

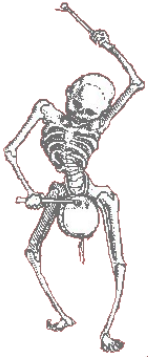
Soleil Cruel



Soleil Cruel - Le jeu de rôle horrifique.

Luttez contre des créatures venues des intermondes ou (pire) contre des humains en risquant votre peau.

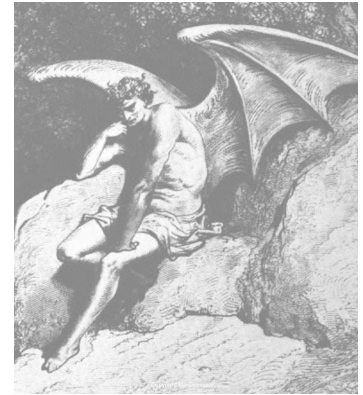
Face au déferlement de forces occultes ou à la folie banale et meurtrière de vos congénères, saurez vous survivre ?



On entend monter dans les airs comme un cri de triomphe, la gueule rouge de l'enfer semble s'ouvrir et chanter mes victoires.

De ma bouche se déversent calomnies, mensonges, et flatteries qui finissent toujours par germer dans quelque cerveau. A tous je promets l'impossible. Mon rire long, mélodieux et cruel vous torture l'âme. Mon oeil interroge vos vices les plus sombres.

Vous riez ? Mais ce rire est rongé par l'angoisse, les hommes sont faibles et méchants, le monde est un fou, qui bave, écume et court comme un enfant épouvanté, il sue de fatigue, gesticule et rêve de sa propre mort, la seule délivrance. Mais avant de s'anéantir dans le vide, il veut vivre bien sa dernière minute ; il faut consommer l'orgie et tomber ensuite ivre, ignoble, désespéré, l'estomac plein et le coeur vide. Et je contemple cette déchéance, jusqu'à ce que la roue des passions qui broie les hommes depuis la création s'arrête enfin, usée comme sa pâture.



Soleil Cruel



Niveau des Traits	
Mauvais	-2
Médiocre	-1
Moyen	0
Fort	+1
Excellent	+2

Le personnage se définit par son occupation, son nom et sa description, ainsi que quatre Traits qui le caractérisent : Muscle, Nerf, Cerveille, Chance.

Chaque Trait a un niveau exprimé par un bonus/malus, qui sera additionné ou soustrait au jet de 2d6.

A la création, le joueur distribue au choix les bonus/malus parmi les Traits, avec un minimum de -2 et un maximum de +2.

La somme doit être nulle.



MUSCLE : force, agilité, endurance



CERVELLE : vivacité, intellect, logique



NERF : sang-froid, stabilité, calme



CHANCE : chance, hasard, destin

Exemple :

Mike, étudiant

MUSCLE +2

CERVELLE 0

NERF -1

CHANCE -1



Soleil Cruel

En cours de jeu, les joueurs racontent ce que font leurs personnages, et le Maître du Jeu décrit comment l'environnement réagit et évolue. Lorsque le Maître du Jeu reconnaît que la situation en cours correspond à l'un des états énumérés ci-dessous (se contrôler, risquer, analyser, chance), il le signale et le joueur jette les dés, en appliquant le malus/bonus du Trait impliqué. Le Maître du Jeu interprète alors le résultat, en l'intégrant dans le récit.

Les malus cumulatifs causés par les blessures ou la perte de sang-froid ne peuvent pas excéder -3. Le MJ peut décider qu'une blessure est totalement incapacitante, ou que le personnage est hors de contrôle car il a perdu son sang-froid, mais tant qu'on n'est pas arrivé pas à cette extrémité, et que le joueur peut jeter le dé, il ne peut subir un malus cumulé inférieur à -3.

ANALYSER - 2D6 + CERVELLE

Lorsque vous étudiez attentivement une personne, un thème, un objet, un lieu ou une situation.

Sur 10+, vous savez tout ce qu'on peut humainement en savoir dans le temps que vous y consacrez, et selon la façon dont vous orientez votre recherche

Sur 7-9, vous obtenez des éléments intéressants et nombreux mais pas tous ceux qui seraient disponibles

Sur 6-, vous n'obtenez rien de nouveau, sauf une éventuelle complication

CHANCE - 2D6 + CHANCE

Lorsque vous êtes dans le pétrin et qu'un coup de pouce du destin vous serait utile ou lorsque le MJ souhaite savoir si le hasard vous est défavorable ou favorable.

Sur 10+, la fortune vous sourit.

Sur 7-9, vous avez de la chance mais pas autant que vous l'auriez souhaité.

Sur 6-, vous avez la poisse et la situation empire.

RISQUER - 2D6 + MUSCLE

Lorsque vous tentez une action comportant un risque physique et/ou une incertitude.

Sur 10+, tout se passe aussi bien que vous l'espérez

Sur 7-9 il y a une complication et le MJ vous propose un choix.

Sur 6-, le risque tourne mal, le MJ vous explique comment. Une blessure est infligée, entraînant un malus de -1 à tous les jets de dés (sauf Chance) tant qu'elle n'est pas soignée. Ces malus sont cumulatifs (si plusieurs blessures), avec un maximum de -3.

SE CONTRÔLER - 2D6 + NERF

Lorsque vous êtes confronté à l'horrible, le surnaturel et l'anormal ou dans une situation très tendue et qu'il faut garder le contrôle de soi.

Sur 10+, vous vous contrôlez et agissez comme bon vous semble.

Sur 7-9, vous contrôlez l'action en cours mais elle réussit moins bien que prévu ou entraîne un effet secondaire, nervosité oblige.

Sur 6-, l'action échoue ou bien le personnage hésite et ne la commence pas, et le MJ choisit sur la liste (selon les circonstances):

- Crier, paniquer, fuir
- Riposte violente et désordonnée
- Se prosterner et marmonner
- Avoir -1 de malus à vos jets de dés tant que vous ne vous êtes pas reposé quelques heures. Ce malus peut être cumulatif (maximum : -3).

Soleil Cruel

