



Jeu de rôle



Novembre 2016  
VERSION BETA1.4  
Jossefin GRANGE





## Système de jeu : Potentiel.D10 - Version BETA 1.4

**Date :** Novembre 2016

- Document NON commercial en phase de beta-test.
- Graphisme non définitif et ne sont là que pour l'habillage de la version BETA.
- Logo non définitif.

**© Auteur et illustrateur : Josselin GRANGE**

L'ensemble de ce document est soumis au droit d'auteur.

### Relecture :

Craby, Poussin (CHORIER Guillaume), Yannick Tanuki Himber.



«Red Point Genesis» de [josselin grange](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).

# SOMMAIRE

<a href="#">Prologue</a>	
<a href="#">Introduction</a>	page 4
<a href="#">Note d'intention</a>	page 5
<a href="#">Règles</a>	page 6
<a href="#">Description</a>	page 7
<a href="#">Création de personnage</a>	page 8
<a href="#">Initiative</a>	page 14
<a href="#">Actions de jeu</a>	page 16
<a href="#">Difficultés</a>	page 26
<a href="#">Santé &amp; fatigue</a>	page 27
<a href="#">Privilèges narratifs</a>	page 28
<a href="#">Avantages</a>	page 30
<a href="#">Atouts</a>	page 34
<a href="#">Expérience</a>	page 48
<a href="#">Création de PNJs</a>	page 49
<a href="#">Exemples de PNJs</a>	page 50
<a href="#">Règles avancées</a>	page 52
<a href="#">Soutenir &amp; entraver</a>	page 53
<a href="#">Déplacement</a>	page 56
<a href="#">Règles diverses</a>	page 60
<a href="#">Magie avancées</a>	page 62
<a href="#">Introduction</a>	page 63
<a href="#">Tableau</a>	page 66
<a href="#">Difficulté : augmentation du potentiel</a>	page 70
<a href="#">Univers &amp; aide de jeu</a>	page 72
<a href="#">Aide au scénario</a>	page 73
<a href="#">Cadre de jeu</a>	page 74
<a href="#">Background</a>	page 76
<a href="#">Conseil de narration</a>	page 78
<a href="#">Règles oppressantes</a>	page 81
<a href="#">Annexes</a>	page 88

Règles utiles pour jouer.

## Introduction

### Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est une distraction qui permet à des personnes de jouer un rôle (imaginaire) dans un environnement fictif. Le participant agit à travers ce rôle par des actions narratives (dialogues improvisés, descriptions) ou par des prises de décision sur le développement du personnage. L'univers et les personnages non joueurs sont décrits par le narrateur, un autre joueur qui a la charge de scénariser la partie. Un livre de jeu de rôle se compose de règles et de descriptions (monde, interaction type, population, animaux)...

### Notre jeu

Pour ce jeu, l'objectif est d'offrir un système simple, qui permet de jouer dans tous les types de manga, mais aussi dans les univers proches du cosplay comme les comics, les films et les jeux vidéos.

Le livre présentera globalement un univers ou un background. Cependant les Narrateurs pourront puiser dans n'importe quel manga pour avoir une base solide. Vous pourrez donc choisir de jouer de façon ponctuelle dans des univers que vous appréciez.

Ce jeu est idéal pour mettre de l'ambiance, pour des soirées entre amis ou pour des événements ponctuels. Il peut permettre de faire des animations lors des conventions de cosplay, permettant aux personnes déguisées de jouer leur personnage favori lors d'une soirée.

### Auteur

L'auteur qui s'occupe de l'écriture et de la réalisation du projet se nomme Josselin Grange. Il a déjà créé une gamme de jeu (6 livres) et travaille comme graphiste, auteur ou illustrateur pour plusieurs éditeurs francophones. Il a participé à une 10<sup>e</sup> de gammes de jeu.

### Le monde

Le jeu se déroule dans le monde de Red-point, mais à une autre époque. Le monde est composé d'hexagones, chaque hexagone est une réalité alternative, un univers de jeux vidéo, de manga, de cosplay ou de comics... un univers fantasmé par un fan ou un auteur, une réalité qui ressemble à un univers connu. Cela rejoint le concept d'univers parallèle de DC qui permet des transversalités simples.

Vous êtes donc en présence d'un multivers. Les passages d'un monde à l'autre sont en théorie impossible, mais les personnages joueurs vont très rapidement découvrir que les hexagones sont poreux.

## Note d'intention

### Information pour les lecteurs

Ce que vous allez lire est un document de travail. En aucun cas ce n'est un texte définitif, les règles vont sûrement encore changer. Une fois que le jeu sera bêta-testé et validé, une phase d'écriture et d'organisation des chapitres sera faite. Pour le moment c'est donc du brouillon.

### Système de Résolution

Pour résoudre une action, il faut jeter un dé à dix faces, rajouter un atout plus un attribut. On compare les résolutions. Les points qui restent se nomment les dégâts, ils réduisent la santé ou la fatigue du personnage qui a perdu. Une fois que l'un des protagonistes arrive à 0, l'opposition est finie.

### Transmédia

Ce livre propose des liens pour télécharger des documents complémentaires et pour voir des vidéos de la websérie. Vous croiserez également des liens promotionnels et des liens vers les ouvrages de référence<sup>(1)</sup>.

<sup>(1)</sup> Ce n'est pas une pub déguisée, mais une vraie référence. Les liens promotionnels sont encadrés et clairement identifiés.



# RÈGLES

## DESCRIPTION

### LA PUISSANCE

Cela représente la puissance théorique du personnage. Plus le score est élevé plus le personnage est puissant. Pour connaître la puissance d'un personnage on additionne les niveaux des attributs, plus les niveaux des atouts, plus 5 points par avantage.

### SANTÉ

Cela représente l'intégrité physique du personnage, ce sont ses points de vie, quand il tombe à 0 le personnage est inconscient.

*Exemple : Pendant un combat le personnage subit une attaque mentale et tombe à 0 en santé, il devient inanimé.*

**Mort ultime :** quand un personnage est à - santé\*, il est mort.

\* *santé négative.*

### Calcul

La santé est égale au calcul suivant :  
**(corps + corps + mystik) x2**

### Récupération :

Le personnage récupère ses points de Santé après une longue période de repos (sommeil, hospitalisation). Le narrateur peut limiter cette récupération s'il le souhaite. On peut partir du principe que dans une situation standard on récupère 1 point toutes les heures.

### FATIGUE

Cela représente la fatigue du personnage, c'est un score temporaire qui sert pour les interactions ne causant pas de dégâts (non létal). Quand le score est à 0, le personnage doit se reposer, a perdu un duel face à une autre personne, etc.

*Exemple : Pendant un tournoi d'échecs, le personnage a perdu la partie quand il arrive à 0 en Fatigue. Il mettra un certain temps à s'en remettre (moralement et physiquement). Cela peut s'appliquer pour un bras de fer, à une déception amoureuse ou toute opposition non létale.*

### Calcul

La Fatigue est égale au calcul suivant :  
**(social + social + mystik) x2**

### Perte temporaire

Le narrateur peut dans un moment de faiblesse ou pour une raison valable, remonter le niveau de fatigue (ou de santé) des personnages, s'il estime que la perte des points n'est que temporaire.

### Récupération :

Le personnage récupère ses points de fatigue après une période de repos (sommeil, sieste, repas) ou après une scène. Le narrateur peut limiter cette récupération s'il le souhaite. On peut partir du principe que dans une situation standard on récupère 5 points toutes les heures.



Sommaire  
Prologue

Règles

Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privilèges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées

Soutien & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu

Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes



# CRÉATION DE PERSONNAGES

## PUISSANCE

Voir page précédente  
Création avec une Puissance de 65.

Création :  
noter 65

## SANTÉ ET FATIGUE

Voir page précédente

## ATTRIBUTS

Un personnage se compose de 3 attributs : **corps, social et mystik**  
Chaque attribut a une valeur allant de 1 à l'infini, la moyenne est de 5.

**Social :** C'est toutes les capacités sociales du personnage : son intelligence, ses connaissances, son intuition, son charisme, sa présence, son empathie, mais aussi sa faculté à avoir des relations.

**Mystik :** C'est toutes les capacités magiques ou occultes du personnage : la volonté, la psyché, la sorcellerie, la magie, la cybernétique, etc.

**Corps :** C'est l'intégrité physique du personnage : sa puissance, son agilité, son endurance, sa perception. C'est l'attribut qui va servir pour se battre, pour faire du sport, etc.

## AVANTAGES

Voir chapitre avantage.

Création :  
1 avantage

## ATOUTS

Un atout peut être une compétence, une capacité, un objet, une faiblesse, une mutation, une modification cybernétique, etc.  
Les gens du commun ont généralement 3 à 5 atouts avec un niveau de 2 (et rarement plus). Voir chapitre atouts pour de plus amples informations.

**Matériel :** Le matériel est à considérer comme un atout !

Création :  
atouts à : 7, 5, 5, 4, 3, 3 et 3.

## POTENTIEL

Dans cette colonne on additionne l'attribut et l'atout.

Dans cette colonne on note le niveau de l'atout.

Pour résoudre une action, il faut jeter un dé 10, rajouter son potentiel (un atout plus un attribut).  
**[Potentiel] = [attribut + atout]**  
Résolution = [potentiel] + résultat du dé 10.

## INITIATIVE

Voir chapitre initiative.

## Création :

1 action sauf avantage particulier.

## ACTION

Voir chapitre action.

## Création :

1 action sauf avantage particulier.

## EXPÉRIENCE

On note ici les points d'expérience

Création :  
noter 0

## Création :

15 points à répartir entre social, mystik et corps (Max 7 et mini 1).



Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privilèges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutien & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

## ATTRIBUTS (15)

À la création, **le personnage a 15 points à répartir.**

Le score d'un attribut est au maximum à 7 et au minimum à 2. Il existe 3 attributs : social, mystik et corps.

*Un point d'attribut a une valeur de 2 de puissance.*

## AVANTAGE (1)

A la création, **le personnage a 1 avantage à choisir.**

La liste est présente sur la fiche de personnage, il suffit de cocher l'avantage que l'on choisit.

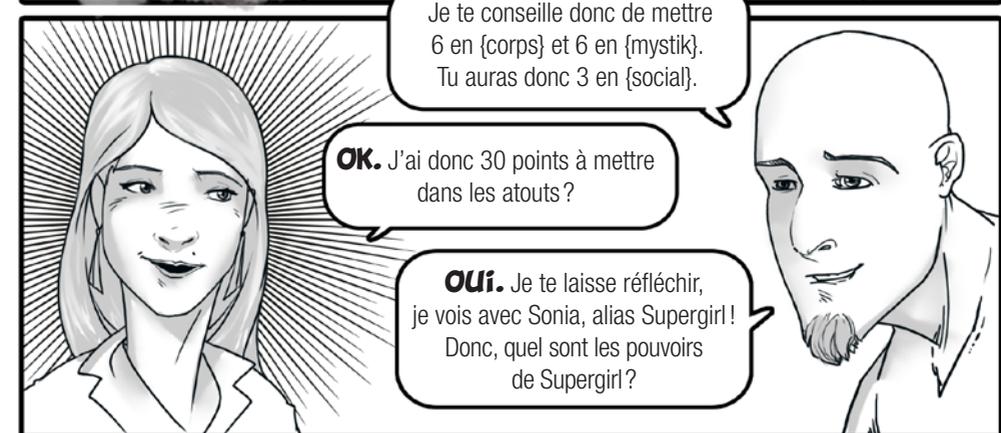
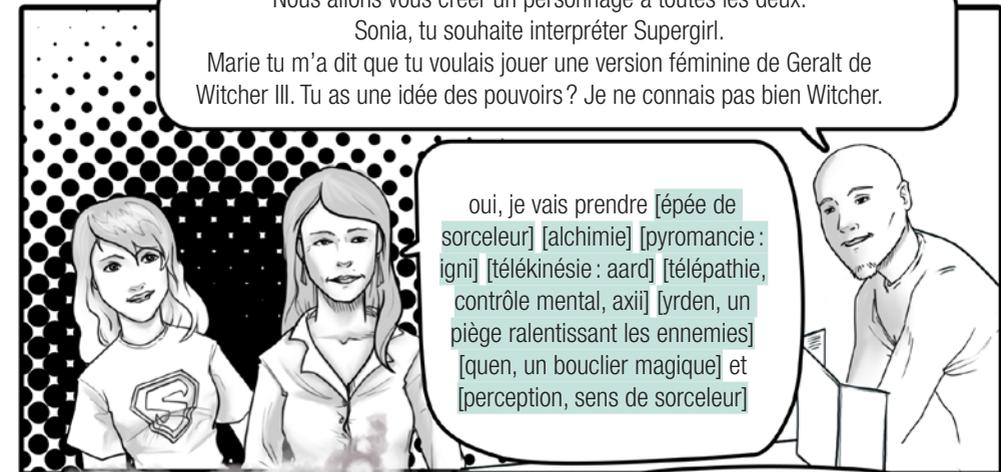
*Un avantage a une valeur de puissance de 5.*

## ATOUTS (7\*)

À la création, le personnage peut prendre **7 atouts** avec des scores de **7, 5, 5, 4, 3, 3 et 3.**

Les atouts sont libres, il est possible d'inventer les atouts ou de prendre une liste d'atout proposée par le narrateur.

*Un point d'atout a une valeur de puissance de 1.*





[super-force] [super-vitesse] [invulnérabilité], car sa peau est impénétrable et ultrarésistante, elle peut même résister à des explosions nucléaires.

Mais aussi [vol] [super sens] comme vision à rayon x, visions télescopiques, microscopiques, thermiques, super-ouïe, etc. Elle a aussi un [super-souffle] et on peut rajouter [charisme]. J'ai 7 atouts, donc c'est parfait?

**C'EST BON POUR MOI.**

Je pense aussi faire 6 en {corps} et {mystik}, puis 3 en {social}. Mais, les pouvoirs de Supergirl sont tous liés à son attribut de corps? Non? C'est ça nature physique de kryptonien qui lui donne ses pouvoirs?

hum, c'est une remarque valable, charisme reste par contre en social sauf si c'est de la beauté et pas vraiment du charisme.

Ok, je transforme charisme en beauté. Donc mon personnage ressemblerait à ça :

[corps] 7  
[super-force] 7, [super-vitesse] 5,  
[invulnérabilité] 5, [vol] 4,  
[super sens] 3, [super-souffle] 3, [beauté] 3  
[mental] 4  
[mystik] 4

ok, ça marche ton personnage est viable, même s'il est optimisé en corps, il sera sensible aux effets mentaux et mystik. Retournons voir Marie pour finir.



Voilà à quoi ressemble mon personnage :  
[corps] 6  
[épée de sorceur] 5  
[mystik] 6  
[pyromancie : igni] 7, [télékinésie : aard] 5,  
[télépathie, contrôle mental, axii] 4,  
[perception, sens de sorceur] 3  
[mental] 3  
[alchimie] 3, [sac] 3

**ET BIEN C'EST BON.**

Tu as placé perception en mystik, mais c'est logique, car cela vient des pouvoirs du personnage.

Tu ne seras pas très forte en alchimie pour le moment, mais avec l'expérience ça viendra. Avec un potentiel de 6 tu peux faire des potions qui boostent de +2 tes capacités ou qui réduisent de -2 celles des autres. Il nous reste à choisir l'avantage et à calculer la santé et la fatigue et on peut jouer !

Je vais prendre Dragon en Corps!

Moi. Tortue

**SONIA**

Tu as en santé  $(7+7+4) \times 2 = 36$ .  
et en fatigue  $(4+4+4) \times 2 = 24$

**MARIE**

En santé ton perso a  $(6+6+6) \times 2 = 36$   
et en fatigue  $(6+3+3) \times 2 = 24$ .

**VOILA NOUS ALLONS COMMENCER...**

Vous ne vous connaissez pas. Chacune vous vivez dans vos mondes respectifs. Vous ne vous souvenez pas bien du pourquoi du comment me vous vous réveillez dans un lit d'hôpital... ..

# INITIATIVE

L'initiative représente la vitesse de réaction, c'est l'ordre dans lequel les personnages vont jouer. Les actions indiquent le nombre de chose que l'on peut faire à son tour de jeu. Tout le monde a 1 action au début, mais des avantages permettent d'augmenter ce score.

Pour gérer l'initiative, il faut prendre un jeu de carte. Attribuez dès le début de la soirée une carte par personnage. Mélangez les cartes PJs et PNJs qui interviennent dans la scène. Piochez aléatoirement les cartes. La carte révélée représente la personne qui peut jouer.

**- Si un personnage a plusieurs actions :** placer autant de cartes que d'actions (par exemple 2 cartes Valet). Il joue à chaque fois qu'une de ses cartes est révélée.

**- Si un personnage a un bonus d'initiative :** placez autant de cartes que de bonus. Il ne joue pas plus souvent, mais aura plus de chance de jouer le premier.

**- Bonus de situation :** Si le narrateur estime que des personnages ont des bonus de situation ou de circonstance, il peut mettre des cartes supplémentaires dans sa main (comme pour un bonus initiative).

**- Les PNJs et les monstres :** Les personnages indépendants peuvent avoir une initiative séparée, sinon nous conseillons de faire une initiative commune pour les séides et les monstres classiques. Ils joueront tous en même temps (tous sous la même carte).

## EXEMPLE

Nous voilà en présence de tous les protagonistes de la scène.



Initiatives et Actions	Jeu de carte
John a 1 action et un bonus d'Initiative.	2 cartes (Roi). Une seule carte sera utilisable, au choix du joueur.
Maya a 2 actions.	2 cartes (Dame)
Starbob a 1 action.	1 carte (Valet)
Bloom a 1 action.	1 carte (As)
Les monstres (séides) 4 actions.	4 cartes

Mélangez les cartes.

Commencez à tirer les cartes.

Maya est la première personne à jouer. Une fois qu'elle aura fini son action, piochez la carte suivante...

Là, c'est le tour d'un monstre...

Encore à un monstre de jouer...

... toujours aux monstres...

C'est au tour de John, qui décide de jouer immédiatement.

Là, John ne peut pas jouer!

Je pense que vous avez tous compris le concept, donc on va la faire rapidement...

RED POINT Geneste

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
- Introduction
- Tableau
- Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

## OPTION

Vous êtes totalement hermétique au système d'initiative et d'action, voilà la solution : un bon vieux système classique.

**Initiative :** L'initiative est égale à 1D10. Le plus gros score commence, ensuite c'est par ordre décroissant.

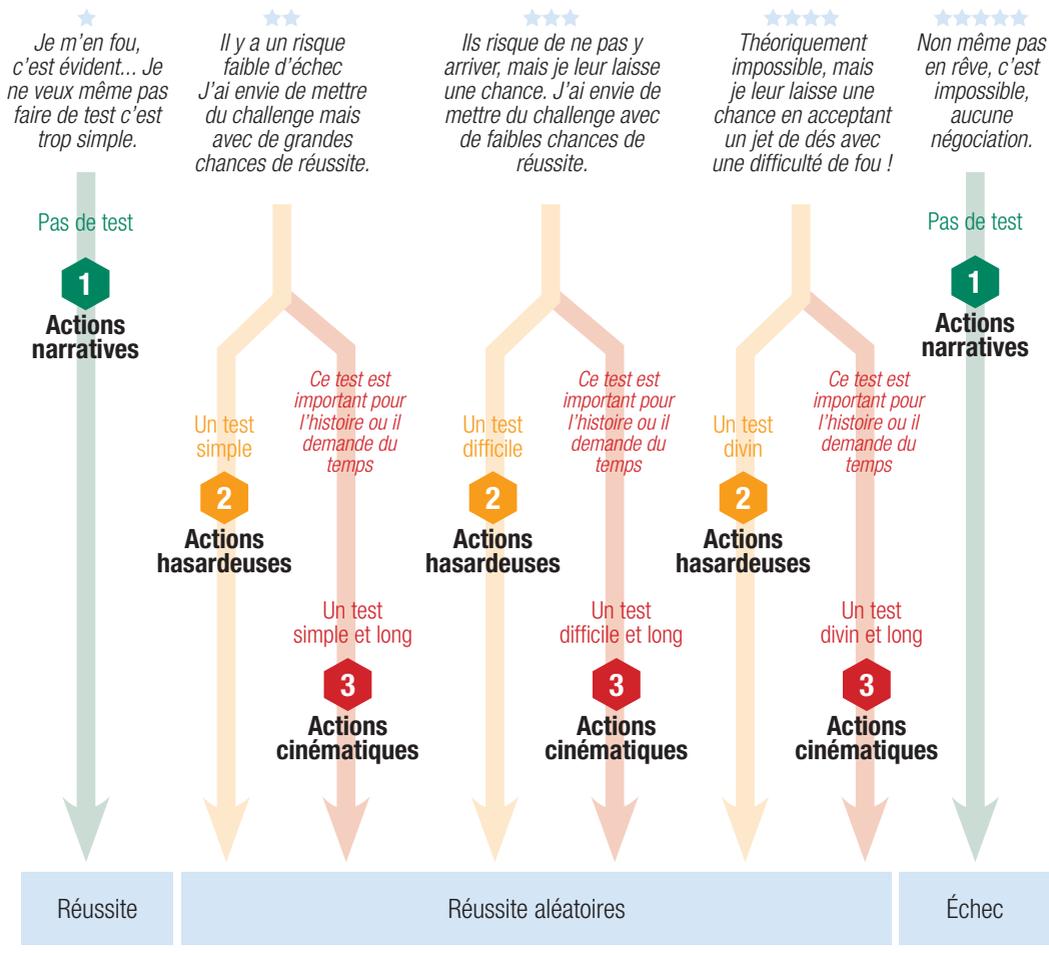
**Bonus d'Initiative :** +2 au résultat par niveau.

# ACTIONS DE JEU

Il existe 3 types d'actions :

**1** actions narratives, **2** actions hasardeuses et **3** actions cinématiques.

Ce tableau est à destination des MJs, il va vous permettre de choisir quelles règles utiliser en fonction d'une situation. Certains meneurs expérimentés feront cela naturellement, pour les plus jeunes meneurs cette gymnastique sera plus hésitante. *Faut-il faire un jet de dé ? Faut-il autoriser action sans jet de dé ? Faut-il refuser une action ?*



# 1 ACTIONS NARRATIVES

Il y a tout un tas de situations où la simple narration suffit à faire avancer l'histoire. Il est inutile de faire des jets de dé pour savoir si le personnage arrive à monter des escaliers ou s'il est capable de respirer. De même, aucun jet de dé n'est nécessaire pour savoir qu'un escargot meurt s'il tombe dans un volcan. Dans ce genre de situation, le narrateur est libre de ne pas faire de jet de dé.

## IMPOSSIBLE À FAIRE

Reprenons notre exemple du pauvre escargot qui tombe dans un volcan... on ne va pas lui demander de faire un jet de dé pour savoir s'il survit ! Sa mort n'est pas discutable. Vous (meneur) pouvez ainsi écarter toute situation vouée à l'échec est les résoudra narrativement, vous gagnerez du temps et vous éviterez les coupures dans votre narration.

## SUPER SIMPLE

Une situation très simple ne demande pas de jet de dé. Au mieux, elle peut faire l'objet d'une narration du joueur ou du meneur. Vous pouvez décider que des scènes maintes fois repérées et réussies par les personnages deviennent narratives (pour gagner du temps). Cela laissera plus de place au compte et moins à l'aléatoire.

## JE SUIS TROP FORT !

Si un personnage a un potentiel de 20 points égal ou supérieur à la difficulté demandée, ce dernier réussit l'action automatiquement. Vous pouvez demander au joueur de décrire son action si vous le souhaitez.

*Exemple : le personnage à 26 (ou plus) pour un potentiel de 6.*



Valable tout le temps, pour les **2** actions hasardeuses et **3** actions cinématiques.

Quand on demande un jet de dé, on utilise le potentiel de l'atout. Donc **[atout + attributs]** et on simplifira souvent dans les textes par **[atout]**.

RED POINT Genesis

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutien & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# 2

## ACTIONS HASARDEUSES

Le narrateur peut demander de résoudre une situation qui demande un enjeu scénaristique, sans pour autant que cela soit primordial pour l'aventure.

Le narrateur fixe une difficulté (voir **tableau des difficultés**).

Le personnage jet son dé et ajoute son potentiel. Si le résultat est égal ou supérieur : l'action est réussie l'action.

### AUGMENTATION DU POTENTIEL

**Pour 5 points de fatigue :**

**Le personnage peut augmenter de 5 son potentiel.**

Ce qui peut lui permettre de réussir une action. Cette augmentation peut se faire après avoir lancé son dé.

### PERSONNAGE CONTRE PERSONNAGE

C'est un cas classique qui oppose plusieurs protagonistes.

- **Le personnage qui gagne** l'opposition (le plus gros socre) sortira victorieux.

- **Le personnage qui perd l'opposition subit des dégâts.** Les dégâts réduisent la fatigue: le perdant s'épuise. Dans certains cas, le narrateur peut décider que les dégâts affectent la santé (combat, etc.)

**Mécanique :**

[Atout personnage A] + Jet de dés contre

[Atout personnage B] + Jet de dés

*Exemple : J'ai 10 de potentiel, mon atout est de 4 et mon attribut est de 6.*

*Je lance mon dé et j'obtiens 6. J'ai donc une résolution de 16. En dépensant 5 points de fatigue, je peux donc réaliser une action à 21 (10+6+5).*

*Exemple : un oiseau [discrétion] 10 et un paysan [vigilance] 9. Le paysan cherche l'oiseau dans le ciel, mais ne le voit pas.*

*Le narrateur fait comprendre au joueur qu'il faudrait au moins faire 15 pour voir l'oiseau. Le joueur lance son dé et obtient 2, il a donc 11. Il décide de dépenser 5 points de Fatigue pour arriver à 16 (9+2+5) et ainsi son personnage arrive à voir l'oiseau.*

**Le narrateur peut garder secrète la difficulté à atteindre, s'il veut que ce soit plus difficile pour ses joueurs.**

### PERSONNAGE CONTRE DIFFICULTÉ

Le personnage va lutter contre une difficulté (une route, un arbre, le vent...). Il faut considérer la difficulté comme un personnage à part entière.

La gestion du gagnant et du perdant est la même que pour le chapitre précédent. Dans les pages suivantes vous trouverez un tableau avec des points de santé et de fatigue recommandés en fonction des difficultés que vous choisissez

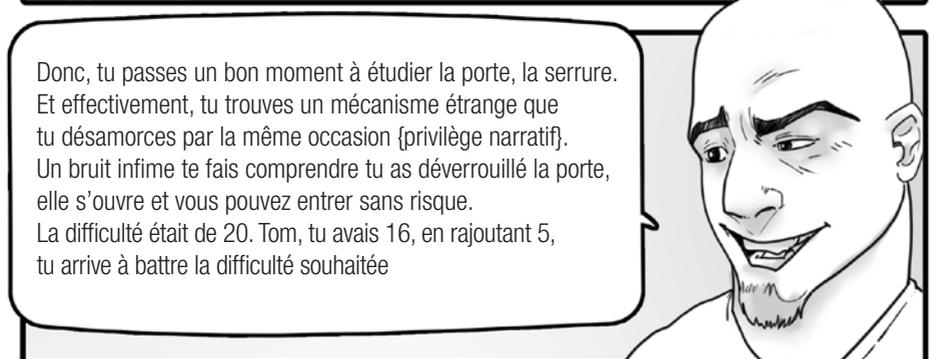
**Mécanique :**

[Atout personnage A] + Jet de dés contre

[Difficulté] + jet de dés



(1\*) Les joueurs peuvent avoir une fiche avec le tableau des difficultés pour les aider à visualiser le niveau des épreuves.



## ACTIONS CINÉMATIQUES

L'objectif est que les joueurs passent plus de temps (en jeu) à réaliser cette scène, pour accentuer le côté dramatique et le suspens de la scène.

**Mécanique :** La différence avec une [action hasardeuse] est la représente les points de dégâts. Ils réduisent la fatigue (ou la santé) du personnage qui a perdu. La scène cinématique sera gagnée quand les points que la fatigue (ou la santé) d'un des protagonistes sera à 0.

### PERSONNAGE CONTRE PERSONNAGE

**Si quelqu'un s'oppose à vous, vous avez plusieurs solutions :**

- vous protéger
- ne rien faire (encaisser)

### PROTECTION APPROPRIÉE

Le personnage doit utiliser le même attribut que l'attaquant plus un atout crédible pour se défendre. Il n'est pas logique d'utiliser bagarre pour s'opposer à une attaque télépathique.

*Note : Le défenseur qui s'oppose à l'attaquant peut inverser la tendance et faire des dommages à l'attaquant si sa défense est plus grande que l'attaque.*

**Mécanique :**

[attaque] + jet de dés  
contre  
[défense] + jet de dés

### PROTECTION NON APPROPRIÉE

Si un joueur veut utiliser un atout « non logique » (et/ou un attribut différent) : c'est possible, mais **il doit dépenser 5 points de fatigue et expliquer (narration) son action. Le narrateur augmentera également la difficulté de l'action.**

*Exemple : « En utilisant bagarre et corps, je veux que mon personnage se jette sur le mentaliste pendant qu'il m'attaque avec son pouvoir télépathique. »*

**Mécanique :**

[attaque] + jet de dés  
contre  
[défense] + jet de dés  
(fatigue -5)

### NE RIEN FAIRE

Le personnage n'a pas de talents appropriés ou il ne veut pas se défendre : il prend les dommages directement et seul l'attribut concerné par l'attaque réduit les dégâts. Éventuellement une protection (un soutien) et/ou un avantage peuvent l'aider.

*Note : Le narrateur peut imposer au personnage de ne rien faire, s'il estime que la situation l'exige.*

**Mécanique :**

[attaque] potentiel + Jet de dés  
contre  
[défense] attributs

**Exemple 1 :**

*Korne et Ashine font la course, ils n'ont qu'une action chacun.  
Korne utilise [course + corps] avec un*

*potentiel de 9.*

*Ashine utilise [athlétisme + corps] avec un potentiel de 11.*

*Les atouts sont appropriés à la situation pour les deux protagonistes.*

*- Action : Krone commence.*

*Ashine gagne l'opposition avec 19 alors que Korne a 12, Ashine enlève 7 points à la fatigue à Korne.*

*- Action : c'est à Ashine qui fait 19 et Korne 10. Ashine gagne l'opposition et enlève 9 points à la fatigue à Korne.*

*- Korne n'a plus de point de fatigue et l'action cinématique se termine là.*

*Korne est à bout de souffle (il a perdu 16 points de fatigue) et Ashine gagne la course (il a perdu 0 point de fatigue).*

**Exemple 2 :**

*Korne et Tom font la course, ils ont qu'une action chacun.*

*Korne utilise [course + corps] avec un potentiel de 9.*

*Tom utilise [déplacement télékinétique + mystik] avec un potentiel de 15.*

*Les atouts sont appropriés, mais les atouts sont différents.*

*- Action : Krone commence, Tom se défend et perd 5 points de fatigue.*

*Tom gagne l'opposition avec 20 alors que Korne a 14, Ashine enlève 6 points à la fatigue à Korne.*

*- Action : c'est à Tom, Korne se défend et perdent 5 points de fatigue. Korne a 10 et Tom a 22. Tom gagne l'opposition et enlève 12 points à la fatigue à Korne.*

*- Korne n'a plus de points de fatigue et l'action cinématique se termine là.*

*Korne est à bout de souffle (il a perdu 23 points de fatigue) et Ashine gagne la course (il a perdu 5 points de fatigue).*

## PERSONNAGE CONTRE DIFFICULTÉ

Dans ce cadre, la difficulté est liée à un objet, à une action à faire, à quelque chose à détruire, etc.

Pas de notion de protection, le personnage s'oppose à la difficulté (potentiel). Celui qui gagne l'opposition réduit la santé (ou la fatigue) de l'autre.

Évidemment, si le personnage n'a pas de talent approprié pour lutter contre la difficulté, il n'utilise que son attribut (sans atout et sans D10), ce qui correspond à [ne rien faire] (voir chapitre précédent).

**IMPORTANT :**

- Une difficulté n'a aucune action par tour, elle ne fait que se défendre. Elle ne perd pas de points de fatigue pour se défendre.

- Elle ne fait qu'opposer une résistance à une interaction de personnage.

- **Elle n'a pas de notion d'attribut ou d'atout : c'est un potentiel brut.**

- Si le personnage a un atout utilisable pour vaincre la situation, il peut s'opposer à la difficulté, sinon il ne peut pas.

**Mécanique :**

[attaque] + jet de dés  
contre  
[difficulté] + jet de dés

### AUGMENTATION DU POTENTIEL

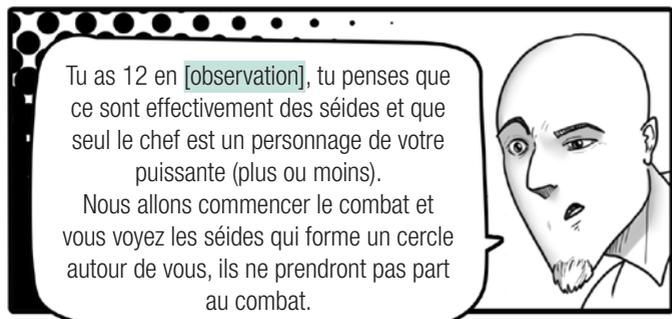
Ce n'est pas possible contrairement aux [actions hasardeuses].



Quand vous franchissez le seuil de la forteresse, deux soldats se postent derrière vous. En quelques secondes vous vous rendez compte qu'il s'agissait d'un piège et une dizaine de soldats arrivent.

Leur supérieur est une sorte d'homme dragon avec une armure zodiacale.

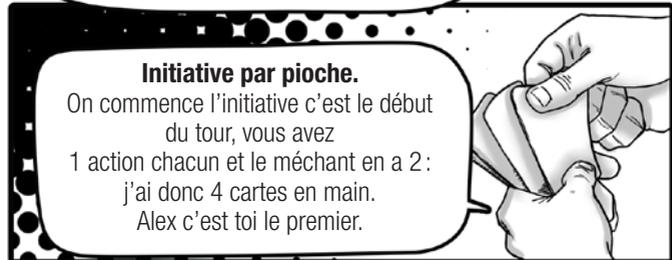
Euuuu, ce sont des séides les soldats ?



Tu as 12 en [observation], tu penses que ce sont effectivement des séides et que seul le chef est un personnage de votre puissance (plus ou moins).

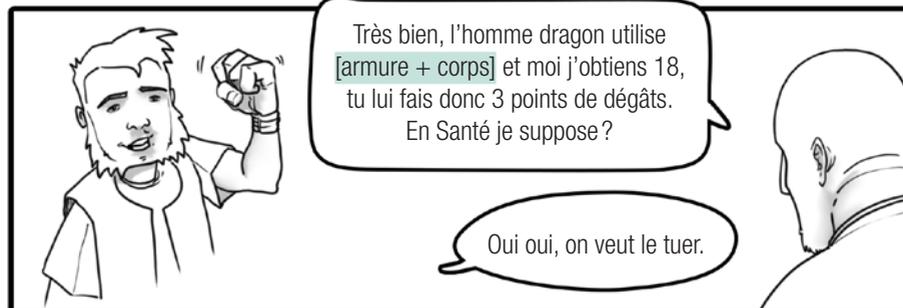
Nous allons commencer le combat et vous voyez les séides qui forme un cercle autour de vous, ils ne prendront pas part au combat.

Je l'attaque avec mon arme : [blaster lourd + corps], j'ai un potentiel de 14 et je fais 7 au dé, j'ai donc 21 !



**Initiative par pioche.**

On commence l'initiative c'est le début du tour, vous avez 1 action chacun et le méchant en a 2 : j'ai donc 4 cartes en main. Alex c'est toi le premier.



Très bien, l'homme dragon utilise [armure + corps] et moi j'obtiens 18, tu lui fais donc 3 points de dégâts. En Santé je suppose ?

Oui oui, on veut le tuer.



Tom c'est à toi maintenant.

À moi, j'utilise ma compétence de [frappe astrale des milles poings + mystik] pour l'attaquer ! J'ai un potentiel de 13 et je fais 10 au dé, j'ai donc 23.

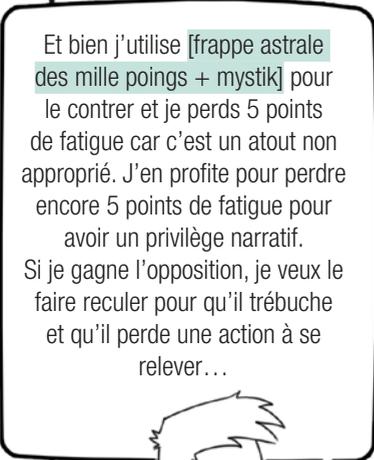
**ROUUU!!!**

Il n'a rien pour se défendre contre ça. Humm... Il va utiliser contre toi [arts martiaux + corps] pour te contrattaquer pendant que tu le frappes, mais il perd 5 points de Fatigue (atout non-approprié). Il a un potentiel de 10 et il fait 5 au dé. Il a donc 15, tu lui fais 23, il perd donc 8 points de Santé.

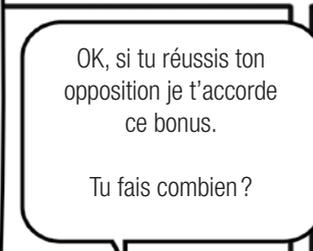


Les deux attaques suivantes sont pour lui.

Il frappe Tom avec [Arts martiaux + corps], j'ai 6 sur mon dé avec un potentiel de 10, donc je fais 16.



Et bien j'utilise [frappe astrale des mille poings + mystik] pour le contrer et je perds 5 points de fatigue car c'est un atout non approprié. J'en profite pour perdre encore 5 points de fatigue pour avoir un privilège narratif. Si je gagne l'opposition, je veux le faire reculer pour qu'il trébuche et qu'il perde une action à se relever...



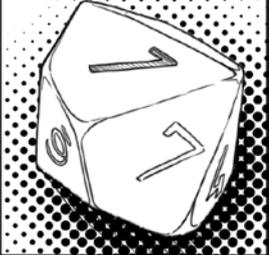
OK, si tu réussis ton opposition je t'accorde ce bonus.

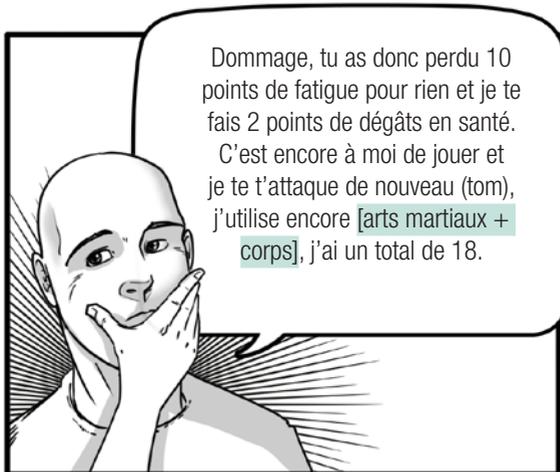
Tu fais combien ?



**RAAAA!!!**

J'ai fait 1 au dé, j'ai donc 14...





Domage, tu as donc perdu 10 points de fatigue pour rien et je te fais 2 points de dégâts en santé. C'est encore à moi de jouer et je te t'attaque de nouveau (tom), j'utilise encore [arts martiaux + corps], j'ai un total de 18.



Cette fois je ne peux plus me défendre sinon je tombe à zéro en fatigue, donc je vais juste encaisser les dégâts.

En [corps] j'ai 5 et j'ai un soutien de +2, ce qui me fait 7... Je perds donc 11 points de Santé.



On recommence l'initiative c'est le début du tour : Et cela commence mal, c'est lui qui attaque et qui veut en finir avec le personnage de Tom. Donc toujours la même chose avec 17.

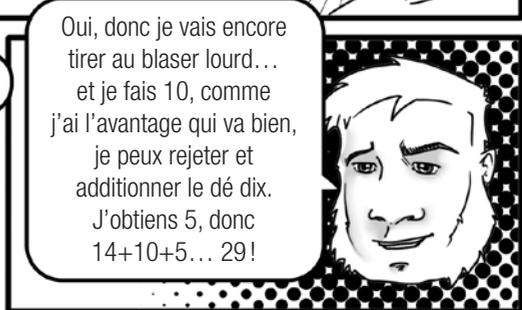


Je ne peux toujours pas me défendre, donc 7 d'encaissement et je perds 10 points de santé.

Et bien je tombe à 0 point de santé...



C'est à toi de jouer Alex!



Oui, donc je vais encore tirer au blaser lourd... et je fais 10, comme j'ai l'avantage qui va bien, je peux rejeter et additionner le dé dix. J'obtiens 5, donc  $14+10+5... 29!$



Il réutilise [arts martiaux + corps] et perd 5 en fatigue. Oui car, les arts martiaux pour esquiver un blaser: c'est pas optimal. Avec son potentiel de 10, il fait 3 au dé... donc 13. 29 moins 13 ça donne 16 points de dégâts... Ton arme le traverse et il tombe au sol dans un rôle de douleur... **Fin du combat.**



Options valables pour : **2** Actions hasardeuses et **3** Actions cinématiques.

### OPTION

## MIMER C'EST GAGNÉ !

Le narrateur peut faire économiser 5 points de fatigue à un personnage particulièrement bien interprété par son joueur. Ce cadeau est au bon vouloir du narrateur qui ne doit pas en abuser et rester neutre.

### OPTION

## VOUS NE VOULEZ PAS JETER DES DÈS

### -> OUI, C'EST POSSIBLE!

Le personnage perd 2 points de fatigue et ne lance pas le Dé, il obtient 5 (comme s'il avait lancé le dé et obtenu 5).



Sommaire  
Prologue

Règles

Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privilèges narratifs  
Avantages  
Alouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées

Soutenir & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

# LES DIFFICULTÉS

Le narrateur peut avoir besoin de donner une difficulté à une scène, c'est le potentiel.

*Exemple : Le narrateur décide que pour ouvrir la porte qui se trouve devant les personnages, ils doivent avoir un atout avec un potentiel de 20, car il estime que cette action est difficile.*

## TABLEAU DE DIFFICULTÉ

Potentiel	Description	Information pour le narrateur
<b>1</b>	Action évidente	Inutile de faire un test.
<b>3</b>	Action très simple	Inutile de faire un test.
<b>5</b>	Action facile et routinière	Généralement inutile de faire un test.
<b>10</b>	Embuche	Un test si le PJ n'est pas bon (déverrouiller une vieille porte, rouler sur une route de montagne).
<b>15</b>	Désagrément	Action de base, un truc courant/problématique.
<b>20</b>	Action difficile	Action intéressante (déverrouiller une porte, rouler sur une route dangereuse).
<b>25</b>	Action dangereuse	
<b>30</b>	Action très difficile	Presque impossible pour un personnage débutant (déverrouiller une porte blindée, rouler sur une route de rallye).
<b>40</b>	Action héroïque	Si l'action implique des retombées importantes.
<b>50</b>	Action extrême	
<b>60</b>	Action surhumaine (fantastique)	Pour les personnages très puissants. Ou si vous voulez que les perso n'y arrivent pas facilement.
<b>80</b>	Action quasi impossible	
<b>100</b>	Action divine	Vous ne voulez pas que vos joueurs y arrivent... ou alors c'est qu'ils sont très puissants.

# SANTÉ & FATIGUE DES OBJETS OU DES ÉVÈNEMENTS

On utilise des points de vie (ou de fatigue) pour simuler la résistance des objets, des événements, de la magie ou de toute autre opposition. Ce score est utile quand le narrateur n'a pas de PNJs avec des points définis. Il peut aussi s'en servir

pour un monstre ou un personnage conçu à la volée. Nous vous indiquons le potentiel recommandé (et logique) en fonction du score de santé.

Santé Fatigue	potentiel recommandé	Description pour le narrateur
<b>1</b>	1 à 10	Sans importance / combat Moucheron et pnjs fragiles.
<b>10</b>	5 à 20	Séides / truc pas résistant Petits pnjs et personnages de masse pour donner un effet pulp et héroïque au personnage.
<b>30</b>	5 à 20	Héros / standards pour un héros / magie Un jeune héros, un jeune méchant Une résistance convenable pour de jeunes personnages.
<b>60</b>	10 à 30	Grand héros / solide / long Un héros / méchant solide Une résistance convenable pour plusieurs jeunes perso Une forte résistance contre un seul jeune personnage.
<b>100</b>	10 à 40	Super héros / très solide / très long Un héros / méchant très solide Une résistance farouche pour plusieurs jeunes personnages.
<b>200</b>	20 à 60	Une très forte résistance Un duel contre ce truc est très long même avec plusieurs jeunes joueurs et il y aura sûrement des pertes si son potentiel est élevé.
<b>400</b>	30 à 100	Une difficulté et une longueur de combats titanesques pour des jeunes perso. Sortez une calculatrice. Et prévoyez les mouchoirs pour les morts.

# PRIVILÈGES NARRATIFS

Quand un personnage fait une {action hasardeuses} ou une {action cinématique} il peut dépenser 5 points de fatigue (supplémentaire) pour avoir un privilège narratif.

Un privilège narratif est une description du narrateur qui offre une récompense aux personnages en fonction de leurs actions et de la situation. Il est préférable que ce soit une description, elle peut être commune si les joueurs ont une idée intéressante. Évitez de simplement donner un bonus chiffré et attardez-vous sur une description.

## EXEMPLES:

### Situation 1

Un personnage de type bouffe-monde attaque des petits robots.

**Sans Privilèges narratifs :**

Son attaque endommage les robots.

**Avec Privilèges narratifs :**

Les robots qu'il vient d'attaquer disparaissent définitivement de ce plan, ils ont été mangés!

### Situation 2

Un guerrier frappe un brigand.

**Sans Privilèges narratifs :**

La frappe touche le brigand.

**Avec Privilèges narratifs :**

La frappe touche le brigand, mais ce dernier est déstabilisé, il glisse, le personnage est en position favorable. Le brigand aura un malus de -10 à toutes ses actions suivantes pendant un tour. Ensuite, il se relèvera et n'aura plus le malus.

### Situation 3

Un chasseur qui se trouve dans un marécage vise et tire sur un oiseau.

**Sans Privilèges narratifs :**

L'oiseau est touché et tombe dans le marécage. Il faudra aller le chercher avec un risque de le perdre dans la végétation.

**Avec Privilèges narratifs :**

La flèche touche bien l'oiseau, mais il tombe aux pieds du chasseur.

### Situation 4

Un chasseur de prime traque un fugitif et fait un test de perception pour le repérer dans une foule en ville.

**Sans Privilèges narratifs :**

Le chasseur de prime réussit, il voit le fugitif.

**Avec Privilèges narratifs :**

Le chasseur de prime réussit, il voit le fugitif et ce rend compte que ce dernier est blessé. Une blessure superficielle, mais qui laisse quelques goûtes de sang. Suffisamment pour que le personnage puisse le suivre facilement.

### Situation 5

Pendant un combat un personnage se bat comme un mousquetaire contre des séides.

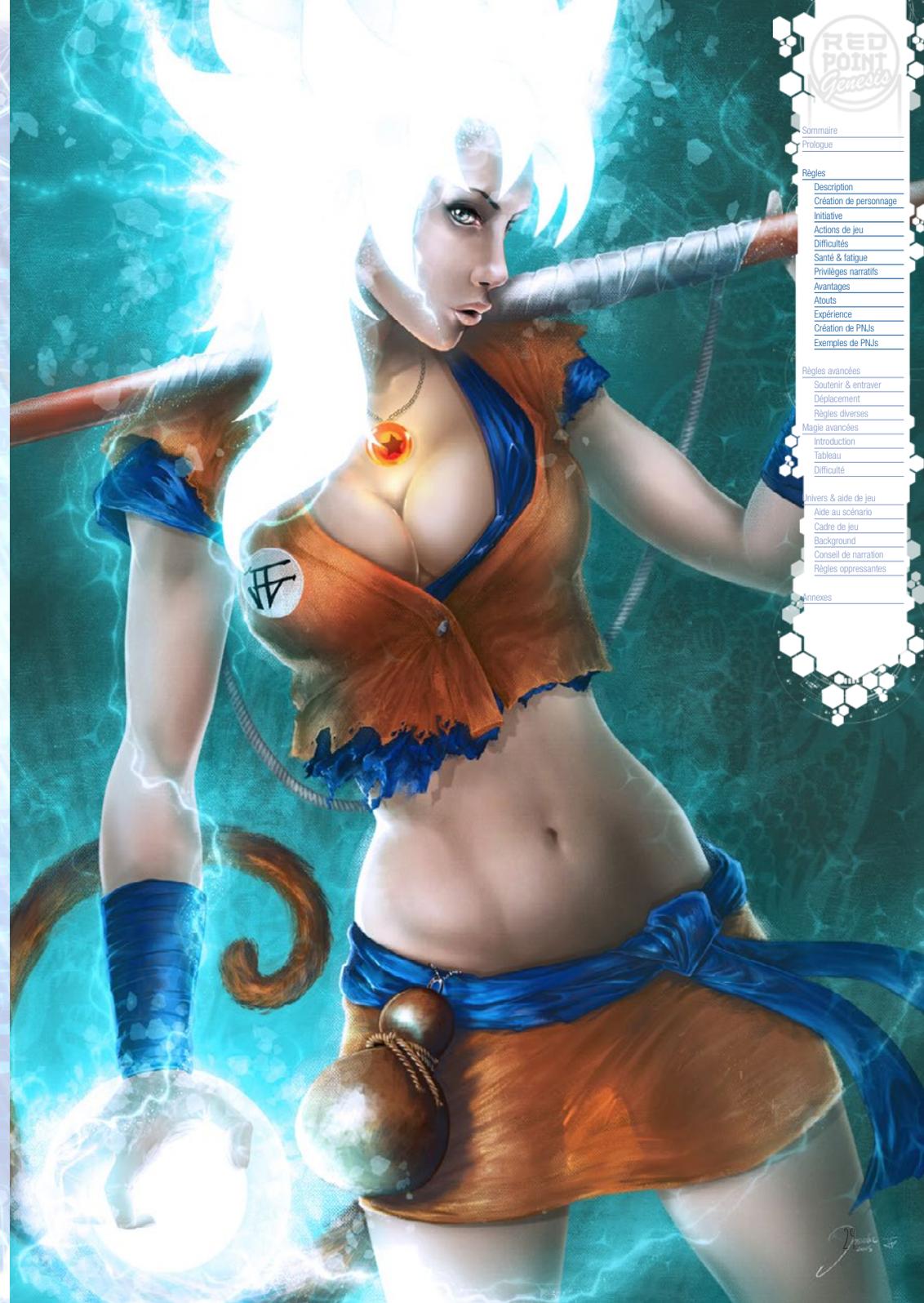
Le personnage veut utiliser le décor, etc.

**Sans Privilèges narratifs :**

Le personnage se bat avec panache mais cela n'influence pas les règles.

**Avec Privilèges narratifs :**

Le personnage utilise le décor et se balance avec un lustre pour atterrir sur des séides. Il les renverse tous, ne leur cause pas de dégâts, mais leur retire toutes actions pour le tour suivant.



Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privilèges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutenir & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

# AVANTAGES

En sacrifiant des points de fatigue (ou d'expérience pour phénix) on obtient des techniques secrètes (jutsu). Déclencher un avantage ne prend pas d'action, ce déclenchement se produit au moment de l'initiative, de l'activation ou du calcul des dégâts.

Les termes entre crochets indiquent quand l'avantage se déclenche, voici leur description :

## •Initiative•

Il faut déclarer l'utilisation de l'avantage et appliquer la perte des points avant la phase d'initiative.

## •Action•

Il faut déclarer l'utilisation de l'avantage et appliquer la perte des points pendant la phase d'action, c'est à dire quand c'est à vous de jouer.

## •Dégâts•

Il faut déclarer l'utilisation de l'avantage et appliquer la perte des points avant l'application des dégâts.

## GROSBILL

Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs fois le même avantage au même moment. Il est par exemple impossible de dépenser 20 de fatigue pour avoir une réduction de dégâts de 20 avec l'avantage sanglier (qui réduit de 5 points des dégâts pour 5 points de fatigue)...

*Note : Quelques exceptions existent qui seront décrites dans les avantages.*

## COMBO

Il est possible d'utiliser tous les avantages que vous voulez pour en faire des enchainements de combos. Par exemple, utiliser [tortue] pour ensuite enchaîner sur une attaque [pégase] avec utilisation de dragon et serpent...

## LES AVANTAGES

### AIGLE

#### •Action•

#### Activation : 2 points de fatigue

Cela permet de connaître l'attribut d'une personne impliquée dans la scène. Il est possible de le faire plusieurs fois par action et ainsi connaître les 3 attributs d'une personne (pour 6 points de fatigue). Il est également possible de connaître les attributs de plusieurs personnes dans la même action (en dépensant le nombre de points de fatigue nécessaire).

### SINGE

#### •Initiative•

#### Activation : 0 point de fatigue

Cela permet d'avoir un bonus d'initiative permanent.

**Initiative :** Placez une carte de plus pour ce personnage dans le paquet de cartes d'initiative. Il ne pourra pas jouer plus souvent, mais il aura plus de chance de jouer en premier. Si le personnage a 2 cartes grâce à cet avantage, lorsque sa première carte est piochée, il peut jouer ou attendre la sortie de sa 2<sup>e</sup> carte.

Cet avantage a 4 niveaux : Le premier coûte 5 points d'expérience, le 2<sup>e</sup> coûte 10, le 3<sup>e</sup> coûte 15 et le 4<sup>e</sup> coûte 20.

Chaque niveau offre une carte de plus en guise de bonus d'initiative.

### GUÉPARD

#### •Initiative•

#### Activation : 2 points de fatigue.

Cela permet d'augmenter vos nombres d'actions par tour, la dépense est de 2 points de Fatigue, quelque soit le niveau de l'avantage guépard.

**Initiative :** Il faut placer une carte de plus pour ce personnage dans le paquet de cartes d'initiative. Il pourra jouer autant de fois que son niveau d'avantage guépard lui permet.

**Cet avantage a 4 niveaux :** Le premier coûte 5 points d'expérience, le 2<sup>e</sup> coûte 10, le 3<sup>e</sup> coûte 15 et le 4<sup>e</sup> coûte 20. Chaque niveau offre une carte de plus en guise de bonus d'initiative.

*Note pour singe et guépard : L'utilisation de singe et guépard peut rendre l'initiative confuse au premier abord. Mais si un joueur a 1 en singe et 2 en guépard, il faut procéder de la sorte (s'il veut activer guépard) :*

*Le joueur dépense 2 points de fatigue à la phase d'initiative.*

*Le MJ place dans le paquet de cartes :*

*1 carte pour l'action de base*

*1 carte pour singe*

*2 cartes pour guépard*

*Le joueur peut jouer 3 fois dans ce tour.*

### PÉGASE

#### •Initiative•

#### Activation : 2 points de fatigue

Le but de cet avantage est de faire les plus gros hit-scores (score de dégât) sur les ennemis.

Une fois activé, le pouvoir est actif tant que le personnage réussit à toucher son adversaire (donc à faire des dégâts).

Quand le personnage fait plusieurs

attaques, chaque attaque qui touche augmente de +2 le potentiel (donc les dégâts) des attaques suivantes.

- S'il échoue sur une attaque, cela casse le processus.

**Même adversaire :** Il faut que ce soit le même adversaire, mais une entorse à la règle peut être acceptée par le MJ, s'il s'agit d'une troupe de séides (masse de petits monstres sans importance).

### PHÉNIX

#### •Initiative•

#### Activation : 3 points d'expérience

C'est un avantage très puissant, en dépensant 3 points d'expérience, le joueur sauvegarde son personnage dans le monde des Yomi (qui peut avoir d'autres noms). Si son personnage vient à mourir, la copie de ce dernier revient à la vie. Techniquement, le joueur qui sauvegarde son personnage recopie les valeurs de son personnage au moment de la dépense des points d'expérience (en jeu cela prend une minute). Il est possible d'avoir plusieurs copies du même personnage. Le personnage réincarné revient avec les souvenirs de son défunt clone, il réapparaît en 1D6 heures où le souhaite le PJ (avec validation du MJ).

Faire une copie n'offre qu'une seule sauvegarde du personnage, si vous voulez en avoir plusieurs, il faudra utiliser plusieurs fois l'avantage phénix.



Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privilèges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutenir & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

## SANGLIER

### •Dégâts•

#### Activation : 2 points de fatigue

En dépensant 2 points de fatigue au moment d'encaisser les dégâts, le personnage peut réduire les dommages de 5 points.

Cet avantage a 3 niveaux, chaque niveau donne la possibilité de résister pour un des 3 attributs. Si vous n'avez que sanglier mystik, vous ne pouvez résister qu'aux dégâts provenant d'attaque de mystik.

## DRAGON

### •Action•

#### Activation : 2 points de fatigue

En dépensant 2 points de fatigue, le personnage peut jeter un D10 supplémentaire et l'ajouter à son potentiel. Vous pouvez utiliser cet avantage avant ou après avoir effectué une action.

Cet avantage a 3 niveaux, chaque niveau donne la possibilité de lancer un D10 de plus dans l'un des 3 attributs. Si vous n'avez que dragon mystik, vous ne pouvez lancer des D10 supplémentaires que pour des actions de mystik.

## SERPENT

### •Action•

#### Activation : 2 points de fatigue

En dépensant 2 points de fatigue le personnage peut relancer un D10 qui a fait 10, on appelle cela faire exploser un dé. Le nouveau résultat s'ajoute à son potentiel.

Si le personnage lance plusieurs dés et qu'ils font tous 10, il faudra dépenser 2 points de fatigues par dé à faire exploser. Cet avantage a 3 niveaux, chaque niveau donne la possibilité de relancer un D10 dans l'un des 3 attributs. Si vous n'avez que serpent mystik, vous ne pouvez relancer que les D10 pour des actions de mystik.

## TORTUE

### •Initiative•

#### Activation : 2 points de fatigue

Le personnage doit dépenser 2 points de fatigue et passer un tour à ne rien faire (il se concentre). Le joueur désigne un atout sur lequel son personnage se focalise pour être plus performant le tour suivant. Le tour suivant : le potentiel de toutes les actions du personnage est doublé (uniquement pour cette atout).

Si le personnage avait choisi [épée démoniaque] a 13 (potentiel), il aura le tour suivant 26 dans cet atout! Qu'il ait une ou plusieurs actions.

## OPTION

### MIMER C'EST GAGNÉ !

En fonction du thème du jeu, le MJ peut accepter (ou obliger) les joueurs à miner une action pour pouvoir activer un Avantage. Dans ce cas le cout du déclenchement est divisé par deux (cela ne fonctionne pas pour les couts d'expérience).

Un avantage qui coute 2 points de fatigue sera à 1 point, si le joueur mime l'avantage.

En fonction de l'univers, les mimes sont différents, le MJ et les joueurs doivent se mettre d'accord sur les mimes à faire.

*Exemple de mime :*

*Dans le monde de Naruto : faire des mouvements de doigts/mains.*

*Dans le monde de DBZ : mimer les coups spéciaux et annoncer de vive voix les avantages.*

*Dans un monde de sorcellerie : chaque avantage peut correspondre à une phrase en langage ésotérique.*

L'objectif est surtout d'apporter de l'ambiance et du roleplay à la table. Cela n'est pas obligatoire et ne doit pas être une corvée pour les joueurs. Cette option de jeu doit être utilisée avec une table adaptée et volontaire.



- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
- Introduction
- Tableau
- Difficulté
- Univers & aide de jeu
- Aide au scénario
- Cadre de jeu
- Background
- Conseil de narration
- Règles oppressantes
- Annexes



> LIEN PROMOTIONNEL



# ATOUPS

Un atout peut être une compétence, une capacité, un objet, une mutation, une modification cybernétique, etc.

Les atouts sont classés en 5 catégories (talents, équipement, richesse, relation et faiblesse - une description sera faite plus loin).

Les gens du commun ont généralement 2 à 4 atouts avec un niveau de 2 (et rarement plus).

## ATOUPS ET TAGS

Un atout est composé de tags (mot-clé) :

**Résistance à la foudre**  
 Tags [Résistance] Tags [foudre]

**Hache de lave**  
 Tags [hache] Tags [lave]

**Fouet de la mort du royaume des Yomi**  
 Tags [fouet] Tags [la mort] Tags [royaume des Yomi]

Le Tag est donc un mot-clé (ou un groupe de mots) qui permet de segmenter les atouts.

**1/ La première notion à appréhender est que le nom de l'atout** (et ses tags) sont importants et qu'ils doivent être compréhensibles par le joueur et le meneur.

**Exemple :**

[Armure de tyrnog le tueur de dragons]  
 Tags [Armure] et [tyrnog le tueur de dragons].

Pour [armure] pas de problème tout le monde arrivera à visualiser une armure, par contre pour [tyrnog le tueur de

**dragons]** cela sera plus dur. Dans ce cas, le joueur devrait rapidement expliquer qui est tyrnog et en quoi son armure l'aide à tuer des dragons.

Tyrnog est un démon de feu, son armure est en flamme et permet de résister aux souffles des dragons.

C'est un atout large (voir chapitre) qui permet d'utiliser la notion d'armure, mais qui est lié au feu (et plus précisément qui résiste au feu). Le joueur aurait nommé son atout [armure qui résiste au feu] et le résultat en terme de règle serait presque le même.

**2/ L'autre notion** qui peut paraître étrange, c'est **qu'il n'y a pas besoin de gérer le matériel comme dans les autres JDR**. Le simple fait d'avoir un atout qui nomme un objet permet d'avoir cet objet. Par contre, les facultés de cet objet (dégâts, protection, prix, etc.) sont conditionnées par le niveau de l'atout.

*Exemple : Le simple fait d'avoir l'atout [marteau de Thor] permet d'avoir la compétence et le marteau.*

*Exemple : L'atout [boules de feu] permet au personnage de faire des boules de feu.*

*Exemple : L'atout [armure noire] permet au personnage d'avoir une armure. Il en va de même pour l'argent, le fait d'avoir un atout de [richesse] comme [argent] qui permet d'avoir de l'argent, la puissance financière est déterminée par le niveau de la compétence.*



Sommaire  
 Prologue

Règles  
 Description  
 Création de personnage  
 Initiative  
 Actions de jeu  
 Difficultés  
 Santé & fatigue  
 Privilèges narratifs  
 Avantages  
 Atouts  
 Expérience  
 Création de PNJs  
 Exemples de PNJs

Règles avancées  
 Soutenir & entraver  
 Déplacement  
 Règles diverses  
 Magie avancées  
 Introduction  
 Tableau  
 Difficulté

Univers & aide de jeu  
 Aide au scénario  
 Cadre de jeu  
 Background  
 Conseil de narration  
 Règles oppressantes

Annexes



# UTILISATION DES ATOUTS

## MODIFICATION DE LA DIFFICULTÉ

Dans une situation donnée et en fonction de l'atout que prend le personnage, le narrateur doit donner un modificateur si cet atout n'est pas approprié (voir tableau).

Si la situation, ou un enchaînement d'évènements (prise de risque, éléments perturbants) rend la scène plus dangereuse le narrateur doit augmenter la difficulté. Par exemple une falaise a une difficulté de 40 pour être escaladée, mais il pleut et il y a du vent. Le narrateur augmente la difficulté de 20 et la passe donc à 60.

## ATOUTS LARGES ET LES AUTRES ATOUTS FOURRETOUT

Un atout large représente un atout qu'il regroupe ou qui dissimule de multiples atouts ou un métier.

Un joueur peut choisir un atout généraliste ou fourretout, mais il subira un malus de -5 ou -10 en fonction de la situation.

**Exemple :** *Le narrateur veut un test de [discrétion], un joueur lui propose [ninja] et un autre [invisibilité].*

*Dans ce cas [ninja] aura -10 et [invisibilité] n'aura pas de malus. Oui le fait d'être un ninja permet d'être discret, mais cet atout peut être utilisé par le joueur pour : escalader, attaquer, être discret, marcher sur l'eau et j'en passe... Dans la configuration de la scène le narrateur, estime qu'être invisible peut remplacer discrétion, il ne donne donc pas de modification.*

**Exemple :** *Dans l'imaginaire collectif, le marteau de Thor permet de frapper, de voler et de faire tomber la foudre. Le narrateur décide que le [marteau de Thor] n'a pas de malus pour frapper un ennemi (c'est ça fonction principale), par contre pour faire voler le personnage ou pour faire tomber la foudre il y a un malus de -10.*

Atout & difficulté	Modification	Exemples
Atout acceptable	<b>+ 0</b>	Utiliser [perception] à la place de [voir]
Atout vaguement acceptable	<b>- 5</b>	Utiliser [épée] à la place de [hache]
Atout pas en accord avec l'action ou trop large	<b>- 10</b>	Utiliser [ninja] à la place de [discrétion]
Franchement rien à voir avec la demande	<b>Pas possible</b> Le personnage peut utiliser l'attribut sans atout.	Utiliser [épée] à la place de [pilotage navette]
<b>Modification de situation</b>	<b>De +0 à -20</b>	Un élément modifie la scène
<b>Atout large</b>	<b>De -5 à -10</b>	Utiliser [super flic] à la place de [filature]

## LES ATOUTS SUR LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez vos atouts sur votre feuille de personnage. Certaines feuilles disposent d'atouts déjà inscrits, d'autres sont vierges. Quand, ils sont notés, c'est uniquement pour aider certains joueurs indécis. Il est possible d'en créer autant que vous le souhaitez, la liste est non exhaustive.

Dans le cas d'un atout pouvant être utilisé avec plusieurs attributs en fonction de la situation, placez-le dans sa catégorie de prédilection.

### CORPS

Acrobatie, course, discrétion, escalade, équitation, filature, forge, natation, pickpocket, survie, recherche, vigilance, arts martiaux, esquive, résistance aux maladies, résistance aux dégâts de corps...

### SOCIAL

Résistance aux dégâts de social, baratin, diplomatie, empathie, étiquette, interrogatoire, intimidation, marchandage, séduction, stratégie, réseau, alchimie, empoisonner une boisson, médecine...

- Richesse, commerce, sac à dos, vendeur, argent...

- Relation, mentor (nom prénom), prince (nom prénom), papa (nom prénom), fidèle de (nom du dieu), assassins de (nom de l'organisation)...

### MYSTIK

Résistance aux dégâts de mystik, résistance à la magie, résistance au feu, résistance à la foudre, sorcellerie, magie du feu, magie d'envoûtement,

boule de feu, immobilisation de l'ombre, magie de l'eau, nécromancie, invocation, démonologie, prêtrise, magie de soins, magie du vent, création de clones, téléportation, régénération...

## CATÉGORIES D'ATOUTS

Les atouts sont divisés en 5 catégories qui sont décrites dans les lignes suivantes.

- 1/ Les talents
- 2/ L'équipement
- 3/ L'argent
- 4/ Les relations
- 5/ Les faiblesses



- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# 1/ TALENTS

Les Talents regroupent tous les atouts de type compétence (combats, défense, relations sociales, faiblesses, avantages, connaissances, magie, etc.). Les règles disposent d'exemples de base, mais le joueur peut bien évidemment en créer d'autres et les inscrire sur sa fiche. C'est la catégorie d'atouts la plus vaste et la plus utilisée par les joueurs.

# 2/ ÉQUIPEMENT

L'équipement représente le matériel du personnage et sa capacité à s'en servir. L'équipement a la particularité de pouvoir s'acheter, de se vendre ou de se voler. Je vous conseille de noter les atouts [équipements] avec un (E) sur votre fiche de personnage. Cela permettra de reconnaître rapidement les [équipements] ou les atouts de talents. Si vous n'avez pas suffisamment de place pour noter tout votre équipement, prenez une feuille vierge à cet effet.

Il serait bon de noter le niveau de chaque objet ou équipement en votre possession. Vous ouvrez un coffre et vous trouvez des bougies, une corde et des outils de bricolage. Comme dans tout JDR, noter votre butin, mais pensez à indiquer leur niveau.

*Exemple : (E) [Épée de feu] 5. Le personnage a une épée de feu de niveau 5, cela s'utilise avec l'attribut [corps]. Le personnage ayant 6 en [corps] son potentiel sera de 11.*

*Exemples : [esquive] est inscrit sur la feuille de personnage, mais le joueur peut vouloir utiliser [esquive acrobatique] pour des raisons esthétiques (ou de roleplay). Dans ce cas il note sur sa fiche l'atout qu'il veut utiliser.*

## EXEMPLE D'ATOUT

Arc, bouclier, épée, marteau, hache, poignard, hache de feu, marteau météore, poignard volant, lance aquatique, bague de résistance au feu, parchemin d'invocation, collier de régénération...

## VALEUR FINANCIÈRE

La valeur financière de l'équipement est égale à 2 fois son niveau. Ce n'est pas le [potentiel] qui est utilisé pour ce calcul mais le niveau de l'atout (donc le corps, le social ou le mystik ne rentrent pas en compte).

*Exemple : Épée de feu : 5. Cette arme a une valeur financière de 10 et un niveau de 5.*

La valeur financière d'un objet greffé (implanté ou fusionné à un personnage) est égale à 3 fois son niveau. Ce prix supplémentaire représente l'implantation au moment de l'achat. Il sera très difficile de voler ce type d'objet.

*Exemple :*

*Bras canon cybernétique : 7*

*Cette arme a un niveau de 14, donc une valeur financière de 21. Il est bon de noter le Tag [bras] et [cybernétique] qui laisse entendre que l'équipement est greffé dans le corps du personnage.*

**Les équipements standard** comme : épée, lance, armure de cuir, cotte de mailles, gilet pare-balles, chevaux, voiture, moto, etc. ont un niveau de base qui représente la compétence pour s'en servir, mais aussi sa valeur monétaire.

- Les couteaux et les objets usuels ont un niveau de 1 (donc une valeur monétaire de 2)

- Les armes, armures, et chevaux ont un niveau de 3 (donc une valeur monétaire de 6)

- Les armes et armures de bon niveau ainsi qu'un destrier, ont un niveau de 5 (donc une valeur monétaire de 10)

**Au-dessus de 5**, ce sont des équipements dits « moyens », mais considérés de très bonne qualité pour les gens du commun.

*Par exemple : un cheval de niveau 5, sera le destrier vedette d'un village ; pour les paysans ce sera un cheval magnifique, pour un héros légendaire ce sera une vieille carne.*

Voici un tableau qui récapitule les niveaux des principaux équipements.

## TABLEAU ÉQUIPEMENT ET PRIX

Prix	Niveau atout	Type de matériel
6	3	épée
6	3	hache
4	2	couteau
4	2	lance
6	3	bouclier
2	1	armure de cuir
4	2	armure de maille
6	3	armure de plaques
6	3	armure gilet pare-balles
6	3	bras cybernétique
6	3	griffes rétractiles
2	1	roller
2	1	skateboard
4	2	pistolet
6	3	gros pistolet
8	4	pistolet mitrailleur
8	4	fusil d'assaut
10	5	lance-missile
10	5	canon d'assaut
8	4	pistolet laser
10	5	fusil laser
10	5	exosquelette
14	7	meka
6	3	moto
10	5	moto de course
10	5	petit appartement
20	10	maison



- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

## ÉVOLUTION DU MATÉRIEL

L'équipement voit son niveau augmenté avec le contact de certaines personnes (souvent des héros). Un guerrier achète une épée de niveau 3, au bout de 5 scénarios, il augmente son atout et l'épée passe au niveau 6. Cela veut dire qu'à son contact, elle est devenue plus puissante (magique, divine, runique, etc.), l'arme éveille son karma entre en résonance elle prend de la puissance...

L'explication de cette augmentation est à la charge du joueur et du narrateur. Cela n'interfère pas dans la mécanique, le joueur peut justifier cette augmentation en disant que son arme s'est révélée être magique, ou qu'elle a été bénite, qu'un forgeron l'a améliorée, etc. Il est possible lors d'une augmentation de rajouter un nouveau Tag.

Si le personnage veut vendre son équipement amélioré, sa valeur sera recalculée en fonction de son niveau actuel.

*Exemple : [épée] de niveau 3, au niveau 5 l'atout se nommera [épée noire de Voldure]. En terme de roleplay, le narrateur justifie cette montée en puissance, car Voldure est un PNJ qui a touché cette arme et en a réveillé les pouvoirs. Mécaniquement, le joueur a juste rajouté un Tag et a investi des points d'expérience.*

## QUESTION

**A/ J'ai un Atout [épée de feu] à 10, je récupère une [épée de glace] à 2". Je peux m'en servir?**

Oui, mais au niveau 2 pour [épée de glace] et au niveau 10 pour [épée de feu]. Il n'y a pas de correspondance entre les

deux atouts. Il faut bien les considérer comme des choses différentes.

**B/ Si je perds un équipement, il se passe quoi?**

Si la perte est définitive, il faut effacer l'atout de sa fiche de personnage. Si la perte est temporaire, l'atout est inutilisable, mais une fois l'objet retrouvé, l'atout sera utilisable.

**C/ J'ai un atout [épée] de niveau 20, je sais me servir de toutes les épées?**

Non. On ne parle pas d'objet classique, qui a de toute façon leur niveau de base (les épées que l'on trouve dans un râtelier sont de niveau 3). On parle d'équipement qui est lié au personnage, leur manipulation et leur puissance évoluent avec les personnages.

*Exemple : pendant une aventure le MJ donne [épée vorpale des vampires] de niveau 5, alors que le personnage a [épée] de niveau 20. Le joueur a deux choix:*

*- soit utiliser cette [épée vorpale] avec son niveau à 5 et là, le Tag [vorpale des vampires] est disponible.*

*- soit utiliser son [épée] de niveau 20 et être plus puissant, mais donc ne pas utiliser la nouvelle épée.*

*Ce sont deux atouts différents et il faudra les monter séparément.*

*Il sera cependant possible d'utiliser [épée] niveau 20 pour soutenir [épée vorpale des vampires] de niveau 5, voir les règles de soutien.*

**D/ Mon personnage trouve [la couronne de flamme du seigneur dragon] qui est de niveau 20. À quel niveau j'ai cet atout?**

Théoriquement au niveau 20, MAIS si le personnage a une limitation, il ne pourra

pas dépasser cette limitation (7 à la création). Voir {Limitation et puissance} du personnage dans le chapitre expérience. Dans ce cas l'objet montera en puissance (gratuitement) jusqu'à atteindre son plein potentiel au fur et à mesure de l'évolution du personnage.

## VOLER UN ÉQUIPEMENT

Pour voler un équipement, il faut réussir un test en opposition contre la personne que l'on vole. Si ce n'est pas une personne, le potentiel sera fixé en fonction de la difficulté.

Si le voleur gagne, il vole l'équipement. Si le voleur perd, il ne vole pas l'équipement (il perd de la fatigue). Il ne s'est pas fait repérer (pour le moment).

Un personnage tiers peut voir la scène, s'il gagne une opposition de [observation] vs [discrétion] contre le voleur.

Si l'observateur gagne l'opposition, il voit tout ce qu'il se passe.

Dans le cadre d'un pickpocket, d'un vol par ruse, etc. la victime peut faire une opposition [observation] vs [discrétion] contre le voleur. Cette action lui prend une action.

Si la victime gagne l'opposition, elle sait qu'elle s'est fait voler et a vu le criminel.

## DÉSARMER (ET PRENDRE L'ARME)

Un personnage peut vouloir désarmer un protagoniste. Cette action peut être offerte par le narrateur dans le cadre d'un privilège narratif, mais le narrateur peut demander à ce qu'une opposition soit réalisée.

Si le personnage a un atout de désarmement, il peut s'en servir. Sans un atout spécifique, le narrateur peut donner un malus de -5 et prétexter une utilisation large de l'atout.

[désarmer] contre [arme]

Si le personnage réussit, son opposant est désarmé et dans le cas inverse rien ne se passe. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas que le perdant perdra de la fatigue.

## UN PERSONNAGE DÉSARMÉ

Il peut ramasser son arme en une action, en attendant il ne pas s'en servir.

### Se jeter sur l'arme :

Une fois désarmé, le narrateur peut accepter une opposition entre plusieurs personnes pour récupérer l'arme au sol. Les atouts à utiliser peuvent être [agilité], [reflexe], [dextérité]...

Le vainqueur de l'opposition récupère l'arme.



> LIEN PROMOTIONNEL

## IMPLANTER, GREFFER ET RETIRER UN IMPLANT

Pour implanter un objet, il faut faire un test de [médecine] (ou atout approchant comme chirurgie, cybernétique).

### Le potentiel à battre est 2 fois le niveau d'atout de l'implant.

Une fois implanter l'équipement ne peut pas être retiré ou volé.

Si le personnage veut se séparer de l'équipement, il faudra opérer et refaire un test de Médecine contre un potentiel égal à 2 fois le niveau actuel de l'objet.

*Note : À la création du personnage, un personnage qui a un équipement de type cybernétique est déjà considéré comme implanté.*

## 3/ ARGENT

L'argent est une valeur qui représente la richesse du personnage, elle peut prendre l'apparence de plusieurs atouts : [argent], [biens], [trésors cachés], [aisés], [richesse], [héritage], etc. Dans ce jeu, les personnages ont un ou plusieurs atouts de richesse, ils n'ont pas d'argent à proprement parler.

En ayant un atout d'argent au niveau 1, le personnage a suffisamment de finance pour manger et vivre sans se poser de questions. Il est conseillé de n'avoir qu'un seul atout de richesse, sauf si le joueur veut plusieurs sources financières différentes et indépendantes.

*Un narrateur peut refuser que certains objets soient implantés.*

### ARMES & MUNITION

On ne simule pas le nombre de munitions et on estime qu'il n'y aura pas de problème, les munitions sont gratuites et infinies tant que le personnage a son atout d'équipement.

### ARMES À DISTANCE

Il faut partir du principe que la distance est gérée de façon simple. Il faut que le personnage puisse voir sa cible et que le narrateur soit d'accord. Le narrateur peut interdire l'utilisation d'une arme s'il estime que la distance est trop longue. Globalement les personnages peuvent se battre avec des armes à feu, des couteaux, des lances ou des boules de feu, sans aucune gestion de la distance.

Je vous conseille de noter les atouts [argent] avec un (A) sur votre fiche de personnage, cela permettra de reconnaître rapidement les richesses. Les atouts d'argent sont à utiliser avec l'attribut {social}.

*Voici des exemples d'atout de richesse qui peuvent aussi servir à d'autre chose :*

*[commerce] : cela permet à un vendeur d'avoir ce que veulent les acheteurs.*

*[sac à dos] : cela permet de savoir si l'objet dont on a besoin est bien dans le sac à dos.*

*[vendeur d'armes] : cela permet à un vendeur d'avoir ce que veulent les acheteurs.*

## GAGNER DE L'ARGENT

Si le narrateur veut donner de l'argent à un personnage pour avoir accompli une mission, il lui donne 1 ou plusieurs points dans un atout de richesse.

## VOLER DE L'ARGENT

Quand un personnage veut voler un autre protagoniste il doit faire une opposition entre son atout de voleur contre un atout de sa cible. La victime peut utiliser soit un atout de défense soit un atout d'argent (au choix).

**Atouts de type :** [voleur], [pickpocket], [larron], [roublard], [brigand]...

On ajoute généralement l'attribut [corps].

**Cela s'oppose à :** [richesse], [vigilance], [perception], [surveillance]...

On ajoute généralement l'attribut [social] ou [corps].

Si le voleur gagne, il augmente de 1 point sa richesse. La cible perd autant dans sa valeur de richesse.

Si le voleur perd, il n'a pas d'argent (il perd de la fatigue). Il ne s'est pas fait repérer (pour le moment).

## ACHETER UN OBJET

Quand le personnage veut acheter un objet, il doit faire une opposition entre [richesse] et la valeur financière de l'objet. - Si le personnage gagne, il achète l'objet et la valeur de son atout argent réduira en conséquence. Le personnage dépense un point d'atout par tranche de 10 points (de la valeur financière de l'objet).

*Exemple :*

*Si l'objet a une valeur de 9, il ne perd pas de points.*

*Si l'objet coûte 15, il dépense 1 point.*

*Si l'objet coûte 36, il perd 3 points.*

- Si le personnage rate son test d'achat, il ne peut pas acheter l'objet et ne dépense pas d'argent. La raison du non-achat est laissée à gérer par le MJ (le personnage n'avait pas suffisamment d'argent sur lui, le vendeur n'avait plus l'article, etc.)

## VENDRE DES BIENS

C'est l'acheteur qui fait son test en opposition [richesse] contre [valeur], voir paragraphe du dessus.

Un personnage qui vend ses biens récupère autant de points de richesse que l'acheteur en perd.

## MARCHANDAGE

Ce paragraphe parle des escroqueries, du baratin, du marchandage, etc. Le vendeur (ou l'acheteur) qui veut marchander doit faire une opposition contre sa cible. Ce test doit se faire avant l'acte d'achat.

RED POINT Geneste

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

**Atouts de type :** [fraudeur], [baratin], [escroc], [camelot], [négociant], [marchandage]...

On ajoute généralement l'attribut [social].

**Cela s'oppose à :** [richesse], [vigilance], [négociant], [marchandage], [résistance social], [dure en affaire]...

On ajoute l'attribut [social].

Si l'acheteur gagne l'opposition, il réduit le prix de 1 point sa perte de d'argent.

Si le vendeur gagne l'opposition, il augmente de 1 point son gain d'argent.

## 4/ RELATION

Il est possible de gérer les relations comme un atout classique. La valeur de l'atout représente le lien (plus ou moins fort) qu'il entretient avec son contact. Il peut s'agir d'ami, d'un membre de sa famille, d'un serviteur, d'un groupe de mercenaires, etc. Cela peut permettre d'avoir une faveur, de l'aide ou une information. Il ne s'agit pas forcément d'humain, cela peut être une troupe de gobelins, une meute de chiens, un jeune dragon, etc.

Je vous conseille de noter les atouts [relation] avec un (R) sur votre fiche de personnage.

### UNE PERSONNE

C'est le cas classique, le joueur note en relation une personne, par exemple [Mark Frodwig, le maître forgeron]. Je vous conseille de faire une fiche de personnage si le joueur le fait intervenir fréquemment. Dès que le personnage veut faire intervenir son contact, il doit faire une opposition entre la valeur de sa relation et la difficulté de la demande (estimée par le narrateur).

[relation] contre [difficulté]

Cela fonctionnera aussi si le joueur a

choisi un animal ou une créature. Ses capacités sont celles d'un {figurant}. Le fait d'augmenter le niveau de l'atout augmente les capacités de la relation (un point d'expérience en plus par niveau de l'atout). Il est toutefois conseillé au narrateur de gérer les personnages de ce type.

### UN GROUPE

Le joueur choisi d'avoir pour relation un groupe de personnes. En cas de besoin, il peut faire appel à leur capacité. La mécanique est la même que pour la personne unique. Chaque niveau de l'atout augmente la communauté d'une personne (avec un atout à 4, il y a 4 personnes). Le groupe est composé de {séides}.

### SOUTIEN FLOU

Le joueur peut choisir de prendre des groupes comme [mafia], [gang], [Avenger], [NCIS]... Dans ce cas, je vous propose de gérer cela comme des interventions de type soutien (voir Soutenir & Entraver). Pour simplifier, faite intervenir le groupe en question, mais son impact en terme de règle sera un soutien pour le personnage.

Exemple :

[Membre du gang Hellstar] 11

Le personnage dispose de 11 séides faisant partie du gang des Hellstar et qui peuvent suivre ses ordres ou l'aider. Ils ne sont pas forcément toujours avec le personnage, ils ont leur vie propre.

Exemple :

[Michel, leader du gang Hellstar] 8

Le personnage dispose d'un ami qui est le leader du gang des Hellstar. C'est un figurant, ce dernier a 8 points d'expériences supplémentaires.

## 5/ FAIBLESSE

Les faiblesses sont des entraves que les personnages ont à la création ou après quelques scénarios. Cela peut représenter des folies, des maladies, une allergie, une malédiction... L'exemple le plus parlant est la Kryptonite de Superman. C'est un atout négatif qui va gêner le personnage, il peut être lié au [corps], au [social] ou au [mystik]. Voici quelques exemples de faiblesses :

### CORPS

Chétif, maladif, gros, malvoyant, boiteux, allergique à ... , tremblement, etc.

### SOCIAL

Agressif, fou, psychotique, dépressif, peur de ... , dépendant aux drogues, etc.

### MYSTIK

Dépendant à la magie, possédé, malédiction, etc.

### PUISSANCE

Les faiblesses ne comptent pas dans les points de « puissance » du personnage.

Je vous conseille de noter les atouts [faiblesse] avec un (F) sur votre fiche de personnage, voir même de le mettre au dos de votre feuille.

## NIVEAU D'UNE FAIBLESSE

Quand un personnage obtient une [faiblesse] elle commence à 5. Le joueur ne peut pas faire évoluer cet atout. Seul le narrateur ou des effets de jeu, peuvent augmenter ou réduire une faiblesse.

## UTILISATION

Le narrateur peut (et doit) utiliser cette faiblesse au moins une fois à tous les scénarios ! Si vous estimez que la faiblesse peut logiquement gêner l'action d'un personnage appliquez un malus. **Ce malus est déterminé en fonction du niveau de l'atout.**

**0 à 5: -1**

**6 à 10: -2**

**11 à 15: -3**

**16 à 20: -4**

**Ainsi de suite, le malus augmente de -1 pour chaque tranche de 5 points.**

RED POINT Geneste

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

## SURPASSER UNE FAIBLESSE

Le joueur peut décider que son personnage veut résister à sa faiblesse, dans ce cas il faut faire une opposition. Cette opposition ne prend pas d'actions au personnage. Il doit réussir son opposition : [atout approprié] contre [faiblesse]. C'est au narrateur de faire le test de [faiblesse].

Si la [faiblesse] gagne : l'atout augmente définitivement de 1 point, le personnage est sous l'effet de la [faiblesse] et il perd ses points de fatigue.

Si la [faiblesse] perd (donc le personnage gagne) : Il est protégé de l'effet de la [faiblesse] pour le reste du scénario.

Ce test peut se faire qu'une fois par scénario.

### ATOUT APPROPRIÉ

Le personnage peut avoir des atouts qui peuvent lui servir, comme [volonté de fer] pour lutter contre la [peur de l'eau], etc.

## SOIGNER UNE FAIBLESSE

Il est possible de soigner une faiblesse, le personnage doit aller voir un médecin en jeu. Bien sûr, le type de médecin va dépendre du monde, du niveau technologique et de la faiblesse elle-même.

Le médecin (psychiatre, marabout, mage ; etc.) doit réussir une opposition médecin

contre deux fois la faiblesse.

[médecin]+[attribut]+D10

contre

[faiblesse x2]+[attribut]+D10

Si le médecin réussit, la faiblesse s'abaisse de 1 point.

Si le médecin échoue, rien ne se passe.

La consultation dure 1 heure et peut se faire une fois par semaine. La faiblesse est totalement soignée une fois qu'elle tombe à 0 (après plusieurs semaines de traitement).

*Note : le narrateur peut décider que certaines faiblesses ne sont pas soignables. Les raisons peuvent être multiples : les médecins ne connaissent pas le traitement, ou ne peuvent pas soigner une allergie à la Kryptonite...*

## COMMENT METTRE EN SCÈNE LES FAIBLESSES

- *Narrateur : Superman, tu as un gros problème. Il y a de la Kryptonite à proximité de toi. Tu as une faiblesse [Kryptonite] 6. Tu as un malus à toutes tes actions de -2 tant que cette matière est à proximité de toi.*

- *Nicolas (Superman) : Je vais faire mon possible pour lutter contre les effets de la kryptonite et continuer à me battre.*

- *Narrateur : pas de problème. Tu peux utiliser ta [volonté] 4 + [mystik] 5 contre [kryptonite] 6 + [mystik] 5.*

*Nicolas, lance ton dé 10. Ok, tu obtiens 5, Cela te donne une résolution de 14.*

*De mon côté je fais 8 au dé, ce qui me donne une résolution de 19. Donc, tu perds l'opposition, ton personnage n'arrive pas à contrôler sa faiblesse. L'atout [kryptonite] augmente 1 et il passe à 7. Tu perds 5 points de fatigue (19-14=5). Et surtout tu as le malus de -2 pour toute la scène. Je te conseille de quitter la zone pour ne plus avoir le malus, sauf si tu veux que ton personnage se batte avec le malus.*



- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# EXPÉRIENCE

À la fin de chaque scénario, le narrateur donne 1 à 3 points d'expérience qui permet aux joueurs d'augmenter les capacités de leur personnage.

**1 point d'expérience** donne +1 dans un atout.

**2 points d'expérience** donnent +1 dans un attribut.

**5 points d'expérience** permettent d'acheter un nouvel avantage (permet de cocher une case dans la case de plusieurs cases par avantages).

## LIMITATION :

Puissance <b>0 à 50</b>	Maximum d'attribut ou <b>d'atout à 5</b>
Puissance <b>51 à 100</b>	Maximum d'attribut ou <b>d'atout à 7</b>
Puissance <b>101 à 200</b>	Maximum d'attribut ou <b>d'atout à 10</b>
Puissance <b>201 à 300</b>	Maximum d'attribut ou <b>d'atout à 20</b>
Puissance <b>301 à 400</b>	Maximum d'attribut ou <b>d'atout à 30</b>

etc.

## EXPÉRIENCE & AVANTAGES

Vous avez pu remarquer les cases sur la fiche de personnage (et dans le ce livre), cela indique le cout de l'avantage (en

fonction de son niveau).

Les avantages ont un cout de 5 points d'expérience par case, donc pour faire simple cocher une case c'est 5 points d'expérience!

- Si un avantage (ou un niveau de cet avantage) demande 2 cases, vous ne possédez cet avantage qu'avec les 2 cases cochées, donc en ayant dépensé 10 points d'expérience.

- Si un avantage dispose de choix comme sanglier, dragon et serpent : chacun de ses choix a une case, donc 5 points chacun.

**AVANTAGES**

**AIGLE** 2 POINTS DE FATIGUE  
CONNAÎTRE UN ATTRIBUT D'UNE PERSONNE.

**SINGE** BONUS EN INITIATIVE  
       
 1 2 3 4

**GUÉPARD** 2 POINTS DE FATIGUE  
 2 ACTIONS 3 ACTIONS 4 ACTIONS 5 ACTIONS

**PÉGASE** 2 POINTS DE FATIGUE  
HEAT-SCORE, CHAQUE ATTAQUE AUGMENTE DE +2 LA RÉSOLUTION SUIVANTE

**PHÉNIX** 3 POINTS D'EXPÉRIENCE  
SAUVEGARDE SON PERSONNAGE

**SANGLIER** 2 POINTS DE FATIGUE  
RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS DE 5 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS

**DRAGON** 2 POINTS DE FATIGUE  
+1D10 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS

**SERPENT**  
FAIRE EXPLOSER LES D10 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS

**TORTUE** 2 POINTS DE FATIGUE  
CONCENTRATION 1 TOUR ET DOUBLE UN ATOUT (SON POTENTIEL) POUR UN TOUR.

# CRÉATION DE PNJS

## SÉIDES

Le séide est un personnage qui attaque en groupe et qui tombe inconscient à la vitesse de la lumière. C'est un apprenti méchant qui accompagne LE méchant de l'histoire. Il est très faible, mais il n'est presque jamais seul, il fait partie d'un groupe dont le nombre varie en fonction de la puissance de personnages joueurs.

**Valeur générique :** Puissance de 30, 10 dans ses attributs et 10 dans ses atouts.

**Limitation :** Pas d'avantages, pas d'expérience (sauf rare exception) et moins de santé/fatigue que les autres personnages!

**Santé :** corps + corps + mystik  
**Fatigue :** social + social + mystik

*Note : Le narrateur peut même leur donner qu'un point de Santé s'il veut les faire disparaître rapidement...*

## OPTION

### MÉCHANTS JETABLES !

Pour créer des méchants encore plus rapidement, il est possible d'en faire une [difficulté]. Donne une valeur de santé et une valeur de potentiel et vous aviez un PNJ en utilisant la règle des difficultés.

## FIGURANTS

C'est un personnage de base, une personne du commun, un barman, une femme de ménage, un soldat de base, un mendiant...

**Valeur générique :** Puissance de 45, 10 dans ses attributs et 25 dans ses atouts.

**Limitation :** Pas d'avantages de base.

## ANTAGONISTES & AVENTURIERS

Ils ont le même niveau que les personnages.

**Valeur générique :** Puissance de 65, 15 dans ses attributs et 30 dans ses atouts et 1 avantage.

## MÉCHANTS & HÉROS

Le méchant et le héros sont des personnages plus puissants qu'un personnage de création.

**Valeur générique :** Puissance de 100, 20 dans ses attributs et 40 dans ses atouts et 3 avantages.

## SUPERS MÉCHANTS & SUPERS HÉROS

Le super méchant est un protagoniste très puissant, il survivra à beaucoup de situations (ou se fera passer pour mort pendant 2 ou 3 scénarios avant de revenir). Il doit être beaucoup plus puissant que les personnages joueurs.

**Valeur générique :** Puissance de 200, 30 dans ses attributs et 50 dans ses atouts et 6 avantages.

**RED POINT Geneste**

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# EXEMPLES DE PNJS



## GRUIK

C'est un personnage non joueur, un **Séide** (créature de faible puissance). Gruik est un petit robot attachant qui peut devenir l'ami des protagonistes.

**Puissance 30, Santé 11, Fatigue 9**  
**Corps 4**

[athlétisme] 2, [combat] 2

**Social 3**

[compartiment secret dans le ventre] 3,  
[être mignon et faire rire] 3

**Mystik 3**

**Avantages :** -



## SAN GEEKU

Voilà un personnage joueur, de niveau **aventurière** qui prend principalement son inspiration dans le personnage de Sangoku.

**Puissance 65, Santé 34, Fatigue 26**  
**Corps 6**

[athlétisme] 5, [arts martiaux] 5, [force] 3

**Social 4**

[volonté] 2

**Mystik 5**

[kaméa boule de feu] 5, [chance] 5,  
[régénération] 5

**Avantages :** Guépard.



## SERGEANT CROCOX

C'est un personnage non joueur, un **antagoniste**, il a la même puissance qu'un personnage débutant. Ce sera un adversaire pour les protagonistes.

**Puissance 65, Santé 36, Fatigue 24**  
**Corps 7**

[athlétisme] 5, [combat] 7, [intimidation] 4,  
[armure de crocox] 5, [force] 3

**Social 4**

[commandement] 4, [volonté] 2

**Mystik 4**

**Avantages :** Guépard.



## DARK LORD

C'est un personnage non joueur, un **grand méchant** (un boss de fin de niveau). C'est de sa faute si les protagonistes de l'histoire sont dans une situation délicate. Dark lord est l'un des méchants de la série Red-Point.

**Puissance 160, Santé 68, Fatigue 52**  
**Corps 12**

[athlétisme] 6, [katana magique] 8,  
[intimidation] 5

**Social 8**

[commandement] 6

**Mystik 10**

[porte temporelle] 10, [ouvrir des passages entre les mondes] 10, [faire des expériences] 10, [créer des cyborgs] 10, [armure cybernétique] 10, [arme cybernétique] 10.

**Avantages :** Guépard, Phénix, Dragon (corps).

# SOUTENIR & ENTRAVER

Ce chapitre traite des atouts qui peuvent soutenir ou entraver. Par exemple, un héros protégeant un enfant, une armure venant renforcer la protection, la force soutenant une attaque, ou encore, une stratégie entravant la réussite d'un adversaire.

**Ces atouts sont des seconds rôles qui aident (ou gênent) lors d'une action.**

Il est possible d'avoir un atout qui vient augmenter une action en cours, on peut dire que cet atout est **passif**, car il ne faut pas le déclencher. Un atout passif est une sorte de **bonus** qui s'ajoute à un Potentiel sans contrepartie. **On ne peut avoir qu'un seul atout passif en même temps sur un potentiel**, si un personnage a plusieurs atouts passifs qui peuvent servir à la situation, il devra faire un choix.

**Restriction :** cette utilisation doit être faite de façon logique et elle est soumise à la validation du narrateur. Il est impossible d'utiliser un atout passif de baratin pour soulever une voiture.

## AUGMENTATION

L'augmentation est variable en fonction du potentiel de l'atout voir le tableau.

Potentiel de l'atout	Soutenir	Entraver
1	0	0
2 et 3	0	0
4 à 5	0	0
6 à 10	+2	-2
11 à 15	+3	-3
16 à 20	+5	-5
21 à 25	+7	-7
26 à 30	+10	-10
31 à 40	+20	-20
41 à 50	+30	-30
42 à 60	+40	-40
61 à 80	+50	-50
+20 niveau	+10 niveau	-10 niveau

# RÈGLES AVANÇÉES

Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privilèges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutenir & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

## UN ATOUT COMME LES AUTRES ?

Oui ! Tous les atouts peuvent servir à entraver ou à soutenir. Évidemment certains sont plus adaptés, on pensera immédiatement à l'exemple des armures.

### Exemple

1 / Alex Louis Armstrong (fullmetal alchimiste) a [bras robotique puissant] avec un potentiel de 25, ce qui est un atout pouvant servir à soulever une voiture ou un rocher, mais cela peut servir d'atout passif en combat. Alex peut utiliser sa [frappe à distance] avec l'atout passif [bras robotique puissant] et aura un bonus de +7.

2 / Alucard (Hellsing) a l'atout [vampire] 10 et [mystik] 10. [vampire] est un atout large pouvant servir pour la force, la régénération, vision extraordinaire, etc. Alucard peut s'en servir d'atout passif quand il veut utiliser son équipement [gros flingue tueur de vampires]. Le narrateur applique cependant une réduction de 10, car cet atout est trop large à son goût, il a donc un potentiel de 10. Alucard aura donc +2 en [gros flingue tueur de vampires] grâce à condition [vampire].

3 / Lord Michel a l'atout [héritage] à un potentiel de 13 et l'atout [riche] à 14. Il décide d'acheter une arme à un forgeron. Il utilise [riche] et ajoute [héritage] en atout passif. En termes de roleplay, il va chercher des fonds supplémentaires pour faire son achat. Il aura un bonus de +3.

## UTILISATION ET PROBLÈME CLASSIQUE

Un personnage a un équipement qui est : [épée de saint Michel].

Il a également d'autres atouts dans le but inavouable de s'en servir de soutien :

[armure sainte] et [force du dieu unique].

Il a parfaitement le droit, mais il ne pourra se servir que d'un seul atout à la fois.

Dans un combat contre un démon, le joueur veut ajouter l'armure et la force de façon passive. C'est impossible, il devra choisir l'un des deux atouts.

## ACTION COMPLÉMENTAIRE : ON PEUT AIDER LES AUTRES ?

Oui ! Une action complémentaire est une action qui a pour but **d'aider ou de gêner une cible**, quel que soit l'atout utilisé (social, magie, stratégie, diplomatie, etc.).

- **Un personnage peut soutenir** (ou entraver) **un autre personnage.**

Exemple :

Krome veut soutenir un ami dans un combat, il décide de donner des ordres à Olaf pour qu'il se positionne correctement pendant son combat. Krome utilise son action et donne un bonus de +5.

- **Un personnage peut être soutenu** (ou entravé) **par un nombre indéfini de personnes.**

Exemple :

Sam et Maya décident de se mettre entre un monstre et une petite fille afin de gêner ce dernier. Ils entravent donc le monstre. Sam utilise son atout [déplacement rapide] à 14 et Maya utilise [combat de rue] à 15. Le monstre aura -6 (-3 et -3) pour attaquer la petite fille.

- **Si le personnage est soutenu** (ou entravé) **par ses émanations** (des choses qu'il a créé, etc.), **il ne recevra qu'un seul bonus/malus.**

Exemple :

Iron-Man utilise son talent [Avengers] pour faire venir des alliés. Le tour suivant Hulk et Thor arrivent pour l'aider. Le narrateur décide qu'il lui donne un bonus de +7 en combat, car Iron-man a un potentiel de 22 en [Avengers]. Le narrateur aurait pu décider d'en faire un PNJ et le gérer en tant que tel, mais pour des raisons de simplicité il en a fait simplement un soutien.

## NOMBRE DE SOUTIEN ET ENTRAVE PAR TOUR ?

- **On a le droit de faire 1 soutien ou 1 entrave par tour de jeu** (gratuitement et sans dépenser d'action) sur soi ou sur une autre cible.

- **Toute autre soutien/entrave est possible en utilisant 1 action pour la réaliser.**

Exemple :

Léoric utilise son atout d'armure pour augmenter son atout de combat. Quand c'est à son tour de jouer, il souhaite soutenir son ami, il utilisera alors une action pour pouvoir lui donner un bonus.

- Si Léoric n'avait pas utilisé son atout d'armure, il aurait pu aider son ami gratuitement et aurait une action.

## AFFECTATION

**Le bonus/malus affecte uniquement un atout.** Cela n'affecte pas un attribut (sauf exception voir chapitre suivant).

### Multi-affectation :

Si le joueur veut affecter plusieurs choses (3 atouts d'un personne, ou 1 atout de 2 personnes différentes), il doit diviser ou répartir les points de soutien/entrave entre ses cibles.

Exemple :

Krome veut soutenir deux amis dans un combat, il décide de donner des ordres à Olaf et Krank pour qu'ils se positionnent correctement pendant son combat.

Krome peut donner +5, il utilise son action pour donner ses ordres et offre +2 à Olaf et +3 à Krank.

## SOUTENIR UN ATTRIBUT ?

Oui, mais...

Oui, si le joueur ne fait rien face à une opposition et qu'il doit encaisser les coups **uniquement avec son attribut.**

Dans ce cas, il peut utiliser un atout passif de protection. Cela augmente son [corps], son [social] ou son [mystik].

## NOTION DE TEMPS

De base le bonus/malus est valable pour la prochaine action du personnage. Si l'on veut que l'effet dure, il faut que le personnage qui aide/entrave passe ses actions avec celui qu'il aide/entrave.

Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privileges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutien & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

# DÉPLACEMENT

Ce chapitre parle de tous les modes de déplacement. Ils se gèrent tous de la même façon que ce soit avec une compétence de moto, d'acrobranche ou d'athlétisme.

## COURSE POURSUITE

### **ACTION HASARDEUSE :**

Tous les participants jettent leur dé et ajoutent leur potentiel. Le personnage qui a le plus score gagne la course.

### **Mécanique :**

[Course] + Jet de dés  
contre  
[Course] + jet de dés

## COURSE

### **ACTION HASARDEUSE :**

Le personnage jette son dé et ajoute son potentiel, s'il fait plus gros que la [Difficulté de la course] il gagne et arrive à la fin du parcours.

### **Mécanique :**

[Course] + Jet de dés  
contre  
[Difficulté de la course] + jet de dés

### **ACTION CINÉMATIQUE :**

Cette fois, tous les participants jettent leur dé et ajoutent leur potentiel. Ils luttent tous contre la difficulté de la course. Les Dégâts réduisent la Fatigue, les personnages qui tombent à 0 a perdu et doivent reprendre leur souffle.

### **Mécanique :**

[Course] + Jet de dés  
contre  
[Difficulté de la course] + jet de dés

**Voici quelques exemples de potentiel de personnes en course (athlétisme, sport, moto, voiture, etc.)**

**Un enfant, un infirme : 3**

**Une personne normale : 6**

**Une personne entraînée : 10**

**Un professionnel : 15 à 20**

### *Exemple :*

*Nadia et Bokk font la course.*

*Nadia a un Potentiel de 10 et Bokk 12.*

*Nadia obtient un 4 aux dès, elle dépense 5 points de Fatigue de plus pour avoir +5. Elle se retrouve avec 19. Bokk obtient 6 aux dès, il a un total de 18. Nadia gagne la course et Bokk perd 1 point de fatigue.*

*Nadia et Bokk font une course d'endurance et vous décidez de donner une difficulté à la course.*

*Nadia et Bokk doivent battre un potentiel de 20.*

*Nadia obtient un 8, elle a donc 18. Bokk*

*obtient un 9, il a un total de 21. Bokk fini la course et Nadia est épuisée et elle doit s'arrêter à mi-parcours (elle perd 3 points de fatigue).*

## GRIMPER SUR UN MUR

### **ACTION HASARDEUSE :**

Il faut utiliser un atout de type [grimper] ou [escalade] ou tout ce qui peut permettre de passer l'obstacle. Si le personnage gagne l'opposition, il a réussi à grimper.

*Note : Si un personnage a une capacité de type [vol], vous pouvez lui accorder une réussite automatique, sauf si pour réussir*

*à voler le personnage doit slalomer dans la falaise. Dans ce cas, le personnage fera son test avec [vol] à la place de [Grimper].*

### **Mécanique :**

[Grimper] + Jet de dés  
contre  
[Obstacle] + jet de dés

## TÉLÉPORTATION ET DÉPLACEMENT ULTRA RAPIDE

Je vous conseille de gérer la téléportation comme une course (voir chapitre précédent). La distance parcourue est la même que pour une course. La difficulté de l'action est causée par la résistance de l'espace-temps à un déplacement inhumain (au pouvoir). Vous êtes d'un pouvoir avec un fort potentiel d'emmerdement (voir chapitre).

### **Mécanique :**

[Téléportation] + Jet de dés  
contre  
[Résistance du monde] + jet de dés

### *Exemple 1 :*

*(Action hasardeuse) Nadia utilise téléportation, elle veut se transposer derrière une porte, c'est à 10 m, le narrateur estime que la difficulté à atteindre est un potentiel de 15. Elle a 16 en [téléportation] et elle se transpose sans problème.*

### *Exemple 2 :*

*(Action hasardeuse) Nadia veut se téléporter dans une salle qu'elle n'a jamais visitée. Le narrateur donne une difficulté de 25. Elle a 16 en [téléportation]. Elle décide de dépenser 5 points de fatigue pour avoir +5 à son test. Elle jette son dé et obtient 6, ce qui lui fait un total de 21.*

Sommaire
Prologue
Règles
Description
Création de personnage
Initiative
Actions de jeu
Difficultés
Santé & fatigue
Privilèges narratifs
Avantages
Atouts
Expérience
Création de PNJs
Exemples de PNJs
Règles avancées
Soutenir & entraver
Déplacement
Règles diverses
Magie avancées
Introduction
Tableau
Difficulté
Univers & aide de jeu
Aide au scénario
Cadre de jeu
Background
Conseil de narration
Règles oppressantes
Annexes

Exemple 3:

(Action hasardeuse) La situation est la même que la précédente, même cette fois le narrateur estime que ce déplacement va compliquer son scénario ! Il donne une difficulté de 45 pour limiter les chances de réussites.

Si la téléportation était vraiment problématique, il peut simplement interdire l'action.

Exemple 4:

(Action hasardeuse et « magie avancé » voir chapitre) Diablo (X-Mens) veut se téléporter et transporter avec lui 3 de ses amis et il veut parcourir 500 m sur un terrain dégagé. Diablo a un potentiel de 22.

Le narrateur estime que pour déplacer 4 personnes la difficulté sera à 20

Ensuite pour la distance qui est de 500 m, il monte encore la difficulté de 7 (200 m est à +5 et 1,5 km est à +10)

Le narrateur fixe donc l'action à 27.

Le joueur obtient 1 au dé, la résolution est de 23, Diablo ne se téléporte pas là où il voulait et il perd 5 points de fatigue.

## DÉPLACEMENT ET MÈTRES

Dans ce jeu, on ne prend pas souvent en considération la distance parcourue, mais une règle existe cependant.

**Un personnage se déplace de 6 mètres (4 cases) par tour.**

Si le personnage utilise un atout de déplacement, il peut augmenter sa distance parcouru en fonction de la résolution qu'il obtient.

### La résolution

La [résolution], c'est le total du potentiel, du dé 10 et des autres choses qui peuvent s'ajouter.

**15** : 1,5 m (+1 case)

**20** : 3 m (+2 cases)

**25** : 4,5 m (+3 cases)

**30** : 6 m (+4 cases)

etc.

Exemple : Avec une résolution de 16, Nadia parcourt 7,5 mètres dans le tour (elle peut aller moins loin si elle le souhaite).

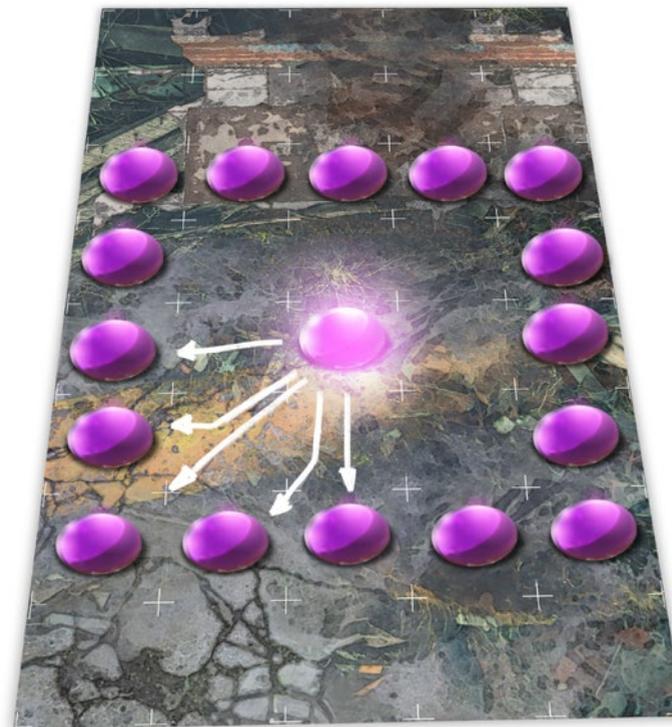
Résolution		15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
Mètres par tour	<b>6</b>	7,5	9	10,5	12	13,5	15	16,5	18	19,5	21
Cases par tour	<b>4</b>	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Déplacement standard

## DÉPLACEMENT ET CASES

Le déplacement par case est utile si vous avez besoin de placer des figurines sur une table afin d'aider vos joueurs à visualiser un espace, un lieu etc. Chaque joueur trouve une figurine (ou un pion) qui lui correspond, le narrateur place son décor et ses personnages. A leur tour de jeu, les personnages peuvent bouger sur la map.

**Une case correspond à x 1,5 mètres** (c'est le format standard que vous retrouverez dans de nombreux jeux). Dans le calcul des mètres/cases, l'arrondi sera toujours au supérieur. Il est possible de se déplacer sur toutes les cases adjacentes au personnage.



Exemple : possibilité d'un déplacement de 2 cases.

Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privileges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutenir & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

# RÈGLES DIVERSES

## BLUFFER, CHARMER...

Charmer, séduire ou calmer une personne peut se gérer avec les règles suivantes.

**Atouts de type :** [diplomate], [charme], [beauté], [baratin]...

On ajoute généralement l'attribut {social}.

**Cela s'oppose à :** [résistance social], [dure en affaire], [célibataire endurcie], [asociale]...

On ajoute généralement l'attribut {social}.

Si le séducteur gagne l'opposition, la personne croit au mensonge, elle est

séduite, etc.

Si le résistant gagne l'opposition, il ne se passe rien, mais il sait qu'on a voulu le charmer, le séduire, etc.

### **ACTION CINÉMATIQUE**

Il est possible de passer ses actions en cinématique, dans ce cas : dès que l'un des protagonistes tombe à 0 point de fatigue il perd l'opposition.

## ASSOMMER, PRISE, IMMOBILISATION, MAGIE DE SOMMEIL

Cela regroupe toutes les actions visant sonner, assommer ou immobiliser une cible.

### **ACTION HASARDEUSE**

Cela fonctionnera comme pour un combat. Si la cible perd, elle est assommée (immobilisée).

### **ACTION CINÉMATIQUE**

Cela fonctionnera comme pour un combat, mais l'attaquant vise la fatigue et pas la santé de sa cible. Une fois à 0 point de {fatigue} la cible est assommée.

### **LE TEMPS**

Voir le tableau des temps d'effet de {magie avancées}.

*Exemple : Avec un Diff de 15, vous pouvez endormir une cible pendant 6 heures. Si la cible gagne l'opposition, il ne se passe rien.*

### **{PRIVILÈGE NARRATIF} POUR PROLONGER LE TEMPS D'IMMOBILISATION :**

Utilisation de menottes, de cordes ou de drogues...

## VISION INFRAROUGE, THERMOGRAPHIE, LECTURE DE CHAKRA

Ce type d'atout permet de voir quelqu'un à distance où qui se cache. Cela servira contre des atouts de discrétion, d'invisibilité, de se cacher, etc. C'est une déclinaison de la perception ou de l'observation.



- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes



# MAGIE AVANCÉES

# MAGIE INTRODUCTION

Ce chapitre va parler de la magie sous toutes ses formes. Afin de couvrir toutes les capacités qui peuvent avoir des effets dans le temps, les pouvoirs, les sortilèges, l'occultisme, les super-pouvoirs, la cybernétique etc. Pour nous simplifier la vie, nous allons parler de façon générique de « magie » et de « sort ».

Si le personnage veut juste lancer une boule de feu sur quelqu'un, ce n'est pas le bon chapitre ! Ici on parle de choses plus complexes, qui vont prendre plus de temps à gérer.

Même si cela peut paraître étrange, ce chapitre fonctionne parfaitement pour la science, la cybernétique ou la fabrication de potion. La mécanique et les effets sont les mêmes, seules les atouts changent.

## LA MÉCANIQUE

Le mage doit réussir à lancer son sort, si c'est réussi : les cibles devront réussir leur résistance. Lancer un sort se décompose donc en deux temps :

1) Le mage doit faire une opposition face au {potentiel} du sort, qui représente la difficulté.

- Réussite : le sort est lancé.
- Échec : le sort n'est pas lancé.

2) Les cibles doivent faire une opposition face au {potentiel} du sort, qui représente la difficulté.

- Réussite : les cibles ne sont pas affectées par le sort.
- Échec : les cibles sont affectées par le sort.

## PARTICULARITÉ :

- Si la cible est la nature, ou un objet, il faut lui attribuer un [potentiel]. Ce sera la capacité des choses à résister à de la magie.
- Si la personne est volontaire, pas d'opposition à faire.
- S'il n'y a pas de cible, il n'y a pas d'opposition.

## LE POTENTIEL

Souvenez-vous du tableau des difficultés, je vous le redonne dans le doute.

Potentiel	Description
1	Action évidente
3	Action très simple
5	Action facile et routinière
10	Embusche
15	Désagrément
20	Action difficile
25	Action dangereuse
30	Action très difficile
40	Action héroïque
50	Action extrême
60	Action surhumaine (fantastique)
80	Action quasi impossible
100	Action divine

Gardez toujours à l'esprit ce tableau, c'est le plus important. Quoiqu'il se passe par la suite (avec les autres tableaux) si vous estimez qu'un sort est impossible à faire : montez son potentiel.

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

Ce type d'intervention sera presque toujours des {actions hasardeuses}, sauf si vous souhaitez leurs donner une importance particulière, dans ce cas vous pouvez en faire des {actions cinématiques}.

## COMMENT FIXER LE POTENTIEL D'UN SORT ?

Tout d'abord le joueur explique ce qu'il veut faire. Le narrateur regarde le tableau d'augmentation de potentiel et calcule rapidement à combien s'élève le potentiel du sort. Si le narrateur estime que le sort n'est pas à sa juste valeur, il peut modifier la difficulté.

## UTILISATION DU TABLEAU

En fonction du sort, les colonnes du tableau donnent l'augmentation du potentiel. A la base on considère que le sort à un potentiel de 0, en déterminant le temps d'effets, les dégâts, la zone d'effets : le tableau donne la difficulté.

Par exemple, un sort qui dure 24 heures augmente son potentiel de +30, et s'il affecte 2 cibles on rajoute +10. Vous êtes en présence d'un sort qui a un potentiel de 40. Ce qui veut dire que le joueur devra battre un potentiel de 40 pour lancer son sort.

## QUELS ATOUTS UTILISER ?

Les règles avancées de magie concernent de nombreux atouts. [Occultisme] et ses variantes peuvent servir à faire des invocations ou à maudire quelqu'un. Des atouts génériques comme [magie] ou [sortilège] peuvent servir à faire des boules de feu, des bâtons magiques ou des pièces terrifiants. Cependant

ces règles peuvent aussi servir pour de la technologie ou de la science, [cybernétique] peut permettre de faire des objets, [alchimie] peut permettre de faire tout un tas de potion.

Qu'importe l'atout tant qu'il est cohérent, des joueurs peuvent avoir les mêmes effets en utilisant des atouts totalement différents. La description et certains paramètres changeront, mais la mécanique sera la même.

*Exemple :*

*Un piège qui une fois activée lance une boule de feu.*

*[Cybernétique] C'est un détecteur de mouvement qui lancera un gaz inflammable.*

*[Magie] c'est un sort de détection qui lancera une boule de feu.*

*[Alchimie] c'est une potion rependue au sol qui s'enflammera au contact d'une personne.*

*[Occultisme] c'est une incantation dans un pentacle tracé au sol. Celui qui entre dans la zone déclenche le feu des enfers.*

*À chaque fois nous aurons : un temps passif (avant activation du sort) et un effet (les dégâts de la boule de feu).*

## FACTEUR EMMERDEMENT

Vous êtes le narrateur, si un sort vient anéantir votre aventure, et risque de gâcher le jeu, augmentez son potentiel pour le rendre plus ou moins impossible à faire. Inversement, si un sort vous aide dans la narration et que cela n'affecte pas la bonne continuation du jeu, faciliter la réussite en réduisant le potentiel.

Nous allons voir des exemples simples, ensuite seront décrites les différentes colonnes du tableau.

*Exemple :*

*- Un mage veut faire un sort de sommeil qui touche 3 cibles pendant 1 heure. En regardant le tableau, on obtient : 3 cibles (+15) et une heure (+10). Le narrateur fixe donc le sort à 25.*

*- Le même mage veut que ce sort sommeille soit à retardement, qu'il se déclenche quand on rentre dans une pièce. Le temps de conservation est de 24h. Le narrateur augmente donc le potentiel de +15, qui donne un sort à 40. Il trouve que c'est cher payé et estime le sort à 30.*

*- Un lanceur de Pokémon invoque une créature d'une puissance de 30 pendant 12h. Le narrateur estime après consultation du tableau que le potentiel de se sort est de 30.*

LA **DIAGONALE**  
DU FOU des joueurs et des jeux



> LIEN PROMOTIONNEL

Sommaire
Prologue
Règles
Description
Création de personnage
Initiative
Actions de jeu
Difficultés
Santé & fatigue
Privileges narratifs
Avantages
Atouts
Expérience
Création de PNJs
Exemples de PNJs
Règles avancées
Soutien & entraver
Déplacement
Règles diverses
Magie avancées
Introduction
Tableau
Difficulté
Univers & aide de jeu
Aide au scénario
Cadre de jeu
Background
Conseil de narration
Règles oppressantes
Annexes

# LE TABLEAU

## TEMPS PASSIF

Le temps passif représente le temps avant le déclenchement d'un sort. C'est le temps de conservation des potions avant qu'elles perdent leur effet, c'est le temps qu'un piège magique reste activé, etc.

Toutes les notions de déclenchement sur un mot d'ordre (en appuyant un bouton, etc.) sont gratuitement comprises dans la difficulté du potentiel.

## TEMPS D'EFFET DU SORT

C'est le temps que dure le sort, son temps de réelle efficacité.

## CIBLE UNIQUE

Cette colonne indique le nombre de cibles que le sort vise. S'il est indiqué 4, cela veut dire pour cette valeur d'augmentation votre sort touchera 4 cibles.

## ZONE

Cette colonne indique une zone en mètres que votre sort peut couvrir. C'est à prendre comme une information arbitraire et une valeur globale. Les zones présentées sont toutes des cubes, mais le narrateur peut en faire les formes qu'il souhaite. C'est juste une indication.

## DISTANCE

Cette colonne peut servir si le sort doit avoir une interaction avec quelque chose à distance. Bien que généralement les distances ne soient pas gérées, si le personnage veut se téléporter sur 100m le narrateur peut consulter le tableau pour avoir une idée de la difficulté.

## INVOCATION (CLONAGE, APPEL DE CRÉATURE, ETC.)

Cette colonne va servir pour les pouvoirs de type, clones de « Naruto », séides de « The Darkness », élémentaires d'un mage, esprits dans « shaman king »...

Le personnage appelle des créatures qui interviennent pour l'aider ou pour se battre. L'exemple le plus connu est Pokémon, mais il existe des centaines d'exemples.

On nommera séide la chose invoquée par le personnage. Quel que soit la chose invoquée la mécanique sera la même, dans la colonne invocation se trouve la valeur de {puissance} du séide.

Important : il ne faut pas oublier d'imposer un temps de présence au séide lors de l'invocation, voir colonne temps d'effet du sort. Et si le séide meurt (ou quand son temps de présence est écoulé) le séide disparaît. Il est cependant possible de le réinvoqué.

*Exemple :*

*Dana appelle deux démons à son secours. Elle souhaite qu'ils aient une puissance de 30 donc un potentiel de 10. Elle prévoit de*

*les garder une heure, donc +10 et comme ils sont deux on rajoute encore +10. Le narrateur fixe le potentiel du sort à 30.*

*IronMan est en danger et il envoie un signal aux Avengers. Le joueur utilise l'atout [Avengers] pour avoir l'aide ses amis, le tour de jeu suivant.*

*Le narrateur considère que : quel que soit le nombre et l'identité des Avengers, ils seront considérés comme une personne. Ils restent une heure (+10) et ils auront une puissance de 45 (+25). Celui nous donne un potentiel à 35. En jeu, Hulk, Black Widow et War Machine arrivent et aident le personnage d' Iron Man. Si le narrateur a besoin de leur faire faire des jets de dés, ils seront composés comme une seule et même entité de puissance 45.*

*Note : le narrateur peut aussi considérer que chaque Avengers doit être appelé indépendamment.*

Le tableau ci-dessous vous donne les points d'attribut, d'atout et d'avantage pour le séide.

Si le joueur invoque souvent les mêmes séides, je vous conseille de prévoir des fiches de personnages pour ses Pnjs.

Puissance	attributs	atouts	avantages	capa max
6	3	0	0	5
8	3	2	0	5
15	5	5	0	5
30	10	10	0	5
35	10	15	0	5
40	10	20	0	5
45	10	25	0	5
50	15	20	0	5
60	15	30	0	7
70	20	30	0	7
90	25	35	1	7
110	30	40	2	10
145	40	50	3	10

## SOUTIEN

Cette colonne indique le bonus répétitif qu'une personne peut avoir. Il faut fixer un temps d'effet pour ce sort.

*Exemple : Créer une boisson de boost Olaf veut faire une bière qui donne un bonus de +2 en combat pendant 10 min.*

*Le bonus de +2 a une difficulté de 10 Avoir une durée de 10 minutes donne une difficulté de 5*

*Pour que le sort soit conservé 24 heures la difficulté est de 15*

*Cela donne un total de 30.*

*Le narrateur passe le potentiel de la potion de 30 à 25, car il estime que le potentiel est un peu trop élevé vu le bénéfice.*

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutien & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

## ENTRAVE

Cette colonne indique le malus répétitif qu'une personne peut avoir. Il faut fixer un temps d'effet pour ce sort.

Exemple : Entrave de bois

Yamato fait un rituel pour entraver son ennemi avec du bois. Il utilise son atout [Mokuton] (bois en japonais), il a un potentiel de 30.

Le narrateur regarde le tableau :

Difficulté 20 pour avoir -5 de malus en [corps]

Difficulté 10 pour avoir heure d'effet

Cela donne un potentiel de 30, Yamato peut faire ce pouvoir sans problème, c'est inutile de lancer les dés. C'est une action narrative.

## DÉGÂTS NORMAUX

Ce sont les mêmes règles que pour les actions hasardeuses ou cinématiques.

## SOIGNER

Cette colonne concerne les soins, les actes médicaux, la régénération, l'utilisation de nanotechnologie, etc. En une action, on regagne définitivement un nombre de points vie fixé par le tableau. Il est impossible de regagner plus de points de santé (ou de fatigue) que son niveau maximum d'origine.

Exemple :

Un mage veut soigner ses amis, il a un potentiel en [sort de soins] de 14. Il veut soigner de 10 points de santé 2 personnes. Impacter deux cibles donne une difficulté de 10 et soigner de 10 donne également une difficulté de 10. Le mage se retrouve donc avec un potentiel à battre de 20.

Ayant 14 en [sort de soins], il a une chance de parvenir à lancer son sort.

Exemple : Niveau de santé négatif

Sokka est très gravement blessé, il est hors combat à -25 points de Santé. À -30 il est définitivement mort.

Si un soigneur lui redonne 20 points de santé, il passe à -5. Il est toujours hors combats, mais il a moins de chance de mourir. Avec un deuxième soin de 20, il repasse en positif avec 15 points de santé et il redevient capable de bouger.

## DÉGÂT RÉPÉTITIF

Cette colonne indique l'augmentation de potentiel pour faire des dégâts récurrents qui s'appliquent tous les tours. Il faut fixer également l'augmentation due au temps du sort.

La cible peut résister la première fois, si elle échoue les dégâts s'appliquent à chaque tour. Elle ne peut rien faire. Elle réduit les dégâts avec sa valeur d'attributs de [mystik] <sup>(1)</sup> plus d'éventuels bonus.

Mystik<sup>(1)</sup> : Je parle de [mystik], car ce sera le cas le plus fréquent. En réalité, il faut utiliser l'attribut qui a servi pour lancer le sort.

Exemple :

Pour un potentiel de 40, il est possible de faire un sort qui cause 10 de tous les tours à une cible pendant une heure.

## SOINS RÉPÉTITIFS

Comme pour les dégâts répétitifs, mais en soins !

Exemple :

Alucard (Hellsing) a l'atout [vampire] 10 [mystik] 10 et demande au narrateur s'il peut se régénérer. Le narrateur lui donne un malus de 5, car il considère qu'il s'agit d'une utilisation large de l'atout. Alucard utilise [Vampire] pour se régénérer de 3 points

de santé tous les tours pendant 1 heure. La difficulté sera donc de 23 (+20 pour les soins et +3 pour le temps d'action).

Ayant un potentiel de 15 (20 moins 5 de malus), le joueur lance un D10 et obtient 7. Ce qui lui donne 22, c'est raté ! Le joueur décide de monter sa réussite de 5 points en perdant 5 points de fatigue. Il réussit donc et pendant 1 heure il sera soigné de 3 points de santé par tour.



Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privileges narratifs  
Avantages  
Atouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutien & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

# DIFFICULTÉ : AUGMENTATION DU POTENTIEL

Difficulté Augmentation du potentiel	Temps passif - conservation - temps d'attente avant déclenchement	Temps d'effet du sort	Cible unique	Zone (m)	Distance	Invocation de séides : sa Puissance	Soutient, apporter un bonus	Entrave, apporter un malus	Soins : Points soignés	Dégâts répétitifs (tous les tours)	Soins répétitifs (tous les tours)
<b>+1</b>	10 min	1 tour	-	1x1x1	10 m	6	0	0	1	0	0
<b>+3</b>	1 heure	1 min	-	2x2x2	50 m	8	0	0	3	0	0
<b>+5</b>	6 heures	10 min	1	3x3x3	200 m	15	0	0	5	0	0
<b>+10</b>	12 h	1 heure	2	4x4x4	1,5 km	30	2	-2	10	0	0
<b>+15</b>	24 h	6 heures	3	5x5x5	4 km	35	3	-3	15	1	1
<b>+20</b>	1 semaine	12 h	4	6x6x6	8 km	40	5	-5	20	3	3
<b>+25</b>	1 mois	18h	5	8x8x8	20 km	45	7	-7	25	5	5
<b>+30</b>	6 mois	24 h	6	10x10x10	40 km	50	10	-10	25	10	10
<b>+35</b>	1 an	1 semaine	8	50x50x50	200 km	60	15	-15	30	15	15
<b>+40</b>	10 ans	2 semaines	10	100x100x100	1000 km	70	20	-20	35	20	20
<b>+45</b>	50 ans	1 mois	20	500x500x500	5000 km	90	25	-25	40	25	25
<b>+50</b>	Indéfinie jusqu'au déclenchement !	3 mois /1 saison	30	1000x1000 x1000	10 000 km	110	30	-30	45	30	30
<b>+55</b>		1 an	+10 niveau	5000x5000 x5000	50 000 km	145	+5 niveau	+5 niveau	+5 niveau	+5 niveau	+5 niveau

Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privileges narratifs  
Avantages  
Abouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutenir & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes



# UNIVERS & AIDE DE JEU

## Aide au scénario

### Comment faire jouer

L'objectif premier de Red-Point-Genesis est de faire découvrir les jeux de rôles à un auditoire qui ne sont pas forcément des joueurs. Il faut que les gens passent du bon temps, alors si pour le bien de la narration vous devez ne pas respecter une des règles du jdr... Allez-y ! À la fin d'une session, il ne faut pas que les

joueurs connaissent les règles par cœur, je veux qu'ils se disent : «On peut rejouer quand ?»

Quand vous êtes MJ, vous racontez une histoire, vous faites vivre des aventures, vous vendez du rêve : alors, montez sur scène et donnez tout ce que vous avez.

### Scénario type

Je n'ai pas de scénario tout prêt à vous donner pour le moment... À la place je vous donne des pistes, des idées et des conseils. Un scénario arrivera dans les prochaines évolutions du jeu.

#### Temps de jeu conseillé

##### Initiation :

Faire jouer entre 90 min à 2 heures.

##### Partie classique et campagne :

Faire jouer entre 2 à 4 heures.

En salon et en convention, je fais jouer un scénario que j'adapte à chaque fois en fonction des PJs. Mon monde de référence est celui de Dr Slump, Dragon Ball, avec les bases du ruban rouge et du docteur Géro. Cet univers parle rapidement à tout le monde, quelle que soit sa génération. L'intrigue commence quand tous les personnages sont capturés par un savant (Géro) et qu'ils se retrouvent dans un laboratoire.

Les personnages doivent sortir de leur cuve à bacta, ils se découvrent les uns les autres et vont naturellement avoir des buts communs. Se venger, savoir pourquoi ils sont là, se sauver du laboratoire ou rentrer chez eux... Les personnages vont découvrir qu'ils ont tous été récupérés sur leur monde respectif par une troupe de mercenaires capables de voyager de monde en monde...

Je finis généralement l'aventure quand ils trouvent un moyen de s'enfuir (ou qu'ils ont accompli quelque chose en groupe). Le tout en laissant un gros moment de suspens pour que les joueurs veulent continuer à jouer ! Une technique narrative que vous retrouvez largement dans les séries.

Sommaire
Prologue
Règles
Description
Création de personnage
Initiative
Actions de jeu
Difficultés
Santé & fatigue
Privileges narratifs
Avantages
Abouts
Expérience
Création de PNJs
Exemples de PNJs
Règles avancées
Soutien & entraver
Déplacement
Règles diverses
Magie avancées
Introduction
Tableau
Difficulté
Univers & aide de jeu
Aide au scénario
Cadre de jeu
Background
Conseil de narration
Règles oppressantes
Annexes

# Cadre de jeu

Le chapitre qui suit vous propose des façons d'aborder l'univers et votre cadre de jeu.

## 1/ Monde fermé

Vous pouvez imposer aux joueurs un monde d'origine commun, les personnages seront tous du même monde (ville, planète, origine, etc.). L'avantage est que vous n'avez pas forcément à inventer des subterfuges pour avoir un groupe cohérent. Avec ce type de cadre de jeu, vous partez du principe que les personnages aient plus ou moins la même culture, qu'ils se connaissent déjà, etc.

*Si vous décidez que les personnages sont tous issus de l'univers du manga Naruto : ils seront tous des ninjas d'un village caché, votre aventure se déroule dans ce monde. Vous pourrez ainsi mener une campagne dans le cadre riche de ce manga. La mécanique du jeu est parfaitement adaptée à ce type d'environnement.*

*Si vous choisissez de faire jouer dans le monde de la série «the 100». Cette histoire se passe sur une terre postapocalyptique*

## 2/ Monde ouvert

Vous n'imposez rien au moment de la création et les joueurs conçoivent les personnages qu'ils souhaitent. Vous allez vous retrouver avec des personnages éclectiques qui n'auront pas de raison d'être ensemble. Cela vous demandera un travail supplémentaire pour en faire un

*ravagée par une guerre nucléaire où les seuls survivants de l'espèce humaine sont dans une station orbitale : l'Arche. Les PJ's sont tous des humains et ils sont envoyés parmi une équipe de 100 personnes pour voir si la terre est viable. Ils vont rapidement devoir faire face à de nombreux dangers... -> Avec cette campagne, l'ambiance sera plus lourde, insistez sur l'ambiance pesante et la peur. Faites comprendre aux joueurs que dans cette campagne ce ne sont pas des superhéros, mais des humains classiques. Si besoin, renommez (ou supprimez) les avantages pour ne pas que les joueurs aient le sentiment d'être dans un manga shonen.*

*Vous pouvez aussi les faire jouer dans le monde de Buffy, de Witcher, de Marvel, de Warhammer, de Hello-Kitty... Les possibilités sont très grandes même avec un monde fermé.*

groupe cohérent. Il vous faudra aussi des références d'univers pour concevoir votre propre multivers.

## Comment fédérer les personnages

### Effet TGCM

Le principe est de regrouper les personnages de façon narrative et de les mettre dans une situation telle qu'ils doivent travailler ensemble pour s'en sortir. Pour les réunir, vous pouvez utiliser de nombreux artifices, comme des portails dimensionnels, des Stargates, de la magie, de la sorcellerie, etc.

### Exemple :

- Une sorcière fait un rituel pour trouver des héros capables de sauver son royaume... Et PAF!

Les PJ's apparaissent dans un nuage de fumée... Elle ne sait pas comment les faire repartir... mais elle trouve une ancienne prophétie qui parle de l'arrivée d'étrangers qui sauveront le monde et qui partiront par les cieux...

- Un professeur a une base secrète pour faire des expériences sur des héros afin de créer une armée de cyborgs. Des mercenaires sillonnent les mondes et lui rapportent des personnages aux capacités fabuleuses. PAF! Dans la cargaison se trouve les PJ's.

- Un croyant en danger de mort fait une prière... Son Dieu lui envoie les PJ's dans un grand éclair blanc...

### On a les coordonnées de la stargate

Les PJ's trouvent un moyen récurrent de voyager de monde en monde. Cela implique qu'ils ont un pouvoir immense, car presque personne n'est capable de voyager entre les mondes de Red-Point. Attention cependant, avec ce ressort scénaristique, il serait peut-être bon de brider le moyen de

voyager sur un nouveau monde, sinon les personnages ne resteront jamais en place. Vous pouvez, par exemple, partir du principe qu'ils sont dans un vaisseau vivant capable de passer d'un monde à l'autre, mais qu'il lui faut du temps pour récupérer sa capacité... ou quand le vaisseau se déplace une flotte d'ennemis est attirée par le bon multivers et arrive pour le détruire...



Sommaire
Prologue
Règles
Description
Création de personnage
Initiative
Actions de jeu
Difficultés
Santé & fatigue
Privileges narratifs
Avantages
Atouts
Expérience
Création de PNJs
Exemples de PNJs
Règles avancées
Soutien & entraver
Déplacement
Règles diverses
Magie avancées
Introduction
Tableau
Difficulté
Univers & aide de jeu
Aide au scénario
Cadre de jeu
Background
Conseil de narration
Règles oppressantes
Annexes

# Background

Le monde dans sa globalité ne sera pas décrit pour le moment même si le chapitre suivant apporte quelques réponses évasives. Comment faire en cas de question des joueurs ?

Restez évasif et gardez le mystère (improvisez, vendez du rêve)... De toute façon, les personnages vont évoluer dans un monde et ce monde vous devez le

connaître (votre cadre de jeu)... Donc, décrivez votre cadre de jeu et pas le « meta-univers ». Les personnages (et les joueurs) n'ont pas besoin de savoir ce qui se passe dans le meta-univers de Red-Point-Genesis, encore moins qu'il est possible de voyager entre les mondes... Concentrez-vous sur la description de votre cadre de jeu.

## Information sur le Multigone

Les mondes de Red-Point-Genesis sont libres et vous pouvez imaginer n'importe quel cadre de jeu. Ils s'articulent dans une sorte de mémoire serveur, chaque univers est un hexagone qui s'imbrique avec d'autres dans le multigone. Un hexagone est la capacité pour contenir un univers complet.

Il est théoriquement impossible de voyager d'hexagone en hexagone : on appelle cela « hexafranchir ». Certains mondes (hexagone) disposent en interne d'univers parallèles ou de notion d'univers étendu comme l'hexagone du CMU de Marvel, de sliders ou celui de stargate SG1...

## Il existe des exceptions

*Multigone :*

*Tous les Hexagones de l'univers de Red-Point-Genesis*

*Hexagone :*

*Contenant d'un univers, d'un monde.*

*Hexafranchir :*

*Le fait de voyager d'un Hexagone à l'autre.*

Plusieurs groupes sont capables hexafranchir les univers. Et pour des raisons différentes.

*Note : Ces groupes ne sont pas forcément d'actualité dans Red Point la websérie, car nous ne sommes pas à la même époque.*

### Mercenaires galactiques :

Mené par DarkLord, ce sont des chasseurs et des trafiquants de la pire espèce qui n'hésitent pas à voyager d'un monde à l'autre pour accomplir les pires forfaits. Ils peuvent vous servir pour rassembler une équipe de PJs, en enlevant des héros de leur monde d'origine pour le compte d'un savant fou. Ils sont intéressés par l'argent et cherchent à garder leur monopole des voyages entre hexagones.

### Les gardiens du paradoxe :

Force mystérieuse qui chasse toute la technologie et les moyens pour hexafranchir. Ils sont là pour réguler et interdire les voyages entre les mondes. Ils ne veulent pas que des transfuges soient possibles entre les hexagones.

### Arche perdue :

C'est un regroupement de personnages puissants ayant perdu leur monde d'origine et voyageant dans un vaisseau

nommé l'arche perdue. Ce vaisseau est capable de se déplacer de monde en monde et il est surtout capable de résister au gardien du paradoxe.

**Il existe sûrement d'autres groupes, mais n'oubliez pas que ceux cités ci-dessous ne sont pas connus des habitants des hexagones. Personne n'a conscience de leur existence avant de les avoir rencontrés.**



Sommaire  
Prologue

Règles  
Description  
Création de personnage  
Initiative  
Actions de jeu  
Difficultés  
Santé & fatigue  
Privileges narratifs  
Avantages  
Abouts  
Expérience  
Création de PNJs  
Exemples de PNJs

Règles avancées  
Soutien & entraver  
Déplacement  
Règles diverses  
Magie avancées  
Introduction  
Tableau  
Difficulté

Univers & aide de jeu  
Aide au scénario  
Cadre de jeu  
Background  
Conseil de narration  
Règles oppressantes

Annexes

Joachim  
2016

# Conseil de narration

## Mondes historiques et univers scénarisés

Ce livre vous incite à faire jouer vos amis dans des univers de série TV, de comics, de manga... En tant que MJ, vous serez confronté à un problème de narration que l'on retrouve dans les jeux de rôles historiques. Quelle place donner aux personnages joueurs dans un monde déjà écrit ? Comment intégrer des scénarios dans les mondes de Naruto (ou de One Piece, X-Men, Game-of-throne, Sens8, The100) sans changer l'histoire officielle ? Il existe de multiples solutions, en voici quelques-unes :

**1/** Vos aventures ne se passent pas à la même époque que les événements relatés dans l'ouvrage de référence (série, film, manga...). De ce fait, le contexte est connu de tous et l'œuvre originale vous donne les bases pour construire votre univers.

*Exemple :*

*Dans le monde X-files, les personnages jouent les enfants de Mulder, Scully et des agents du FBI. Toute l'histoire de la série se déroule dans le passé et vous pouvez vous en servir pour construire vos aventures.*

**2/** Vos aventures se passent en même temps que l'œuvre de référence, mais vous considérez que les personnages joueurs sont des seconds rôles. Toutes leurs actions seront en accord avec ce qui se passe dans « l'histoire ». Avec ce

principe, votre but va être de manipuler vos joueurs pour qu'ils restent dans le cadre de l'œuvre originelle. S'ils en sortent, il faudra vous arranger pour trouver une explication, pour les faire revenir dans l'histoire.

*Exemple :*

*Dans le monde de Naruto, les PJs sont une équipe de jeune ninja en apprentissage. Ils passeront l'épreuve du diplôme pour devenir Genins (à Konoha) en même temps que Naruto et ses amis. Vous pouvez leur faire rencontrer Orochimaru et ses séides. Ils peuvent se battre contre eux, mais en aucun cas ils ne pourront changer l'histoire. Si les personnages s'attaquent à des personnages importants, faites un twist scénaristique pour qu'il survive : c'était un clone, le cadavre se transforme en buche...*

**3/** Vos aventures se passent en même temps que l'œuvre, mais vous autorisez toutes modifications de la trame.

*Exemple :*

*Actuellement, je fais jouer, une campagne en utilisant la série TV de The100 (du post-apocalyptique). Mes PJs sont parmi les adolescents de la série au moment de l'épisode 1 (de la série). Ils sont au milieu des personnages principaux et des seconds rôles. À partir de là, libre à eux de prendre la tête des opérations ou de suivre le mouvement... Très rapidement, ils organisent une exploration et embarquent*

*la moitié du casting (5 personnages importants de la série). -Pour le moment, cela ressemble à l'action de Clark dans les premiers épisodes. - Cependant après deux scénarios, Clark (le personnage principal de la série) est mort, les autres sont gravement blessés. Les PJs continuent leur exploration - dans la série ils retournent au camp de base, ils découvrent une civilisation et pactisent avec eux - dans la série ce sera les ennemis de la saison 2-. Bref, mes joueurs ont défoncé l'œuvre originale et ils sont en train de construire leur propre univers en utilisant le matériel de base de la série. Mon travail en tant que MJ est donc de m'adapter à leurs actions, d'improviser en fonction de ce que je connais du monde, des personnages et des trames de la série.*

**4/** Vous décidez que les joueurs sont les personnages principaux de l'œuvre et qu'ils vont réécrire l'histoire « officielle ».

*Exemple :*

*Si vous faites jouer dans Game-of-throne vous décidez que vos joueurs sont les enfants Stark... Dans ce cas comme avec le chapitre précédant les actions des personnages vont totalement changer la suite de l'œuvre.*

## Mettre en place une table

### Conseil pour débutants

Vous êtes un jeune MJ et vous voulez faire jouer. Le plus simple est de regrouper des amis et de commencer la conception des personnages. Pour débuter, une table composée de 3 à 5 joueurs est idéale. Vous pourrez ensuite augmenter le nombre de joueurs quand vous serez confiant. Si vous n'avez jamais joué au JDR et que vous êtes intimidé, je vous conseille d'avoir un ou deux rôlistes parmi

### Conclusion

Il existe encore d'autres méthodes et je vous conseille l'ouvrage « **Jouer avec l'histoire** » des éditions « Pinkerton Press ». Ce livre parle principalement des problèmes rencontrés quand on joue dans un monde historique, mais cela peut parfaitement s'appliquer pour un univers de série, de film, de roman, etc.

Personnellement, je considère qu'à partir du moment où l'on place de l'aléatoire (notamment le comportement des joueurs ou les jets de dés) il est impossible de garantir un cadre Historique parfait. Que ce soit dans un jeu historique ou dans un jeu qui s'inscrit dans un monde scénarisé. Donc, il faut accepter le postulat que des entorses seront faites aux matériaux originaux, à vous de fixer vos limites.

Pour finir, le chapitre « Adapter une œuvre pour en faire un scénario » est également à lire dans l'ouvrage « **Mener des parties de jeu de rôles** » des éditions « Lapin Marteau ».

vous joueurs. Ils vous aideront et vous expliqueront les mécaniques de base. Quand vous avez vos joueurs et que vous êtes prêts, installez-vous dans un endroit adapté : au calme, avec une table et des chaises. On évite les conventions bruyantes pour être MJ la première fois ! Les boutiques spécialisées peuvent également organiser des soirées d'initiations, vous trouvez des joueurs (et des MJs).



Sommaire
Prologue
Règles
Description
Création de personnage
Initiative
Actions de jeu
Difficultés
Santé & fatigue
Privileges narratifs
Avantages
Atouts
Expérience
Création de PNJs
Exemples de PNJs
Règles avancées
Soutien & entraver
Déplacement
Règles diverses
Magie avancées
Introduction
Tableau
Difficulté
Univers & aide de jeu
Aide au scénario
Cadre de jeu
Background
Conseil de narration
Règles oppressantes
Annexes



**Vous trouverez tout un tas de conseils dans les ouvrages et sur les sites suivants :**

Le site de la fédération française du JDR : <http://www.ffjdr.org/reves/supports-techniques/conseils-pour-le-meneur-de-jeu/>

Le livre « **Mener des parties de jeu de rôle** » des éditions Lapin Marteau - Brand

Le livre « **Dirty MJ** » des éditions Arkhane Asylum Publishing (pour les MJ expérimentés, il est très bon également !)

Et vous trouverez une panoplie complète d'aide et de tuto sur YouTube ou dans les magazines spécialisés.

## Rythmer ses soirées

Le rythme dans une partie de JDR, c'est important. Quand vous jouez, vous savez généralement le temps que vous allez prendre pour le scénario. Prenons un exemple, si vous jouez en soirée de 20h à 00h, vous aurez 4 h de jeux. Ce que je vous propose c'est donc de rythmer votre scénario comme un film. Pensez à décomposer le temps de jeu. Le but est de choisir des moments forts et des

moments calmes. Évidemment cela va dépendre de votre scénario. S'il s'agit d'une course poursuite, les moments forts et rythmés seront plus présents, pour mettre la pression aux joueurs. Je considère que les joueurs ne doivent pas s'ennuyer dans une soirée, il faut les surprendre, rebondir sur des twists narratifs et avoir des scènes d'action.

## Du JDR avec ton ordi !

Il est possible de jouer au JDR avec des logiciels qui vous permettront de réunir vos joueurs dans une interface commune. Bien qu'il soit possible de le faire avec **Skype**, il existe des logiciels complets qui permettent au meneur de gérer des règles, des images, des cartes interactives, de la musique, etc.

**Le logiciel le plus connu est Roll2.**

Consultez ce qui se fait sur les sites et les divers forums dédiés à cette pratique.

Je vous conseille également le site **Réussite Critique** et la chaîne **Twitich** de mon ami et collègue : **Mahyar Shakeri**. Ce dernier parle de JDR et fait des parties de JDR en utilisant Roll20.

<http://www.reussitecritique.fr/>  
<https://www.twitch.tv/mahyars>

**Roll20 :** <https://roll20.net/>

L'ouvrage « **Mener des parties de jeu de rôles** » parle également de cette pratique dans le chapitre « Jouer à distance ».



# Règles oppressantes

Certains univers de jeu ont besoin de règles plus oppressantes que celles présentées jusqu'à présent. Le chapitre suivant vous offre toute une gamme de règles optionnelles qui vous permettront de mettre sous pression vos joueurs. Vous pouvez utiliser les modules suivants indépendamment ou tous ensemble, à vous de les activer en fonction de vos besoins et des envies de vos joueurs.

**Conseils :** Quand vous êtes meneur, il est bon de discuter avec vos joueurs avant de lancer une partie. Expliquer les thèmes de votre campagne, dans quelle ambiance vous voulez les faire jouer. Si vous voulez instaurer une ambiance MadMax, parlez-en avec eux et expliquez-leur que vous allez utiliser certains modules du jeu, comme « un mort est un mort », « Blessures graves » et « Destinées ». Certains voudront rajouter le module « relation » ou vous proposeront des règles de leurs crus.

### MODULE

## Destiné

Ce module gère de façon plus réaliste l'avantage Sauvegarde des personnages (cf. Avantage). Pour commencer l'avantage, coute deux fois plus de points d'Expérience à l'acquisition, ensuite il est impossible de l'avoir plusieurs fois.

Vous devrez faire attention à la narration lors de son application en jeu. L'utilisation de cet avantage doit être discrète comme un point de « destin » ou une sorte de « Deus ex machina » dans une série TV. L'idéal est qu'un élément narratif sauve le personnage de la mort. Cela ne le sortira pas totalement de sa galère, mais il évitera juste l'évènement qui aurait dû le tuer !

*Exemple :*

*Le personnage devait mourir percuté par une voiture.*

*- Activation de sa « destinée »*

*La voiture se fait défoncer in extrémis par un bus et le personnage reste en vie. Cependant, il est au milieu de la route et doit partir avant de se faire percuter par les voitures qui arrivent. De plus, il est à côté d'un grave accident (bus/voiture) vous pouvez donc utiliser ce nouvel élément pour la suite de votre narration.*

Sommaire
Prologue
Règles
Description
Création de personnage
Initiative
Actions de jeu
Difficultés
Santé & fatigue
Privilèges narratifs
Avantages
Atouts
Expérience
Création de PNJs
Exemples de PNJs
Règles avancées
Soutenir & entraver
Déplacement
Règles diverses
Magie avancées
Introduction
Tableau
Difficulté
Univers & aide de jeu
Aide au scénario
Cadre de jeu
Background
Conseil de narration
Règles oppressantes
Annexes



**MODULE**

## Un mort est un mort

En activant ce module, vous partez du principe que toute vie a une importance. Le but est de responsabiliser les joueurs. Tuer n'importe qui pour n'importe quelle raison, c'est mal. Au-delà de la notion manichéenne, les gens ne sont pas des figurants de films : ils ont des amis, des familles, des relations, une vie... Si les personnages tuent 4 personnes, ils auront sûrement une 40e de personnes qui voudront les tuer ou se venger. Comptez plus ou moins 10 personnes qui seront hostiles aux personnes par mort.

Dans le même registre : les gens ont une vie, en tuant un garde, vous avez peut-être tué un père de famille. Ses enfants ne pourront pas survivre seuls, etc.

Comptez également sur les codes sociaux : votre monde a sûrement des lois, des coutumes, ou des codes pour traiter les meurtriers, les voleurs, les violeurs... Bref, mettez la pression à votre Pjs et ne laissez rien passer.

**MODULE**

## Magie dans un monde réaliste

Tout va dépendre du monde, en activant ce module le MJ limite l'utilisation de la « magie » ou de certaine capacité pour être en adéquation avec son univers.

*Exemple :*  
*Dans un monde postapocalyptique futuriste réaliste, la magie n'existe pas, mais des formes de mysticisme, de psyonisme peuvent être tolérées grâce aux mutations du monde. Voilà ce que vous pourriez accepter :*

- De la magie type Psy
- De la religion et la croyance dérivée de la vraie foi ou de mutation
- Des rites chamaniques et animistes dérivés de la vraie foi ou de mutation
- Des pouvoirs liés à des mutations
- Des pouvoirs liés à de la technologie (donnés par de la nanotechnologie, de la cybernétique, ...).

*Mais dans tous les cas ce sera avec des effets visuels discrets. Ça ne se voit pas, c'est mystérieux, ça fait peur.*

**Vous pouvez aussi considérer que dans votre monde, il n'y a pas de magie. Dans ce cas... il n'y a pas de magie et pas de négociation des joueurs.**

En activant ce Module, le MJ devra décrire son monde et le spécifier aux joueurs avant qu'ils ne conçoivent leur personnage.



- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privilèges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# Blessures graves

Ce module va rendre la gestion de la santé et de la fatigue beaucoup plus dangereuse.

## La santé

Quand le personnage tombe à 0 en santé (ou moins). Il a une blessure (voir tableau). Les blessures se soignent lentement. Oublier le côté fun, là le MJ doit faire sentir le poids des responsabilités et de la vie...

Dé	Type de Blessure	Description	Temps de récupération avec des soins
1	Commotion	Le personnage est K.O. Il retrouvera ses esprits tout seul rapidement.	1D10 Jour
2	Côtes cassées	Il va falloir recoller tout cela, et ce n'est pas une mince affaire. -5 à tous les efforts physiques (se battre, marcher, courir, etc.)	1D10+10 Jours
3	Ligaments arrachés	Difficile de continuer à courir avec une telle blessure.	2D10+10 Jours
4	Œil crevé	Il va falloir procéder à une greffe... Le personnage a un œil en moins. La douleur et les effets de l'infection donnent un malus de -5 au personnage pendant 10 jours	Aucune sauf greffe
5	Mâchoire fracturée	Le personnage perd 4 à 5 dents et l'os est abimé. Il subit un malus de -5 pendant 10 jours à cause de la douleur. Il a un malus -3 à ses atouts pour tous ses jets de dés sociaux (charisme, charme, beauté, baratin, marchandage)	Aucune, sauf opération dentaire
6	Bras fracturé	Le Bras est fracturé, il faut porter un plâtre ou une attèle... Il ne peut pas se servir d'un bras.	2D10+10 Jours
7	Jambe cassée	La jambe est fracturée, il faut porter un plâtre ou une attèle... Il ne peut pas se servir de sa jambe (et plus marcher, courir, ...).	2D10+10 Jours
8	Clavicule défoncée	Le personnage souffre dès qu'il bouge un bras... -5 à tous les efforts physiques (se battre, marcher, courir, etc.)	2D10+10 Jours
9	Nerf coincé	Le personnage a très mal à un nerf... la douleur l'empêche de bouger -5 à tous les efforts physiques (se battre, marcher, courir, etc.)	1D10+10 Jours
10	Dos Abimé	La colonne est touchée... Lancé un D10 : 1 : coma pendant 1D10 jours et puis tout rentre dans l'ordre. 2 à 9 : jambe semi-paralysée, a vie le personnage aura -2 dans toutes les activités physiques. 10 : jambes paralysées à vie le personnage aura -5 dans toutes les activités physiques et il ne peut plus marcher (courir, sauter, ...).	Variable

## Soigner une blessure grave

Si le personnage est pris en charge par un médecin, son état est stabilisé, il n'y a pas de surenchère de blessures et le temps de guérison est donné dans le tableau.

## Ne pas s'occuper d'un blessé grave

Si le personnage est blessé, mais que personne ne s'en occupe pas, qu'il ne prend pas en charge sa blessure, qu'il continue à se battre pendant des jours, etc. -> Il y a une surenchère de blessure.

## Temps de guérison naturel :

Sans soins, la blessure met 4 fois plus de temps à guérir (quand il y a une notion de temps).

## La fatigue

Le personnage est épuisé quand sa fatigue arrive à 0, son corps n'en peut plus. Son organisme est vulnérable et il peut attraper une maladie. Lancer 1D10, sur un 1, il tombe malade. La maladie ne se soigne pas, ses effets disparaissent en 1D10 jours. Pendant ce temps le personnage a sa santé et sa fatigue divisées par 2.



Voir le livre «Jouer avec l'histoire» page 73

Lancer 1D10, sur un 1 à 5, il tombe malade. La maladie ne se soigne pas, ses effets disparaissent en 2D10 jours. Pendant ce temps le personnage a sa santé et sa fatigue divisées par 2.

## Récupération des points de santé

Il n'y a plus de récupération automatique à la fin d'une scène ou d'un scénario.

### Au repos, soigné, au calme :

1 point en 1 heure

### En activité, en combat, non soigné :

1 point en 5 heures

### Médecine et autres soins :

¼ (25%) de ce qui est prévu dans les règles normales (oui, c'est moins facile).

## Récupération des points de fatigue

Il n'y a plus de récupération automatique à la fin d'une scène ou d'un scénario.

### Au repos, soigné, au calme :

1 point en 1 heure

### En activité, en combat, non soigné :

1 point en 5 heures

### Médecine et autres soins :

¼ (25%) de ce qui est prévu dans les règles normales.

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# Relation

Ce module permet de créer des liens entre les personnages, mais attention ce ne sera pas toujours positif...

(A) indique qu'il faut jeter un dé 20 et voir le résultat sur le tableau A

## TABLEAU DE LIENS NÉGATIFS

Il faut faire un jet de dés (D20) par personnage.

01	A tuer le père de ... (A)
02	A tuer la mère de ... (A)
03	A causé la mort du père de ... (A)
04	A causé la mort du père de ... (A)
05	A causé un incendie
06	A détruit des réserves nourriture, d'air, de carburants, etc.
07	A tenté de tuer le père de ... (A)
08	A tenté de tuer la mère de ... (A)
09	A aidé quelqu'un à fuir le gouvernement en place
10	Est le 2e enfant d'une famille
11	Refuser d'obéir à un ordre
12	A attaqué des soldats
13	A participé à des émeutes
14	A volé de la nourriture
15	A volé des médicaments
16	A volé de la drogue
17	A fait du trafic de nourriture
18	A fait du trafic de médicaments
19	A fait du trafic de drogue
20	A détruit une habitation, une station spatiale, un immeuble, etc.

## TABLEAU DES LIENS (PARENTS)

Il faut faire deux jets de dés par personnage, un pour le père et un pour la mère.

01	Le fils/fille d'un du gouvernement, noble, sénateur
02	Le fils/fille d'un membre des services d'ordre, soldats, policier
03	Le fils/fille d'un membre des scientifiques, mage, étudiant
04	Le fils/fille d'un membre des médecins, infirmier
05	Le fils/fille d'un membre des agriculteurs, éleveur, page
06	Le fils/fille d'un membre des marchands, diplomate
07	Le fils/fille d'un membre des mécaniciens, réparateur, bricoleur, inventeur
08	Le fils/fille d'un membre des pilotes/opérateurs/cavalier/voyageurs
09	Le fils/fille d'un membre des intendants (logistique)
10	Le fils/fille d'un membre de l'opposition politique (rebelle)

## TABLEAU DES LIENS ENTRE GENS

Il faut faire un jet de dés par personnage, ce tableau indique la situation sociale, amoureuse du personnage.

(A) indique qu'il faut jeter un dé 20 et voir le résultat sur le tableau A

01	Était amoureux secrètement de ... (A)
02	Ex-amoureux de ... (A)
03	Ami d'enfance de ... (A)
04	Souffre-douleur de ... (A) pendant ton enfance
05	C'est déjà battu avec ... (A)
06	Ami d'enfance avec 2 personnes ... (A) x2
07	A eu des aventures avec un dé 4 personnes (A)
08	C'est déjà battu/agressé verbalement avec un dé 4 personnes (A)
09	N'aime pas l'autorité. Tous les PJs/PNJs en liens le gouvernement vous connaissent et ne vous aiment pas.
10	Accusation facile. Ce sera facilement de votre faute... Vous avez un ami fidèle (A).

## TABLEAU A – LES PERSONNAGES DE VOTRE AVENTURE

Listez vos joueurs et des personnages non joueurs pour avoir un total de 20 personnes. Si vous n'avez pas le compte de personnages, faites un tableau avec un nombre qui correspond à un dé existant dans le commerce (ce sera plus simple). Faites lancer le dé et regardez qui le dé désigne.

D20	Exemple	Vos personnages
01	PJ 1	
02	PJ 2	
03	PJ 3	
04	PJ 4	
05	PJ 5	
06	Dax Jones	
07	Myles Peterson	
08	Alias Murphy	
09	Wells Jaha	
10	Raven Reyes	
11	Jasper Jordan	
12	Octavia Blake	
13	Bellamy Blake	
14	Clarke Griffin	
15	Finn Collins	
16	Monty Green	
17	Nathan Miller	
18	Glen Dickson	
19	Harper More	
20	Atome Costia	

- Sommaire
- Prologue
- Règles
  - Description
  - Création de personnage
  - Initiative
  - Actions de jeu
  - Difficultés
  - Santé & fatigue
  - Privileges narratifs
  - Avantages
  - Atouts
  - Expérience
  - Création de PNJs
  - Exemples de PNJs
- Règles avancées
  - Soutenir & entraver
  - Déplacement
  - Règles diverses
- Magie avancées
  - Introduction
  - Tableau
  - Difficulté
- Univers & aide de jeu
  - Aide au scénario
  - Cadre de jeu
  - Background
  - Conseil de narration
  - Règles oppressantes
- Annexes

# ANNEXES

*Pour une plus grande immersion,  
vous pouvez personnaliser certains éléments du jeu.  
Je vous offre un kit pour un monde  
médiéval fantastique et  
post-apocalyptique*



1/ Fiches de personnage



2/ Des cartes pour l'initiative à imprimer pour les joueurs et les pnjs.  
Imprimez les cartes, découpez-les et mettez-les sous pochettes pour faciliter la manipulation.

Création : Puissance 65 • Attributs 15 à répartir (corps, social et mystik) • Atouts (7, 5, 5, 4, 3, 3, 3) • Avantages 1 • Santé = (mystik + corps + corps) x 2 • Fatigue = (mystik + social + social) x 2 •

Puissance

Santé

Fatigue



Corps

Social



Mystik



Expérience utilisable:

## Avantages

**Vision de l'aigle** 2 POINTS DE FATIGUE  
Connaître un attribut d'une personne.

### Vif comme un singe

Bonus en initiative  
     
 1 2 3 4

### Vélocité du guépard

2 actions 3 actions 4 actions 5 actions

**Puissance du cheval** 2 POINTS DE FATIGUE  
Heat-score, chaque attaque augmente de +2 la résolution suivante.

**Destiné du phénix** 3 POINTS D'EXPERIENCE  
Sauvegarde son personnage.

**Endurance du sanglier** 2 POINTS DE FATIGUE  
Résistance au dégâts de 5 en :  
 mystik  social  corps

**Volonté du dragon** 2 POINTS DE FATIGUE  
+1D10 en :  
 mystik  social  corps

**Ruse du serpent**  
Faire exploser les D10 en :  
 mystik  social  corps

**Ténacité de la tortue** 2 POINTS DE FATIGUE  
Concentration 1 Tour et double un Atout (son potentiel) pour un tour.



Action



Initiative

## Atouts

Potentiel

Armure et protection

Acrobatie et sport

Combat et esquive

Discrétion et filature

Équitation

Forge et artisanat

Pickpocket

Vigilance et perception

Résistance

Baratin, diplomatie & marchandage

Connaissance & éducation

Empathie & psychologie

Interrogatoire & intimidation

Réseau & relation

Sac à dos & matériel

Argent

Statut social

Druide, prêtre & chamans

Élémentaliste

Enchanteur, mage & sorcier

Guérisseur

Mentaliste & psy

Nécromant & démoniste

Objet magique

Résistance magique

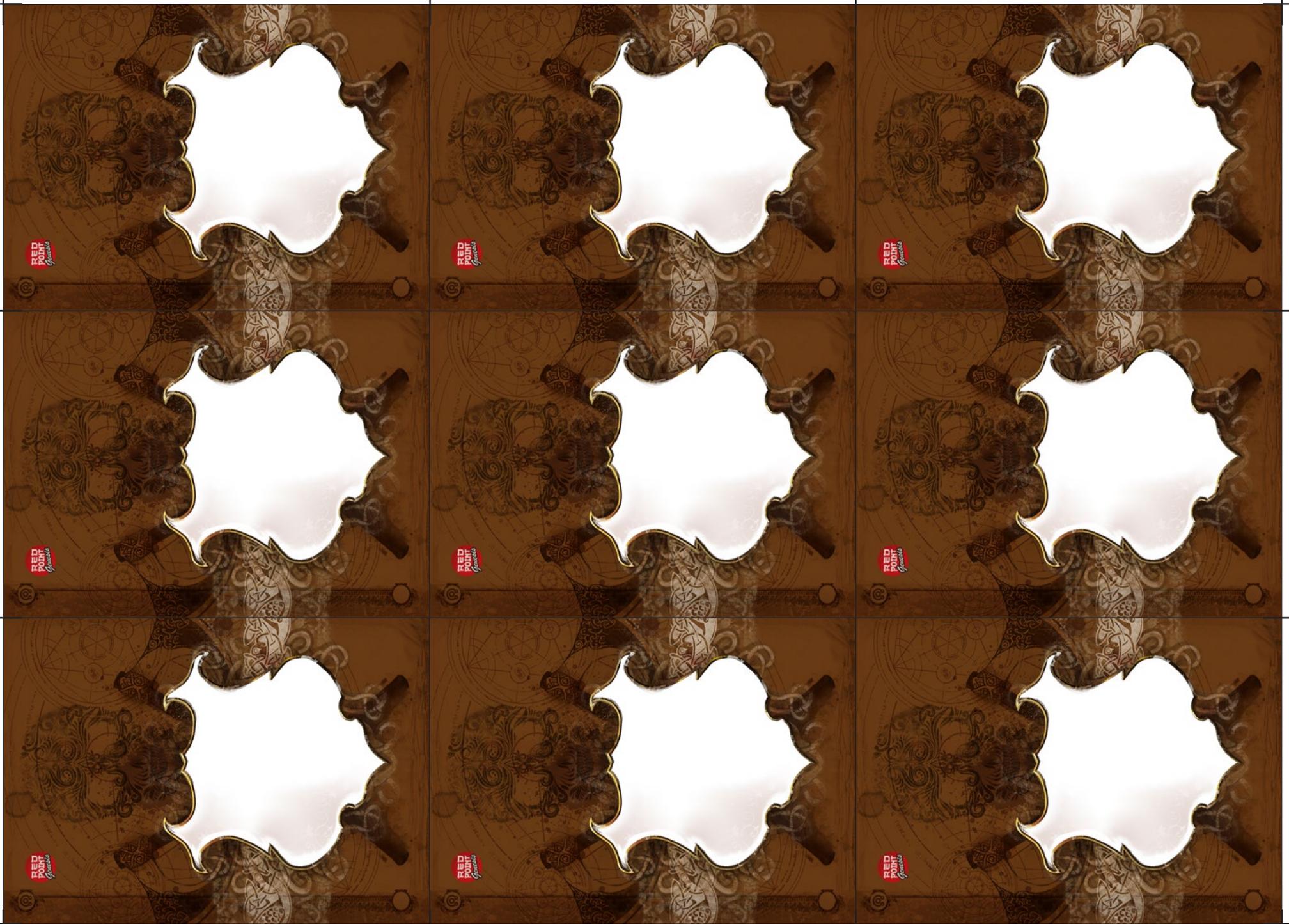
Corps

Social

Mystik



Cartes d'initiative pour les non-joueurs



# POST APOCALYPTIQUE

NOM :

PUISSANCE

SANTÉ

FATIGUE

MYSTIK

SOCIAL

CORPS

## AVANTAGES

## ATOUTS

POTENTIEL

**AIGLE**  
CONNAÎTRE UN ATTRIBUT D'UNE PERSONNE. 2 POINTS DE FATIGUE

**SINGE** BONUS EN INITIATIVE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4

**GUÉPARD**  
2 ACTIONS 3 ACTIONS 4 ACTIONS 5 ACTIONS 2 POINTS DE FATIGUE

**PÉGASE**  
HEAT-SCORE, CHAQUE ATTAQUE AUGMENTE DE +2 LA RÉSOLUTION SUIVANTE 2 POINTS DE FATIGUE

**PHÉNIX**  
SAUVEGARDE SON PERSONNAGE 3 POINTS D'EXPÉRIENCE

**SANGLIER**  
RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS DE 5 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS 2 POINTS DE FATIGUE

**DRAGON**  
+1D10 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS 2 POINTS DE FATIGUE

**SERPENT**  
FAIRE EXPLOSER LES D10 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS

**TORTUE**  
CONCENTRATION 1 TOUR ET DOUBLE UN ATOUT (SON POTENTIEL) POUR UN TOUR. 2 POINTS DE FATIGUE

ACTION

INITIATIVE

CORPS

SOCIAL

MYSTIK



Création : Puissance 65  
 • Attributs 15 à répartir (corps, social et mystik)  
 • Atouts (7, 5, 5, 4, 3, 3, 3) • Avantages 1  
 • Santé = (mystik + corps + corps) x 2  
 • Fatigue = (mystik + social + social) x 2

Cartes d'initiative pour les joueurs







### ATOUTS DE CORPS

POTENTIEL




### ATOUTS DE SOCIAL

POTENTIEL

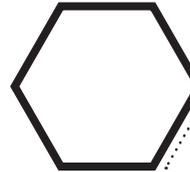



### ATOUTS DE MYSTIK

POTENTIEL




### NOM

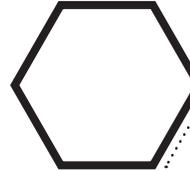


### SANTÉ

(corps + corps + mystik) x 2



SANTÉ ACTUELLE



### FATIGUE

(social + social + mystik) x 2



FATIGUE ACTUELLE



### PUISSANCE



EXPÉRIENCE UTILISABLE



ACTION



INITIATIVE

### AVANTAGES

**AIGLE**  
connaître un Attribut d'une personne. 2 points de fatigue

**SINGE** Bonus en Initiative  
1 2 3 4

**GUÉPARD**  
2 actions 3 actions 4 actions 5 actions 2 points de fatigue

**PÉGASE**  
Heat-score, chaque attaque augmente de +2 la résolution suivante 2 points de fatigue

**PHÉNIX**  
sauvegarde son personnage 3 points d'Expérience

**SANGLIER**  
Résistance au Dégâts de 5 en :  
 Mystik  social  Corps 2 points de fatigue

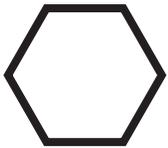
**DRAGON**  
+1D10 en :  
 Mystik  social  Corps 2 points de fatigue

**SERPENT**  
Faire exploser les D10 en :  
 Mystik  social  Corps

**TORTUE**  
Concentration 1 Tour et double un Atout (son potentiel) pour un tour. 2 points de fatigue

### NOTE


Création : Puissance 65  
 • Attributs 15 à répartir (corps, social et mystik)  
 • Atouts (7, 5, 5, 4, 3, 3, 3) • Avantages 1  
 • Santé = (mystik + corps + corps) x 2  
 • Fatigue = (mystik + social + social) x 2



## CORPS

### ATOUTS DE CORPS

POTENTIEL




## SOCIAL

### ATOUTS DE SOCIAL

POTENTIEL

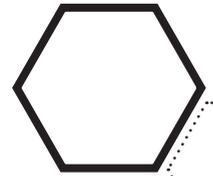



## MYSTIK

### ATOUTS DE MYSTIK

POTENTIEL


## NOM



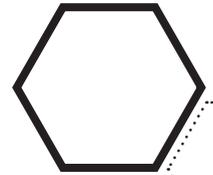
## SANTÉ

(corps + corps + mystik) x 2



## FATIGUE

(social + social + mystik) x 2



## PUISSANCE



## ACTION



## INITIATIVE



## AVANTAGES

- SENSITIF**  
Connaître un attribut d'une personne. 2 points de fatigue

---

- RÉACTIF** Bonus en initiative  

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1	2	3	4

---

- VÉLOCE**  

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2 actions	3 actions	4 actions	5 actions

2 points de fatigue

---

- EXPERT EN COMBAT**  
Heat-score, chaque attaque augmente de +2 la résolution suivante. 2 points de fatigue

---

- CLONÉ**  
Sauvegarde son personnage. 3 points d'Expérience

---

- PROTÉGÉ**  
Résistance au Dégâts de 5 en :  
 Mystik  social  Corps. 2 points de fatigue

---

- DANGEREUX**  
+1D10 en :  
 Mystik  social  Corps. 2 points de fatigue

---

- CHANCEUX**  
Faire exploser les D10 en :  
 Mystik  social  Corps

---

- CONCENTRÉ**  
Concentration 1 Tour et double un Atout (son potentiel) pour un tour. 2 points de fatigue

## NOTE


Création : Puissance 65  
 • Attributs 15 à répartir (corps, social et mystik)  
 • Atouts (7, 5, 5, 4, 3, 3, 3) • Avantages 1  
 • Santé = (mystik + corps + corps) x 2  
 • Fatigue = (mystik + social + social) x 2

RED POINT  
Genesis

NOM: \_\_\_\_\_



PUISSANCE

SANTÉ

SANTÉ = (MYSTIK +  
CORPS + CORPS) x 2

FATIGUE

FATIGUE = (MYSTIK +  
SOCIAL + SOCIAL) x 2

SOCIAL

MYSTIK

CORPS

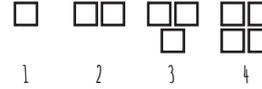
EXPÉRIENCE UTILISABLE: \_\_\_\_\_



## AVANTAGES

**AIGLE**  
CONNAÎTRE UN ATTRIBUT D'UNE PERSONNE. 2 POINTS DE FATIGUE

**SINGE** BONUS EN INITIATIVE



**GUÉPARD**



**PÉGASE**  
HEAT-SCORE, CHAQUE ATTAQUE AUGMENTE DE +2 LA RÉSOLUTION SUIVANTE. 2 POINTS DE FATIGUE

**PHÉNIX**  
SAUVEGARDE SON PERSONNAGE. 3 POINTS D'EXPÉRIENCE

**SANGLIER**  
RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS DE 5 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS. 2 POINTS DE FATIGUE

**DRAGON**  
+1D10 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS. 2 POINTS DE FATIGUE

**SERPENT**  
FAIRE EXPLOSER LES D10 EN :  
 MYSTIK  SOCIAL  CORPS

**TORTUE**  
CONCENTRATION 1 TOUR ET DOUBLE UN ATOUT (SON POTENTIEL) POUR UN TOUR. 2 POINTS DE FATIGUE



## ATOUTS

POTENTIEL

CORPS

SOCIAL

MYSTIK

ACTION

INITIATIVE



Jeu de rôle



**JOSSELIN GRANGE**  
GRAPHISTE - ILLUSTRATEUR  
AUTEUR - CHEF DE PROJET  
[www.josselin-grange.fr](http://www.josselin-grange.fr)



## RED POINT - LA WEB SÉRIE



Red Point - Episode 1 : Coma  
<https://youtu.be/579IGdrVnjA>



Red Point - Episode 2: Red Dragons  
<https://youtu.be/mz-LMePzmaU>



Red Point - Episode 3: Passage...!  
[https://youtu.be/rEL\\_v06WOKs](https://youtu.be/rEL_v06WOKs)