

Un ensemble de talents particulier

Création du personnage

Tous les joueurs jouent le même personnage, représentant une **facette** de sa personnalité, de son passé et de ses compétences.

Le maître de jeu prépare une situation dans laquelle est projeté le personnage. À tour de rôle, les joueurs répondent aux questions :

- Quel est le **nom du personnage**?
- **Que faisait-il** avant que la situation ne change?
- Quel est son **objectif principal**?
- Pourquoi la **solution la plus simple** est-elle complètement impossible?
- Quels sont cinq **objets** qu'il a présentement sur lui ou à portée de main?
- Qu'est-ce qu'il tente d'**éviter à tout prix**?

Chaque joueur décide des éléments de sa facette :

- Deux ou trois **talents** généraux, mais suffisamment précis. Par exemple, utiliser une arme à feu, cuisiner, psychologie, conduire une moto.
- **Résilience** de départ de **4**, ou **3** si trois **talents**. Le maximum est toujours **5**.
- Deux **aversions**. Par exemple, parler à des inconnus, endurer de la douleur, résister à l'alcool.
- Un titre pour la **facette**. Par exemple, le Père, la Réparatrice, les Indécis, l'Enfant.
- **Courage** de départ de **1**. Il n'y a pas de limite maximale.

Déroulement du jeu

Le joueur suivant le dernier ayant répondu à une question commence en contrôle.

Le maître de jeu décrit la scène et répond aux questions des joueurs, mais seul le joueur en contrôle peut agir. Si la seule issue possible d'une scène est d'attendre, pendant un voyage ou un repos par exemple, toutes les **facettes** regagnent **1 Résilience** et la prochaine scène débute.

Objets

Le personnage débute avec cinq **objets**, mais ce nombre peut diminuer ou augmenter durant ses péripéties. Tant que la logique le permet, il n'y a pas de limite sur le nombre d'**objets** qui peuvent être transportés.

Un **objet** laissé derrière peut être récupéré plus tard dans les bonnes circonstances. Si un joueur souhaite obtenir un **objet** qui n'a pas été décrit dans la scène, le maître de jeu peut lui donner si sa présence est probable, ou demander une **action** appropriée.

Prendre le contrôle

Seul le joueur qui a le contrôle peut faire agir le personnage. Lorsque le joueur a réalisé une **action**, le contrôle doit être repris par le joueur ayant le plus de **résilience**, incluant le joueur qui vient de réaliser l'**action**. En cas d'égalité, le joueur lançant le **d6** plus élevé l'emporte.

Si un autre joueur veut prendre le contrôle de force, il doit dépenser **1 Résilience**.

Action

Quand une **action** n'est pas assurée de réussir, le joueur doit faire un test. Le joueur indique quel talent il souhaite utiliser. Le maître de jeu indique les conséquences possibles si le test n'est pas totalement un **succès**.

Le maître de jeu détermine le bonus à donner :

- **+2** si le **talent** reflète parfaitement l'**action**
- **+1** si le **talent** a minimalement un certain lien
- Si plus d'un **talent** s'appliquent à une **action**, le maître de jeu peut attribuer un bonus de **+1 additionnel**.
- Si une **action** précédente contribue à l'**action**, le maître de jeu peut attribuer un bonus de **+2 additionnel**.

Le joueur peut dépenser autant de **Courage** qu'il souhaite pour recevoir un **bonus équivalent** avant de réaliser le jet.

Si l'**action** est en conflit avec une des **aversions** d'une autre **facette**, chaque joueur éligible peut décider de donner une **pénalité de -1** au jet pour regagner lui-même **1 Résilience**.

Le jet est réalisé avec **2d6** et les ajustements.

- **7 et moins** : le résultat n'est pas celui attendu et la **facette** perd **1 Résilience** ou **1 Courage**.
- **8 à 10** : le résultat souhaité est obtenu, mais avec une **complication**.
- **11 et plus** : le résultat souhaité est obtenu.

Si l'action est en conflit avec une des **aversions** de la **facette**, le joueur peut faire un choix avant de lancer :

- **Fuir ou éviter** : Si cette option est possible, la **facette** récupère **1 Résilience**, perd le contrôle et ne peut pas le récupérer tant qu'un autre joueur n'a pas réalisé une **action**. Il évite de lancer, mais la situation devient plus sévère.
- **Affronter ses peurs** : Sur un résultat de 7 et moins, la **facette** perd **1 Résilience additionnelle**. Sur un résultat de 8 et plus, la **facette** obtient **1 Courage**.

Trauma

Quand une facette tombe à **0 Résilience**, le personnage obtient un **trauma** approprié :

- **Blessure physique** : **pénalité de -1** à toutes les **actions physiques**
- **Désordre** : une des **aversions** de la **facette** devient une aversion pour le personnage et cette **aversion** ne peut fournir de **Courage**
- **Perdre un objet** : l'objet est détruit ou perdu à jamais
- **Panique** : **pénalité de -1** à toutes les **actions mentales**
- **Stress** : **pénalité de -1** à toutes les **actions**

La **Résilience** de la facette est remise à **1**. Au bout de **4 traumas**, le personnage est trop affecté pour terminer sa quête, son objectif devient hors d'atteinte ou il meurt tout simplement.

Maître de jeu

Progression

Le maître de jeu conserve un décompte des **succès** acquis. Certains **échecs** ou **complications** peuvent faire reculer ce décompte. Dans la seconde moitié du décompte, les enjeux sont plus élevés et urgents.

- 2 heures : 10

- 3 heures : 15

Le décompte est un guide plus qu'une limite dure : ajuster les dernières minutes de jeu au niveau de progrès des joueurs. S'ils n'ont pas suffisamment de succès, il arrivent peut-être trop tard à leur destination. S'il réussissent trop tôt, ils ont probablement besoin de compléter une autre tâche.

Complications et échecs

Les **complications** sont liées aux situations et ne doivent pas annuler un **succès**, directement ou indirectement. Les conséquences varient en fonction du danger de l'**action** :

- L'**action** dévoile une vérité déconcertante
- L'effet de l'**action** est d'une durée limitée
- L'objet ne peut plus être réutilisé de la même façon
- L'**action** attire l'attention
- Le personnage subit un **trauma temporaire** qui affecte le prochain jet
- Il n'est plus question de faire marche arrière

Quand un joueur subit un **échec**, les effets sont plus dramatiques. Dans tous les cas, les circonstances changent et empêche la répétition de l'**action**. Le déroulement dépend du niveau de danger de la situation ou de l'**action** elle-même :

- Le personnage est capturé ou déplacé
- Le résultat souhaité est maintenant impossible
- La facette obtient une nouvelle **aversion**
- Les conséquences sont subies par une autre personne
- Le danger est imminent
- L'**objectif principal** subit un changement

Si une conséquence n'est pas immédiatement évidente, lancer 1d6 et utiliser la complication comme source d'inspiration.

Inspirations

- Everyone is John
- Bluebeard's Bride

Version 1.1 par Nihb