

ARCHÉTYPE

SYSTÈME NARRATIF GÉNÉRIQUE

VERSION 1.3 - 2022

VINCENT.BURBAN@GMAIL.COM

LUDISME : ★★★★★☆

NARRATION : ★★★★★☆

IMMERSION : ★★★★★☆

RÉALISME : ★☆☆☆☆

TABLE DES MATIÈRES

Avertissements.....	3	Mécanique ludique.....	10
Licence.....	3	Mécanique Centrale.....	10
Contributeurs.....	4	Tests particuliers.....	11
Notes de version.....	4	Combat & Adversité.....	12
Personnage.....	5	Pouvoirs.....	14
Nom.....	5	Pouvoirs Simples.....	14
Culture.....	5	Pouvoirs Complexes.....	14
Rôles.....	5	Conseils au Mj.....	15
Ajustements.....	6	Probabilités.....	15
Ressources.....	7	Créer/Adapter un Univers à Archétype.....	15
Histoire.....	9	Gestion des Pnjs & des Factions.....	15
Personnalité.....	9	Gestion des Pjs & progression.....	15
Portrait.....	9	Fiches Références.....	17
Équipement / matériel.....	9	Création de personnage.....	17
Familles / Amis / Contacts.....	9	Mécanique de jeu.....	17
Ennemis / Némésis.....	9		

AVERTISSEMENTS

Archétype n'est pas un corpus de règles précises, c'est un ensemble de recettes ludiques. Avec Archétype vous allez devoir construire, assembler un ensemble de règles selon vos besoins. C'est pourquoi, le présent document n'est pas destiné à un Mj débutant. Archétype n'est pas fait pour accompagner un Mj débutant par la main. Un peu d'expérience et de bouteille dans les jeux de rôles permettra de mieux profiter de tout ce qui suit. Un Mj débutant peut utiliser les bases d'Archétype, mais un peu de bouteille l'aidera pour la conception des mécanismes ludiques de son Univers.

Archétype a été conçu comme un bac à sable de règles qu'il va falloir adapter à **votre univers**. Il y a une base, mais ce sera à vous de la compléter selon vos besoins, notamment pour les *Rôles*, les *Ressources* (cf. plus loin) et les *Pouvoirs* éventuels.

Un chapitre est consacré à la création d'univers de jeu à la sauce Archétype.

Le système **Archétype** se veut **narratif, rapide, minimal** et facilement **adaptable** à tout univers de jeu de rôle.

► **Narratif** : Archétype veut faire la part belle à la narration plutôt qu'à l'aspect de la mécanique ludique.

► **Rapide** : la **création de personnage** peut être faite en moins de **2 minutes** par un joueur connaissant le système (+ si on détaille). La **mécanique** est **simple** et n'utilise pas de tableau de références, d'abaque, de niveau de réussite, ou tout autre mécanique compliquée. Le **système** se veut **instinctif** privilégiant la narration à la simulation.

► **Minimal** : le système est très minimaliste. Il ne conviendra pas à des joueurs ayant des exigences simulationnistes. Il n'y a pas de système de compétences. Il n'y a pas de système de progression. Il utilise uniquement des d6.

► **Adaptable** : le document présente un cadre, un formalisme, un « **bac à sable** » **mécanique**, un ensemble de recettes et de concepts constituant un système de jeu générique adaptable. Mais, comme avec tout système générique, le Mj, s'appuyant sur *Archétype*, devra, avec ses joueurs, déterminer, redéfinir en amont (ou en cours de partie) les composantes mécaniques, ludiques et narratifs spécifiques pour **leur** Univers de jeu.

LICENCE

Le document sera diffusé gratuitement, et ne sera en aucun cas cédé en contrepartie de quoi que ce soit.

(CC BY-NC-SA 4.0)

[Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



CONTRIBUTEURS

Un grand remerciement aux premiers relecteurs et à leurs remarques :

- Romain Alexis

NOTES DE VERSION

- Version 1.0 : première version complète du système sans les conseils au Mj.
- Version 1.1 : Suite aux remarques de Romain Alexis, précision sur la Combativité, la Volonté et les Pouvoirs (ajout des Pouvoirs simples) et les Boss. Ajout d'un exemple « normal » de test. Correction et ajouts mineurs, exemples. Les Pouvoirs Complexes sont relégués dans un supplément spécifique.
- Version 1.2 : Révision de l'échelle de Difficulté. Chapitre sur l'évolution des personnages. Fiches de références (mini-écran). Règles diverses pour le Mj. Probabilités.
- Version 1.3 : Reprise de quelques textes, compléments de règles par ci et par là aussi.

PERSONNAGE

Dans un jeu de rôle, le cœur de l'histoire est constitué par les *Personnages* et leurs *Actions*. Dans les Jeux de Rôles, en général, les personnages sont définis à travers deux dimensions. **Une dimension narrative**, descriptive, et **une dimension mécanique** lié au *système* du jeu. Les deux sont idéalement intimement entremêlés.

Pour sa dimension narrative, il faudra décrire le *Personnage* de manière à en avoir une idée la plus précise possible. Comme pour le connaître intimement ou pour pouvoir le présenter lors des scènes. Cette description comporte son nom, son apparence, son histoire, ses capacités, sa morale, sa personnalité, ses ambitions, ses motivations, ses peurs, etc. Comme si vous vouliez faire sa fiche descriptive après la lecture d'un roman ou d'un film pour le présenter à quelqu'un qui n'a pas vu ou lu l'œuvre dont il est tiré.

Et, il y a sa dimension technique. Cette dimension va servir pour le *système* de jeu afin de savoir si les Actions entreprises par le *Personnage* se soldent par une réussite ou un échec. Car, pour amener une tension, un suspense, une incertitude, les Actions des *Personnages* ne réussissent pas toujours, à cause de l'adversité, des circonstances ou de la difficulté rencontrée. Dans la plupart des autres jeux de rôles on a un système de compétences développé, ici ce ne sera pas le cas.

Dans **Archétype**, le *Personnage* est défini par plusieurs éléments qui seront à la fois narratifs et mécaniques. L'objectif est de décrire suffisamment le *Personnage* pour pouvoir le gérer correctement

techniquement et avoir une bonne idée de ce qu'il serait s'il existait réellement.

Un personnage est décrit via **la feuille de personnage** par les éléments suivants :

- Son nom
- Sa *Culture* native
- Son ou ses *Rôles*
- Ses *Ajustements* (bonus, malus, avantages, désavantages)
- Son histoire (son vécu)
- Sa personnalité (sa morale, ses ambitions, ses motivations, ses doutes, ses convictions, son caractère, sa sociabilité)
- Ses *Ressources* (variables suivant l'univers et les envies ludiques)
- Son portrait (apparence, allure, habits, style vestimentaire)
- Son équipement (les possessions importantes pour lui et le matériel inhabituel)
- Sa famille, ses amis, ses contacts, ses ennemis, Némésis, sa vie sociale

► Ce bloc donne des indications pour le processus de création d'un personnage (joués par un joueur, ou un le Mj).

Nom

► Donnez le nom qui vous plaît à votre personnage. Vous pouvez lui allouer un « titre » additionnel, un surnom représentatif.

Prenez exemple sur :

- Conan (nom), *le Barbare Cimmérien* (titre) ;
- Sherlock Holmes, *Détective conseil* ;

- Indiana Jones, *Archéologue aventurier* ;
- Bilbo, *le Hobbit en quête* ;
- Charles Beauregard, *millionnaire ufologue* ;
- Strix, *Netrunner paranoïaque*.

CULTURE

C'est la description de l'environnement **d'enfance** : sa **Culture** (classe sociale, race, communauté) et son **Biome**.

► La description doit comporter la **Culture** et le **Biome** d'enfance (entre parenthèse par exemple).

Cela permet de connaître son éducation, l'environnement écologique où il est le plus à l'aise, son éducation primaire. Cela représente son environnement jusqu'à la fin de son adolescence. Avec cet élément, on commence déjà à raconter le début de son histoire et de son vécu, et son apport en termes de mécanique ludique.

La **Culture** peut être une ethnie, un peuple, une classe sociale, un lieu spécifique, une ville, une composition de plusieurs de ces éléments. L'objectif est de connaître la culture d'enfance dans laquelle le personnage a baigné et dont il est imprégné. Il en découlera des archétypes de comportement, d'éthique, d'étiquette, un lot de compétence de base, son lot de rapport sociaux avec les autres.

Pour le **Biome**, il s'agit de l'environnement « écologique » dans lequel le personnage a vécu durant son enfance et son adolescence. Selon les

univers les termes peuvent varier, mais vous pouvez piocher dans cette liste : campagne, forêt, jungle, désert, arctique, troglodyte, marais, urbain, insulaire, montagne, sub-urbain (bidon ville), zone contaminée, station spatiale, urbex (ruine urbaine). Au Mj et aux Joueurs de bien définir les Biomes de leur univers.

EXEMPLES DE CULTURES

Dans un univers médiéval fantastique comme les Terres du Milieu, ce pourra être par exemples : Hobbit de la Comté (campagne) ou Nain des montagnes bleues (montagne).

Dans un univers cyberpunk on pourrait indiquer : Corpo (urbain) si les parents sont des corporatistes dans une zone urbaine aisée ou Nomade (route, désert) s'il a vécu au sein d'une bande nomade sur les routes.

Dans un univers contemporain : classe ouvrière de Saint-Nazaire (urbain) ou milieu agricole de Nades (campagne). Créole (marais) pour un personnage créole vivant dans un des bayous de Louisiane près de la Nouvelle-Orléans.

RÔLES

Les **Rôles** d'un personnage représentent des expériences de vie au-delà de l'adolescence. Ce sont souvent des métiers, mais cela peut-être une expérience particulière, une occupation, qui n'est pas réellement un métier comme mendiant, aventurier, voyageur, dilettante par exemple. Un Rôle est un archétype rassemblant connaissances et compétences basé sur un cliché.

Les termes utilisés peuvent être génériques comme Guerrier, Voleur, Hacker, Pilote ou plus précis comme Développeur d'application mobile, Mercenaire de la compagnie noire, Moine de la voie du tigre rouge, etc.

Moins vous serez précis dans « l'étiquette » de votre Rôle, plus il y aura de flou quant aux compétences du personnage. En effet, c'est essentiellement par le biais des *Rôles* que le Mj va déterminer le niveau de compétence d'un personnage. Cela servira au niveau mécanique pour la résolution des actions. Il faut donc que le Mj et les Joueurs soient d'accord sur le champ de compétence de chaque *Rôle* : un guerrier est-il aussi bon à l'arc qu'à l'épée ? Un soldat fantassin sait-il utiliser une arbalète ? Le prêtre de Grosharr l'Ancien est-il aussi un médecin érudit ou seulement un prêcheur fanatique ? Etc.

Idéalement, un catalogue décrivant les *Rôles* de l'univers devrait être créé par le Mj et les Joueurs. Pour chaque Rôle, il devrait décrire le périmètre des compétences et clarifier ce qu'il recouvre afin que tous autour de la table aient la même idée.

Un personnage peut avoir vécu plusieurs expériences et donc avoir plusieurs *Rôles*. Cela donne une idée de l'histoire du personnage. Idéalement formalisez un historique expliquant comment se sont imbriquées ses expériences.

Pour chaque rôle on indiquera un des niveaux d'expérience suivant : *Débutant, Aguerri, Expert*.

NIVEAU D'EXPÉRIENCE

Le niveau d'expérience est primordial. Pour chaque *Rôle*, il doit être indiqué son Niveau d'expérience associé.

Débutant désigne une expérience assez récente ou qui a été peu développée. Le personnage est encore en phase de découverte des compétences liées à ce *Rôle*. Il maîtrise les bases mais ne connaît pas d'astuce ou n'est pas aussi précis ou rapide qu'un « vrai » professionnel aguerri. Il en va de même pour les connaissances.

Aguerrri correspond à un personnage ayant acquis la maîtrise des compétences de son *Rôle* sans en être un expert. C'est la majorité des professionnels que l'on rencontre tous les jours.

Un **Expert** dans un *Rôle* désigne un personnage ayant atteint la quintessence dans certaines compétences de son *Rôle*, un maître dans ce domaine. **L'expertise est concentrée sur une compétence ou un domaine spécifique**, le libellé du rôle devra en tenir compte, pour le reste des compétences du *Rôle*, le personnage sera considéré comme *Aguerrri* ou même *Débutant* et non *Expert*. Par exemple un *Chirurgien Dentiste Expert*, sera *Expert* en soins dentaires, mais aura également dans son domaine de compétence quelques aptitudes médicales de base, il sera considéré comme *Aguerrri* pour tout ce qui concerne les infections buccales et leurs conséquences, et *Débutant* dans le domaine du médical général.

AJUSTEMENTS

En plus de sa **Culture** et de ses **Rôles**, la description du personnage va pouvoir être complétée par quelques **Ajustements** mécanico-narratif.

Selon son histoire, son vécu, sa personnalité, un personnage pourra définir des **Ajustements**. Ceux-ci peuvent être négatifs ou positifs. Cela va correspondre à des avantages ou des désavantages, des bonus ou des malus, des dons, des capacités spéciales, des pouvoirs simple ou des malédictions, des tares, des contraintes issues du passé du personnage (dette, attitude, etc.).

Par ce biais, le joueur va apporter des éléments narratifs complémentaires à son personnage. Il peut insister sur certaines caractéristiques ou capacités exceptionnelles ou inhabituelles vis-à-vis

Souvent le niveau correspond à une durée d'exercice du métier, ou qu'il a été acquis grâce à un entraînement régulier spécifique. Ce temps se compte en année pour des humains standards, mais rien n'interdit des mécanismes d'apprentissage plus rapide à la Matrix... Voici une échelle de durée pouvant servir à déterminer un niveau d'expérience standard pour un humain basique.

- Débutant : expérience ≤ 5 ans
- Aguerri : expérience ≥ 5 ans
- Expert : expérience ≥ 10 ans

Pour déterminer les *Rôles*, d'un humain, on part aux environs de ses 15 ans, ainsi un humain de 20 ans ne pourra être un expert. Mais là encore, il ne s'agit que de standard, d'une moyenne, d'un accord Mj-Joueurs. Si les joueurs et le Mj le souhaitent, tout est possible. Par exemple, si le Rôle est extrêmement précis, un « jeune » peut en être un *Expert*. Par exemple, le *Rôle* « Administrateur de Base de données PostgreSQL » niveau *Expert* peut être acquis par un « jeune » de 20 ans. Avec un *Rôle* aussi précis, avec un niveau *Expert*, le Mj pourra considérer que ce personnage a le niveau *Débutant* en Informatique générale (en programmation de base par exemple). Mais il sera toujours *Incompétent* en Hacking par exemple.

Il est donc primordial de bien définir chaque Rôle du personnage et d'y allouer le bon niveau d'expérience en fonction de ce que vous souhaitez jouer.

► Il n'y a pas de règles ou de points à répartir pour la définition des *Rôles* lors de la création de personnage. Seule le concept de votre personnage doit vous guider. Trois Rôles *Expert*, un Rôle *Débutant*... tout dépend du Personnage que vous voulez jouer et de son histoire.

L'association de la **Culture** et des **Rôles** donnent déjà une idée précise du personnage et de ses capacités. Ainsi si on vous dit que le personnage est un *Barbare cimmérien* vous penserez à Conan ; si on vous dit *Barbare mongols des steppes*, vous aurez Gengis Khan en tête. Ils ont des similarités mais sont quand même bien différents.

EXEMPLES DE RÔLES

Univers de Sword & Sorcery / Médiéval fantastique : Barbare, Voleur, Sorcier, Prêtre, Éclaireur, Cavalier, Bûcheron, Charbonnier, Forgeron, Noble, Prostituée, Serveuse, Aubergiste, Alchimiste, Ratier, Contrebandier, Bourreau, Garde, Oracle, Pâtre, Nécromancien...

Univers de Space Opéra : Pilote de vaisseau, Contrebandier, Soldat, Chasseur de prime, Diplomate, Espion, Mercenaire, Sœur du Rite Bécégéné, Terraformateur, Ingénieur SI, Pirate, Barman...

Univers Post-apocalyptique : Traqueur, Médecin, Érudit du vieux temps, Mécanicien, Fermier, Soldat, Voleur, Maraudeur, Brigand, Salaud, Pute...

Univers contemporain : Secrétaire, Patron, Professeur, Policier, Fonctionnaire, Manœuvre, Ouvrier, Vendeur, Prostitué, Malfrat, Camionneur, Mécanicien, Électricien, Informaticien, Chirurgien, Médecin, Pharmacien, Présentateur TV, Chômeur...

de ses *Rôles*, des dons qui sortent de l'ordinaire. C'est avec les **Ajustements** qu'il va pouvoir le faire. Il peut ainsi « s'offrir » un avantage renforçant un aspect spécifique d'un de ses *Rôles*, comme une sorte de spécialisation ou bien indiquer une passion ou une mauvaise habitude.

Au niveau mécanique de jeu, ses éléments pourront apporter des bonus (+1d6 lors des tests), des facilités (des contacts, un accès à certains milieux sociaux) ou des malus (-1d6), des contraintes dans des circonstances particulières, etc. Ce peut être aussi un **Pouvoir** unique et spécial dit **Pouvoir Simple** (cf. chapitre ad hoc plus loin).

► À la création du personnage, le joueur devra demander à son Mj son accord pour chaque élément et ce que lui apporte cet élément. Combien d'élément d'Ajustement ? Au Mj et aux joueurs de définir tout cela, en fonction de leurs envies et surtout du Personnage. Il n'y aura ici aucune règle officielle sur le nombre, ou l'équilibre. Nous partons du principe que c'est le Personnage qui compte avant tout. Après si votre personnage ressemble à un catalogue d'avantage ... faites-vous plaisir...

RESSOURCES

CONCEPT GÉNÉRAL DES RESSOURCES

Les **Ressources** sont divers curseurs servant à apprécier des états variants spécifiques (holà ben on est bien parti là). Selon l'univers de jeu, vous pourrez utiliser une ou plusieurs **Ressources**. Elles sont représentées par des cases à cocher, les *Niveaux de Ressources*. En général leur échelle va de 0 à 10, mais vous pouvez très bien changer cette scalarité.

Il y a deux sous-types de *Ressources*.

Les *Ressources* qui s'épuisent : la Ressource démarre depuis un niveau de base (on coche par exemple 3 cases sur les 10) et si toutes les cases viennent à devenir décochées, la *Ressource* est épuisée, à ce moment-là on définit les conséquences de cet épuisement. C'est un système à **érosion et régénération**.

Le deuxième sous-type est la *Ressource* avec un mécanisme d'**accumulation et de dissipation**, avec des événements déclenchés lorsque l'on atteint un des **seuils** prédéfinis. La Ressource démarre de zéro ou depuis une base déterminée et grimpe dans les niveaux.

Pour chaque univers, il faudra déterminer quelles seront les *Ressources* dont vous avez besoin. Et quelle mécanique vous adoptez pour chacune. Pour chacune des *Ressources* il faudra précisément déterminer :

- Ressource à accumulation ou à érosion.
- Un niveau de départ de base : par exemple 3 ou + pour une Ressource fonctionnant en érosion ou 0 pour une Ressource fonctionnant en accumulation. Ce niveau de départ peut être modifié par la *Culture*, les *Rôles*, les *Ajustements*, l'*Équipement*, etc.
- Pour une mécanique à accumulation, un ou plusieurs seuils qui déclenchent des événements lorsqu'on coche le niveau.
- Pour une mécanique à érosion, quelles seront les conséquences de l'épuisement, on peut aussi déterminer plusieurs seuils comme précédemment qui déclenchent des événements lorsque l'on décoche la case correspondante.
- Comment les niveaux de la Ressource sont dépensées ou perdues (érosion) ou gagnées (accumulation).
- Comment les niveaux de la Ressource sont régénérés (érosion) ou dissipés (accumulation).

Voici quelques exemples de **Ressources**. Ce sont des exemples, ne gardez que celles dont vous avez besoin et n'hésitez pas à en créer selon vos besoins.

Vous pouvez aussi créer des **Ressources** pour un scénario ou une campagne par exemple, ou pour gérer des consommables (ration, eau, flèche, batterie), ou pour gérer des états particuliers (poison, corruption, réputation locale).

COMBATIVITÉ

Une ressource de jeu quasiment incontournable : la **Combativité**.

La Combativité est l'équivalent dans les autres jeux de rôles des points de vie : la *Combativité* sert essentiellement dans la gestion des **combats** pour déterminer si le personnage est encore en capacité de combattre ou pas. Mais la comparaison s'arrête ici, car, dans Archétype, la *Combativité* est beaucoup plus qu'un curseur de santé physique. La

Exemples : force exceptionnelle, résistance aux poisons, animosité des animaux, peur du vide, contact dans la pègre, expérience exceptionnelle dans la survie dans les marais, stage commando, affinité avec la Mana, pouvoir médiumnique à la Frank Black (Millennium), un code de l'honneur particulier, lycanthropie, passionné par l'ésotérisme, personnage riche, personnage influent dans un domaine spécifique, expérience particulière...

Combativité est un subtil mélange de vitalité, d'énergie, de courage, de détermination, d'expérience du combat et d'instinct de survie.

Lorsque le Personnage reçoit une blessure, elle est non seulement physique, mais elle entame aussi son moral pour la suite du combat. Les pertes et les gains de *Combativité* seront plus amplement détaillés dans le chapitre consacré aux **Combats**. Mais ne restez pas figés sur une mécanique « classique » gestionnaire de la santé vitale. Si le personnage (via son joueur) a un sursaut d'instinct de survie, s'il démontre qu'il en a dans les tripes, si la scène est épique et que cela s'y prête, le Mj peut tout à fait accorder un regain de *Combativité* sans que des soins médicaux soient apportés au *Personnage*. Ce rebond de *Combativité* représentera un second souffle, une inspiration, une rage, une volonté de vengeance, la stimulation du danger menaçant ses amis, etc. À l'inverse, si le moral du *Personnage* est entamé, s'il se laisse envahir par le doute, s'il est persuadé d'échouer contre son adversaire, le Mj peut diminuer sa *Combativité*.

Échelle de Combativité :

- 1 : personne ordinaire, enfant
- 2 : personne ayant une petite expérience du combat ou pratiquant en amateur un art martial
- 3 : héros, personnage déterminé, personne ayant une bonne expérience du combat ou de l'adversité
- 4 : héros courageux, vindicatif
- 5 : on commence à entrer dans la catégorie surhomme
- 6 : super-héros
- 10 : superman

Lorsque la *Combativité* tombe à zéro (on ne peut pas moins), le personnage est **hors de combat**. Il lui est impossible de se défendre ou de se mouvoir. Il est **sans défense**, à la merci de ses ennemis qui pourront l'achever s'ils le souhaitent.

► Comme les personnages sont censés être des gens peu ordinaires (et pour certains univers, des Héros voire des Super Héros), on recommande de démarrer sur une base **minimale** de 3 points de *Combativité*. Selon la *Culture*, les *Rôles* et les *Ajustements* (exemple : *courageux, brave, intrépide, peureux, lâche, dépressif, etc.*), le Mj accordera des bonus ou des malus de *Combativité*. Ce score de base est à ajuster selon votre univers de jeu et vos envies ludiques concernant les combats.

Si vous souhaitez des combats épiques, plus long, plus héroïque, augmenter le score de base de la *Combativité*.

Si les Personnages vivent dans un **univers dur**, où la survie est le quotidien, comme pour les Fremens de Dune, les gens d'Athas (Dark Sun) ou de Lémurie, vous pouvez mettre la *Combativité* de base à 5 par exemple, on imagine aisément l'influence de la *Culture*. Des personnages comme Conan le cimmérien ou Ookla le Mok (un wookiee dans un univers post-apocalyptique d'une série animée des années 80 – Thundarr) devraient avoir des bonus en *Combativité*.

Les **Rôles** qui traduisent une expérience de combat, comme le rôle de Guerrier, pourront accorder, par exemple, un bonus initial de +2 puis de +1 en *Combativité* par niveau (jusqu'à un total de +5 au niveau Expert). Alors qu'un rôle indiquant une totale inexpérience dans les combats physiques comme un frère magicien recevrait un malus de -1 en *Combativité*.

Il faudra aussi tenir compte des **Ajustements** du Personnage. Certains traits de caractères peuvent avoir une influence sur le score de base de la *Combativité*. Citons par exemple un *Personnage* courageux comme un preux Paladin. Celui-ci, mue par sa foi, pourrait avoir un score de base plus élevé. Un frère magicien mais déterminé et courageux pourrait voir son malus annulé.

Un autre exemple, imaginez un personnage mue par une haine farouche vis-à-vis d'un ennemi spécifique, ce personnage devrait recevoir un bonus (temporaire) en *Combativité* quand il fera face à sa Némésis, boosté par sa haine et son désir de vengeance par exemple.

En résumé le score n'est pas aussi figé que dans les autres jeu de rôles. N'hésitez pas à jouer avec le score de Combativité selon les circonstances et la définition du *Personnage* et de l'*Univers* ; accorder malus et bonus, « guérissons » momentanée et boost ; et inversement. Après le Combat, n'hésitez pas à dissiper les bonus temporaires et à faire tomber temporairement la *Combativité* à zéro si vous considérez que les personnages se sont épuisés, qu'ils ont tout donné. Ils seront donc fragiles, à la merci d'un sursaut lors d'un cliffhanger de ouf... avec suite à la prochaine séance...

VOLONTÉ

Voici l'équivalent « mental » de la *Combativité*. La **Volonté** représente l'endurance mentale du personnage. Cette ressource peut être employée comme la *Combativité* mais pour les combats mentaux ou sociaux.

Quand elle est épuisée (à zéro) le personnage n'a plus la volonté d'agir de lui-même, il est une sorte de zombi, dépressif, ou soumis face à la Volonté supérieure de son ennemi ou d'un tiers. Pour les conflits sociaux, cela peut-être beaucoup plus subtil. Le personnage ne perd pas réellement sa volonté, mais baisse sa garde, et devient manipulable, voire soumis.

► Comme les personnages sont censés être des Héros, on conseille une base minimale de 3 points de Volonté. Selon la **Culture**, les **Rôles** et les **Ajustements** (Concentré, volonté de fer, déterminé, égo-centré, buté, têtu, lâche, opportuniste, timide), le Mj accordera des bonus ou des malus de Volonté.

Les **Rôles** qui traduisent un usage intensif de la concentration mentale (érudit, scientifique, étudiant, médecin, etc.) peuvent apporter un bonus au score de base de la Volonté. Par exemple un personnage comme Gandalf ou Yoda devrait avoir de sérieux bonus en Volonté. Par exemple un rôle de Moine Mystique pourra accorder un bonus initial de +2 et de +1 en Volonté par niveau (jusqu'à un +5 au niveau Expert). Alors qu'un esclave mal traité par son maître recevrait un malus de -1 en Volonté, à la vue de son expérience dégradante et humiliante, au fait qu'il a justement vue sa volonté cassée, et vécu sous le joug de sa soumission.

Pour le reste des causes d'ajustements au score de base, inspirez-vous de la **Combativité**.

MANA

La mana est un des noms possible pour désigner l'énergie magique interne d'un personnage. Tout dépend du système de Magie que vous mettez en place pour votre univers. Quand cette réserve arrive à zéro le personnage ne pourra plus alimenter ses sortilèges.

ÉNERGIE PSI

L'Énergie Psi est un terme équivalent à la mana, mais alimentant les pouvoirs psychiques d'un personnage. Tout cela dépend du système de Pouvoirs Psi que vous mettez en place pour votre univers. Quand cette réserve arrive à zéro le personnage ne pourra plus alimenter ses pouvoirs.

ÉQUILIBRE PSYCHIQUE

Vous pouvez mettre en place un curseur indiquant l'état psychique / psychologique des Personnages. Ici cela peut-être un système à érosion ou à accumulation.

Dans un système à érosion, une fois l'équilibre psychique d'un personnage à zéro que se passe-t-il ?

Dans un système à accumulation, une fois le seuil X atteint que se passe-t-il ?

Sombre-t-il dans la folie ? Acquiert-il un dérangement mental ? Entre-t-il en catatonie ? Fuit-il en hurlant ?

Comment revient-il à une psyché stable ?

HÉROÏSME

L'héroïsme est une proposition de Ressource différente.

L'héroïsme est une ressource pour le *Joueur* et pas pour son *Personnage*. Elle permet d'apporter des possibilités de sauvegarde contre la mort et au joueur de pouvoir interagir avec l'histoire. On peut matérialiser la réserve d'héroïsme par des jetons ou ce que vous avez sous la main ou la noter sur la feuille de personnage.

Cette Ressource peut être individuelle ou commune au groupe de Joueur.

On peut aussi changer son nom selon l'univers : Joker, Chance, Karma, Point de Destin ...

Dépenser son Héroïsme

Un joueur peut dépenser son Héroïsme pour son personnage pour plusieurs bénéfices :

- introduire un flash-back personnel
- sauver sa peau
- intervenir dans la scène du conteur
- avoir un bonus exceptionnel et ponctuel avant le lancer des dés pour un test
- faire une relance après un mauvais jet de dés

Un joueur peut dépenser un point de son Héroïsme pour introduire un **flash-back** personnel dans le récit. Ce flash-back ne concerne que son personnage. C'est une anecdote, un aparté, qui évoque un talent particulier ou une compétence précise ou une précision (un ami, un contact, un savoir). Cela peut lui apporter un dé en bonus pour une action qu'il va entreprendre. Il notera sur sa feuille de personnage ce nouvel **Ajustement** avec une *. Au total, un personnage ne pourra pas bénéficier de plus de 4 bonus permanent de ce type.

Un joueur peut dépenser un point d'Héroïsme pour **sauver sa peau**. L'action qui devait neutraliser le Pj se transforme alors en un flash-back prémonitoire. On remonte le temps au début du round pour le personnage. Le joueur peut donc changer de réaction, de tactique, esquiver, ou relancer un jet de dé. Cette possibilité est offerte **une seule fois par session de jeu**.

Un joueur peut dépenser un point d'Héroïsme pour introduire des éléments **dans la scène** décrite par le Mj. Les éléments introduits doivent être logiques et conformes à la scène, à l'esprit du jeu et acceptés par tous les joueurs (y compris le Mj). Il peut croiser un ami, un contact si le lieu et le moment s'y prête. Il peut trouver une ressource rare : une arme précise sur un marché où il ne devrait pas y en avoir par exemple. Il peut évoquer ce genre d'élément par un « *comme par hasard, il y a ...* ».

Un autre usage de l'Héroïsme est de bénéficier d'un **bonus avant de lancer les dés** de +2d6 pour un test. Cela doit s'accompagner d'un geste audacieux, durant une scène épique sous tension. Un encouragement à l'audace et à l'héroïsme. N'accordez pas ce bonus pour un crochetage ou l'ouverture d'un coffre fort, tranquille au milieu de la nuit sans gardien autour ni enjeux par exemple.

Un dernier usage pour un point d'Héroïsme est de pouvoir **relancer les dés** d'un test qui vient d'échouer mais dans les mêmes conditions, sans pouvoir l'ajuster ou le modifier via un autre point d'Héroïsme.

Regagner des points d'Héroïsme

► Au début d'une session de jeu, le conteur peut donner 2 ou 3 points d'Héroïsme à chaque joueur.

Autour de la table peuvent se négocier d'autres conditions pour regagner des points (aides de jeu, tenir le journal de la partie, apporter les boissons, payer les pizzas, etc.)

Héroïsme & Vilenie

Chaque point d'Héroïsme dépenser par les joueurs au cours de la session se transforme en point de Vilenie utilisable par le Mj. Il utilise

HISTOIRE

► Cet élément du personnage est simplement l'histoire du personnage.

Où est-il né, où a-t-il baroudé, qui a-t-il rencontré, qu'a-t-il vécu ? Une histoire riche donnera corps à un personnage plus intéressant qu'une

PERSONNALITÉ

► Pour cet élément indiquez la personnalité du personnage.

Comment se comporte-t-il ? Qu'aime-t-il ? Que déteste-t-il ? Quelles sont ses ambitions ? Qu'est-ce qui le motive ? Que craint-il ? Tous ces

PORTRAIT

► Dans cette partie faite le portrait physique de votre personnage, ce qui se voit.

ÉQUIPEMENT / MATÉRIEL

► Indiquez ici les éléments importants pour le personnage, ce qui sort de l'ordinaire.

Inutile d'indiquer les choses évidentes ou coutumières. Vous pouvez aussi y inscrire les armes (niveau compétence, dégâts) et l'armure (indice, malus).

FAMILLES / AMIS / CONTACTS

► Indiquez ici une liste des membres de sa famille encore vivant, la relation qu'ils ont avec le *Personnage*, de ses amis proches et de ses contacts importants (avec leur *Archétype/Rôle* principal).

ENNEMIS / NÉMÉSIS

► Indiquer ici le nom des adversaires, ennemis, Némésis du personnage (avec leur *Archétype/Rôle* principal).

ses points comme les joueurs mais pour les vilains et surtout le Boss de l'histoire ou pour introduire des rebondissements.

AUTRES EXEMPLES DE RESSOURCES

Pour un système à accumulation : Peur/Angosse/Stress ; Expérience ; Fatigue ; Gloire/Renommée ; Influence ; etc.

Pour un système à érosion : Argent/Crédit ; points de Pouvoirs ; Influence ; Sang-Froid, etc.

feuille de statistiques n'est-il pas ? En cours de partie, le joueur pourra rappeler au Mj son histoire pour en tirer profit, et un Mj pourra s'appuyer sur les historiques des personnages de sa table pour instiller des événements personnels.

détails permettront de donner des leviers d'histoires et d'événement pour le Mj et de broser un portrait du caractère du personnage.

Indiquez son âge, sa taille, sa corpulence, la couleur de ses cheveux, de ses yeux, son style vestimentaire, des particularités esthétiques, etc.

Mj ne soyez pas pingre, soyez juste cohérent avec le concept du personnage. S'il est Riche et Influent (**Ajustement**), alors n'hésitez pas : manoir, voiture, avion personnel, serviteurs, usine et ouvriers, etc. Tout cela apporte des éléments de jeu. Plus on chérit ce que l'on possède, plus l'on craint de le perdre. Cela peut soulever de la jalousie, de l'envie...

Les contacts importants vis à vis de la campagne de jeu doivent être signalé par un **Ajustement**.

Tout comme les contacts importants, les ennemis important vis à vis de la campagne de jeu doivent être signalé par un **Ajustement**.

MÉCANIQUE LUDIQUE

MÉCANIQUE CENTRALE

QUAND FAIRE UN TEST

Lorsque qu'un personnage entreprend une action importante, dont l'échec ou la réussite sont incertaines **et qu'il y a un enjeu**, le Mj **peut** demander d'effectuer un test.

Ce test fait appel à des mécaniques aléatoires avec l'usage de dés. L'aspect aléatoire et l'incertitude apportent une tension lors des sessions de jeu. Mais, vous (Mj) pouvez jouer sans test et vous contenter de décider si les actions réussissent ou pas en fonction du profil du personnage. Mais, il est dommage de se priver de ces petits moments de tension, où tout peut se jouer à un jet de dés... (enfin en apparence).

Un échec à un test peut être source de rebondissement et inversement, la réussite à un test peut anéantir tout un pan de l'histoire. C'est le rôle du Mj de guider la partie, sans en faire un couloir sans choix ou alternative. Il faut donc peser rapidement le pour et le contre de chaque test afin de ne pas casser le rythme. Essayer en amont, lors de la préparation du scénario d'évaluer si les tests sont pertinents à telle ou telle étape du scénario.

RÈGLE D'OR

C'est au Mj de décider s'il y a besoin d'un test.

Le Mj peut décider, pour le bien de l'histoire, qu'une action réussisse ou échoue automatiquement.

MÉCANIQUE DU TEST

Un test utilise un certain nombre de dé à six faces (d6). Le nombre de dés est déterminé par le profil du personnage : sa *Culture*, un de ses *Rôles*, ses *Ajustements*, son *Histoire*, sa *Personnalité* et les *Circonstances*.

En premier, en regard du profil du personnage effectuant l'action, le Mj détermine si l'action entreprise est un échec automatique ou s'il est envisageable qu'elle puisse réussir.

En second, il détermine plus précisément la difficulté de l'action entreprise en fonction de ce profil.

Ensuite, joueur et Mj déterminent le niveau de compétence du personnage pour l'action. Ce qui déterminera le nombre de d6 à lancer pour le test. Si le Test ne nécessite pas de compétence spécifique (et donc n'est pas associable à un Rôle), ou qu'il s'agit d'une compétence que tout le monde a, alors le joueur lancera 3d6 avec d'éventuels ajustements. Par exemple pour Résister à un poison ou défoncer une porte.

Si l'action test est liée à une compétence spécifique, et qu'aucun de ces Rôles ne convient, alors le personnage est considéré comme **Incompétent** et il aura **2d6** à lancer. Ce sera le cas par exemple d'un magicien qui tente de grimper la muraille d'une ruine, d'un marchand qui tente de poser un collet en forêt pour attraper un lapin sauvage...

Un personnage est **Compétent** si un de ses *Rôles* correspond au domaine de compétence lié à l'action entreprise. Par exemple un Chasseur qui veut ... chasser ! Un Moine qui tente de chercher une information précise dans un vieux livre en latin sans le traduire intégralement. Un Détective qui tente de deviner si on lui ment lors d'une discussion...

S'il est *Compétent*, le *Niveau du Rôle* impliqué déterminera le nombre de dés à lancer :

- **Débutant** : 3d6
- **Aguerri** : 4d6
- **Expert** : 5d6

Le joueur et le Mj doivent aussi regarder la *Culture*, les *Ajustements*, la *Personnalité*, l'*Histoire* du personnage, ainsi que les *Circonstances*, qui pourront apporter des bonus ou des malus supplémentaires sous forme de dés (\pm xd6) ou d'ajustements statiques (-1, -2, +1, +2, etc.). Ces bonus/malus sont laissés à la discrétion du Mj. Il n'y a pas de table, de liste ou de description précise pour ces ajustements.

Finalement, le joueur lance le nombre de dés déterminés, en fait la somme modifiée par la *Difficulté* et les *bonus/malus*.

- **Si le résultat est ≥ 9 , l'action est réussie.**
- **Si le résultat est ≤ 9 c'est un échec.**

DIFFICULTÉ D'UNE ACTION

Voici l'échelle de *Difficulté*. Une action « *Difficile* » peut être définie par un -5 par exemple.

+5	+3	+2	+1	+0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-12
Très facile	Facile	Moyenne	Ardue	Difficile	Très difficile						

RÉSUMÉ DU PROTOCOLE DE TEST

Voici le résumé du protocole général des tests :

1. En regard du profil du personnage effectuant l'action, le Mj détermine si l'action entreprise est un échec automatique ou s'il est envisageable qu'elle puisse réussir.
2. Le Mj détermine précisément la *Difficulté* de l'action en fonction du profil du Personnage.
3. le Mj et le joueur du personnage déterminent si le Pj est **Compétent** ou pas.
4. joueur et Mj déterminent d'éventuels ajustements selon les circonstances et le profil du Personnage.
5. Le joueur lance ses nD6, en fait la somme et ajuste le total selon les directives du Mj (*Difficulté*).
6. Si le résultat est ≥ 9 , l'action est réussie.
7. Si le résultat est ≤ 9 c'est un échec.

EXEMPLES DE TEST

Exemple 1 : un test classique

Nouvelle-Orléans, 1952. Vanessa, femme fatale et secrétaire à ses heures, a trouvé les clefs de l'appartement de Drumont sous le paillason. Elle est venue fouiller l'appartement du mafieux. Vanessa est considérée comme *Aguerri* en fouille (allez on va être sexiste : [remarque sexiste on] - dans un univers de polars noirs fantastiques, toutes les femmes savent fouiller un appartement dans le but de trouver

des preuves d'infidélité – [remarque sexiste off]). Vanessa veut trouver le dossier du projet « Armageddon ». Elle commence sa fouille minutieuse.

Le Mj demande à Louise de lancer 4d6 avec une difficulté de -5 (**difficile**). Les dés roulent sur le tapis de casino (ambiance) et font 5, 6, 2 et 2 pour un total de 15, soit 10 avec l'ajustement apporté par la difficulté. Réussie de justesse ! Le Mj indique que Vanessa trouve le dossier caché dans la gaine de ventilation dans la chambre de Drumont. A peine a-t-elle le temps d'ouvrir le dossier estampillé « confidentiel » qu'elle entend la porte de l'appartement grincer...

Exemple 2 : un test « détourné »

Olruc est un barbare des steppes dans la force de l'âge (37 ans), il a un *Rôle Barbare* de niveau *Aguerri*. Il se trouve dans les plaines de Qhanr, sa région natale qu'il connaît bien. Jessica, la joueuse souhaite qu'il chasse un petit gibier pour son dîner. Elle annonce au Mj son intention. Normalement, le Mj n'aurait pas demandé de test de chasse, car il lui

paraît évident qu'Olruc réussirait dans des circonstances normales. Mais, ce que ne sait pas Jessica, c'est qu'il y a un kranzar dans les parages. Le kranzar est une sorte de panthère redoutable, au corps allongé porté par six pattes aux griffes acérées. Tous les lapins se terrent dans leur terrier tremblotant de peur. Le Mj décide en secret que le test de chasse, va servir à déterminer si Olruc détecte la présence du félin et s'il échoue, qu'il sera pris en chasse par le kranzar. Jessica pense à un test de chasse, le Mj à tout autre chose.

Le Mj décide que Olruc est **Compétent**, et comme il est dans sa plaine natale, il lui accorde un bonus de +1d6. Cela fait un total de 5d6 (4d6 pour le niveau *Aguerri* de Barbare +1d6 de bonus du au **Biome**) pour le test. Mais quand le Mj annonce que l'action est « **très difficile** » à -10 ! Le Mj lui sourit et demande de lancer les dés.

$(2+1+3+4+5) - 10 = 5$! le jet n'est pas terrible, l'action est un échec !

Le Mj annonce fièrement qu'Olruc à ramener deux beaux lièvres des plaines à son campement. Jessica reste dubitative... Par la suite le kranzar va remonter la piste d'Olruc qui devra combattre pour sa vie.

TESTS PARTICULIERS

Voici quelques règles particulières pour gérer des situations précises commune à la plupart des univers.

Une règle générale : quand un personnage doit faire un test qui ne dépend pas d'une compétence, mais qui est « généraliste », le personnage aura à la base **3d6** pour ce genre de test. Un Rôle ou un Ajustement ou un historique peut lui donner des malus ou des bonus.

TEST DE RÉSISTANCE

Les personnages peuvent se voir confrontés à des substances nocives comme des poisons, des drogues ou des venins auxquelles leurs corps

ou leur esprit (psychotrope) doivent résister. La description de la substance sera accompagnée d'une difficulté et des conséquences en cas d'échec. Ce genre de test peut s'étendre à tout test de « résistance ».

Si vous souhaitez quelque chose de plus insidieux ou de plus lent ou de plus progressif, vous pouvez gérer cela avec une **Ressource à accumulation** (on coche x cases par échec). De bons exemples sont les gestions d'une forme de **Corruption** maléfique, d'une forme d'**accumulation d'irradiation** ou d'accumulation de **Désespoir**.

COMBAT & ADVERSITÉ

Les combats physiques fonctionnent avec la **Ressource** : **Combativité**.

ADVERSITÉ

On classe les adversaires des personnages en plusieurs catégories d'**Adversité** reflétant leur importance dans le récit et leur niveau de compétence martiale.

Piétaille

La **Piétaille** désigne des personnages sans importance pour l'histoire, sans compétence martiale, des figurants anonymes. Quand ils s'opposent aux Pjs, ils ne doivent représenter aucun réel danger (en un contre un), tout au plus ils peuvent ralentir les déplacements et la progression des personnages dans un lieu.

Niveau de difficulté : +2

Combativité : 1

Exemples : kobold, goblin, squelette, homme de la rue, péquin lambda...

Coriace, Costaud

Les **Coriaces** désignent des personnages ayant soit des compétences martiales au-dessus de la piétaille mais sans être un combattant expert ou qui ont une importance minimale dans le récit. Ce sont les lieutenants dirigeant des troupes de piétaille, le capitaine de la garde, l'assistant du savant fou, l'homme de main, le second couteau.

Niveau de difficulté : +0

Combativité : de 2 à 4

Le Mj doit ajuster la **Combativité** en fonction du profil du **Costaud**.

Exemples : un chien enragé, un orque hargneux, un ogre affamé, un garde violent et plus costaud que les autres, un mercenaire basique de corpo, un samouraï des rues débutant...

Demi-Boss

Avec le Demi-boss on commence à avoir un adversaire sérieux et potentiellement dangereux. C'est soit un personnage important du récit, soit un personnage bon combattant, ou les deux.

Niveau de difficulté : -4

Combativité : de 3 à 8

Le Mj doit ajuster la **Combativité** en fonction du profil du **Demi-Boss**.

Exemples : un membre de commando d'élite, un guerrier champion, le second de la guilde d'assassin, l'élève du Maître des Ombres, le programme de protection Heimdall, un géant, un lion ...

Boss, Vilain

Le Boss est un personnage clef d'une histoire. Il est souvent affublé d'un ou deux demi-boss, de coriaces et de horde de piétaille pour le protéger. Il ne doit pas être traité à la légère. Le Boss doit être un Personnage à part entière, un sujet travaillé avec une vraie personnalité, des motivations, des défauts, une histoire, une profondeur. Il n'a pas pour vocation à être vaincu par des moyens classiques. Il peut s'échapper des griffes des Pjs par exemple pour en faire une Némésis récurrente.

Il faut distinguer le Boss d'un scénario one-shot (utilisez plutôt un Demi-Boss dans ce cas) et le Boss de fin de campagne (LE Vilain qui ne sera pas facile à vaincre).

Les Pjs devront élaborer une stratégie pour le vaincre. Réunir des informations sur ses faiblesses ou acquérir une arme qui leur donnera un

avantage lors du combat. Avec un Boss, la subtilité de la **Combativité** est importante. N'oubliez pas de donner des bonus aux Pjs si ceux-ci ont la rage contre leur ennemi final. Les phases de dialogues peuvent aussi porter des dégâts (d'orgueil, de moral) sans que l'armure ne rentre en compte.

La difficulté liée au Boss ne reflète pas nécessairement la difficulté purement martiale à le combattre. Un Boss est intimidant, il s'agit donc aussi d'un ajustement dû à son aura de Boss, son karma, son expérience. Vous pouvez ajuster son Niveau de Difficulté à la baisse mais cela peut nuire à l'ambiance. Il faudra au Mj travailler pour « justifier » cette quasi-invulnérabilité. Et surtout, Mj, n'oubliez pas d'user et d'abuser de vos points de Vilenie pour sauver in extremis votre Boss. Rendez la tâche ardue, et faites de votre Boss un vrai personnage, un vrai défi ! Si ce n'est que pour combattre un bloc de statistique autant jouer sur un PC à Diablo III !!!

Niveau de difficulté : -8

Combativité : de 6 à 10 ou +

Exemple : le vilain Sorcier nécromant, Boba fett, l'Agent Smith, le chef des bandits ...

Mortel

Ce terme désigne un ennemi trop dangereux pour des Pjs normaux. Cela peut-être l'Ennemi de l'univers du jeu, ou le truc paraissant invincible. Il est hors de portée de Pjs lambda. Lorsque le Mj annonce que leur adversaire est mortel... seule la fuite ou la négociation sont source de salut, la confrontation normale avec ce type d'ennemie est funeste pour les Pjs.

Aucun niveau de difficulté donné, aucun niveau de combativité.

Exemple : Le Dragon Smaug, un Dieu à abattre, un Seigneur-Démon, Sauron, Darth Vader, l'Architecte...

COMBAT EN MÊLÉE

Nous voici dans le cas de bagarre à mains nues, ou de mêlée avec épée, dague, couteau, bref, quand des pugilistes se frappent sur la gueule ou se fracassent les burnes à coups de savate sans se ménager...

Les coups de poing et de pied peuvent occasionner des blessures tout comme les armes de mêlées.

Les armes de mêlées vont du couteau à l'épée à deux mains, du sabre laser à la batte de baseball, la feuille de boucher, etc.

Le déroulement d'une mêlée est simple :

- Les joueurs seront les seuls à faire des tests.
- Déterminez si le Pj est **Compétent** ou pas pour la bagarre ou le type de mêlée. Est-il un combattant de mêlée ? Maîtrise-t-il l'arme qu'il utilise ?
- Le joueur fait un test avec une **Difficulté** déterminée par l'**Adversité** de l'antagoniste (Piétaille, Costaud, ...) et les circonstances (surprise, soutien, etc.).
- Si l'attaque est réussie, le Pj a réussie à passer les défenses de son adversaire et fait ses **Dégâts**.
- Si l'attaque est un échec, c'est l'adversaire qui blesse le Pj (à moins que l'adversaire soit en position défensive, cf. plus bas).

Dégâts

Le nombre de blessures infligé dépend du type d'arme, de la force du Pj et de l'armure de la victime.

Mains nues, pied, coup de boule rotatif :

- Pj non combattant, Piétaille : 0 blessure ... ouai, c'est pas très efficace !
- Pj combattant, Costaud : 1d6
- Pj combattant expert spécialisé dans un art martial de combat à mains nues, Pnj demi-boss, boss : 2d6

Couteau, dague, matraque, poing américain : 1d6

Feuille de boucher, sabre, cimeterre, épée, hache, machette, masse, bâton : 2d6

Armes à deux mains : 3d6

Selon le profil du Pj ou de l'adversaire : personnage puissant, musclé, colossal, etc. ajouter 1 ou 2 dés de dégâts (mais le total ne devra pas être plus du double des dégâts de base de l'arme).

Selon la technologie de l'arme vous pouvez ajouter des dés de dégâts ou en enlever (arme en bois, en os, en pierre).

Combat contre plusieurs

Si un Pj combat plusieurs adversaires, augmenter de 1 la difficulté par adversaire au-delà de 1.

Combattre sur la défensive

Si un Pj ou un Pnj se positionne en mode défensif, il ne fera pas de dégât quel que soit le résultat du test.

Le Pj se mettant sur la défensive a un bonus de +1d6 à son test. S'il échoue l'adversaire a quand même percé sa défense et fera ses dégâts. S'il réussit, il a esquivé ou paré les coups sans prendre de dommage.

Si c'est l'adversaire qui se met sur la défensive, il augmente la difficulté de 3 pour être touché.

L'usage d'un bouclier double les bonus (+2d6 / -6).

COMBAT À DISTANCE

Pour les tirs, le Mj peut déterminer la **Difficulté** en fonction des conditions de tir (distance, camouflage, visibilité, mouvement, taille ...). Pareillement, le conteur détermine si le personnage ou l'adversaire est **Compétent** ou pas. Peu de gens sont réellement entraînés au tir (Soldat, Rôdeur, Chasseur, Archer...). Faites faire les jets des adversaires par les joueurs.

Conditions de tir (les bonus/malus se cumulent, max +2) :

- à bout portant (<5m), cible immobile, cible grande (taureau) : +2
- à faible distance (5-15m), cible peu mobile, cible moyenne (humain) : +0
- à distance modérée (15-50m), cible mobile, cible cachée, un membre : -2
- à grande distance (50-150m), cible courant, petite cible (chat), la tête : -4 au-delà de 150m il faut un dispositif spécial de visée.

Dégâts moraux

Comme vu dans la description de la **Combativité**. Certains adversaires peuvent être sensibles à des dégâts autres que ceux apportés par des

Dégâts

Les couteaux de lancer, shuriken, fronde, les petits calibres (22) font 1d6 de dégâts.

Les arcs et arbalètes classiques, les hachettes de lancer, les javelots, pistolet, petit blaster font 2d6 de dégâts.

Les arcs composites et arbalètes lourdes, fusil, blaster font 3d6 de dégâts.

Localisation de la blessure par projectile : si le conteur en a besoin, si vous ne viser rien de précis, jetez un dé, sur un résultat pair, c'est le torse qui est touché, sur un 1 c'est la tête, sinon c'est un membre.

GESTION DES DÉGÂTS, ARMURE

Dégâts par arme

Une fois que l'on sait que le coup a porté, on doit lancer les dés de dégâts. On prend le code dé de l'arme on y ajoute d'éventuel **Ajustement**. On lance les dés.

Si au moins un des dés est supérieur (strictement) à l'indice de l'armure de l'adversaire : cela provoque une blessure (on coche une case de Combativité).

On relance tous les 6 pour voir si on fait une deuxième blessure avec ce nouveau groupe de dés. Si de nouveau des 6 apparaissent, on relance à nouveau, etc. À chaque relance fait au maximum une blessure.

Pour que des dégâts passent à travers des armures ayant un indice de 6 et plus, l'arme et ou les circonstances devront être particulières : chercher le point faible de l'armure, arme spécifiquement fabriqué contre le type d'armure, utilisation de la chance (héroïsme), etc.

Armure

Le tableau suivant vous donnera une idée des armures et des indices.

Le Malus indiqué concerne les tests liés à des mouvements (grimper, nager, discrétion, etc.).

Type	Exemple	Indice	Malus	Poids
Sans	Pagne, vêtements basique	0	-	-
Très légère	Vêtements matelassés ou renforcés, tenue de pompier, tenue de motard	1	-	-
Légère	Cuir léger, tenue de combat légère	2	-	Léger
Légère	Cuir renforcé, tenue de combat renforcée	3	-2	Léger
Moyenne	Cuir épais, carapace, gilet pare-balle	4	-4	Encombrant
Moyenne	Cuirasse, cotte de maille, armure de combat	5	-6	Encombrant
Lourde	Armure métallique complète, écaille de Dragon, armure high-tech	6	-10	Immobilisant *

* le fait de porter ce genre d'armure empêche la course ou le trot. Seule la marche est possible.

blessures dues à une arme. L'intimidation, les injures, la moquerie, l'humiliation, peuvent occasionner une baisse de moral, de motivation ou de courage et impacté la Combativité. Il n'y a pas d'armure qui rentre en ligne de compte. Aucun mécanisme n'est prévu, c'est purement narratif, au Mj de juger cela.

POUVOIRS

La Magie, les Pouvoirs Psi Ψ , les super-pouvoirs, les miracles... tout cela se réunit sous le terme de **Pouvoir**, c'est la capacité d'altérer la réalité avec sa volonté, sa force interne, sa mana, sa dévotion, etc. C'est *pouvoir* faire des choses extraordinaires, surnaturels, sortant donc de l'ordinaire de notre quotidien, du moins selon notre point de vue de terrien des années 2020, et pas forcément de celui du point de vue du

personnage, pour qui la Magie peut-être quelque chose d'ordinaire et de naturel finalement.

On distingue deux types de Pouvoirs. Les **Pouvoirs Simples**, rassemblant des pouvoirs uniques, et les **Pouvoirs Complexes** qui forment plus un catalogue de pouvoirs différents rassemblés dans une discipline et qui sont rattaché à un Rôle avec son lot de compétences.

POUVOIRS SIMPLES

Il s'agit d'un avantage appartenant aux **Ajustements**.

Ce sont des pouvoirs permanent ou instinctif, parfois non-maîtrisés au début, dont le Pj n'a pas forcément le contrôle. Alors, c'est le Mj qui déclenche leur usage la plupart du temps par **intérêt narratif**. Le Mj peut **autoriser** le joueur à déclencher le pouvoir contre un point d'**Héroïsme** (ou l'équivalent). Le Mj peut aussi créer une **Ressource** de type Mana ou Énergie Psi, pour alimenter ces *Pouvoirs* et laisser le joueur gérer son usage.

Cela peut-être aussi des pouvoirs spéciaux liés à une race par exemple : infravision des elfes, vision dans les ténèbres des nains, thermovision d'un drakaïde, téléportation des farfadets...

Un pouvoir peut aussi être une malédiction... comme la lycanthropie ou le flétrissement (cf plus bas)

Les Super-Pouvoirs des super-Héros appartiennent à cette catégorie. Ce sera le cas des Mutants, qui devront apprendre à maîtriser leurs pouvoirs. Prenez l'exemple de l'école du professeur Xavier des X-men.

Si l'usage du pouvoir nécessite de faire des tests, le niveau de la maîtrise du pouvoir peut être un niveau d'expérience (Débutant, Aguerri ou Expert). Par exemple viser un guss volant à 20m du sol avec son jet de lave en fusion sortant de sa main nécessitera que le pouvoir simple ait un niveau de maîtrise indiqué sur la feuille du personnage.

Voici quelques exemples :

- Communication animale
- Communication avec les morts (spiritisme, médium)
- Empathie exacerbée

- Flétrissement (aspiration de la force vitale, vieillissement et flétrissement organique)
- Hypnotisme, Mesmérisme
- Lycanthropie (loup-garou, rougarou)
- Mains guérisseuses
- Mains lumineuses (faisant fuir les êtres de la nuit) à la Sookie Stakehouse (True Blood)
- Médium (un parmi : voit les esprits des morts, flash-back du passé, présent, futur)
- Peau caméléon
- Psychométrie (flash émotionnel quand on touche un objet imprégné de forte émotion)
- Pyrokinésie (allumer un feu à distance spontanément)
- Régénération à la Wolverine ou moindre
- Sixième sens (avertissement d'un danger)
- Télékinésie incontrôlée – poltergeist (sous l'action de la peur, de la rage, d'une forte émotion, ou pour se défendre)
- Télépathie limitée (lecture incontrôlée des pensées, comme le personnage de Sookie dans True Blood)
- Vampirisme (de sang, d'émotion)
- Vision des auras (émotions)
- Visions spéciales (lumière basse, ténèbre, nuit étoilée, thermique, etc.)

POUVOIRS COMPLEXES

Les **Pouvoirs Complexes** sont souvent associés à un **Rôle**, ce qui permet d'avoir un lot de compétences (connaissances, pratiques, maîtrises) pour l'usage du *Pouvoir*. Vous pouvez en faire une nécessité, la maîtrise étant représentée par le niveau d'expérience du **Rôle** ad hoc. Un Pouvoir est Complexe s'il nécessite des connaissances académiques pour être mit en pratique. Par exemple la Sorcellerie nécessite un savoir (nom, histoire, pratique, symbolisme, langues), des savoir-faire (alchimie élémentaire, rituels...), des savoir-être (négocier avec des esprits, des démons), et peut être donc associé à un niveau d'expérience reflétant aussi le niveau de puissance des sortilèges du Sorcier par exemple.

Les **Pouvoirs instinctifs** qui ne nécessitent pas d'apprentissage académique seront plutôt des **Pouvoirs Simples**.

Voici une liste d'exemples de Pouvoirs Complexes potentiels :

- Alchimie

- Dévotion spirituelle & Miracles, prêtrise
- Divination (perception dans le temps et l'espace)
- Enchantement (procurer des propriétés magiques à des objets, lieux, personnes...)
- Magie (évocatrice d'effet surnaturel)
- Nécromancie (création et maîtrise de Morts-vivants)
- Pouvoirs Psi Ψ
- Shamanisme (communication, négociation avec les Esprits de la nature et des Ancêtres)
- Sorcellerie (invocation de démons)
- Vaudou
- etc.

CONSEILS AU MJ

Seront développés dans les versions ≥ 2.000 ...

PROBABILITÉS

Voici un tableau résumant les probabilités de réussite de test selon la difficulté et le niveau de compétence.

Difficulté Niveau	Très Facile		Facile		Moy		Ardue		Difficile		Très difficile et +									
	+4	+3	+2	+1	+0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15
2d6 – Incompétent	72%	58%	42%	28%	17%	8%	3%	0%	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
3d6 – Débutant	95%	91%	84%	74%	63%	50%	38%	26%	16%	9%	5%	2%	0%	x	x	x	x	x	x	x
4d6 – Aguerri	100%	99%	97%	95%	90%	84%	76%	66%	56%	44%	34%	24%	16%	10%	5%	3%	1%	0%	0%	x
5d6 – Expert	100%	100%	100%	99%	98%	97%	94%	90%	85%	78%	69%	60%	50%	40%	31%	22%	15%	10%	6%	3%

X : impossible

0 % : possible mais probabilité inférieure à 1 %

CRÉER/ADAPTER UN UNIVERS À ARCHÉTYPE

Séparez les éléments : une partie Background pure (sans détail technique) et une partie Mécanique répondant à ce que vous avez envie de faire vivre « en plus » à vos joueurs. Si vous avez envie de simuler une montée dans l'horreur, le stress, l'angoisse inventez une Ressource qui la matérialise en plus des éléments narratifs. Si vous avez envie de jouer sur la gloire ou l'ascension sociale, pareillement, dotez-vous de la Ressource adéquate.

Voici une checklist des éléments à définir au niveau *mécanique* pour avoir un Univers à jouer avec Archétype :

LE THÈME

Décrivez en quelques mots l'univers, l'ambiance voulu, les thèmes abordés.

Sources d'inspiration

Donnez vos sources d'inspiration (et quels éléments vous y piochez)

LES CULTURES & LES BIOMES

Listez les Cultures et les biomes possibles

LES RÔLES

Listez les Rôles généraux ou spécifiques, décrivez ce que chaque rôle sait faire et surtout ce qu'il ne sait pas faire et qui pourrait être ambiguë.

Par exemple un guerrier est-il aussi bon bretteur qu'archer ? Sait-il utiliser une arme de siège ? A-t-il des notions de chasse ? Sait-il monter à cheval ? Quelle différence y a-t-il dans vos Rôles entre un guerrier, un archer, un chasseur et un cavalier ?

LES RESSOURCES

Déterminez les Ressources qui seront utilisées, notamment avec les Pouvoirs mais aussi avec les ambiances, les enjeux de votre campagne. Vous pouvez aussi créer des Ressources temporaires pour un scénario par exemple.

LES POUVOIRS

Pour son univers, le Mj, devra définir précisément le cadre de fonctionnement des *Pouvoirs*.

- Pouvoirs simples
- Pouvoirs complexes

LES ÉLÉMENTS PRAGMATIQUES

Équipements, système commerciaux et monétaires, société (justice, religion, police, armée, organisation, politique, tabou, etc.)

GESTION DES PNJ & DES FACTIONS

Calendrier, ressources, motivation, enjeu

Némésis

GESTION DES PJS & PROGRESSION

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Dans Archétype, il n'y a pas de système mécanique de progression des personnages. Cela ne veut pas dire que les personnages n'évoluent pas ! Il n'y a pas de « niveau » global de personnage, pas de compétences à améliorer, les seuls niveaux, ceux des Rôles, ne sont pas vraiment voués à évoluer à l'issue d'une courte période.

Si votre Campagne intègre des ellipses sautant des périodes se comptant en mois ou en année, il est évident que le niveau des Rôles peut évoluer, ou que des Rôles Débutant apparaissent. C'est au Mj de faire évoluer les personnages en fonctions des occupations de ce dernier décidé avec son Joueur.

Les Ajustements sont aussi là pour apporter des pointes de précision pour le personnage. N'oubliez pas l'histoire du personnage qui va comporter aussi des éléments narratico-mécanique pouvant donner lieu à des bonus ou des malus lors de test. Si vous considérer que le personnage a eut un gain d'expérience significative dans une compétence spécifique, indiquez le dans les ajustements pour qu'il ait un bonus par exemple.

MORT D'UN PERSONNAGE

FICHES RÉFÉRENCES

CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom : Donnez le nom. Lui allouer un « titre » représentatif.

Culture : Doit comporter la Culture et le Biome d'enfance.

Exemples de Cultures : Elfe des bois, Humain, Cajun, Afro-américain, Tsigane, Corpo, Nomade, Barbare, Mentat, Cyborg, Robot, IA, Primitif, Hobbit, Cimmérien, Romain, Français, Colonialiste, Colons, Autochtone...

Exemples de Biomes : campagne/plaine/brousse/savane, forêt, jungle, désert, arctique, troglodyte, marais, urbain, insulaire, montagne, sub-urbain (bidon ville), zone contaminée, station spatiale, urbex (ruine urbaine)...

Rôles : un ou plusieurs Rôles (champ de compétence) avec chacun un niveau d'expérience (Débutant, Aguerri ou Expert)

Exemples de Rôles : Barbare, Voleur, Sorcier, Pilote de vaisseau, Contrebandier, Terraformateur, Ingénieur SI, Érudite

du vieux temps, Mécanicien, Fonctionnaire, Malfrat, Électricien, Informaticien...

Ajustements : Détails narratico-mécanique sur le personnage non lié à un Rôle. Peut donner des bonus ou des malus. Peut être associé à un niveau d'expérience...

Ressources : Selon l'univers et les enjeux, le Mj détermine les Ressources utilisées lors des parties. Souvent la Combativité est un minimum.

Finaliser le personnage : Son histoire (son vécu), sa personnalité (sa morale, ses ambitions, ses doutes, ses convictions, son caractère, sa sociabilité), son portrait (apparence, allure, habits, style vestimentaire), son équipement (les possessions importantes pour lui et le matériel inhabituel), sa famille, ses amis, ses contacts, ses ennemis, sa Némésis...

MÉCANIQUE DE JEU

C'est au Mj de décider s'il y a besoin d'un test.

Le Mj peut décider, pour le bien de l'histoire, qu'une action réussisse ou échoue automatiquement.

Niveau d'expérience

- *Incompétent* : 2d6
- *Débutant* : 3d6
- *Aguerri* : 4d6
- *Expert* : 5d6

Difficulté

- Très facile : +5 à +3
- Facile : +2 ou +1
- Moyenne : +0 ou -1
- Ardue : -2 ou -3
- Difficile : -4 ou -5
- Très difficile : -6 à -12 et moins

Test : $nd6 + \text{ajustement} + \text{difficulté}$: Si le résultat est ≥ 9 , l'action est réussie. Si le résultat est ≤ 9 c'est un échec.

COMBAT & ADVERSITÉ

Adversité :

Piétaille (+2) ; Combativité : 1

Coriace, Costaud(+0) ; Combativité : de 2 à 4

Demi-Boss (-4) ; Combativité : de 3 à 8

Boss, Vilain (-8) ; Combativité : de 6 à 10 ou +

Mortel (-) ; Combativité : -

Combat à distance

- à bout portant (<5m), cible immobile, cible grande (taureau) : +2
- à faible distance (5-15m), cible peu mobile, cible moyenne (humain) : +0
- à distance modérée (15-50m), cible mobile, cible cachée, un membre : -2
- à grande distance (50-150m), cible courant, petite cible (chat), la tête : -4
- au-delà de 150m il faut un dispositif spécial de visée.