

Les talents

Souvenir - Mnémosyne

Altération des souvenirs d'une personne

Lieux - Hestia

Altération des lieux et manipulation de leur configuration

Nature - Déméter

Contrôle des éléments naturels

Dissimulation - Nyx

Dissimulation de toute chose au regard des autres

Émotion - Éris

Contrôle de l'action des hommes

Organique - Apollon

Maîtrise de l'évolution organique d'un corps

Objets - Héphaïstos

Altération des objets, maîtrise de leur présence ou de leur absence

Analyse - Athéna

Analyse de la Trame et exploration du passé et du futur

Instinct - Kérberos

Atropos : Connaissance de toute chose sur tout sujet public

Clotho : sens du danger

Lachésis : Multiplicateur supplémentaire sur tous les jets de savoir-faire

Les bénédictions

Rang 0 : Zeus

Relancer ses échecs

Rang 1 : Hermès

Lien sympathique avec les autres membres du gône

Rang 2 : Sibylle

Lire les augures

Rang 3 : Asclépios

Régénération

Rang 4 : Hadès

Modifications des cocons

Rang 5 : Janus

Voyage entre les cocons

Rang 6 : Kérèstion

Participation au kéréstion

Un talent :

- Réussit toujours automatiquement
- N'a que des effets physiquement possibles
- Ne peut pas cibler un monument ou un événement historique
- Ne peut pas cibler un myste
- Ne peut être utilisé que sur une cible à portée
- Peut nécessiter de la motivation si la Trame résiste
- Peut être opposé par un myste à portée
- Peut augmenter le niveau de cristallisation

Le joueur ne contrôle que l'effet exact, pas la chaîne d'événements qui permet de l'expliquer

Résumé du système de jeu

Éleusis se joue avec quatre dés. La moitié des chiffres du dé sont un échec et l'autre moitié une réussite. Par exemple, sur un dé 6, 1-2-3 sera un échec et 4-5-6 une réussite. La compétence s'applique ensuite sous la forme d'un multiplicateur de $\times 1$ à $\times 4$ sur les succès obtenus aux dés. On obtient alors un nombre de succès à opposer à un seuil de difficulté.

En outre, chaque personnage dispose de points de motivation. Ils lui permettent d'utiliser ses bénédictions et sont aussi dépensés lorsqu'une action demande un effort particulier de la part du personnage.

Lorsqu'un personnage est blessé, des points de désavantage permanents lui sont attribués.

Création de personnage

Savoir-faire

16 points à répartir suivant le principe de tâche d'huile

Niveau	Coût
2	1
3	2
4	4

Talents

Un talent ou les trois talents de Kerbéros

Bénédictio

La bénédiction de Zeus

Influence

18 points. Pour chaque niveau, il faut avoir acheté **Information** pour pouvoir acheter **Contrôle**.

Niveau	Coût
Main d'œuvre	1
Cadres	2
Direction	4

Le coût d'un niveau peut être multiplié ou divisé :

Caractéristique	Facteur
Locale	x1
Nationale	x2
Internationale	x4
Sensible	+1
Floue	+1
Mineure	-1

Choisir les types d'influence (jusque trois types pour la base, deux pour le milieu, un seul pour le haut) parmi amitié, copinage, direct, menace, pot-de-vin et statut.

Train de vie

6 points (donc un rang complet)

Suivants

Le nombre de points de suivants est égal au nombre de points de train de vie, à choisir entre administrateurs, analystes, avocats, cour, gardes du corps, gestionnaires et spécialistes (à préciser).

Niveau	Coût
1	1
2	2
3	4

Revenus

À répartir librement.

Langues

Choisir jusqu'à trois langues.

Traits de caractère

Choisir jusqu'à trois traits de caractère.

Avantages et désavantages

Optionnel.

Points de bonus

20 points à répartir :

Catégorie	Coût
Savoir-faire x2	5
Savoir-faire x3	10
Savoir-faire x4	15
Talent	15
<i>multiplié par le nombre de talents déjà connus</i>	
Influence	1
Train de vie	2

Résumé d'une action (système)

Ces différentes phases valent pour tous les participants à l'action. Elles sont simultanées pour tous les participants et toujours effectuées dans cet ordre.

Choix des adversaires

Le joueur choisit son ou ses adversaires, et décide s'il se met en posture défensive ou non. Il lance ensuite les dés.

Annuler les succès adverses

Chaque succès annule un succès d'un adversaire, si l'adversaire vise lui aussi le joueur, jusqu'à ce que le joueur ou les adversaires ne disposent plus de succès.

Annuler le désavantage

Pour chaque succès restant, le joueur annule un de ses points de

désavantage, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de désavantage ou de succès disponibles.

Désavantager l'adversaire

S'il n'est pas en posture défensive, le joueur donne un point de désavantage à l'adversaire pour chaque succès restant après les deux opérations précédentes,

Acheter un résultat

S'il a désavantagé l'adversaire ce tour-ci, et que cet adversaire a accumulé assez de points de désavantage, le joueur peut acheter un résultat en enlevant à l'adversaire autant de points de désavantage que le prix du résultat.

Système

Table de difficulté

Difficulté	Succès
Formalité	1
Facile pour un amateur, normal pour un néophyte	2
Normal pour un amateur, difficile pour un néophyte	3
Normal pour un amateur, rare pour un néophyte	4
Normal pour un professionnel, difficile pour un amateur	5-6
Difficile pour un professionnel, rare pour un amateur	7-8
Difficile pour un as, rare pour un professionnel	9-10-11-12
Hors du commun	13-14-15-16

Résultats d'opposition

Résultat	Désavantages
Défaite totale	13
Défaite	7
Manœuvre	4

Défaite totale

L'adversaire a complètement perdu. La défaite est si totale et évidente qu'il ne pourra plus jamais s'opposer au vainqueur à l'avenir.

Défaite

L'adversaire a perdu... Pour cette fois au moins.

Manœuvre

Le personnage réalise une manœuvre qui pourra lui donner un bonus pour les actions à venir.

Posture défensive

Un multiplicateur supplémentaire.

Description

Un à deux succès supplémentaires après multiplicateur.

Équipement

Succès automatiques après multiplication

Rang des armes à distance

Type d'arme	Rang
Pas d'arme	0
Revolver	1
Automatique ou fusil	2
Mitraillette	3
Fusil d'assaut	4

Rang des armes de contact

Type d'arme	Rang
Pas d'arme	0
Arme courte	1
Arme longue (bâton)	2
Arme longue (épée)	3

Armures	Arme à feu	Arme blanche	Sans arme
Gilet pare-balles	+3	+1	0
Protection complète	+4	+3	+3

Règles optionnelles

Viser

Un tour à viser rajoute deux succès automatiques (après multiplicateur), on peut ajouter 4 succès automatiques au maximum en visant. Le maximum est de 6 si l'on dispose d'un matériel très adapté

Couvert

Couvert partiel	1 à 3
Couvert total	4 à 6.

Couvert naturel -1 *tous les deux point de couvert pour les actions de la personnes à couvert.*

Initiative

Un jet, au résultat multiplié par un savoir-faire s'il y a lieu. Celui qui réalise le plus de succès gagne, et n'aura pas d'opposition sur son jet de combat.

Armes non conventionnelles

Tirs de zone

Les succès sont appliqués à chaque opposant dans la zone. Possibilité d'opposer avec environnement

Bazooka, lance-roquette et autres

Un tour à charger, et un autre tour pour armer. Le tir est un tir de zone, et ignore la moitié de la valeur des couverts (arrondi à l'inférieur). L'arme est considérée de rang 5 en ce qui concerne la qualité de l'armement.

Grenades

Les grenades constituent des tirs de zone et annulent un couvert.