



Descriptif du système

jeudi 27 juillet 2006, par [Eon](#)

Le système de jeu de Scales est fait de manière à faciliter le travail du MJ (Maître de Jeu) et à débrider l'imagination des joueurs. Toutes les caractéristiques d'un humain normal sont définies à 0. Les personnages de vos PJs (Personnages Joueurs) ou PNJ (Personnages Non Joueurs) étant des êtres d'exceptions, auront ainsi des caractéristiques pouvant être négatives ou positives. Les compétences des personnages sont quand à elles déterminées par des métiers ou des hobbies qui seront plus ou moins maîtrisés selon l'expérience de votre personnage. Les actions de vos personnages seront ainsi influencées par les caractéristiques, le niveau d'aptitude à effectuer l'action selon le métier ou le hobby pratiqué et la difficulté de l'action en question.

Création d'un groupe

Un groupe de joueur devra être composé d'un enfant dragon et de un ou plusieurs êtres magiques. Pourquoi un seul dragon ? Tout simplement pour ne pas se retrouver avec un groupe GrosBill qui finira de toute façon par nourrir les poissons voir Toungouska le dragon blanc... Mais également parce que le gestalt est un lien composé d'un seul dragon qui crée le lien grâce à sa magie et à celle de l'objet-gestalt. On ne connaît pas à l'heure actuelle de gestalt composé de plusieurs dragons.

Création d'un enfant dragon

L'enfant dragon est l'être le plus puissant du groupe et devra veiller sur les autres membres de son gestalt. Il devra néanmoins ne pas sous-estimer ces compagnons ni les dénigrer car il sera la cible privilégiée des adversaires qu'ils rencontreront de part sa nature, et l'aide de ces compagnons pourra lui sauver la vie plus d'une fois. Sa forme naturelle est humaine et son âge devra être compris entre 18 et 25 ans. Cela afin de créer un certain équilibre, certe imparfait, mais néanmoins acceptable.

Caractéristiques : Elles seront comprises entre -2 et +4. A la création le joueur devra répartir 6 points

positifs dans les caractéristiques qu'il aura choisi de valoriser. Il pourra également répartir 3 points négatifs maximum et ainsi récupérer 3 points positifs supplémentaires.

Compétences : il pourra choisir 1 métier dans lequel il sera considéré comme débutant et 2 hobbies (ou 1 seul) en tant qu'amateur (averti).

Pouvoirs Magiques : Les enfants dragons possèdent tous des pouvoirs innés qui sont différents pour chaque famille de dragon. Les dragons peuvent également faire appel à la magie draconique qui est une magie basée sur la Mana.

Création d'un être magique

Les êtres magiques sont à leur création des humains "normaux" avec toute fois des caractéristiques hors norme que vous devrez déterminer. Leur âge devra être compris entre 25 et 40 ans.

Caractéristiques : Elles seront comprises entre -2 et +2. Vous pourrez ainsi répartir 4 points positifs dans vos caractéristiques. Il vous est également possible d'attribuer 2 points négatifs maximum à vos caractéristiques afin de récupérer 2 points positifs supplémentaires.



Compétences : il pourra choisir 1 métier dans lequel il sera considéré comme expert et 2 hobbies en tant qu'averti . Alternativement il pourra troquer son metier expert contre deux métiers, un débutant et un qualifié. De même il pourra exercer un hobby au niveau spécialiste contre ses deux hobbies averti.

Pouvoirs Magiques : Les êtres magiques à leur création ne possèdent aucun pouvoir magique. En effet ceux-ci se développeront au fur et à mesure des scénarios et en fonction de l'être magique qu'il incarnera, en sachant que celui-ci sera défini par le maître du jeu selon les manières, les habitudes et les tics des joueurs.

Création d'un gestalt

Un gestalt est un lien magique représenté par un objet manufacturé par une ou plusieurs mains humaines qui relie les esprits des êtres qui le composent.L'objet en question devra daté d'avant

le 14ème siècle étant donné la rareté de ces objets après cette date. Il sera bon de définir son apparence, son poids ainsi que sa valeur monétaire afin de s'en faire une idée et de pouvoir, le cas échéant, en faire l'acteur principal d'un scénario ;). La première personne à se lier à cet objet sera toujours le dragon qui formera le noyau de l'union.L'objet-gestalt est caractérisé par deux éléments, sa taille et sa puissance.

La taille d'un objet-gestalt représente le nombre de personne à pouvoir se retrouver lier à cette union magique. Elle se définit par le nombre de joueur présent à la création du gestalt additionné de $1d10/2$. Sa puissance représente les pouvoirs de l'objet et leurs puissances. Elle se définit par $5 + 1d10/2$. Les objets-Gestalt possèdent tous des pouvoirs magiques qui peuvent être utilisé par les membres du Gestalt. La puissance de ces pouvoirs dépend du degré d'intégration de chaque membre au sein du Gestalt. Ainsi des joueurs qui passent leur temps à se tirer dans les pattes verront la puissance de leur objet-Gestalt diminuer.