

Initiative

Chaque combattant effectue un test d'initiative avec 1D12 : test de Rapidité/0 avec difficulté variable, puis RF/2 (si supérieur à 12, il est ramené à 12).

Ce score d'initiative est matérialisé par un D12 placé sur le mémo de combat, case « En garde ». Un personnage surpris effectue également un test mais place son dé sur la case « En retrait ».

Round

Un round de combat dure 5 secondes. Il se déroule de la manière suivante :

1. Les personnages « En garde » passent « Dans le feu de l'action » : les D12 sont placés au centre de la table de jeu.
2. Les personnages « En retrait » passent « En garde ».
3. Les personnages « Dans le feu de l'action » agissent par ordre d'initiative décroissant, puis passent « En garde ». Les actions sont simultanées en cas d'égalité des scores d'initiative.

4. Nouveau round en reprenant la procédure au point 1.

Fluctuation d'initiative

L'initiative peut varier pendant le combat.

- ❖ Si elle devient inférieure à 1, on retranche 12 (minimum 1) et son personnage diminue d'un cran son implication dans le combat.
- ❖ Si elle devient supérieure à 12, on retranche 12 (minimum 1) et son personnage augmente d'un cran son implication dans le combat.

Tour de jeu « dans le feu de l'action »

Annonce des actions

Les personnages « Dans le feu de l'action » peuvent entreprendre :

- ❖ Soit une action unique.
- ❖ Soit une ou plusieurs actions libres (pas de limite). Si plusieurs actions libres, malus de -3 cumulatif à tous les tests d'action du tour par action supplémentaire déclarée (-3 pour 2 actions libres, -6 pour 3 actions libres, etc.).

En plus, il peut annoncer autant d'actions gratuites qu'il le souhaite et doit effectuer toutes les actions obligatoires éventuelles.

Types d'action

- ❖ Unique : mobilise toute l'attention.
- ❖ Libre : rapide, peut être enchaînée avec une autre.
- ❖ Gratuite : très rapide, peut se combiner à une action unique.
- ❖ Obligatoire : prévue par le jeu ou le MJ (ex : initiative).
- ❖ Avancée : action d'un type précédent mais plus complexe, qui s'accompagne d'un choix automatique d'une pénalité martiale, mais sans prime martiale (ex : désarmer).

Description des actions

Le joueur décrit ses actions de manière vivante et concise. Il peut adjoindre une ou plusieurs primes martiales mais doit subir autant de pénalités martiales en retour. Chaque action est ensuite résolue jusqu'à la dernière déclarée.

Résolution des actions

- ❖ Test classique.
- ❖ Confrontation directe possible si opposition à une action ciblée sur lui ou une action dans sa zone de contrôle (1 m à mains nues, 2 m à l'épée, 3 m avec arme plus longue).
- ❖ Confrontation différée si opposition à une action antérieure.
- ❖ Test de surprise si évolution surprenante : test obligatoire de Vigilance, ou confrontation si l'origine est un autre personnage. Si réussi, le personnage peut déclarer une réaction.

