

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## JET SIMPLE



+ COMPÉTENCE - DIFFICULTÉ = MARGE DE RÉUSSITE

## JET OPPOSÉ



+ COMPÉTENCE - (  + COMPÉTENCE adverse ) = MARGE DE RÉUSSITE

## JET DE GROUPE



+ la meilleur COMPÉTENCE +1 par personnage aidant

### MARGE NÉGATIVE

Échec de l'action.

### SE SURPASSER

Perte d'autant de VAILLANCE (ou sacrifice de points d'équipement) que la marge négative pour réussir l'action.

### MARGE POSITIVE

Réussite de l'action.

### ENTRAIDE

Votre marge de réussite peut être utilisée pour compenser la marge négative d'un allié.

## QUITTE OU DOUBLE

Lors d'un jet OPPOSÉ, une **marge nulle** (lorsque les deux adversaires obtiennent le même score ou que vous vous êtes surpassé pour ne pas échouer) déclenche un QUITTE OU DOUBLE. Si les deux adversaires retentent l'opposition au TOUR suivant, la marge de succès sera doublée ! Une nouvelle égalité amènera à un QUITTE

OU TRIPLE, etc...

## PRÉDICTION

Avant un jet de COMBAT, TIR ou MAGIE, utilisez votre MANOEUVRE pour choisir autant de chiffres entre 1 et 12 que votre maîtrise de COMPÉTENCE.

Si votre jet de dé est égal à l'un de ces chiffres,  
vous déclenchez un HAUT FAIT !

## POINTS DE DESTIN

Vos points de DESTIN vous permettent de modifier le résultat de l'action

1 point = donne +1 à votre jet

2 points = déclenche un HAUT FAIT

3 points = relancer un jet de compétence. Vous ne pouvez pas relancer une relance.

4 points = sauve votre personnage s'il était aux portes de la mort.



# LISTE DES HAUTS FAITS

Hauts Faits de Combat	
Attaque brutale	+3 aux dégâts pour cet ASSAUT.
Attraper	Vous engagez une LUTTE avec votre adversaire qui devra remporter un ASSAUT pour s'en dégager. (cf Lutte)
Bousculer	Vous faites tomber votre adversaire au sol. Il subit un malus de -1 et devra remporter un ASSAUT pour se relever.
Improviser ou utiliser l'environnement	Un effet à définir avec le meneur en fonction de la situation ou d'un environnement particulier.
Parade	+3 à votre PROTECTION pour cet ASSAUT.
Sonner	L'adversaire subit un malus de -2 à sa prochaine ACTION.

Hauts Faits de Lutte	
Clé de bras	L'adversaire subit un malus de -3 à son prochain jet. Vous devez être en LUTTE avec votre adversaire pour utiliser ce HAUT FAIT.

Conditions de Tir	
Tir à distance (Arcs et Arbalètes)	-1 par ZONE
Lancé à distance (Armes de jet)	-2 par ZONE
Position surélevée	+2
Cible engagée avec un allié	-4 Une MARGE négative inflige autant de dégâts à l'allié engagé !
Pluie, brouillard, pénombre...	-2
Bourrasques de vent	-6
Tempête	-12



## HAUTS FAITS MAGIQUE

Hauts Faits Magique	
Focalisation	Augmentez un bonus ou un malus du sort d'1 point.
Echo	Le sort va durer un TOUR de plus.
Prémonition	Récupérez 1 point de DESTIN.
Intangible	Gagnez 2 points de PROTECTION pour ce TOUR.

Hauts Faits de Duel Magique	
Radiation Pourpre	Un allié gagne +2 à sa prochaine ACTION.
Onde Azure	Un allié gagne +3 PROTECTION pour ce TOUR.
Flux Doré	Un allié gagne 4 niveaux de PRÉDICTION pour sa prochaine ACTION.
Vague Verte	Un autre ennemi subit un -2 à sa prochaine ACTION.
Rayon Obscur	Vous et votre adversaire perdez 4 points de VAILLANCE.





# ÉTATS

## À COUVERT

Vous vous êtes mis à couvert derrière un arbre ou des buissons, vous gagnez 4 points de PROTECTION jusqu'à ce que vous vous déplaciez ou que l'on vous engage en combat.

## À L'ABRI

Vous vous êtes mis à couvert derrière un mur ou des rochers, vous gagnez 8 points de PROTECTION jusqu'à ce que vous vous déplaciez ou que l'on vous engage en combat.

## AU SOL

Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets. Vous devez dépenser une MANŒUVRE pour vous relever, et si vous êtes engagé vous devez gagner un assaut pour se faire.

## AVEUGLÉ

Vous subissez un malus de -4 à toutes les actions nécessitant la vue (toutes les actions martiales, la perception, l'artisanat etc...).

## EMPOISONNÉ (CUMULABLE)

Votre personnage est empoisonné et subit un niveau de FATIGUE jusqu'à être soigné, ou prendre un antidote.

## ENFLAMMÉ (CUMULABLE)

Vous avez pris feu ! Au début de votre prochain TOUR, vous perdrez 1 point de VAILLANCE, au TOUR suivant 2, puis 3 et ainsi de suite. Il vous faudra une ACTION et une MANŒUVRE pour vous rouler au sol et éteindre les flammes. Chaque état supplémentaire augmente les prochains dégâts subits d'un point.

## EPUISÉ

Après vous être surpassé, votre VAILLANCE a été réduite à 0. Vous gagnez 4 niveaux de FATIGUE et

vous serez mourant dès que vous subirez des dégâts.

## FATIGUE

Chaque niveau vous impose un malus de -1 à toutes vos actions. Pensez à vous reposer dès que possible (cf Repos).

## HÉMORRAGIE (CUMULABLE)

Votre personnage a subi une blessure qui lui fait perdre son sang, il perd un point de VAILLANCE au début de chaque TOUR.

## IMMOBILISÉ

Votre personnage ne peut plus se déplacer et changer de ZONE, s'il est au sol, il ne peut plus se relever. Vous subissez un malus de -4 à l'ESQUIVE.

## LUTTE

Votre adversaire vous a agrippé et vous contraint dans une lutte. Deux opposants engagés en lutte subissent un malus de -4 en COMBAT et en ESQUIVE et ne peuvent pas utiliser d'armes. Vous devez remporter un ASSAUT pour vous défaire d'une lutte.

## SONNÉ

Vous avez pris un mauvais coup sur la tête. Vous subirez un malus de -2 à toutes vos actions du prochain TOUR.

## MORT

Malheureusement toute bonne histoire a une fin. Vous pouvez faire un nouveau personnage...

## MOURANT

VAILLANCE réduite à 0 suite à une blessure physique, vous êtes inconscient. Si vous n'avez plus de points de DESTIN et que vous n'êtes pas soigné à la fin de la journée, c'est la MORT.



---

Ruines est jouable sur



> Le système pour le meneur

> Les fiches de personnages pour les joueurs :  
Borya - Brana - Koffi - Ogodai - Vera - Zora

Des questions ? Un avis à partager ?  
N'hésitez pas à nous rejoindre sur le site [indé12éditions.fr](http://indé12éditions.fr)