



# 4x4 ADVENTURES V2



Règles de base

# Introduction

YxY-Aventures est un système de jeu générique créé initialement pour le jeu de rôle **Yuri x Yurei** (YxY) dépeignant un monde postapocalyptique futuriste où les femmes, uniques survivantes d'un virus étrange se battent contre les hommes, leurs anciens maris, frères, pères ou fils, transformés en monstre sanguinaires, mais adapté à d'autres univers.

Ce système se base sur YxY-Apéro, une version simplifiée du système de Yuri x Yurei, utile pour l'initiation, les conventions, ou le jeu rapide où la technique prend une place moins importante que l'histoire.

Les intentions de YxY-Aventures sont les suivantes :

- ◆ Système de base compréhensible rapidement et explicable en quelques minutes,
- ◆ chaque jet de dés est un choix tactique, non obligatoire,
- ◆ la coopération et la préparation sont importants pour remporter de difficiles épreuves,
- ◆ la notion de sacrifice est primordiale,
- ◆ chaque univers proposera des règles optionnelles supplémentaires destinées à personnaliser l'expérience.

Pour respecter le concept de **Yuri x Yurei** les joueurs seront nommés par défaut joueuses, et le meneur de jeu, meneuse de jeu.

Pour commencer à jouer, vous n'aurez besoin que de quelques dés à 6 faces, de quoi noter, et d'un peu d'imagination.

En complément et de manière optionnelle, une imprimante sera pratique pour imprimer les feuilles de personnages, certaines aides de jeu, ou les cartes que vous trouverez dans la partie avancée des règles.

## Note de l'auteur

Pour les initiations ou conventions, j'utilise une plastifieuse pour les cartes et les feuilles de personnages, des marqueurs effaçables pour écrire sur le plastique, des billes comme jetons.

Sans plus tarder, commençons.

# Personnage

Tous les personnages de YxY-Aventures sont construits de la même manière.

Une description pour présenter le personnage succinctement,

des domaines de compétences qui décrivent ce qu'il est capable de faire, de manière assez large,

un compteur de Moral qui sert non seulement à comptabiliser son état psychique mais aussi sa résistance mentale, sa volonté, sa capacité à encaisser les coups, à résister à la peur, à gérer son énergie et bien d'autres usages.

## Description

Tout commence par une courte description, physique, mentale ou autre permettant d'identifier rapidement et grossièrement le personnage.

Quelques lignes suffisent.

Le nom, l'apparence, éventuellement un métier ou un hobby, et c'est tout. Si vous n'avez pas beaucoup d'idées, n'hésitez pas à faire dans le cliché, allez chercher des personnages que vous avez déjà vu à la télévision, dans des séries ou des films, changez un ou deux détails, et c'est parti.

*Mon nom est Miyoko, j'ai 19 ans, je suis brune aux cheveux longs souvent attachés en chignon, de taille moyenne. Je suis étudiante en informatique depuis deux ans, j'aime les peluches roses. Je porte des lunettes et je suis timide.*

En quelques instants, la meneuse et les autres joueuses se font une idée du personnage de Miyoko, son apparence, ce qu'elle fait et son caractère. Pas besoin d'en faire plus pour le moment, le reste se fera en jeu.

### Note de l'auteur

Vous pouvez aussi utiliser des mots-clés, simple mais évocateurs. Voici une liste de caractères physiques, pour l'inspiration.

**Accessoire** (Bijoux anciens, discrets, en argent, en bois, en cuir, en or, en perles, en pierres précieuses, en plastique, voyants, Lunettes carrées, rondes, de lecture, de soleil, en plastique, épaisses, fines, vintage),

**Âge** (Jeune, Vieux, Sans âge, Moyen),

**Pilosité** (Chauve, Cheveux ou barbe blonds, bouclés, châains, clairsemés, courts, en brosse, en désordre, épais, gras, gris, longs, noirs, raides, roux, soyeux, teints),

**Corpulence** (Costaud, Élancé, Mince, Musclé, Rondouillard, Svelte, Agile, Lourd),

**Démarche** (Démarche assurée, élégante, furtive, gracieuse, hésitante, légère, lente, lourde, maladroite, nerveuse, rapide, traînante),

**Expression** (Rictus, Sourire chaleureux, éclatant, en coin, forcé, ironique, moqueur, mystérieux, narquois, sincère, timide, triste),

**Habillement** (Vêtements colorés, élégants, en cuir, en dentelle, en fourrure, en jean, en velours, sombres, usés),

**Mains** (Mains agiles, calleuses, délicates, douces, fermes, fines, moites, robustes, rugueuses, sales, sèches, tremblantes),

**Marque distinctive** (Cicatrice ancienne, discrète, en forme de croix, épaisse, fine, récente, de bataille, Tatouage animalier, coloré, discret, floral, géométrique, sur le dos, tribal),

**Odeur** (Odeur de bois, de cuir, de fleurs, de fumée, de mer, de nourriture, de parfum, de sang, de sueur, de tabac, de terre),

**Peau** (Peau bronzée, cicatrisée, claire, douce, huileuse, lisse, mate, pâle, ridée, rugueuse, sèche, sensible, tachetée),

**Regard** (Regard doux, Regard fatigué, Regard fuyant, Regard intense, Regard joyeux, Regard mélancolique, Regard moqueur, Regard perçant, Regard sévère, Regard triste, Regard vide, Regard vif),

**Taille** (Grand, Petit, Trapu, Filiforme, Gringalet),

**Voix** (Voix aiguë, autoritaire, cassée, chantante, douce, enrouée, faible, forte, grave, monotone, nasillarde, rauque, séduisante, tremblante)

---

## Domaines

---

YxY-Aventures ne s'embarrasse pas de listes de compétences précises. Les domaines sont des ensembles qui couvrent normalement tout ce qu'il y a besoin de faire au quotidien.

### Note de l'auteur

Le nom des domaines, et l'ensemble de compétences larges qu'il recouvre dépend de chaque univers pour en refléter plus précisément l'ambiance et les particularités.

Par exemple, dans un univers horrifique, les personnages auront probablement un domaine lié à l'Occultisme. Dans un univers médiéval-fantastique, il y aura sans doute de la Magie, ou de la Religion. Enfin, dans le jeu en campagne (voir les concepts avancés), les domaines seront plus nombreux et plus précis de manière à permettre une plus grande diversité de création de personnage, et des possibilités d'évolution plus fines. Vous trouverez les règles précises dans les livrets de chaque univers.

Les domaines par défaut d'YxY-Aventures sont les suivants :

- ◆ **Corps** : il s'agit de l'agilité, de la vitesse, de la force, la constitution et de tout ce dont est capable le corps.
- ◆ **Perception** : l'utilisation des cinq sens habituels, mais aussi l'intuition.
- ◆ **Savoir** : l'ensemble des connaissances du personnage, son éducation et sa curiosité.
- ◆ **Social** : convaincre, séduire, se faire apprécier, obtenir des informations, parler en public.
- ◆ **Volonté** : résistance mentale, rage, courage, envie, la rapidité de décision.
- ◆ **Combat** : la capacité à se sortir victorieuse d'une confrontation physique.

Chaque domaine est assorti d'une valeur chiffrée comprises entre 0 (la base, tout le monde) et +3 (extraordinairement doué).

### Note de l'auteur

Les domaines décrits sont des domaines dits 'de base'. Ils peuvent correspondre à n'importe quel univers, n'importe quel scénario jouable rapidement et en une ou deux soirées. Ils sont suffisamment larges pour couvrir tous ce que les personnages auront à faire dans le jeu.

Les domaines sont un excellent moyen de typer un univers. Vous trouverez des univers et des scénarios prêt à jouer dans la seconde partie de l'ouvrage, avec chacun ses propres règles, mais en attendant, sachez que rien ne vous empêche de créer d'autres domaines et de les renommer pour mieux coller à l'ambiance recherchée.

De la même manière, le jeu en campagne fera usage d'un plus grand nombre de domaine, couvrant chacun un plus petit ensemble de compétence, de manière à créer dans l'équipe des personnages très différents, et autoriser une progression par l'expérience plus fine.

Pour un personnage débutant, un quidam qui va se retrouver le héros d'une aventure le temps d'une soirée, répartissez 4 points de domaine sans possibilité de mettre un +3.

Il sera sans doute bon dans un domaine, pas mal dans deux autres.

Pour un meilleur équilibre, et pour laisser tout le monde briller dans son rôle, évitez que plusieurs personnages mettent un +2 dans le même domaine.

Grâce à la description de Miyoko, nous savons qu'elle est timide (Social à 0), qu'elle aime les sciences même si elle débute (Savoir à 1, Volonté à 1). Elle ne sait probablement pas se battre, et elle porte des lunettes indiquant qu'elle a une mauvaise vue mais sa joueuse précise à la meneuse que malgré cela elle est très attentive (Combat 0, Perception 1). Enfin c'est une jeune fille sportive (Corps 1).

### Note de l'auteur : Règle optionnelle

Pour un peu mieux typer les personnages, tout en restant dans les concepts de base, vous pouvez utiliser la règle suivante.

Chaque point de domaine peut être suivi d'un mot-clé lié à ce domaine. Par exemple quelqu'un qui a Corps à 1 peut indiquer qu'il est fort, endurant, rapide, agile ou autre. Combat à 2 peut avoir un nom d'art martial ou une technique secrète ! Il n'y a normalement pas d'effet autre que cosmétique mais cela peut aider la joueuse à jouer son personnage en accord.

---

## Moral

---

Cette valeur mesure la capacité d'un personnage à résister aux événements extérieurs. Tiens lieu de points de vie, d'énergie, de santé mentale, et bien d'autres.

Le moral maximum d'un nouveau personnage est de **5**.

### Note de l'auteur

Le moral est un compteur qui va beaucoup varier au cours du jeu. N'hésitez pas à utiliser des jetons ou des billes pour en matérialiser la valeur, cela vous évitera de percer le papier en utilisant un peu trop la gomme.

L'utilisation du moral est indiquée un peu plus loin, dans les chapitres Combat et Santé.

---

## Encaissement

---

Si un personnage subit un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à cette valeur **en une seule fois**, il est dit "neutralisé".

Le terme neutralisé est volontairement vague et indique que le personnage est hors de combat et potentiellement en danger de mort.

L'encaissement par défaut d'un nouveau personnage, est de **7**.

Cette valeur peut être augmentée avec certaines capacités spéciales, ou en portant une armure (voir les chapitres correspondants)

### Note de l'auteur

L'encaissement est une valeur fixe, elle n'évolue pas. Ce ne sont pas des points de vie ! Soit le personnage est debout, soit il tombe. Cette règle existe pour simuler des combats cinématographiques où les personnages prennent des coups par dizaine, se font tirer dessus, accumulent les ecchymoses et les égratignures, puis tombent d'un coup lorsque le coup est trop puissant.

Attention, la valeur indiquée par défaut est choisie arbitrairement et n'a pas de relation directe avec le physique du personnage, mais plutôt avec son importance dans l'univers. Les sbires dont les joueuses auront à se débarrasser par paquet auront une valeur basse tandis que les lieutenants et le grand méchant auront certainement une valeur proche de

celles des héroïnes et parfois plus, pour simuler leur extraordinaire chance, résistance, destin, ou probablement leur armure en scénario pur.

Dans certains univers, ce système n'est pas adapté et sera remplacé par un système de points de vie classique.

La meneuse souhaite utiliser la règle optionnelle des mots-clés avec la joueuse de Miyoko. Voici la feuille de personnage complète.

### **Description**

Mon nom est Miyoko, j'ai 19 ans, je suis brune aux cheveux longs souvent attachés en chignon, de taille moyenne. Je suis étudiante en informatique depuis deux ans, j'aime les peluches roses. Je porte des lunettes et je suis timide

### **Domaine**

Corps 1 (Joggeuse accomplie)

Perception 1 (Très attentive en cours)

Savoir 1 (Informatique)

Social 0

Volonté 1 (Lit beaucoup de livres)

Combat 0

### **Moral**

5

### **Encaissement**

7

---

## **En résumé**

---

Pour effectuer un jet de dés, la joueuse lance 2 dés à 6 faces (2d6), en fait la somme puis ajoute un domaine approprié à l'action entreprise.

Si elle atteint ou dépasse 8, c'est une réussite, sinon c'est un échec.

Seule les joueuses lancent les dés, jamais la meneuse.

Si elle obtient un 6, elle gagne un avantage (AV) par 6 obtenu qu'elle peut dépenser ou mettre en réserve.

Si elle obtient un 1, c'est la meneuse qui gagne l'AV, un seul AV au maximum par jet de dés.

Ces AV sont dits globaux.

On dépense un AV à n'importe quel moment pour gagner un bonus de +1 sur un jet de domaine, +1 sur un jet dégâts en combat, activer un effet spécial ou modifier légèrement la narration.

Un personnage peut se préparer en sacrifiant une ressource, temps, argent, Moral pour ajouter autant d'AV situationnels d'un deuxième domaine approprié à un jet de domaine

normal. On ne peut pas utiliser le même domaine.

Un personnage peut en aider un autre et ajouter, comme pour une préparation, un de ses domaines pour un jet de dés d'un autre personnage. On peut utiliser le même domaine.

Une joueuse peut sacrifier une ressource, du temps, un figurant, un objet ou un personnage pour obtenir des AV situationnels dont le nombre varie en fonction de l'importance du sacrifice pour le personnage.

---

## Justifications narratives

---

Beaucoup d'éléments du jeu sont laissés volontairement flous et demandent des justifications narratives. C'est une manière de laisser la possibilité aux joueuses de prendre leurs responsabilités et de proposer des éléments qui enrichiront l'histoire.

L'utilisation de l'entraide ou de la préparation demande une justification narrative simple : qu'est-ce que le personnage met en œuvre pour gagner les bonus techniques. La joueuse doit proposer quelque chose d'intéressant, et de logique dans la situation.

---

## Justification simple

---

Pour ce genre de cas, on parle de justification narrative **simple** ou **mineure**. Quelques mots suffiront pour décrire comment le personnage utilise sa discrétion pour frapper dans le dos un adversaire inconscient de sa présence. Ou comment l'utilisation d'un bélier permet à trois personnages d'ajouter leur force pour défoncer une porte étroite, mais solide devant laquelle une seule personne aurait normalement pu tenter l'action.

### Note de l'auteur : I know Kung-fu

Dans beaucoup de films, l'un des personnages se met à réaliser une action qu'on ne l'a jamais vu faire auparavant, comme crocheter une serrure ou utiliser un fusil de chasse. Une simple phrase permet souvent de justifier cette compétence : "Je n'ai pas toujours été flic, tu sais" ou "Je suis parti chasser avec mon père plus d'une fois avant sa disparition." Nous avons là deux exemples de justification simple, qui en quelques mots expliquent l'origine de la compétence, et peuvent créer des situations ou poser des questions plus tard.

---

## Justification majeure

---

La justification (**majeure**) demandée pour l'action est plus importante que précédemment. L'histoire racontée doit être plus complexe, l'objet ou l'équipement demandé plus rare, ou la situation plus idéale.

La joueuse doit faire preuve d'ingéniosité ou bien avoir préparé son action.

### Note de l'auteur : MacGuffin

Ce genre de justification peut faire l'objet d'une scène spécifique ou d'une sous-intrigue.

Voici quelques exemples :

"Pour fabriquer cette potion, il me faut absolument une nuit entière dans un laboratoire l'alchimiste, sous la pleine lune, avec la racine de Mandragore fraîchement cueillie à minuit." C'est peut-être un peu trop pour une justification majeure, mais l'idée est là. Le personnage aura besoin d'un lieu spécifique, une date spécifique, et une plante rare dont l'obtention est déjà rendue un peu plus complexe.

“Pour forcer ce coffre-fort, mais il me faut le plan de la serrure, que seul le vieux serrurier du port possède... et il n'est pas du genre à parler facilement.” Dans celui-ci, on crée une sous-intrigue simple, un détour de l'intrigue principale, avec quelques petites difficultés. “Je connais un rituel interdit, mais il nécessite le sang d'un innocent et la lecture du nécronomicon, ou un truc du genre.” Dans cet exemple, le personnage devra s'engager sur une voie sombre et dangereuse, mettant en jeu sa morale, et probablement les autorités.

## Justification importante

La justification **importante** combine souvent plusieurs éléments : ressources rares, conditions exceptionnelles, ou conséquences lourdes. Elle peut nécessiter la collaboration du groupe, des recherches ou des sacrifices.

### Note de l'auteur : Ocean's eleven

C'est comme pour la justification précédente, mais avec tous les curseurs à fond.

“Pour réparer le moteur du vaisseau, il faut une pièce de rechange spécifique qui n'existe que sur une planète lointaine, et il faudra négocier avec les contrebandiers locaux.”. Cet exemple s'appuie sur la notion de rareté de la pièce. Dans une justification importante la pièce n'est pas seulement rare, elle est unique et difficile à se procurer. Après tout, ce genre de vaisseaux a été abandonné il y a deux mille ans, c'est un miracle qu'il ait pu voler jusque-là.

“Pour infiltrer le bal masqué, il me faut une invitation authentique, un costume sur-mesure et l'aide d'un complice à l'intérieur.”. On peut se demander, dans cet exemple, si ce n'est pas l'objet du scénario lui-même que de se procurer les éléments permettant d'aller plus loin. Mais une justification peut être simplement racontée, si c'est possible. Le costume sur mesure, c'est de l'argent et sûrement des contacts spécifiques à résoudre en un jet de dé. Le complice est un agent qu'il faudra remercier par une autre faveur un jour ou l'autre. Enfin, obtenir l'invitation peut faire l'objet d'une sous-intrigue spécifique, ou d'un jet de domaine pour la subtiliser à quelqu'un.

## Conseils de mise en scène

La plupart des justifications narratives impliquent que la joueuse (ou le groupe) trouve une explication, plus ou moins plausibles, à ce qui va se passer.

Pour cela, il ne faut pas hésiter à demander à la joueuse de décrire une scène flashback, une anecdote ou une relation passée.

Utilisez aussi les autres règles, comme le sacrifice ou la préparation ! Faites éventuellement dépenser des AV pour modifier la narration et ajouter des éléments qui n'avaient pas été décrits.

Idéalement, les éléments décrits peuvent s'appuyer sur des éléments déjà présents dans l'univers ou la campagne, ou en ajouter de nouveaux, pour créer du jeu et enrichir l'histoire. Plus la justification est ambitieuse, plus elle peut devenir un moteur narratif, voire un arc secondaire entier !

Niveau	Exemples
Simple	“J’ai déjà fait ça”, “J’ai l’outil sur moi”
Majeure	“Il me faut X rare, Y condition, Z contact”
Importante	“Il faut réunir plusieurs conditions difficiles”

---

# Combat

---

Il est probable que les personnages se retrouvent à un moment ou un autre à devoir se battre. Le combat dans YxY-Aventures n'est pas qu'une affaire de chiffres, d'armes et de capacités sans âme (un peu tout de même, mais pas que). Les actions doivent être décrites par la joueuse et la meneuse. Le domaine à utiliser sera fonction de ces descriptions, et le résultat dans la narration sera fonction des intentions décrites.

---

# Tour de jeu

---

Un tour de jeu est une manière de découper le temps. Cela représente un moment descriptif, quelques secondes sans doute, peut-être quelques minutes, pendant lesquelles un personnage peut effectuer une action significative.

Cette action doit être décrite et comporter une intention claire.

Est-ce que le personnage veut tuer, blesser, assommer son adversaire ?

Est-ce qu'elle veut aider un ami ? Changer de place ? Observer son environnement ?

Comment est-ce qu'elle réagit aux intentions de son ou ses adversaires ?

Mettez en place une narration qui doit tenir en quelques mots ou quelques phrases, et ne comporter qu'une action significative.

*J'attaque le monstre avec mon épée jusqu'à ce qu'il soit mort de décès fatal. Je frappe, frappe et refrappe en gardant à l'esprit ma vengeance liée à la mort de mon frère par ces ignobles créatures.*

*C'est graphique et clair. En cas de réussite, elle appliquera les dégâts, et s'ils sont suffisants tuera la créature. Dans le cas contraire, le monstre répliquera et c'est lui qui appliquera ses dégâts contre le personnage. C'est la meneuse qui reprendra la narration en expliquant par exemple que la créature encaisse encore puis repousse brutalement le personnage qui en tombe à la renverse, le monstre lui déchirant la poitrine de ses griffes.*

*Si je ne suis pas attaqué, et qu'on n'a pas l'air de me prendre au sérieux, je dégaine discrètement mon derringier placé dans ma jarretière, je le cache dans mon dos et je cherche une porte de sortie.*

*L'intention de la joueuse est de fuir le combat, mais elle est prête au cas où. Les deux bandits qui se tirent dessus dans le saloon ne font pas attention à elle. Si elle réussit, elle trouvera effectivement une échappatoire. Si elle échoue, elle sera repérée avec son arme. Les balles pleuvent et il est difficile de s'en sortir sans dommages et la meneuse peut décider de faire perdre un point de moral au personnage.*

Lorsqu'un personnage ou un figurant est touché, il faut comparer les dégâts de l'arme à sa valeur d'Encaissement.

Si les dégâts sont supérieurs ou égaux, le protagoniste est neutralisé.

L'effet exact dépend de l'arme utilisée et de l'intention de la joueuse ou de la meneuse. L'adversaire peut être tué, assommé, blessé gravement, humilié etc.

Si les dégâts ne sont pas suffisants, le Moral de la cible (si elle en dispose) baisse de 1 point.  
Si le Moral atteint 0, l'adversaire est neutralisé.

### **Notes de l'auteur : Pas de point de vie !**

Rappelez vous, il n'y a pas de points de vie.

Soit les dégâts passent et neutralisent l'adversaire, soit ce n'est pas le cas et le personnage perd un point de moral, quelle que soit la valeur de ces dégâts.

Le perte d'un point de moral est la conséquence technique la plus simple et la plus facile d'un échec en combat.

Si c'est un personnage de la meneuse qui subit cet effet, la joueuse décide de ce qui lui arrive. L'ennemi peut être tué, assommé, ligoté, menacé pour qu'il se rende, humilié, poussé à la fuite etc. La description et la décision doivent aussi correspondre à la situation, à l'arme utilisée et à l'environnement. N'hésitez pas à puiser dans les clichés cinématographiques !

Si c'est le personnage d'une joueuse qui est affectée, elle subit exactement de la même manière que précédemment, SAUF si l'intention de son ennemi est de le tuer. Dans ce cas, elle est blessée mortellement, et les autres joueurs ont un tour complet pour l'aider avant ce revers irréversible.

La meneuse est bien sûr invitée à moduler l'intention de ses ennemis en fonction de la scène, de l'ambiance, et du risque pris par les joueuses. Les personnes peuvent être assommés, capturés, laissés pour mort, avoir le couteau sous la gorge, faites preuve d'imagination !

### **Note de l'auteur : Réciprocité de l'intention**

Le jeu de rôle nous habitue à tuer les créatures et adversaires qui nous font face. Dans certains cas, certaines situations, c'est logique et sans conséquences mais rien n'empêche de changer ce cliché, et d'éviter cela !

Et puis, si les personnages sont enclins à épargner leurs adversaires, alors sans doute que les adversaires feront de même.

A l'inverse, des personnages sanguinaires et brutaux n'inciteront pas leurs adversaires à la clémence et la meneuse choisira sans doute des intentions tout aussi morbides.

---

## Armes

Chaque arme dispose d'une valeur de dégât et d'effets spéciaux.

Chaque effet spécial n'est activable qu'une seule fois par tour de jeu.

Arme	Dégâts	Effets spéciaux
Corps à corps	1	1D2

Arme	Dégâts	Effets spéciaux
Arme de petite taille (Couteau, Matraque)	3	1D2, 1D2
Arme de grande taille (Épée, Batte)	4	1D2, 1D2
Arme à feu de petit calibre	4	1D2, 1D2, Munitions : 3
Arme à feu de gros calibre	5	1D3, 1D2, Munitions : 3
Arme tirant en rafale	X	Ajouter à une arme à feu les effets suivants : 1 Munition : +1 AV, 1 Munition : +1 AV
Arme improvisée	X	Fragile 1, Gêne 1

**Dégâts** : Cet effet spécial est noté XDY, où X correspond à une dépense, et Y un nombre de point de dégâts. Par exemple 1D2 indique qu'il faut dépenser 1 AV pour bénéficier de +2 aux dégâts. Parfois, il sera simplement indiqué D2, ou même en plus raccourci 2.

*Une épée sera notée 4/2/2*

**Munitions** : Les armes utilisant des munitions ne peuvent tirer qu'un certain nombre de fois avant d'être rechargées. YxY-Apéro utilise une abstraction pour simuler le fait que les personnages ne tirent pas forcément qu'une seule fois par action.

A chaque fois que le personnage se sert de son arme, il réduit ses munitions d'un point. Recharger une arme est une action à part entière.

**Rafale** : Les armes tirant en rafale permettent de dépenser des munitions pour obtenir des AV situationnels. Ces AV s'utilisent de la même façon que les autres, pour augmenter les dégâts, améliorer les chances de toucher sa cible, ou déclencher des effets spéciaux.

*Un pistolet mitrailleur type de film d'action est une arme à feu de petit calibre, capable de vider son chargeur en quelques secondes.*

*Il a les caractéristiques suivantes :*

*Dégâts 4, 2, 2, 1 Mun +1 AV, 1 Mun +1 AV*

### **Arme improvisée**

Il s'agit de n'importe quel objet du quotidien, transformé en arme par destination. Un clavier d'ordinateur, un pied de chaise, une boule de billard ou n'importe quoi d'autre qui n'est pas spécifiquement fait pour ça est une arme improvisée.

Une telle arme est difficile à manier, et augmente la difficulté de son utilisation d'un point. (Gêne 1). De plus, elle est fragile et peut se casser ou se perdre facilement.

Prenez les caractéristiques de l'arme la plus proche. Un pied de chaise se rapproche d'une matraque, un tisonnier d'une batte de base ball, un surin fait d'un bout de verre entouré de tissu d'un couteau etc.

**Fragile** : Si quelqu'un paye le coût indiqué en AV (probablement la meneuse), l'arme est inutilisable, brisée ou perdue. De plus, une telle arme ne peut être sacrifiée.

### Notes de l'auteur

La description des armes est largement simplifiée, et les effets spéciaux activables volontairement peu nombreux. Dans les concepts avancés, ainsi que dans les règles particulières des scénarios et univers, les seront plus détaillés et disposeront d'effets spéciaux plus diversifiés, meurtriers ou amusants.

### Quelques armes improvisées

Bouteille en verre, Surin de prisonnier, Ecran d'ordinateur, Pied de micro, Chaussette remplie de sable, Tuyau en plomb, Quelques clés qui dépassent du poings, Chaise, Stylo plume, Saturday night special (pistolet bricolé), etc.

## Armures

Chaque armure dispose d'une valeur de protection qui s'ajoute à la capacité d'encaissement d'un personnage.

**Esquive** : L'attaque est complètement évitée.

**Protection** : La protection augmente de la valeur indiquée.

**Gêne** : Le personnage augmente la difficulté de toutes ses actions physique de la valeur indiquée.

Armure	Protection	Effet spécial
Vêtements simples	0	
Vêtements épais, cuir	1	Gêne 1
Protections lourdes, métal	2	Gêne 2
Armure intégrale	3	Gêne 3

### Note de l'auteur

Les armures n'ont d'intérêt que pour les personnages. Les figurants ont une valeur d'encaissement qui correspond à leur intérêt dramatique et qui tient compte uniquement de la difficulté que veut mettre la meneuse pour s'en débarrasser. Pour eux, c'est du cosmétique.

## Bouclier

Il existe trois types de bouclier pour autant d'usages différents. Les bonus apportés par un bouclier ne sont utilisables que si le défenseur est capable de s'en servir, dont s'il voit l'attaque et est libre de ses mouvements.

- ◆ Le petit bouclier est attaché au bras et n'empêche pas l'utilisation d'une arme à deux mains.
- ◆ Le bouclier moyen est plus encombrant. Sa taille est comprise entre 50cm et 1m de diamètre. Il s'utilise avec une main, empêchant l'utilisation d'une arme à deux mains et permet de se protéger efficacement.
- ◆ Le bouclier lourd est très encombrant. Il fait entre un mètre et deux mètres de haut.

**Protection** : ajoute la valeur indiquée à l'encaissement du personnage.

Le personnage peut aussi dépenser des AV pour augmenter son encaissement.

L'effet est noté XPY où X correspond à une dépense, et Y un bonus à l'encaissement.

Par exemple 1P2 signifie que si le personnage dépense 1 AV, il augmentera son encaissement de +2

**Gêne** : Le personnage augmente la difficulté de toutes ses actions physique de la valeur indiquée.

Type	Protection	Effets spéciaux
Léger	0	1P2
Moyen	1	1P2, Gêne 1
Lourd	2	1P2, 1P2, Gêne 2

### ⚠ Notes de l'auteur : Règle optionnelle

Si vous souhaitez jouer dans un univers où les personnages sont habitués à porter des armures lourdes, la meneuse peut considérer que la gêne occasionnée par les armure et bouclier est réduite de la valeur du domaine Corps (ou équivalent).

Un chevalier en armure lourde et bouclier moyen, entraîné, habitué au combat, et disposant de Corps à +2 augmenterait la difficulté de tous ses jets impliquant le physique, comme l'agilité, la mobilité et bien sûr le combat de 2 points (Armure lourde Gêne 3, Bouclier moyen Gêne 1, Corps 2), mais il augmenterait son encaissement de 4 et pourrait dépenser 1 AV pour augmenter encore de deux points.

## Embuscade

Il arrive fréquemment que les opposants attaquent par surprise. Dans ce cas, faites le combat normalement, mais ajoutez juste un bonus de +2 à la compétence des adversaires pour le premier tour de jeu.

Lorsque ce sont les joueurs qui attaquent par surprise, utilisez les règles de préparation.



## En résumé

Un tour de jeu est un espace de temps court où un personnage peut effectuer une action et éventuellement lancer les dés.

Les joueuses, chacune leur tour annoncent ce que leur personnage font.

Les actions se déroulent en simultané avec les adversaires.

Si la joueuse réussit son jet de domaine (la plupart du temps Combat, mais cela peut changer en fonction de l'action et de la description), elle applique son intention.

Si elles échouent, c'est la meneuse de jeu qui applique l'intention de l'adversaire.

S'il s'agissait d'un échange de coups ou de tir, on compare les dégâts de l'arme à l'encaissement.

Si les dégâts sont égaux ou supérieurs, l'adversaire est neutralisé. Sinon il perd un point de moral.

Les joueuses et la meneuse peuvent dépenser des AV pour améliorer leur jet de domaine, ou les dégâts de l'arme, ou activer des effets spéciaux.

Un figurant neutralisé peut être tué, blessé gravement, incité à se rendre, être assommé ou autre.

---

## Santé

---

---

### Neutralisé

---

Le terme "neutralisé" volontairement vague pour autoriser la meneuse et les joueuses à choisir l'effet appliqué à un personnage défait en combat. Il peut être assommé, se rendre, s'enfuir, attendre d'être achevé, tué instantanément (s'il s'agit d'un figurant sans importance), ou autre.

Même si le moral tient lieu, un peu, de points de vie, le système de santé est binaire

- ◆ Soit le personnage est neutralisé,
- ◆ soit il est indemne.

Si vous jouez dans un univers dangereux et mortel, et que l'intention des ennemis est de tuer les personnages, alors vous pouvez utiliser le système suivant :

Lorsque le personnage d'une joueuse est neutralisé, il subit une blessure grave et incapacitante. Le personnage tombe à terre et ne peut plus agir autrement qu'en gémissant.

À chaque tour de jeu, le personnage doit utiliser l'action Survivre.

---

### Survivre !


---

Corps (8+le nombre de jets déjà effectués)

En cas d'échec, le personnage meurt à la fin du tour de jeu.

En cas de réussite, il survit un tour de plus.

1 AV : la difficulté n'augmente pas au prochain jet.

 1 AV : la difficulté baisse au prochain jet.

3 AV: Le personnage est stabilisé. Les prochains jets se font au début de chaque heure.

 3 AV: Le personnage reprend conscience. Il n'est plus neutralisé.

#### Note de l'auteur : Survivre

Cette action semble difficile. Il faut avoir et dépenser beaucoup d'AV pour éviter d'y laisser sa peau.

Mais n'oubliez pas deux règles essentielles, l'entraide (voir les Soins), et le sacrifice.

Sacrifier un point de domaine comme Corps, ou Volonté par exemple, peut donner les AV nécessaires à la survie et donne une bonne justification de jeu pour jouer un personnage blessé.

---

## Soins

---

Les règles de soins sont simples, utilisez simplement les règles de l'entraide.

*Badalwin est un voleur débutant, encore une fois tombé sur plus fort que lui. Alors que ses compagnons essaient de repousser les gardes qui l'ont neutralisé, il tente de survivre en repensant ses choix de carrière. Il dispose du domaine Corps à 0 et doit réussir un jet contre une difficulté de 8. Il réussit et survit encore un peu. Au tour suivant, un de ses compagnons se précipite pour bander ses blessures et lui donne autant d'AV que son Savoir (ici 2). Badalwin lance les dés et obtient 6 et 3 pour un résultat de 9. Il réussit et gagne 1 AV grâce à son 6. Ajouté aux 2 AV donné par son ami, il est maintenant stabilisé et n'aura son prochain jet à faire que d'ici une heure. Il est toujours neutralisé mais ses compagnons ont maintenant la possibilité de l'emmener en lieu sûr pour le soigner. Il va lui falloir réussir un nouveau jet avec 3 AV pour se relever de ses blessures.*

Ces règles ne sont aucunement destinées à émuler une quelconque réalité mais plutôt à représenter un effet cinématographique où les héros meurent ou se relèvent, souvent avec peu de graduations entre ces deux possibilités.

---

## Moral

---

Le Moral représente la santé mentale et psychique d'un personnage, tout autant que son énergie physique.

---

### Perte de moral

---

---

#### Perte simple

---

Le moral peut aussi baisser par d'autres moyens que le combat.

Voir ou subir des horreurs en fait partie tout comme perdre une confrontation amicale, avoir des amis blessés ou déprimés, perdre la face lors d'une négociation et bien d'autres possibilités.

La meneuse ne doit pas hésiter à faire perdre un point de moral de temps en temps si elle trouve que cela est justifié.

---

#### Perte multiple

---

De plus, pour certaines situations particulières, à la discrétion de la meneuse, la perte peut être plus importante. La peur, la terreur, les attaques psychiques sont quelques exemples où un personnage peut perdre du moral.

La meneuse détermine une perte potentielle de Moral et demandera un jet de Volonté pour réduire cette perte d'un point plus un par AV dépensé.

La meneuse propose une partie d'un jeu horrifique où un monstre cannibale met en scène des crimes sanguinolents pour déstabiliser les personnages des joueuses. A la vue du premier cadavre mutilé, la meneuse choisit une perte potentielle de 2 points de Moral. Si la joueuse échoue au jet de Volonté (8), elle perd deux points de Moral. Si elle le réussit, elle ne perd

qu'un point de moral. Si enfin elle dépense un AV, elle reste lucide et ne perd aucun point de Moral.\*

---

## Gain de moral

---

Le moral remonte si le personnage se repose, ou se divertit d'une manière qui lui convient.

---

## Gain simple

---

Lors de ce genre de situation, la meneuse décide du nombre de point récupérés: entre 1 (on souffle un peu, on se repose quelques minutes, le spectacle est globalement pas mal) et 3 (après plusieurs heures de repos, une activité particulièrement agréable, une discussion passionnée).

Un personnage peut trouver une activité agréable et pas une autre. Il peut tout à fait s'agir d'une manière de typer un personnage précisément.

La célèbre capitaine corsaire Madalen, aime les beaux jeunes hommes et l'alcool. Après la prise d'un bateau où elle perd plusieurs hommes d'équipage, son moral est à 3. Elle choisit deux matelots parmi les prisonniers, ainsi qu'une belle bouteille planquée dans le coffre du capitaine espagnol et passe la soirée enfermée à boire et s'amuser. La meneuse décide que c'est suffisant pour remettre son moral au maximum.

Quelques jours plus tard, un autre combat la laisse pantelante. Cette fois, elle a bien failli y passer et son équipage n'est pas au mieux de sa forme non plus. Ses hommes veulent se venger en passant tous les prisonniers par la planche. Madalen n'est pas réputée pour être sanguinaire et elle n'apprécie pas la violence gratuite.

Elle laisse ses hommes reprendre du moral en jetant le capitaine ennemi par-dessus bord, mais elle-même ne regagne aucun point de moral.\*

### **Note de l'auteur : Règle optionnelle**

Pour typer un personnage, décidez ce qu'il aime faire pour se divertir ou se reposer.

Il peut aimer regarder des séries TV, passer une soirée dans un bar avec de l'alcool et des amis, pratiquer un hobby ou un sport (jeu, tricot, escalade, yoga), passer du temps seul à lire dans une bibliothèque ancienne, monter et démonter ses armes pour les nettoyer soigneusement pendant des heures, ou tout ce que vous voulez !

Cette activité doit lui prendre un peu de temps, au minimum une heure ou deux, et l'occasion de créer des éléments de narration.

Ecrivez une ligne à ce sujet sur la feuille de personnage.

Faites jouer un jet d'un domaine lié à l'activité, contre 8. Le personnage regagne un point de moral s'il réussit le jet, +1 par AV qu'il dépense en plus.

---

## Péter les plombs

---

Un personnage dont le moral arrive à 0 est considéré comme neutralisé. Il est bout de sa vie, les épreuves l'ont finalement eu.

Toutefois, si sa joueuse, en accord avec la meneuse, peut décrire comment le personnage "pète un plomb". Il doit s'agir d'une action dangereuse, stupide, sans particulièrement de logique et qui peut tout à fait le plonger dans les ennuis, à lui ou ses compagnons.

A l'issue de ce moment la joueuse peut lancer un jet de Volonté (8) et regagne un point de moral, +1 par AV dépensé.

### **Note de l'auteur : Sacrifier du moral ?**

A l'occasion d'un pétage de plomb, la joueuse peut sacrifier un point de son Moral maximum (comme si elle sacrifiait un point de domaine) pour obtenir entre 2 et 4 AV qu'elle peut dépenser pour regagner plus de point de moral ou mieux réussir son jet !

*Josie et Kim ont perdu leurs deux meilleurs amis dans les mains du monstre sanguinaire qui les poursuit dans les bois. Josie n'en peut plus, elle est blessée et fatigué (un point de Moral). Kim est mal en point mais s'en sort bien avec 3 point de Moral.*

*Alors qu'elles tentent discrètement de passer furtivement derrière l'immense bonhomme armé d'une machette tachetée de sang et portant un masque de cochon, elles se rendent compte qu'il est en train de préparer le repas du soir en plongeant des morceaux de ses amis dans un énorme chaudron fumant.*

*Josie perd son dernier point de Moral et se met à hurler à pleins poumons. Kim tente vainement de l'en empêcher en lui mettant la main sur la bouche, mais Josie la mord sauvagement avant de s'enfuir. Le bruit des cris alerte le cannibale qui abat sa machette sur la pauvre Kim restée en arrière*

*Lorsque Josie arrive enfin à reprendre son souffle, elle tente un jet de Volonté (8) qu'elle réussit. Elle sacrifie en même temps un point de Moral maximum (voir Sacrifice) et obtient 4 AV de la part de la meneuse. Elle regagne 1 point de Moral avec sa réussite, plus 3 en dépensant 3 AV. Elle dépense son dernier AV pour décider qu'elle se trouve suffisamment loin et à l'abri pour le moment. La meneuse accepte et lui décrit qu'elle a trouvé refuge dans les bois, au fond d'un trou boueux pour l'instant en sécurité. Au loin, un loup hurle à la lune.*



## **En résumé**

Il n'y a pas de point de vie, mais le Moral en tient lieu.

Quels que soient les dégâts d'une attaque, si ces dégâts ne suffisent pas à neutraliser l'adversaire, celui perd un point de moral.

Si le personnage d'une joueuse doit être tué, il est blessé gravement et peut survivre grâce à une action spéciale. Il peut être soigné par ses camarades.

Il est possible de perdre du moral de plusieurs manières, au choix de la meneuse, dans des circonstances éprouvantes.

Pour regagner du moral, il faut se reposer, ou se divertir d'une manière qui plaise au personnage.

Si le moral atteint 0, le personnage est neutralisé mais peut éviter cet état en pétant les plombs, auquel cas il doit agir de manière complètement déraisonnée. A l'issue de cette action, le personnage peut faire un jet de Volonté (8) et récupérer 1 point de moral en cas de réussite +1 par AV dépensé à cet effet.

---

# Personnages non joueurs

---

Les personnages non joueurs sont tous ceux qui ne sont pas joués par les joueuses mais seulement par la meneuse.

Ils sont de deux types :

- ◆ Les figurants, qui sont là pour peupler l'univers et n'ont pas d'autres fonctions que décoratives,
- ◆ L'opposition, qui représente un obstacle pour les personnages des joueuses.
- ◆ La piétaille est un type spécial d'opposant faible dont le seul avantage est le nombre

Les personnages non joueurs sont définis beaucoup plus simplement qu'un personnage classique.

---

## Figurants

---

Un figurant est défini par une description, quelques lignes pour indiquer ce qu'il fait là et pourquoi.

Si cela a une importance, la meneuse peut aussi indiquer ce qu'il sait faire, ses compétences, y attribuer une valeur entre 7 pour un débutant et 13 pour quelqu'un de très compétent.

Le nombre de compétences d'un figurant n'est pas limité.

Si le personnage non joueur est amené à effectuer un jet de dé, la meneuse ne jetant pas de dés, le résultat est la valeur de compétence.

*Gillie gilligan – La barmaid du saloon d'Amarillo*

*Tenir un saloon 10, Imposer le respect 8, Potins 10, Se servir de sa vieille winchester cachée sous le comptoir 10*

*Kimiko Miyahare – Taxigirl tokyoïte pendant l'apocalypse*

*Conduire un taxi dans une métropole en déliquescence 12, Écouter les clients se plaindre 10*

*Eloi Fredaine – Marchand de la cinquième Compagnie*

*Gérer un commerce d'objets magiques 12, Contrats spéciaux 10, Fuir quand ça chauffe 10*

Un figurant ne dispose en général que de 1 point d'encaissement et de moral. Il meurt, se cache ou fuit au moindre coup.

### Note de l'auteur : à quoi ça sert ?

Les compétences servent à typer le figurant, à lui donner une chair. Les compétences sont des mots ou phrases libres. Elles n'ont rien à voir avec les domaines des personnages et peuvent être aussi nombreuses que nécessaires. Si une opposition devait se faire entre deux figurants, déterminez simplement qui est le gagnant en fonction des valeurs de compétences et des circonstances

## Opposition

L'opposition désigne des figurants amené à se battre, la plupart du temps physiquement, contre les personnages des joueuses.

Ils sont définis comme des figurants mais avec quelques ajouts.

Leur encaissement et leur moral sont dépendants de leur importance dans l'univers et de la puissance que la meneuse veut bien leur accorder. Un grand méchant aura une grande valeur d'encaissement tandis qu'un personnage mineur tombera bien plus rapidement.

Ils disposent souvent d'armes, dont ils peuvent se servir comme un personnage classique. La plupart du temps, les armures sont intégrées directement dans la valeur d'encaissement.

En combat, un opposant se sert d'une compétence dont la description est liée à cette activité.

Enfin, les opposant ont une valeur de moral qui fonctionne de la même manière que pour les personnages, mais eux ne peuvent pas péter les plombs. Ils perdent un point en cas de coup réussi mais qui n'atteint pas leur encaissement. Une fois à 0 ils sont neutralisés. Pour les typer, il est possible de prévoir une réaction par défaut.

*Les crotales, bandits sans foi ni loi du comté d'Amarillo*

*Piller voler mentir tricher 9, Flinguer les ploucs et les porteurs d'étoiles 10*

*Encaissement 5,*

*Moral 2 (à 0 ils se rendent)*

*Équipement : six-coups Dégâts 4, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2, Munitions 4*

*Zombye tokyoïte avec des dents et des crocs partout*

*Grogner pour faire peur 9,*

*Dévorer les innocents 9*

*Encaissement 4,*

*Moral 2 (à 0 ils tombent en morceaux)*

*Équipement : Griffes et crocs sales Dégâts 3, 1 AV : Dégâts +2*

*Orc sombre à la recherche de têtes à trancher*

*Air méchant 10, Hache ébréchée 10, Se faire obéir des plus faibles 9*

*Encaissement 6,*

*Moral 4 (à 0 ils tombent à genoux et attendent la mort en regardant leur adversaire dans les yeux)*

*Équipement : Hache épaisse et lourde Dégâts 4, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2*

### **Note de l'auteur : Opposant 'par défaut'**

Lorsqu'une bagarre se déclenche et que je n'ai pas spécifiquement préparé d'opposant, avec des compétences et des valeurs chiffrées, j'utilise les caractéristiques génériques d'un opposant à tout faire.

Combat 8, Encaissement 4, Moral 2, Dégâts 3/2

---

## Piétaille

---

Les opposants uniquement destinés à la bagarre, nombreux mais faibles, sont nommés **piétaille**.

Il peut s'agir d'hommes de main génériques, d'une meute de loups, de tas de rats, d'une cohorte de gobelins ou de n'importe quel ensemble de monstres sans nom du même genre.

Ils sont définis comme des figurants ou une opposition normale, mais leur nombre fait leur force.

Ils gagnent un AV situationnels par membre du groupe après le premier. Ces AV peuvent servir à augmenter la difficulté du jet de combat, ou activer des effets spéciaux pour augmenter les dégâts ou réduire ceux encaissés.

Si une joueuse réussit tout de même son jet de combat, elle peut diviser les dégâts entre les créatures pour en neutraliser plusieurs à la fois.

*Gorrik le Cyberserker de l'an 3000 utilise sa vibrohache contre les sbires de Malîngre le PuiPunk du Désert rouge. Les sbires sont au nombre de 5, ont un encaissement de 3 et la compétence "Arracher des membres à la pince de guerre" à 8 qui est la difficulté du jet pour les combattre.*

*Gorrik effectue son jet contre 12 (8 + 4 sbires après le premier) et réussit.*

*En dépensant quelques AV, il augmente ses dégâts à 8.*

*Deux sbires sont instantanément neutralisés (encaissement  $3 \times 2 \Rightarrow 6$ , reste 2 point de dégâts qui ne sont pas suffisants pour neutraliser un troisième adversaire, qui perd un point de moral).*

---

## Capacités

---

Les opposants peuvent aussi disposer de certaines capacités spéciales, soit prises dans la liste de celle des personnages, soit des capacités d'opposant comme les suivantes :

---

### Riposte vicieuse

---

À la moindre faille, la créature réagit instantanément, infligeant des dégâts à l'assaillant.

Chaque fois qu'une joueuse obtient tout juste la difficulté lors d'un jet de combat contre la créature, elle subit immédiatement 1 point de dégât de Moral.

Certaines créatures particulièrement dangereuses peuvent appliquer leurs dégâts de base à la place.

Cette capacité rend les dégâts simultanés, le personnage et la créature font leurs dégâts en même temps et peuvent être neutralisés en même temps.

---

### Désarmement

---

Si un opposant attaque par surprise un personnage, la meneuse peut dépenser un AV pour le désarmer automatiquement. Il devra se battre au moins un tour de jeu à mains nues et réussir

un jet de domaine contre 8 pour récupérer son arme. En cas d'échec, l'arme est récupérée par l'adversaire.

---

## Oppression

---

L'opposant est particulièrement flippant et dégage une aura lourde et menaçante. Tant qu'il est présent, tous les jets des personnages liés à la Volonté sont affublés de Gêne 1. Cela inclut tous les jets de moral, ainsi que les jets de peur, ou de lancement de sortilèges par exemple.

---

## Incrévable

---

Si l'opposant est neutralisé, une fois par rencontre, l'intention de la joueuse qui a provoqué la neutralisation n'est pas respectée et c'est la meneuse qui décide de ce qu'il se passe. La plupart du temps, il se relève, fuit ou disparaît, mais il peut aussi changer de forme, gagner ou perdre des capacités, invoquer des sbires ou simplement continuer à combattre.

Il est possible d'obtenir plusieurs fois cette capacité pour la réutiliser plusieurs fois par rencontre.

### Note de l'auteur

Beaucoup de grands méchants ont cette capacité pour s'enfuir avec une boule fumigène dans un grand éclat de rire mais une utilité intéressante est de créer un combat par phase, comme dans les jeux vidéos.

Et rien n'empêche l'opposant d'avoir des compétences et capacités différentes en fonction de sa phase.

---

## Adversité

---

Certains opposants importants disposent d'une valeur d'adversité donnant le nombre d'AV gratuit que la meneuse peut utiliser lors d'une rencontre pour augmenter ses compétences ou activer des effets spéciaux.

Une compétence ainsi augmentée, ou un effet spécial activé, ne l'est que pour une seule action.

### Note de l'auteur : Adversité

Cette réserve d'AV rend les opposants particulièrement dangereux, notamment lors du premier tour de combat où rien n'empêche la meneuse de tout dépenser d'un coup pour s'assurer de neutraliser rapidement un personnage.



---

## En résumé

---

Les personnages non joueurs, incarnés par la meneuse, sont de deux types.

- ◆ Les figurants ne combattent pas, et sont neutralisé au moindre coup. Ils ont une description et parfois des compétences entre 7 et 13.
- ◆ Les opposants sont plus solides et destinés à se battre. Ils ont une description, des compétences, un encaissement, un moral et des armes. La difficulté pour se battre contre eux est donnée par une de leur compétence liée au combat, sinon 8.

La piétaille se bat en nombre et sont considérés comme une seule et même créature. Ils gagnent un AV par opposant après le premier. En cas de réussite au jet de combat, le personnage peut diviser ses dégâts et neutralise un opposant par tranche complète d'encaissement. S'il reste au moins un point de dégât, une le dernier opposant est blessé.

---

## Conseils à la meneuse

---

Avant de passer aux règles avancées, prenons un moment pour quelques conseils de maîtrise.

YxY-aventure, surtout dans ses concepts de base, se veut simple à expliquer et rapide à jouer.

Il y a de la place pour jouer ses personnages et de nombreuses actions, comme le sacrifice, l'entraide, ou le combat demandent des justifications narratives pour être utilisée.

Toutefois, la maîtrise elle-même n'est pas forcément évidente. La meneuse doit souvent faire des choix, et notamment utiliser ses AV avec équilibre pour éviter les trop grandes frustrations.

En conséquence, si les joueuses peuvent être débutantes (et c'est l'idée qui sous-tend ces règles), la maîtrise sera facilitée si la meneuse est un peu expérimentée.

---

## Prendre des décisions

---

Assurez-vous que vos décisions sont claires et cohérentes avec l'univers dans lequel les personnages sont plongés. Les joueuses doivent pouvoir anticiper les conséquences de leurs actions basées sur les règles et le contexte. Évitez les surprises funestes, ou intégrez les dans la narration. Balancez quelques AV, décidez que les personnages se réveillent dans un vieux cachot et continuez l'aventure. Mais évidemment ne les tuez pas !

Soyez non seulement à l'écoute des joueuses mais avec elles. Votre rôle est d'animer la partie et de la rendre captivante. Rebondissez sur les idées des joueuses et adaptez-vous. Soyez suffisamment ouverte d'esprit pour considérer que ce que vous avez préparé peut être cassé à tout instant. Et ce n'est pas grave ! Les joueuses ne sont pas là pour écouter une histoire se dérouler devant leurs yeux mais bien pour la vivre.

Encouragez la créativité.

---

## Préparation et improvisation

---

Dans YxY-aventures, la préparation de la partie ne consiste pas à écrire un scénario détaillé, mais à esquisser des pistes de déroulement. Vous devez avoir une idée générale de l'histoire et des événements clés, sans pour autant planifier chaque détail.

---

## Établir des points d'ancrage

---

Identifiez les moments ou les éléments clés de votre histoire qui serviront de points d'ancrage. Cela peut inclure des lieux importants, des personnages clés, ou des événements majeurs qui guideront le déroulement de la partie.

Concevez des arcs narratifs qui peuvent évoluer en fonction des actions des joueurs. Cela permettra de maintenir une structure tout en restant ouvert aux surprises et aux changements.

Imaginez des complications possibles. Faites vous un petit tableau d'une dizaine d'évènements à placer ici ou là pour faire rebondir l'action, ou compliquer une idée d'une joueuse. Ne forcez pas le destin, comme dans l'improvisation théâtrale, essayez de dire oui ET ajoutez un élément.

## Connaissance de l'histoire

Pour improviser efficacement, il est important de bien connaître l'histoire que vous souhaitez raconter. Cela vous permettra de rebondir sur les actions des joueuses sans vous laisser dépasser.

Familiarisez-vous avec le contexte, les personnages et les enjeux de votre scénario. Cela vous donnera la confiance nécessaire pour improviser tout en restant cohérente.

## Improvisation autour des réactions des joueuses

Soyez attentive aux actions et aux discussions des joueuses. Cela vous permettra de saisir des opportunités pour intégrer leurs idées dans l'histoire. N'hésitez pas à récupérer les idées des joueuses discutant entre elles. Attrapez une idée, transformez là un peu, et injectez-là dans la narration. Cela donnera à la joueuse un sentiment d'excitation et en même temps il y a aura toujours quelque chose à découvrir.

### Note de l'auteur : l'effet 'Lost'

Il y a longtemps, j'avais commencé une campagne de jeu sans trop savoir où j'allais. J'avais bien quelques idées de base, mais rien de forcément très cohérent. C'est en écoutant les joueuses se poser des questions et essayer de résoudre un mystère dont je n'avais pas imaginé le dénouement que j'ai trouvé le fil conducteur qui m'a tenu quelques très belles parties.

Est-ce que c'est de la triche ? un peu. Moralement répréhensible ? Sans aucun doute. Mener une partie c'est être un peu illusionniste, tout le monde sait qu'il y a un truc, mais si vous êtes habile et que vous ne dévoilez rien, tout ira bien.

## Prévenir des conséquences

La meneuse n'est pas l'adversaire des joueuses, elle est leur alliée. En conséquence, assurez-vous que les joueuses prennent leurs décisions en toute connaissance de cause.

Informez-les des risques de leurs actions. Idéalement par des indices en jeu ou au pire, des avertissements directs, permettant aux joueuses de prendre des décisions éclairées.

### Note de l'auteur

Quand la joueuse prend un risque qu'elle ne mesure pas forcément bien, prenez un temps pour donner les informations **exactes**.

Ne suggérez pas, ne faites pas semblant, dites ce qu'il va se passer si elle réussit et surtout si elle échoue.

“Les adversaires sont en surnombre, ce combat ne peut être gagné. Si tu tires quand même sur le grand méchant et que tu échoues, ton personnage va mourir, car tout le monde va te tirer dessus avant que tu aies le temps de tirer.

Si tu réussis, tu le neutraliseras en dépensant pas moins de 4 AV. Si tu en dépenses moins, alors il perdra seulement un point de moral, et le tour suivant, tu devras faire face à toute l'assemblée. Est-ce que tu comprends et est-ce que tu veux tout de même faire cette action ?”

En général, faites en sorte que les conséquences soient proportionnelles aux actions des joueuses pour maintenir l'engagement et le défi. Ni trop dures, ni trop faciles.

---

## La mort

---

La perte d'un personnage doit avoir un sens et un impact dans l'histoire. Elle ne doit pas être triviale ou arbitraire, mais plutôt un moment clé qui influence la narration. La règle de la neutralisation est là pour éviter les coups du sort, les AV dépensés en masse par la meneuse et les surprises. Ce n'est pas pour ça que les personnages sont en toute sécurité, et rien n'empêche de moduler cette règle pour augmenter la tension.

### Note de l'auteur

Prévenez les joueuses lorsque la tension est élevée et que les risques sont plus grands. Le final d'une campagne peut (et devrait) être plus dangereux que le début. Rien n'empêche de faire une gradation, et de décider qu'une neutralisation au début implique des personnages blessés légèrement, assommés, ou sommés de se rendre, au milieu de la campagne les conséquences sont graves, les blessures obligent le personnage à utiliser la règle “Survivre !”, ils perdent à chaque fois quelque chose d'important, et le dernier combat impliquera des morts héroïques, et des sacrifices à tout va, pour triompher sans doute dans la douleur.

---

## Options de retour

---

Si vous décidez que votre univers est brutal et que la mort est possible à tout moment, alors considérez des moyens de revenir en jeu plus facilement. Dans un univers magique, vous pourrez ressusciter, peut-être sous une autre forme, dans un autre, ce sera la technologie qui sera capable de vous reconstruire, meilleur, et plus fort. Sinon la meneuse peut simplement autoriser la joueuse à créer rapidement un nouveau personnage en se basant sur un figurant existant, facilitant ainsi son introduction en jeu.

---

## Impact émotionnel

---

Soyez sensible à la réaction des joueuses face à la mort de leurs personnages. Encouragez-les à explorer les implications émotionnelles et narratives de cet événement. Les règles de Sacrifice sont là pour ça. Autorisez un personnage neutralisé à se sacrifier, si la joueuse le demande, même si ce n'est pas logique. Cela lui permettra de se réapproprier cette perte.

---

## Tout le monde joue !

---

Encouragez toutes les joueuses à participer en leur donnant des rôles ou des tâches spécifiques. N'oubliez celle du fond un peu plus timide, et équilibrez le mieux possible les temps de parole. Évitez que certaines joueuses monopolisent l'attention.

Lorsque vous préparez la partie, imaginez des scènes ou des moments qui permettront à chaque personnage de briller, d'être particulièrement utile. Appuyez-vous sur leurs points forts et créez autour de ça.

---

## Sécurité émotionnelle

---

Le jeu de rôle met au prise les joueuses avec des situations ou des thèmes qui peuvent être difficile. Chaque meneuse a sa manière de faire, et pour certaines, les descriptions peuvent être très graphiques ou inappropriés.

Lorsque vous mettez en place une partie, d'autant plus si vous ne connaissez pas bien les joueuses, parlez des thèmes qui seront abordés. Vous n'avez pas besoin de rentrer dans les détails, après tout il ne faut pas dévoiler le scénario, mais n'ignorez pas que certains éléments pourraient résonner un peu trop dans le vécu des joueuses.

Mettez-vous d'accord sur le niveau d'intensité des dialogues et description, et ajustez en jeu si nécessaire.

Enfin, n'importe quelle joueuse peut interrompre la partie sans avoir d'explication à donner si elle est mal à l'aise. La meneuse sera invitée à modifier les éléments de narration en conséquence.

### Note de l'auteur

Prenons soin les uns des autres.



---

## En résumé

---

YxY-aventure est simple et rapide à jouer, mais la maîtrise peut être délicate.

Assurez-vous que vos décisions soient claires et comprises par les joueuses.

Préparez des pistes de déroulement plutôt qu'un scénario détaillé. Identifiez des points d'ancrage et restez ouverte aux idées des joueuses.

Informez les joueuses des risques de leurs actions. Les conséquences doivent être proportionnelles.

La perte d'un personnage doit avoir un impact significatif. Considérez des moyens de revenir en jeu facilement si la mort est possible. De plus soyez sensible aux réactions des joueuses face à la mort de leurs personnages.

Donnez des rôles à toutes les joueuses et assurez-vous que chacune ait son moment. Équilibrez les temps de parole.

Enfin, le plus important : discutez des thèmes sensibles avant de commencer. Ajustez le niveau d'intensité et permettez à chacune d'interrompre si elle se sent mal à l'aise.

---

## Aller plus loin

---

YxY-Apéro est prévu pour faire de courtes parties unitaires.

Les personnages n'ont pas la possibilité de progresser, ou d'apprendre de nouvelles compétences.

Chaque aventure prévue pour être jouée avec ce système contiendra des personnages prédéterminés ainsi qu'un paragraphe sur la création de personnage si vous souhaitez plus de variété.

Les univers de jeu sont beaucoup plus complets. Ils présentent d'autres domaines, des règles spécifiques sur la création de personnages, l'expérience, des équipements, des effets spéciaux supplémentaires et bien d'autres choses.

Le premier univers est bien sûr Yuri cross Yureï !

---

## La boîte à outils

---

YxY est une boîte à outil, un système de règle simple adaptable à beaucoup d'univers.

Le cœur repose sur un nombre réduit de concepts.

---

## Des domaines pour définir un personnage

---

Ces domaines peuvent être extrêmement réduits. Un personnage peut ainsi être défini par exemple par trois domaines très larges, Physique, Mental, Social. Ou même deux : Physique, Mental si on veut encore épurer. Cela fonctionne bien si on s'adresse à un public peu intéressé par les règles et qui se fait déjà une idée de ce qu'il veut jouer. À l'inverse, pour une campagne au long cours, où les personnages doivent être très différents, on peut allonger la liste.

Gérer chaque compétence comme un domaine, Médecine, Crochetage, Fouille, tout peut être un domaine. Le jet de dé et le fonctionnement global reste le même.

Rien n'empêche de créer des domaines étranges recouvrant un spectre très large de compétence.

Pour un univers se passant en enfer, les personnages sont définis par Souffrance, Folie, Égoïsme etc. Le plus important dans ce cas est de bien comprendre et de bien faire comprendre aux autres ce que recouvre tel ou tel domaine.

---

## Le moral pour gérer son énergie

---

Le moral est la jauge à tout faire.

Elle compte les points de vie des autres jeux, mais aussi l'énergie mentale, la santé psychique, et toutes ces sortes de choses.

Elle est censée varier beaucoup et son principal intérêt vient de sa récupération. Tout ce qui peut avoir un intérêt narratif, une scène dans laquelle les personnages se détendent, discutent, ou autre peut faire l'objet d'une récupération. Ce fonctionnement autorise une grande liberté d'action. Chaque joueuse pouvant proposer sa propre manière de récupérer.

---

## Une réserve pour agir

---

Cette réserve contient des points d'avantage que la joueuse peut utiliser comme elle le souhaite. C'est un outil de gestion de chance, de lissage. Il sert aussi de récompense instantanée et donne à la joueuse la possibilité de faire des choix tactiques.

En fonction des univers, il peut y avoir une ou plusieurs réserves, chacune fonctionnant différemment, par exemple en n'étant utilisable que dans tel ou tel cas, ou avec une récupération différente. Dans YxY, la réserve se remplit en faisant des 6. Dans un univers post-apocalyptique où les personnages possèdent une mémoire génétique liée aux rêves, la réserve porte le nom de Réminiscence, et se reconstitue automatiquement après chaque nuit de sommeil où le personnage a pu rêver. Dans un univers médiéval-fantastique, les personnages disposent d'une réserve martiale, magique et d'aventure, chacune avec une utilisation et une récupération différente.

La réserve est un excellent moyen de typer un univers.

---

## L'équipement est important

---

Il donne des bonus, où permet l'utilisation de la réserve. Le plus souvent il s'agit d'arme ou d'armure mais n'importe quel objet peut se voir doter d'une capacité à activer le rendant plus puissant. Cela permet à la joueuse d'aller chercher des avantages pour être plus efficace, donc de créer du jeu.

Toutes les autres règles sont superflues et n'existent que pour représenter une idée qu'on se fait d'un univers.

---

## Les concepts avancés

---

Dans le chapitre suivant, vous trouverez des tas de règles avancées. Elles complexifient le système en apportant des options supplémentaires. Domaines, spécialités, jets tactiques, capacités spéciales et bien d'autres !

---

## Journal des versions

---

Version 2

Refonte complète

Version 1.4

- Diverses corrections de texte et typo
- Ajout de la règle pétage de plomb
- Nouvelle maquette consistante avec le jeu final

Version 1.3.2

- Simplification de la préparation et entraide.
- Détail des règles de soins et de récupération de moral.

Version 1.3

- Suppression de la différence entre CE et avantages. Dorénavant, seuls existent les

avantages.

- Modification de l'échec critique qui devient un revers de fortune, plus simple à gérer.
- Les avantages ne permettent plus d'augmenter la résistance.
- Ajout des boucliers.
- Simplification de style pour quelques paragraphes.
- Ajout de numéro de page en bas de page.

Yannick "Orlanth" Polchetti

[www.memoiresecondaire.fr](http://www.memoiresecondaire.fr) 

Règles avancées

---

# Introduction

---

Nous trouverons ici quelques règles supplémentaires destinées à enrichir le jeu. La création de personnage y est un peu plus complète et nous ferons connaissance avec les spécialités et les capacités. Le système de jeu sera étendu avec le jet de dés tactiques et même le combat aura ses ajouts.

Enfin, dans la partie sur le jeu en campagne, nous verrons comment faire évoluer les personnages.

Toutes les règles de ce chapitre sont indépendantes, optionnelles et peuvent donc être ajoutées ou supprimées du jeu au bon vouloir de la meneuse en fonction de son univers et de sa campagne. Assurez-vous juste que tout le monde est d'accord !

# Système

## Domaines

Les domaines initiaux sont au nombre de six. Ils sont très basiques et couvrent le minimum nécessaire pour jouer, mais rien n'empêche de modifier cette liste en réduisant leur portée et en augmentant leur nombre.

Cette liste peut être utilisée pour n'importe quel univers contemporain.

Domaine	Description	Exemple
Athlétisme	Capacité physique (course, saut, endurance)	Sprinter pour rattraper un food truck qui part sans vous, avec votre commande !
Détermination	Force mentale pour résister aux influences et au stress.	Attendre que le Wi-Fi revienne pendant une réunion Zoom sans péter un plomb.
Discrétion	Compétence en furtivité et infiltration.	Se faufiler dans une fête en évitant la sécurité pour récupérer une bouteille de champagne.
Education	Capacité à acquérir et appliquer des connaissances dans divers domaines.	Impressionner vos amis en expliquant les théories de la physique quantique après avoir binge-watché une série documentaire sur Netflix.
Mécanique	Aptitude à réparer et fabriquer des machines et des outils.	Transformer une vieille tondeuse à gazon en véhicule pour la prochaine course de caisse à savon.
Médecine	Compétence en soins de santé et premiers secours.	Soigner une brûlure après avoir essayé de cuisiner un plat TikTok.
Mêlée	Compétence au combat rapproché avec ou sans armes.	Utiliser une poêle à frire pour se défendre contre des sbires malavisés.
Perception	Capacité à remarquer des détails et à être attentif à l'environnement.	Remarquer qu'un collègue a découché à son attitude, son regards fuyant et ses traces de rouges à lèvres sur le col de sa chemise.
Persuasion	Art de convaincre et d'influencer les décisions des autres.	Négocier avec un vendeur de voitures d'occasion pour obtenir une remise.
Pilotage	Compétence pour conduire toute sorte de véhicule, voiture, avion, moto, tout.	Manœuvrer un scooter électrique à travers la circulation pour éviter d'être en retard à un rendez-vous.
Survie	Aptitude à subsister dans des environnements hostiles.	Trouver des clopes à 3 heures du matin dans une ville où tout est fermé.

Domaine	Description	Exemple
Technologie	Compétence en utilisation et réparation de dispositifs technologiques.	Réparer un smartphone en panne juste avant un appel vidéo important.
Tir	Compétence au maniement des armes à distance.	Lancer des boulettes de papier avec précision dans la corbeille à papier lors d'une journée particulièrement ennuyeuse.
Vigueur	Résistance physique et capacité à endurer des conditions difficiles.	Survivre à une journée entière de shopping sans s'effondrer sous le poids des sacs.

### Note de l'auteur

Chaque univers et scénarios utilisera, si besoin, sa propre liste de domaine.

## Spécialités

Une spécialité est un sous-domaine, plus précis, dans lequel le personnage est particulièrement compétent.

Il possède une description, souvent un mot, ou une courte phrase, et une valeur entre 1 (le personnage connaît bien le sujet), à 3+ (un spécialiste reconnu).

### Note de l'auteur : Limite

Il n'y a pas de limite haute, mais une valeur supérieure à 3 démontre une compétence extraordinaire. Dans un monde contemporain semblable au notre, seuls les meilleurs spécialistes mondiaux très entraînés auront une valeur de 5 ou 6 par exemple. Dans les mondes où la technologie d'augmentation existe, ce sera plus commun, la magie, l'alchimie ou certaines drogues peuvent permettre de dépasser cette valeur, sans véritable autre limite que ce que la meneuse de jeu autorisera.

Une spécialité donne sa valeur en AV pour chaque jet de domaine qui peut en tirer parti.

Une spécialité découle d'un domaine, mais peut tout à fait être ajoutée à un jet d'un autre domaine si c'est pertinent.

Domaine	Spécialités
Athlétisme	Courir, Nager, Sauter, Equilibre
Détermination	Résilience, Concentration, Méditation, Marathon de séries.
Discrétion	Camouflage, Infiltration, Espionnage, Éviter les collègues ennuyeux.

Domaine	Spécialités
Éducation	Histoire, Mathématiques, Sciences, Expert en mêmes Internet.
Mécanique	Réparation, Fabrication, Ingénierie, Robotique.
Médecine	Premiers secours, Pharmacie, Chirurgie, Virologie.
Mêlée	Escrime, Boxe, Arts martiaux, Armes improvisées.
Perception	Observation, Vigilance, Intuition, Repérer un chat caché.
Persuasion	Négociation, Charisme, Manipulation, Théorie du complot
Pilotage	Voiture, Bateau, Avion, Chariot de supermarché
Survie	Orientation, Chasse, Pêche, Trouver du Wi-Fi
Technologie	Programmation, Réparation, Hacking, Créer une application Smartphone.
Tir	Arbalète, Pistolet, Lance-pierre
Vigueur	Endurance, Résistance, Robustesse, Réunions interminables

### Note de l'auteur : Spécialité et Domaine

Une spécialité n'est pas forcément liée à un domaine. C'est simplement plus facile de les créer de cette manière. Si des joueuses imaginatives souhaitent créer des spécialités qui ne sont pas des sous-domaines, laissez-les faire. Il faut juste s'assurer que c'est compréhensible et que les jets de domaine pourront faire usage de cette spécialité. De la même manière un domaine ne limite pas une spécialité. Il est possible d'avoir Pilotage 1 et Voiture 3 par exemple.

Attention, la plupart du temps, et par défaut, les règles feront toujours référence à des jets de domaines. Charge à la meneuse et la joueuse de déterminer à chaque fois, en fonction de la situation, si une spécialité peut être utilisée.

## Jet tactique

Cette règle permet à la joueuse de prendre une certaine dose de risque avant d'effectuer un jet de domaine.

Lors d'un jet de domaine, avant de lancer les dés, la joueuse peut convertir un ou plusieurs points de domaine en d6 supplémentaires.

Dans tous les cas, on ne garde que deux dés, au choix de la joueuse.

Par exemple, si la joueuse dispose d'un domaine à +2, elle peut lancer 2d6+2, 3d6+1 (elle garde deux dés), 4d6 (elle garde deux dés).

Statistiquement, en lançant plus de dés, elle étale ses chances de réussites.

Si il y a des 6 sur les dés conservés, elle obtient des AV comme d'habitude.

Par contre, si un 1 apparaît sur au moins un dé, **même non gardé**, c'est la meneuse qui empoche un AV. Comme pour la règle normale, la meneuse ne peut gagner qu'un seul AV par jet de cette manière.

*Miyoko tente d'éviter un chauffard sur la route, elle utilise soit Corps (pour les réflexes), soit Volonté (pour la rapidité de décision). Disposant de la même valeur de +1 dans les deux domaines, cela n'a pas d'importance.*

*Soit elle lance 2d6+1, soit 3d6 et elle conserve les deux de son choix.*

*La difficulté étant de 8, elle choisit de lancer 3d6 pour avoir plus de chance d'obtenir un AV et d'améliorer ses possibilités de réussite. Elle obtient 3,6 et 1, pour un total de 9 (3+6), un AV pour elle et un AV pour la meneuse.*

---

## Prise de risque

---

En échange d'une justification narrative, une joueuse peut lancer des d6 supplémentaires lors d'un jet de domaine (elle en garde uniquement deux).

Elle gagne des AV sur les 6 obtenus sur les dés **conservés**.

La meneuse gagne des AV sur **chaque** 1 obtenu, qu'il s'agisse des dés conservés ou les autres.

Une justification mineure permet de lancer un d6 en plus.

Une justification majeure permet de lancer deux d6 en plus.

Une justification importante permet de lancer trois d6 en plus.

---

## Réussite automatique

---

Cette règle a pour but d'accélérer la narration en autorisant la réussite automatique de certains jets.

Dans le cas où il n'y a pas trop de stress et si les conséquences ne sont pas dangereuses, considérez que les dés font automatiquement 7.

Ce qui signifie qu'un personnage avec un domaine ou une spécialité à 1 réussit automatiquement un jet d'une difficulté de 8. S'il possède un score de 2 (Domaine plus spécialité), il réussit automatiquement les jets à 9 et ainsi de suite.

---

## Karma

---

Chaque personnage dispose d'une valeur de Karma choisit par sa joueuse au début du scénario, entre 0 et l'infini (généralement entre 1 et 5)

Cette valeur est le nombre maximum d'AV que la joueuse peut dépenser en une seule fois pour une action donnée.

Surtout, c'est aussi le nombre maximum d'AV que la meneuse peut dépenser contre le personnage d'une joueuse.

Il ne peut y avoir plus de deux points de différences de Karma entre les personnages.

---

## Monter ou calmer les enjeux

---

Une fois le Karma fixé, une joueuse peut décider de modifier sa valeur de Karma, en dépensant des AV. Chaque AV permettant de gagner ou perdre un point de Karma.

Cette action nécessite une justification narrative où elle doit expliquer comment elle fait monter la tension, et les enjeux de la scène si elle décide d'augmenter son Karma, ou à l'inverse, comment elle calme la situation si elle souhaite réduire son Karma.

### **Note de l'auteur : jouer Crescendo**

La meneuse peut aussi utiliser cette règle et décider que le Karma général commence à 1 et augmente de un point à chaque scène ou chaque action importante des personnages. De cette manière, il est possible de simuler une rencontre avec le grand méchant qui ne pourra de toute façon rien subir ni faire subir puisque les joueuses ne peuvent dépenser qu'un petit nombre d'AV. Plus le scénario avancera et plus les enjeux seront élevés, permettant aux personnages de réussir des actions de plus en plus difficiles, tout en prenant de plus en plus de risque jusqu'à la confrontation finale, où le Karma, et les enjeux seront au paroxysme.

## Dégâts environnementaux

Ce chapitre traite des dommages causés aux personnages par l'environnement. Se retrouver pris dans incendie, être empoisonné, chuter d'un bâtiment sont des exemples de dégâts environnementaux.

### Le feu

Se retrouver pris dans un incendie est dangereux non seulement à cause de la chaleur mais surtout des fumées toxiques.

A chaque tour de jeu, le personnage doit réussir un jet de domaine (Corps pour résister à la chaleur, Volonté pour éviter de respirer, éventuellement Perception pour repérer les endroits les plus sûrs) contre une difficulté dépendant de l'intensité de l'incendie, généralement 8.

Si le personnage réussit, il peut continuer à agir (et retrouver son chat coincé dans la maison). Si il échoue, il perd un point de moral.

Si son moral atteint 0, il est neutralisé, et ce n'est pas bon signe de s'évanouir dans une maison en flamme. Si personne ne vient l'aider rapidement, il est cuit.

### **Note de l'auteur**

Rien n'empêche de péter les plombs (voir règle du même nom) dans cette situation, et même de sacrifier des points de domaine pour éviter l'échec du jet. Perdre un point de Corps par exemple, peut simuler des blessures, des brûlures, ou une incapacité à respirer correctement le temps de récupérer (au moins jusqu'à la fin du scénario disons).

Les armes projetant du feu, cocktail molotov, lance-flammes, épée de feu, explosion de gaz, disposent, en plus de leurs dégâts de l'effet spécial **Enflammé**.

Un personnage enflammé perd automatiquement un point de moral par tour, tant qu'il ne s'est pas éteint. Cela lui demande une justification narrative, et un jet de domaine approprié contre une difficulté de 8.

#### **Note de l'auteur : Les dégâts récurrents**

Vous pouvez utiliser cette règle pour n'importe quel type de dégâts récurrent, le feu, mais aussi le poison, l'acide, l'étouffement ou certains sortilèges par exemple.

---

## Chute

Un personnage qui chute encaisse des dégâts comme s'il avait été attaqué en combat. Les dégâts sont de 3 jusqu'à 3 mètres +2 par tranche de 3 mètres supplémentaires (ou étage).

Un jet de domaine contre 8 permet de réduire les dégâts d'un point + 1 par AV.

---

## Préparer un plan

Il est possible de simuler une sorte de Ocean's eleven, un plan hors champ, mais appliqué pendant le jeu. Pour cela, demandez simplement aux joueuses d'effectuer un jet de domaine approprié et une petite justification de leur implication dans le plan. L'un ira chercher les plans, l'autre du matériel, le troisième des contacts internes etc.

Chaque joueuse réussissant son jet gagne son domaine en AV, +1 par AV dépensé à mettre dans un pot commun pour toutes celles qui participent à l'exécution du plan.

#### **Note de l'auteur : Dépenser des AV pour obtenir des AV ?**

L'idée est de pouvoir dépenser des AV de n'importe quelle source, spécialités, talisman, réserves quelconques, pour générer une réserve **commune** de préparation.

Pas besoin de dire très exactement ce qui a été fait. Par contre, l'utilisation des AV eux-mêmes devra être soumise à des justifications mineures.

*Sarah et Milène tentent de braquer une petite banque. Sarah s'occupe du matériel, elle connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un et fait un jet de Social contre 8 qu'elle réussit. Elle dispose de deux AV personnels qu'elle ajoute à son Social de 1, pour un pot commun de 3 AV. Mylène cherche à pirater le bâtiment et réussit un jet de Savoir contre 10. Elle gagne son Savoir (1 AV) à mettre dans le pot commun. Le pot peut servir à n'importe quelle des deux actions préparées, ici matériel et plan.*

*Lors de l'exécution de l'action, Sarah souhaite dépenser deux AV pour trouver miraculeusement une porte de sortie alors qu'elles se trouvaient coincées par les gardes. Elle raconte rapidement comment elles avaient déjà repéré la porte, avec moultes effets spéciaux*

*rigolos sur l'ordinateur sur laquelle Mylène tape bien sûr très vite et n'utilise jamais sa souris. Il reste deux AV, qu'elles utiliseront sans doute pour tirer sur les flics qui les attendent à la sortie, en prétextant des munitions surpuissantes, ou une arme cachée.*

---

## Combat

---

### Armes

---

Certaines armes possèdent ce nouvel effet spécial.

---

### Mort spectaculaire

---

Ces armes provoquent des dégâts extrêmement graphiques et violents.

Si une créature est tuée par une telle arme, tous les membres de son camp perdent instantanément un point de moral, tandis que les alliés de l'attaquant gagnent un point de moral.

La plupart du temps, il faut dépenser des AV pour activer l'effet.

#### Note de l'auteur

Le type d'univers peut aussi déterminer si une arme possède ou non cet effet. Si vous jouez dans une ambiance horrifique gore, alors ajoutez cet effet à toutes les armes et demandez une justification narrative mineure pour l'activer. Et hop, vous avez un slasher.

---

## Armures

---

La protection offerte par une armure dépend du type de dégâts encaissé.

Une armure normale protège contre les coups, les impacts. Mais pas du feu ou des chutes par exemple pour lesquels il faut une armure spécifique.

En termes de jeu, la protection d'une armure ne fonctionne que contre le type de dégâts associés.

Par exemple, une armure marquée "Feu" augmentera la résistance de son porteur contre les brûlures, mais ne sera d'aucune utilité contre un coup d'épée ou un sort de glace.

#### Note de l'auteur

Pour la plupart des univers cela n'a pas d'importance, et les dégâts sont les dégâts, quelle que soit leur origine. Utiliser cette règle permet simplement de typer un peu plus le matériel.

Attention, cette règle ne change rien au reste. Les intentions, et les neutralisations fonctionnent de la même manière.

---

## Capacités

---

### Art martiaux

---

Vos dégâts de corps à corps sont maintenant de 3.

### Armes improvisées

---

Les armes improvisées que vous trouvez sont considérées comme des armes normales. Elles n'ont pas Gêne, ni Fragilité et peuvent être sacrifiées. Vous les perdez à la fin de la scène.

### Batmanisation

---

À n'importe quel moment, en échange d'une justification narrative mineure, le personnage peut dépenser entre 1 et 3 AV et disparaître littéralement à la vue de ses adversaires. Il peut tenter un jet pour se cacher même s'il est à la vue de ses adversaires.

### Bon équipier

---

Le personnage est un excellent équipier. À chaque fois qu'il donne au moins un AV grâce à l'entraide, il en donne un supplémentaire gratuitement. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour donner un AV supplémentaire à chaque fois.

### Chanceux

---

Le personnage commence la partie avec une réserve de chance contenant 3 AV. Cette capacité peut être prise une seconde fois pour passer la réserve à 5 AV.

### Compagnon

---

Vous avez un ami proche, quelqu'un qui pourra vous aider en toute situation. La joueuse doit le définir en accord avec la meneuse. Il sera joué normalement par la joueuse mais en accord avec son caractère. Ce n'est pas un esclave et le compagnon possède sa propre personnalité. Un compagnon suit un peu les mêmes règles qu'un objet fétiche, à moins d'un sacrifice ou d'une circonstance exceptionnelle, la meneuse ne devrait pas pouvoir le tuer. Il ne sont pas pour autant invulnérable et agir inconsidérément peut les mettre en danger.

La relation avec un compagnon n'est pas dans un seul sens. Il peut aussi avoir des goûts et aspirations diverses, et suivre ses propres intérêts.

#### Note de l'auteur : Créer son compagnon

Un compagnon n'est pas le personnage principal de l'aventure. Ce n'est pas à lui de résoudre les problèmes à la place des joueuses. Il est là pour aider, pour amuser la galerie, éventuellement prendre des coups à sa place, mais n'en faites pas un

personnage plus intéressant ou puissant que le héros !

Créez le comme un personnage joueur en moins puissant. Réduisez le nombre de ses points de domaine de deux points par rapport à un personnage joueur, et son nombre de capacités de moitié arrondi à l'inférieur. Si vous jouez avec les spécialités, il répartira deux points. Enfin son Moral est d'une valeur de 5 et son Encaissement est de 5 aussi.

Trouvez lui aussi une description et quelques mots-clés pour son apparence et son caractère.

---

## Connexion

---

Le personnage connaît des gens important qui peuvent l'aider dans la situation actuelle. En échange d'une justification narrative mineure et de la dépense de 1 à 3 AV, il peut connaître quelqu'un. Le personnage important peut tout à fait demander un service en échange au personnage qui l'appelle. Il peut s'agir d'argent, d'une faveur, il peut être en colère contre lui, ou il peut lui devoir n'importe quoi d'autre. À la meneuse de décider.

---

## Empathie animale

---

Vous ressentez les émotions des animaux et être capable de les calmer très facilement. Ils ne vous attaquent jamais sauf si vous les attaquez en premier, auquel cas, ils tenteront d'abord de s'enfuir. Vous bénéficiez d'un bonus d'un AV pour toute interaction amicale avec un animal.

---

## Gars du coin

---

Le personnage est extrêmement à l'aise dans un milieu à déterminer. Ce milieu doit être choisi avec précision. Lorsqu'il se trouve à l'intérieur de celui-ci, il connaît parfaitement les mœurs, les coutumes et les personnes qui le fréquentent, ce qui lui permet d'y évoluer avec une grande aisance. Il bénéficie d'un bonus de 2 AV à tous ses jets d'interactions sociales tant qu'il demeure dans ce milieu.

---

## Maître des armes

---

Le personnage maîtrise parfaitement une arme d'une certaine catégorie : épée, masse, pistolet, lance-roquette, Corps à corps, Armes improvisées ou ce que vous voulez. À chaque fois qu'il utilise l'une de ces armes, il ajoute l'effet spécial 1D2. Si cette capacité est prise plusieurs fois pour la même arme, il ajoute à chaque fois l'effet spécial 1D2.

---

## Port d'armure

---

Le personnage est habitué à porter des armures. Lorsque cette capacité est prise, il annule un point de gêne dû au port d'une armure ou d'un bouclier. À chaque fois qu'il reprend cette capacité, il peut réduire la gêne d'un point supplémentaire.

---

## Posture défensive

---

Si le personnage choisit de ne pas faire de dégâts à son adversaire en combat, il bénéficie de deux AV supplémentaire gratuit pour son action. Il doit se concentrer sur sa protection et ne peut rien faire d'autre que se défendre. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour ajouter un AV supplémentaire à chaque fois.

---

## Résilience

---

Ce terme regroupe l'ensemble des capacités permettant de réduire la perte de Moral dans des situations précises. Voici quelques exemples : si une joueuse imagine une nouvelle situation, n'hésitez pas à créer une capacité adaptée !

### **Stoïque**

Une fois par rencontre, évite la perte d'un point de Moral liée à la peur. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour être utilisée autant de fois par rencontre.

### **Dur à cuire**

Une fois par rencontre, évite la perte d'un point de Moral liée à un combat ou à la douleur. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour être utilisée autant de fois par rencontre.

### **Détaché**

Une fois par rencontre, évite la perte d'un point de Moral liée à la perte ou la blessure d'un proche ou d'un allié. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour être utilisée autant de fois par rencontre.

### **Endurant**

Une fois par rencontre, évite la perte d'un point de Moral liée à la fatigue ou à l'épuisement. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour être utilisée autant de fois par rencontre.

### **Pouvoir**

Une fois par rencontre, évite la perte d'un point de Moral liée au lancement de sortilège. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour être utilisée autant de fois par rencontre.

---

## Retour Karmique

---

Une fois par jour, pour chaque AV utilisé contre son personnage par la meneuse de jeu, la joueuse lance un d6. Pour chaque 6 obtenu, la joueuse gagne un AV, avec un minimum d'un AV. Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour augmenter son nombre d'utilisation quotidienne.

---

## Rituel de chance

---

Le personnage connaît des rituels de chance comme jeter du sel derrière son épaule gauche ou prier un dieu ou un saint quelconque. À la joueuse de définir exactement quel est le rituel en question. À chaque fois qu'elle reprend la capacité, elle peut choisir un nouveau rituel et

l'utiliser une fois de plus.

Une fois par jour, lorsque le personnage effectue ce rituel, ce qui prend quelques secondes, il peut dépenser un point de moral pour obtenir un AV.

---

## Soif de sang

---

Le personnage gagne +1 à ses dégâts, quelque soit son arme. Par contre, son intention doit toujours être de blesser ou tuer son adversaire.

Un jet de Volonté contre 12 permet d'en décider autrement, pour un seul tour.

---

## Vigilance

---

Le personnage ne peut plus être surpris. Les adversaires ne disposent plus d'un bonus en cas d'attaque lors d'une embuscade. Cela ne signifie pas qu'il voit venir ou qu'il est conscient des choses, ça veut juste dire qu'il n'y a pas de bonus contre lui.

---

# Jeu en campagne

---

---

## Niveau de jeu

---

Le niveau de jeu définit ce que sont les personnages au début d'une campagne. Est-ce qu'ils commencent au bas de l'échelle, découvrant les rudiments du monde, faibles et inexpérimentés ? Ou bien sont-ils déjà des héros vaillants et puissants, discutant d'égal à égal avec les dirigeants de ces mondes, façonnant leur histoire ?

Il existe trois niveaux de jeu et trois manière différente de créer son personnage.

---

### Novice

---

Les personnages sont des quidams qui vont se retrouver plongés dans une aventure qui les dépassera certainement. Ou au contraire, seront confrontés à des problèmes ordinaires, des énigmes simples et des dangers modérés. Ils sont peu expérimentés, n'ont pas forcément d'équipement adaptés et une connaissance limitée de leur environnement et de ses dangers. Ce niveau est parfait pour débiter une campagne classique où les personnages devront progresser, ou un scénario court dans un environnement difficile.

---

### Intermédiaire

---

À ce stade, les personnages ont acquis une expérience significative et commencent à se faire un nom. Ils sont capables de relever des défis plus importants et d'influencer les événements. Ils sont reconnus, et régulièrement appelés pour dénouer des situations complexes.

Ce sont des professionnels aguerris qui disposent des ressources nécessaires, équipement, contacts, à leur activité.

Lors de la création de personnages, ils disposent du double de points de domaine (max +3), et de spécialités si vous utilisez cette règle. De plus, ils disposent d'une valeur d'encaissement de 8.

---

### Héroïque

---

Les personnages sont des héros, des célébrités brillantes dans leur domaine, les meilleurs du monde. On fait appel à eux lorsque la situation est désespérée, l'opposition impossible.

Ils sont créés avec le triple de points de domaine et de spécialités. Ils ont un encaissement de 9.

---

### Expérience organique

---

Lorsqu'un jet de dé est réussi parfaitement (double 6) ou échoue de manière particulièrement brutale (double 1), le personnage peut noter le contexte du jet. Les prochaines fois où le personnage se retrouve dans un contexte similaire (la meneuse reste seule jube), le

personnage peut faire valoir son expérience et la joueuse peut relancer une fois un jet de dé relatif à cette expérience. Elle doit impérativement conserver le nouveau jet.

Il est possible d'enregistrer jusqu'à cinq expériences mais ce nombre peut changer en fonction des univers.

Si le personnage le souhaite, il peut remplacer une ancienne expérience par une nouvelle.

*Pimaousse, le gobelin de service du célèbre mage-larron Leto, comme nombre de ses compères, arrondit ses fins de mois en coupant des bourses de voyageurs innocents sur la place du marché, jusqu'au jour où il est vu par la maréchaussée. Rapide comme une flèche, il grimpe sur une maison pour tenter de fuir par les toits. Malheureusement, il fait un double 1. La meneuse lui annonce qu'il a attrapé une conduite d'évacuation fragile, qui s'effondre sous son poids. Il tombe aux pieds des agents de l'ordre qui se moquent de lui et le battent comme plâtre avant de le mettre en cellule pour quelques jours. La joueuse de Pimaousse note : « Escalader une façade de maison » dans la liste de ses expériences organiques. La prochaine fois, elle utilisera cette expérience et pourra relancer un jet de dé malheureux.*

Cette règle peut aussi servir à noter des savoirs particuliers, des spécialités que le personnage connaît, des compétences plus précises que les domaines habituels par exemple.

*Le shériff Smith possède une sorte de pouvoir : « Sentir les bandits, littéralement ». Lorsqu'il effectuera un jet de dé pour savoir si une personne est un hors-la-loi, quelque soit son apparence, la joueuse pourra relancer une fois les dés.*

---

## Qualités

---

De nombreux éléments du jeu peuvent avoir différentes qualités. Une arme, une armure, un objet utilitaire quelconque peuvent être plus ou moins bien fabriqué et entretenu.

On distingue au moins les qualités suivantes :

Médiocre : L'objet est abimé, mal fait, bancal, fragile. La plupart du temps il est affublé d'un défaut comme Gêne ou Fragile.

Normal : un objet sans qualité particulière, industriel

Bon : Un bel objet, on a passé du temps dessus, il est peu commun.

Excellent : Une très bonne qualité. Un artisan a passé du temps dessus, le processus industriel est parfaitement rodé, l'objet est manifestement rare, sans doute cher. L'objet donne un bonus d'un AV lors de son utilisation.

Excellent+ : Certains objets de certains univers peuvent avoir d'encore plus grande qualité. C'est souvent lié à la technologie de pointe, ou la magie.

---

## Objets fétiches, talismans et trophées

---

---

### Objets fétiches

---

Il s'agit d'un objet particulier pour son propriétaire. Il doit être porteur d'une charge émotionnelle intense. Il s'agit souvent d'une arme particulière, héritée d'un ancêtre guerrier, d'une armure, d'un outil, d'un véhicule, ou de n'importe quoi d'autre.

À moins d'un sacrifice particulier ou de circonstance exceptionnelle, un objet fétiche ne peut être perdu ou détruit et le personnage le retrouvera toujours tôt ou tard. Un cheval reviendra vers son maître, les armes seront retrouvées dans un coffre non loin du lieu de détention, etc.

---

## Talismans

---

Un talisman est un objet dans lequel un personnage a investi un fort pouvoir émotionnel. Cela peut être un objet du quotidien comme une médaille, une photo, une boule à neige commémorative ou quelque chose de plus rare comme la vieille voiture léguée par un père absent, un katana conservé dans la famille depuis des générations ou la maison de son enfance retapée puis abandonnée depuis à la végétation.

Un objet fétiche peut être un talisman, mais ils sont bien plus rares (voir ci-dessous).

En termes de jeu, un talisman contient des avantages à usage unique. Ces derniers peuvent être utilisés à n'importe quel moment par la joueuse qui le possède en apportant une justification simple.

Tel personnage serrera son médaillon dans sa main en promettant à sa mère de s'en sortir. Tel autre repensera à la coupe gagnée lors d'une compétition sportive au lycée et les efforts qu'il a dû faire pour l'obtenir, etc.

Un talisman contient entre 1 et 5 AV à usage unique. Une fois dépensés, le talisman ne possède plus que la valeur sentimentale, mais il peut être sacrifié comme n'importe quel objet pour gagner autant d'AV qu'il en avait à l'origine.

Il n'est possible d'utiliser qu'un seul Talisman à la fois, pour une action donnée.

La plupart des Talismans sont des cadeaux ou des legs d'autres personnages non-joueurs. C'est la meneuse qui détermine si un objet récupéré par une joueuse est un talisman ou non, et sa puissance.

### Note de l'auteur

Un talisman est juste une justification pour donner des AV portables aux joueuses. C'est un bonus, un petit coup de boost qui peut les aider dans certaines situations. Attention cependant, à moins d'utiliser la règle du Karma, il n'y a pas de limite au nombre d'AV qu'il est possible de dépenser en une fois. Disposer de sources puissantes d'AV peut provoquer des coups d'éclats à même de mettre à mal n'importe quel grand méchant.

---

## Trophée

---

Un trophée est un talisman d'une nature différente. C'est un cadeau que le personnage se fait après un combat ou une opposition majeure. Il peut s'agir d'un morceau de cadavre pris sur un monstre (un collier d'oreilles, des doigts en pendentifs), d'un tissu pris sur un uniforme, d'un objet détenu par un adversaire, etc.

Un trophée est en tout point identique à un talisman mais est bien plus souvent créé par la joueuse qui décide d'investir ses AV.

Contrairement à un talisman, elle doit dépenser deux AV pour obtenir un point de trophée et le maximum est déterminé par la Commandante et fonction de la difficulté de l'épreuve.

Comme d'habitude, un ou deux points demanderont une justification mineure, trois points sera bien plus difficile et quatre ou cinq points seront à réserver aux combats les plus compliqués.

## Utiliser un talisman ou un trophée

Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un talisman ou un trophée à la fois et la joueuse peut dépenser tout ou partie de la valeur de l'objet à sa convenance.

## Objet fétiche talisman

Il s'agit des talismans et des trophées les plus rares. Il faut que le personnage entretienne une relation émotionnelle particulièrement importante, qu'il lui rappelle de nombreux souvenirs, qu'il soit une partie importante de sa personnalité.

Auquel cas, l'objet fétiche peut être un talisman rechargeable.

Lorsque le personnage le souhaite et au maximum une fois par séance de jeu, il peut dépenser ses propres AV pour récupérer les points de talisman dépensés.

Il le fait au prix de deux AV pour un point de talisman et doit donner une justification mineure.

## Expérience et évolution des personnages

À la fin de chaque partie, les personnages reçoivent des points d'expérience (PX) en fonction de leurs réalisations et de leur participation. Une partie typique devrait rapporter en moyenne 5 PX, selon les objectifs accomplis, l'ambiance et l'implication de chacun. Bien que chaque joueuse doive idéalement recevoir le même nombre de points d'expérience pour assurer une progression équilibrée, une joueuse particulièrement brillante ou amusante peut se voir attribuer un point d'expérience supplémentaire symbolique en guide de reconnaissance.

Les joueuses peuvent ensuite les dépenser de la manière suivante :

Amélioration	Coût	Justification requise	Remarques	Exemples de justification
Domaine : de 0 à +1	10 XP	Justification mineure		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corps : a suivi un entraînement régulier de course à pied</li> <li>- Savoir : a passé de longues heures à étudier</li> </ul>
Domaine : de +1 à +2	20 XP	Justification majeure		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perception : a mené une enquête complexe nécessitant une attention constante</li> <li>- Social : a animé un débat</li> </ul>
Domaine : de +2 à +3	30 XP	Justification importante		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combat : a remporté un tournoi ou vaincu un adversaire redoutable</li> <li>- Savoir : a percé un code réputé</li> </ul>
Spécialité : de 0 à +1	4 XP	Justification mineure		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Course de fond : a terminé son premier marathon</li> <li>- Hacking : a réussi à pénétrer un système informatique</li> </ul>
Spécialité : de +1 à +2	8 XP	Justification mineure		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Premiers secours : a sauvé une vie lors d'un accident</li> <li>- Discrétion : a infiltré un lieu gardé</li> </ul>
Spécialité : de +2 à +3	16 XP	Justification majeure		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Archerie : a remporté un concours régional</li> <li>- Négociation : a obtenu un accord difficile</li> </ul>
Spécialité : de +3 à +4	28 XP	Justification importante	Accord de la meneuse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chirurgie : a réalisé une opération inédite avec succès</li> <li>- Évasion : s'est échappé d'une prison réputée</li> </ul>
Spécialité : de +4 à +5	44 XP	Justification importante	Accord de la meneuse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilotage de mécha : a sauvé une ville entière</li> <li>- Magie rituelle : a accompli un rituel mythique</li> </ul>
Nouvelle capacité spéciale	10 XP	Justification mineure		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enseignement d'un maître</li> </ul>

---

# Relations

---

Les relations que vous entretenez avec les autres, et celles qu'eux ont avec vous, influencent leurs réactions au quotidien. Tout ce que vous pensez et faites avec eux a des conséquences.

---

## Créer une relation

---

Chaque personnage du groupe possède une relation, un lien, avec les autres membres du groupe.

En termes de jeu, une relation est composée d'un mot ou d'une phrase décrivant le sentiment servant de fondation à ce lien.

Il s'agit d'un mot ou d'une courte phrase comme : « amour », « amitié sincère », « méfiance ».  
Ou un peu plus élaboré comme :

« elle m'a sauvé la vie, je lui dois tout »,

« C'est la chef du groupe, je lui dois le respect. »,

« À cause d'elle nous avons été bannies, je ne manquerai jamais l'occasion de lui nuire »,

« C'est ma meilleure ennemie, je la déteste, mais si elle part je ne saurai plus quoi faire »,

« C'est ma seule vraie famille, même si elle est très exigeante avec moi ».

Les sentiments décrits n'ont pas à être complètement positifs, mais attention à tout de même avoir un groupe soudé.

Après le sentiment fondateur vient la force de ce sentiment. C'est un score d'une valeur entre 1 et 5.

0 indique qu'il n'y a pas de lien, une complète indifférence. Les personnages peuvent se connaître, mais ça ne va pas plus loin.

Il est impossible d'avoir une relation à 0 avec un autre personnage du groupe. Si cela devait arriver, voyez avec les joueuses concernées comment modifier cette relation pour qu'elle continue à servir le jeu et à donner des idées de scènes intimes.

Une valeur de 1 indique une relation existante, mais faible. En revanche, une valeur de 5 dépeint une relation incroyablement intense et rare. Il est difficile de maintenir une relation au-delà du niveau 3. Ce n'est pas impossible, mais cela demande énormément d'effort et c'est souvent frustrant et épuisant psychologiquement, surtout si la relation n'est pas réciproque.

Une relation décrit un sentiment à sens unique, ce que ressent un personnage envers un autre personnage (ou un ensemble de personnages comme une communauté). Il n'est pas nécessaire qu'elle soit réciproque.

Par exemple, un personnage A qui possède une relation « amitié 3 » avec un personnage B qui choisit « amour 2 » envers le personnage A donnera des situations intéressantes.

---

## Entretenir une relation

---

Une relation qui ne s'entretient pas s'éteint doucement d'elle-même. Avec le temps, toutes les passions, bonnes ou mauvaises, s'apaisent.

À chaque fin de scénario, si le personnage n'a pas fait évoluer une de ses relations, en bien, ou en mal, sa relation la plus élevée est réduite d'un point.

À l'occasion d'un moment calme dans l'histoire, un voyage, un repos après un combat, un temps mort dans une enquête, un personnage peut se lancer dans une scène intime avec un autre personnage. Demandez à une joueuse ce que son personnage pense d'un autre personnage, si ce qu'il a fait ou dit a modifié sa manière de le voir.

Évidemment, impliquez l'autre joueuse, demandez-lui de répondre et voyez si cela ne modifie pas aussi sa relation avec la première par la même occasion. Laissez-les discuter quelques minutes puis décidez, seule ou avec l'avis des autres joueuses si cette scène a pu modifier les relations entre les deux survivantes.

Si c'est le cas, faites changer la valeur d'une relation d'un point en plus ou en moins, ou modifiez la description de la relation en accord avec la scène. Par exemple, un sentiment d'amitié peut se transformer en amour qui peut lui-même se transformer en haine. Dans ce cas, la valeur ne change pas, seule la description est modifiée.

Obtenir une relation au-delà du niveau 3 doit demander beaucoup de temps et d'effort, même s'il s'agit d'un sentiment négatif comme la haine ou la colère envers quelqu'un par exemple.

D'une manière générale, à moins de jouer une campagne basée sur les relations, impliquez les joueuses une seule fois par scénario.

## L'effet d'une relation sur le moral

Une relation a plusieurs effets. Le premier est qu'elle doit servir l'histoire et créer des situations de jeu intéressantes autour de la table. C'est autant un indicateur qu'un guide de jeu.

En termes mécaniques, une relation a un effet sur le Moral. Lorsqu'un événement est susceptible de modifier le Moral d'un personnage et qu'il implique une relation, le gain ou la perte de Moral est altéré de la manière suivante :

Relation	Modificateur de Moral
1	+/- 0
2	+/- 1
3	+/- 1
4	+/- 2
5	+/- 2 et +1 au moral maximum tant que la relation reste à ce niveau

*Akiko souhaite plus que tout se venger de Kasumi en l'éliminant (nature de la relation) 3 (intensité de la relation). Cette dernière se fait blesser lors d'une embuscade. Akiko gagne 2 (Modificateur de Moral lié à l'intensité de la relation) points de Moral pour l'exaltation qu'elle ressent alors qu'elle se rapproche de son but.*

*Akiko se doit de protéger Saori (nature de la relation) 4 (intensité de la relation) Lorsqu'une attaque de pillards les surprend au détour d'un raid en ville, Akiko n'hésite pas un instant à s'interposer en défiant un assaillant s'apprêtant à poignarder de dos Saori. Son moral, initialement à 3, augmente à 2, passant à 5. Alors même que d'autres ennemis apparaissent au tournant de la route, elle est plus remontée que jamais.*

## L'effet d'une relation sur les jets de domaine

Une relation peut aussi servir de modificateur lors d'un jet de domaine quelconque si la relation peut influencer sur le résultat. Par exemple, aider quelqu'un que l'on aime peut apporter un bonus. Tenter de sauver quelqu'un qu'on déteste peut se voir attribuer un malus.

C'est particulièrement important lors d'une négociation.

Si un personnage demande un service à quelqu'un qui le déteste, le jet sera plus difficile alors qu'il est plus difficile de refuser de l'aide à quelqu'un qu'on aime bien.

Il suffit donc de regarder le niveau de la relation que la cible entretient avec le personnage pour avoir le modificateur :

Relation	Modificateur
1	+/- 0
2	+/- 1
3	+/- 1
4	+/- 2
5	+/- 2 ou Refus ou accord automatique

## Systeme de Blessure

Le système de blessure est parfaitement optionnel mais ajoute un élément dramatique et dangereux dans les combats se déroulant dans des univers propices.

Si un personnage encaisse suffisamment de dégâts pour être neutralisé, il peut subir une blessure.

Chaque blessure possède un niveau de gravité, entre 0 (une égratignure) et 5 (une blessure sans doute mortelle).

Le personnage neutralisé doit tirer une carte blessure au hasard (ou tirer un dé) d'une valeur égale à la différence entre les dégâts reçus et son Encaissement.

*Johann, un aventurier ayant volé sa pitance au marché du village s'est fait attraper et battre comme plâtre par une maréchaussée particulièrement remontée.*

Le personnage a encaissé 9 points de dégâts, ce qui est supérieur d'un point à sa valeur d'encaissement de 8 (7 de base +1 avec son armure de cuir).

Il devra tirer une carte de blessure d'un niveau 1.

### Note de l'auteur

Ce système est intéressant pour ajouter des détails graphiques. Dans un jeu médiéval fantastique ou cyberpunk par exemple. Il s'applique principalement aux personnages des joueuses et éventuellement un opposant particulièrement vicieux qui n'est pas simplement destiné à mourir. Le voir revenir blessé suite à un combat lors d'une séance précédente ajoute un élément de surprise et fait plaisir aux joueuses qui ont vécu l'évènement. Rien n'empêche d'ailleurs que la blessure soit compensée par magie, cybernétique ou prothèses par exemple, et la meneuse de jeu est tout à fait en droit de modifier les caractéristiques de son opposant en conséquence.

Ce système est aussi une tentative de matérialiser ce qui devrait normalement être couvert par les règles de sacrifice. Augmenter son Encaissement avec des AV qu'on ne possède pas, nécessite un sacrifice qui peut parfaitement être une blessure.



Les malus indiqués sont génériques et doivent être adaptés à la situation et aux domaines utilisés dans l'univers.

Les soins indiqués sont aussi une base à adapter à la situation. Pour les blessures les plus simples, ils permettent de réduire ou annuler le malus. Pour les blessures plus graves, cela permet d'éviter la mort ou les séquelles.

## Niveau 0 - Blessures superficielles

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 1)	Soins
1	Poussière dans l'œil	Œil	Sable projeté pendant le combat	Perception pendant 15 minutes	
2	Cheveux emmêlés	Tête	Coiffure dérangée par un coup manqué	Social, le temps de se recoiffer correctement	
3	Doigt coincé	Main	Doigt momentanément coincé dans le bouclier	Tout ce qui a trait à la manipulation et la dextérité. Prend quelques minutes pour se dépêtrer	
4	Égratignure au visage	Joue	Légère coupure superficielle	Perception pendant 10 minutes, ou avant s'il nettoie le sang qu'il a dans les yeux	

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 1)	Soins
5	Coup sur le nez	Nez	Petit coup causant des larmes involontaires	Perception pendant 10 minutes, avant s'il essuie les larmes et la morve.	
6	Épine désagréable	Bras	Un bout de truc pointu est planté dans la peau	Volonté tant que le bout de truc n'est pas retiré.	

## Niveau 1 - Blessures légères

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 1)
1	Hématome	Visage	Bleu visible et sensible	Social, pendant un jour
2	Oreille sonnée	Tête	Bourdonnement temporaire	Perception, pendant une heure
3	Doigt coincé	Main	Ongle bleui et douloureux	Corps si c'est lié à la dextérité, pendant un jour
4	Brûlure mineure	Main	Rougeur et picotements	Corps si c'est lié à la dextérité, pendant un jour
5	Entaille	Torse	Coupure peu profonde	Toute les actions pendant un jour, ou avant si la blessure est nettoyé et bandée rapidement
6	Foulure	Cheville	Légère douleur en marchant	Tous les jets de déplacement ou de combat.

## Niveau 2 - Blessures modérées

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 2)
1	Coupure au visage	Visage	Entaille visible et saignante	Social pendant 3 jours, risque de cicatrice
2	Coup à l'œil	Œil	Œil gonflé et vision trouble	Perception pendant 2 jours
3	Côte fêlée	Torse	Douleur à la respiration	Corps pendant 3 jours
4	Luxation	Doigt	Doigt déboîté et gonflé	Corps s'il s'agit d'utiliser ses mains pendant 2 jours

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 2)
5	Commotion légère	Tête	Désorientation et maux de tête	Volonté pendant 1 jour
6	Coup au genou	Jambes	Douleur fulgurante	Corps s'il s'agit de se déplacer pendant 3 jours

## Niveau 3 - Blessures graves

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 3)
1	Fracture simple	Bras	Os cassé, douleur intense	Bras inutilisable pendant 2 semaines, -3 aux jets de Corps de ce bras
2	Commotion sérieuse	Tête	Perte de conscience brève, confusion	Volonté pendant 3 jours, <b>Faiblesse (Evanouissement):</b> 1 AV : le personnage doit réussir un jet de Volonté ou s'évanouir pendant un effort
3	Lacération profonde	Torse	Plaie ouverte nécessitant des points	Tous les jets physiques pendant 5 jours. Une fois par jour : Le personnage doit réussir un jet de Corps ou perdre un point de moral tant qu'il n'est pas soigné. Les points de moral ne remontent pas. A 0 il agonise (voir Survivre)
4	Dislocation	Épaule	Articulation déboîtée, très douloureuse	Bras inutilisable jusqu'à réduction, -3 aux jets impliquant ce bras pendant 1 semaine
5	Blessure à l'œil	Œil	Dommages oculaires sérieux	-3 aux jets de Perception visuelle et de Tir à distance pendant 2 semaines, risque de perte permanente
6	Brûlure au second degré	Variable	Large zone brûlée et douloureuse	-3 aux jets impliquant la zone touchée pendant 2 semaines, risque d'infection

## Niveau 4 - Blessures critiques

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 4)
1	Fracture ouverte	Jambe	Os brisé perçant la peau	Jambe inutilisable, déplacement impossible sans aide, -4 à tous les jets physiques pendant 1 mois

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne 4)
2	Traumatisme crânien	Tête	Perte de conscience prolongée, confusion sévère	-4 aux jets mentaux pendant 1 semaine, risque de séquelles à long terme
3	Perforation d'organe	Abdomen	Blessure interne grave	-4 à tous les jets physiques jusqu'à guérison complète
4	Brûlure au troisième degré	Variable	Destruction des tissus sur une large zone	Zone touchée inutilisable, -4 aux jets impliquant cette zone, risque de choc et d'infection
5	Écrasement	Main/Pied	Membre écrasé	Membre inutilisable, risque d'amputation, -4 aux jets impliquant ce membre
6	Traumatisme thoracique	Torse	Plusieurs côtes brisées, risque pour les organes	-4 à tous les jets physiques, respiration difficile, risque de pneumothorax

## Niveau 5 - Blessures fatales

Dé	Nom court	Endroit touché	Description	Malus (Gêne trop)
1	Traumatisme crânien majeur	Tête	Fracture du crâne, dommages cérébraux	Coma, risque de mort cérébrale, séquelles permanentes probables
2	Éviscération	Abdomen	Organes abdominaux exposés	Choc septique imminent, mort probable sans chirurgie immédiate
3	Perforation cardiaque	Cœur	Cœur gravement endommagé	Arrêt cardiaque imminent, mort en quelques rounds sans intervention miraculeuse
4	Décapitation partielle	Cou	Section importante du cou	Mort quasi-certaine en quelques rounds
5	Amputation traumatique	Variable	Membre entièrement sectionné	Hémorragie massive, choc, mort probable sans intervention rapide
6	Embrochage	Torse	Objet traversant le corps de part en part	Dégâts massifs aux organes, mort probable même avec intervention

## Blessures simplifiées

Oulàlà c'est bien trop compliqué tout ça ! Des tables, des tirages, des soins, ça va trop loin. En même temps, le système binaire de neutralisation, ce n'est pas assez. Voici un système intermédiaire.

Lorsqu'un personnage d'une joueuse (ou un personnage non joueur important) subit des dégâts qui atteignent ou dépassent son Encaissement, il subit effectivement une blessure d'une sévérité égale à la différence.

0 → Égratignure

5 → Blessure mortelle

6+ → Mort, pas la peine de noter...

Une blessure occasionne l'effet Gêne d'une valeur égale à la sévérité.

Si un personnage blessé subit une autre blessure, on augmente la valeur globale.

Une fois à 6, couic.

Un personnage blessé est neutralisé sauf s'il réussit un jet de Volonté contre 8 (plus la sévérité donc).

#### **Note de l'auteur : Ca ressemblerait pas à des points de vie ?**

Un peu oui...

*Petra commence sa nouvelle carrière de Gladiateuse débutante en face d'un maître d'arme expérimenté. Il joue avec elle, et après quelques échanges de coups Petra se retrouve déjà blessée légèrement (Sévérité 1). Manquant de tourner de l'œil, elle réussit néanmoins son jet de Volonté (9), et reste debout pour l'assaut suivant. Elle combat avec un malus d'un point (Gêne 1 provoqué par sa blessure légère), et échoue à nouveau. Cette fois, la blessure est moyenne (Sévérité 2). Ses blessures au total sont maintenant au niveau 3. Elle échoue à son jet de Volonté (11) et s'effondre au sol. Le maître de l'arène va à présent rendre sa décision, la laisser vivre, ou l'achever ?*

---

## Soins

---

### Premiers soins

---

Les premiers soins peuvent être apportés pour réduire une blessure existante. Il n'est possible de le faire qu'une seule fois par victime, à moins que celle-ci ne soit blessée de nouveau.

La difficulté est de 8 + Sévérité de la blessure

En cas de réussite, la sévérité est réduite d'un point.

---

### Soins par le temps

---

Chaque jour de repos permet de tirer un jet de Corps contre une difficulté de 8+Sévérité.

En cas de réussite, la sévérité est réduite d'un point.

En cas d'échec, la meneuse peut dépenser 2 AV pour augmenter la sévérité d'un point...

Si le personnage est dans de bonnes conditions, un praticien à son chevet, un hôpital bien équipé, la meneuse peut lui octroyer un bonus (voir Entraide).

---

## Points de vie

---

Vous préférez les systèmes plus traditionnels ? On peut revenir aux points de vie si vous voulez, c'est très simple.

Chaque personnage dispose d'autant de points de vie que (Encaissement + Corps ou Volonté) x 3. S'il dispose de spécialités en rapport, par exemple Résistance à la douleur, il les ajoute à la fin.

*Exemple : Groqk le barbare a un Corps à 2, Volonté à 0 et un Encaissement à 7 comme tout bon personnage joueur. Il a aussi la spécialité La douleur est mon amie à 2, Ne jamais fuir un combat à 1 et Fabrication de potion à 1.*

*Ses points de vie sont de  $(7 + 2 (\text{Corps})) \times 3 + 2 (\text{La douleur est mon amie}) + 1 (\text{Ne jamais fuir un combat}) = 30 \text{ Pvie}$ .*

Tout le reste fonctionne normalement. Les dégâts des armes font perdre des points de vie et une fois à 0 le personnage est neutralisé.

Avec un système de points de vie, le moral ne descend pas lorsque le personnage encaisse des coups.

Le système peut être utilisé avec celui de blessures.

---

## Soins

---

Un repos simple (quelques minutes à souffler après un combat) permet de récupérer 3 + Corps points de vie.

Une repos long (une bonne soirée et une nuit de sommeil dans des conditions confortables) permet de récupérer Encaissement + Corps points de vie.

Les premiers soins (Jet de domaine contre 8) permettent de faire récupérer 3 points de vie + 3 par AV dépensés.

# Opposition

## Créer des opposants

### Définir l'Encaissement

Lorsque vous créez des opposants, c'est principalement pour les mettre en face des personnages de vos joueuses.

La caractéristique appelée Encaissement détermine combien de dégâts l'opposant peut encaisser en un coup avant se retrouver neutralisé.

L'Encaissement n'a pas vraiment vocation à représenter une quelconque réalité physique. Si on peut effectivement imaginer que l'opposant est un guerrier farouche, entraîné à combattre devrait avoir un Encaissement élevé, ce n'est pas forcément le cas. La véritable question à se poser est : quel est l'intérêt de ce personnage dans la scène qui va se jouer. Est-ce qu'il s'agit d'un simple sbire, à jeter en meute sous les balles des personnages des joueuses ? D'un lieutenant du grand méchant qui doit être capable de se défendre un peu ? Ou bien du grand méchant lui-même qui devra impérativement survivre pour revenir plus fort la fois d'après ?

S'il s'agit de sbire, alors tout son entraînement n'a pour seul intérêt que d'être descriptif. Donnez-lui un Encaissement faible et oubliez tout le reste. Dans les films, les héros abattent les sbires par dizaine, armure ou pas, entraînement ou pas, ils ne sont là que pour valoriser les actions des protagonistes, ou les ralentir un peu.

Voici un petit guide sous forme de tableau :

Intérêt dramatique	Encaissement
Figurant du fond, victime, civil innocent	1
Civil moins innocent, ne sait pas se battre, possède un truc attachant mais oublié quelques secondes après	2
Sbire quelconque	3
Sbire solide, impressionnant, un peu méchant, donne l'impression qu'il peut encaisser beaucoup	4
Sbire flippant, à plusieurs ils peuvent être vraiment dangereux, peuvent parfois même avoir un nom	5
Lieutenant du méchant, personnage non joueur avec un peu d'importance, personnage nommé, doit pouvoir esquiver quelques balles	6
Personnage majeur, un duel avec lui peut être compliqué, long, dangereux. Ne tombe pas facilement.	7
Grand méchant, personnage principal de l'histoire, protégé par une armure en scénario pur	8+

Les personnages nommés sont importants par définition. Vous leur avez donné un nom, probablement imaginé une motivation. Ils doivent avoir une valeur un peu plus importante que les autres.

Pour varier les plaisirs et surprendre vos joueuses, n'hésitez pas à attribuer des capacités à certains opposants.

