

COMMENT JOUER À  
RES MYTHICA

QUICKSTART  
DU JOUEUR



# ENTREPRENDRE UNE ACTION

## DÉCRIRE UNE ACTION

Décris l'action entreprise par ton personnage. Le MJ te demandera de lancer les dés uniquement si cette action semble dangereuse et/ou si son issue est incertaine.

## COMPOSER SON POOL DE DÉS

Si le MJ t'a demandé d'effectuer un jet, il t'indique **deux aptitudes** à utiliser. Additionne-les pour savoir combien de dés d'aptitude (d6) lancer.

Ensuite, le MJ définit le **niveau de risque** de l'action. Prends un nombre de dés de risque (d6 identifiables) égal au niveau indiqué et **remplace** par ces derniers autant de dés d'action dans ton pool.  
*N.B. : tu conserves donc le même nombre total de dés. Seule la composition du pool change.*

Regarde maintenant ta fiche pour savoir si tu peux utiliser une de tes compétences. Si elle a un coût, dépense la ressource nécessaire, puis ajoute à ton pool tout dé bonus offert.

Pour finir, décide si tu veux ajouter ou enlever des dés de risque de ta main. *N.B. : cette fois, tu ne remplaces pas de dés. Tu ajoutes ou enlèves simplement des dés de risque.*

## COMPRENDRE LE RÉSULTAT D'UN JET DE DÉS

Lance maintenant tous les dés que tu as en main.

Ceux qui affichent un résultat **égal ou supérieur à 6** correspondent à des réussites. Si ton jet compte **au moins une réussite**, ton PJ réussit son action.

Les dés de risque dont le résultat va de 6 à 9 correspondent aussi à des réussites, comme tout autre dé. Mais ils entraînent une **conséquence** si leur résultat va de 0 à 5. Plus le nombre de dés de risque affichant un résultat égal ou inférieur à 5 est élevé, plus la conséquence est grave. *N.B. : pour les dés RES MYTHICA, la face verte indique une réussite et la face rouge, une conséquence. La face blanche n'a aucune incidence sur le jet.*



# PROGRESSION & CONSÉQUENCE

## CADRANS DE PROGRESSION

Lorsqu'une tâche requiert d'effectuer plusieurs actions successives, le MJ dessine un **cadran de progression** sous la forme d'un cercle divisé en sections. Une fois le cadran complet, la tâche est considérée comme accomplie.

Tu peux dépenser des réussites pour compléter ton cadran, tout comme le MJ peut dépenser des conséquences pour compléter les siens.

## ASCENDANT

Tu peux aussi convertir tes réussites en **Points d'Ascendant** (PA). Ces PA sont rassemblés dans une pioche commune et peuvent être dépensés pour utiliser des compétences. Une fois la scène terminée, les PA restants sont éliminés.

## ÉCHEC

Si tu n'obtiens aucune réussite, ton action est un échec, et le MJ empêche une **Action Adverse**. Il peut concrétiser cette action sur-le-champ ou la mettre de côté sous la forme de points d'Action Adverse (AA).

## CONSÉQUENCES

Les conséquences des dés de risque s'appliquent, que ton action ait réussi ou non. Elles peuvent causer une **blessure physique/souffrance psychique**, faciliter la **progression du MJ** ou lui permettre de gagner de l'**ascendant**.

## BLESSURES & SOUFFRANCES

Chaque conséquence t'inflige un niveau de blessure/souffrance à noter à côté de l'aptitude employée lors du jet. Au niveau 1, la blessure/souffrance est temporaire et guérit dès la fin de la scène. Aux niveaux 2 et 3, la blessure/souffrance doit prendre un temps mort pour guérir. Au niveau 4, elle risque de devenir permanente. Au-delà de 4, chaque nouvelle blessure/souffrance te pousse un pas de plus vers la mort ou la folie. Si l'un de ces cadrans est rempli, ton personnage meurt ou perd définitivement la raison.



# TEMPS MORT & POINTS DE DESTIN

## TEMPS MORT

Lors de la **phase de temps mort**, tu peux soigner tes blessures, te reposer ou mener des projets plus longs. Pendant chaque journée de temps mort, les PJ peuvent effectuer une action au choix. De son côté, le MJ jette les dés pour chaque faction afin de connaître l'issue d'une de leurs actions. Ces actions ne nécessitent qu'un seul lancer de dés, sans role-play et sans narration.

Si tu es blessé(e) ou que tu souffres, la meilleure option est de te soigner ou de te reposer. Dans le cas contraire, tu peux choisir d'enquêter sur une faction ennemie, d'offrir un sacrifice à une divinité ou de te préparer pour affronter la prochaine phase d'aventure.

## POINTS DE PRÉPARATION

Quand tu utilises ton temps mort pour te préparer, tu gagnes des Points de Préparation (PP). Inutile de préciser comment tu souhaites te préparer : il te suffit d'utiliser ces PP pendant la phase d'aventure pour que la tablee le comprenne. Le MJ détermine alors le coût en PP de ta préparation : plus celle-ci semble improbable, plus le coût sera élevé.

## POINTS DE DESTIN ET POINTS D'EXPÉRIENCE

Lorsque tu offres un sacrifice à une divinité, tu obtiens un **Point de Destin** (PD) en rapport avec son domaine.

Tu peux aussi engranger des PD au cours du jeu si tu sacrifies quelque chose pour l'un de tes **liens**. Dans ce cas, ajoute ces points au lien en question. Utilise tes PD pour obtenir un dé bonus dont le nombre de faces correspond à la force du lien ou convertis-les en **Points d'Expérience** (XP) à la fin de la session.



# UTILISER DES OBJETS

## QUALITÉ D'UN OBJET

Selon sa qualité, un objet peut être **hors d'usage** (0), **fragilisé** (1), de qualité **moyenne** (2), de qualité **supérieure** (3) ou de qualité **exceptionnelle** (4). Les échecs, les réussites partielles ou les sauvegardes peuvent peu à peu affecter la qualité d'un objet jusqu'à ce qu'il soit hors d'usage.

## UTILISER DES OBJETS

Si tu utilises des armes ou ton armure lors d'une action, ajoute les dés bonus qu'elles offrent à ton jet. Si tu subis une ou plusieurs conséquences, tu peux choisir d'en éviter le nombre de ton choix en abîmant à la place d'autant de points un objet ou une partie de ton armure. Lorsqu'un objet atteint le niveau de qualité 0 (hors d'usage), il devient inutilisable.

## CHARGE

Lorsque tu entames une mission, le MJ peut te demander quelle charge tu emportes avec toi. Celle-ci peut être **légère** (4), **normale** (8) ou **lourde** (12), ce qui fait uniquement état de son envergure mais ne dit pas quels objets tu transportes. Tu pourras annoncer aux autres, au cours de la partie, ce que contient ta charge. Chaque objet compte pour une partie de ta charge. Tu ne peux pas prendre avec toi plus d'objets que ce qu'elle peut contenir.

*N.B. : les objets que tu ramasses ou abandonnes en chemin ne comptent pas dans le total.*

## PLAYBOOK : TA FICHE DE GROUPE

L'**entreprise** que ton groupe cherche à mener à bien détermine le playbook du groupe. Chaque entreprise s'accompagne de bonus liés à un certain style de jeu.