

Garde-robe: The Monstering Manuel du héros

Par R.F. Archambault

The deepest definition of youth is life as yet
untouched by tragedy.

Alfred North Whitehead (1861 - 1947)

Thème

Ce jeu se veut un jeu d'horreur. Dans ce jeu, les personnages, ou héros, sont des enfants plutôt jeunes. De 6 à 12 ans. Ils sont arrachés à leurs domiciles familiaux et laissés à eux-mêmes dans un monde monstrueux.

Pourquoi un jeu d'horreur?

Parce que j'aime ça.

Pourquoi des enfants, petits, fragiles et innocents dans un jeu d'horreur?

Les monstres dégoûtants et les petits enfants colorés, par contraste, se mettent en valeur mutuellement.

Ce monde, ce jeu peut être utilisé de différentes manières, dépendamment du talent et des intérêts de chacun. Le suspense est très agréable dans un jeu de rôle, mais peu de maîtres y parviennent.

Je crois que l'univers enfantin est une façon originale de jouer dans un monde fantastique contemporain.

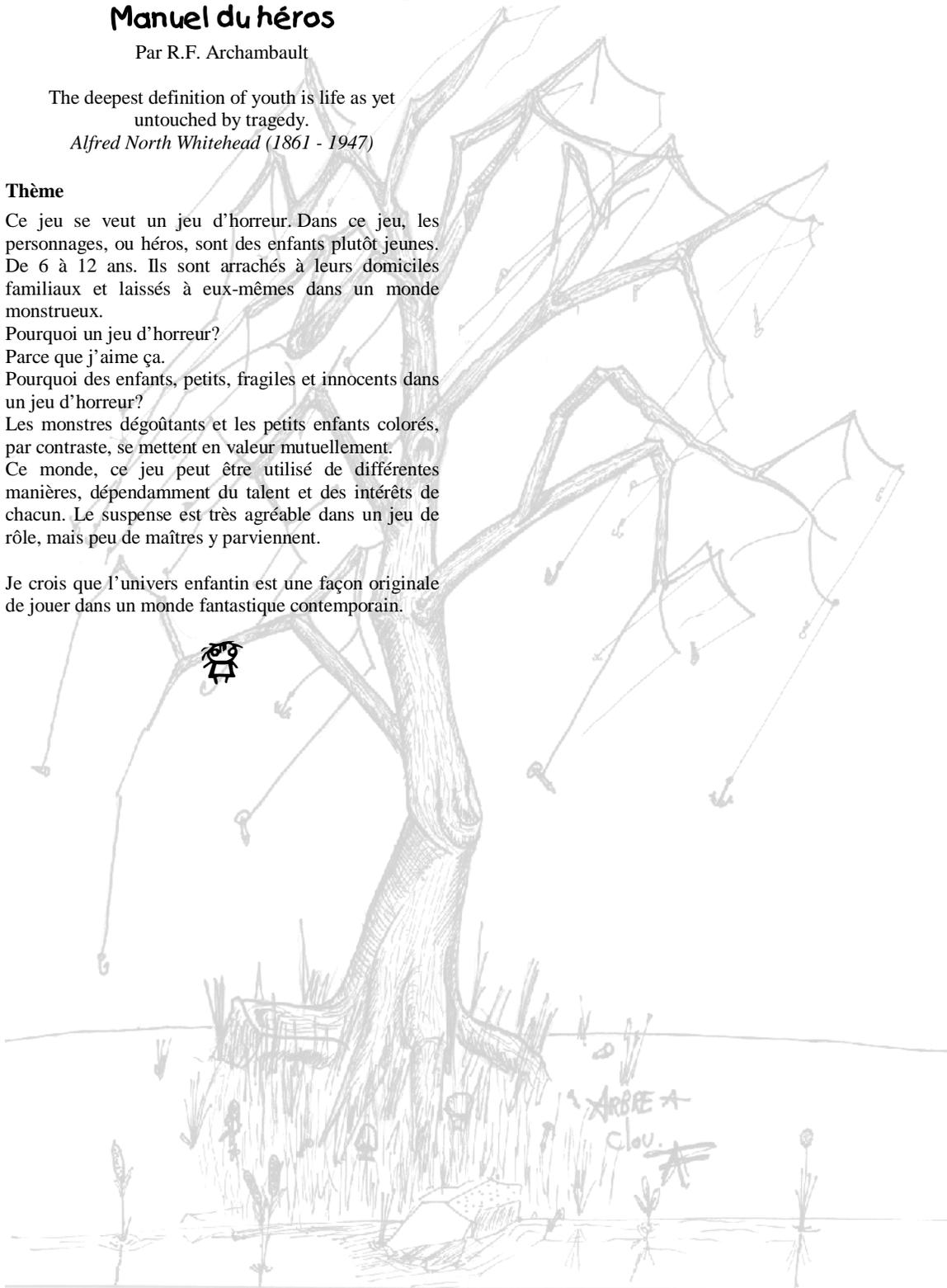


Table des matières

Garde-robe: The Monstering Manuel du héros	1	Ami	14
Thème	1	Animaux	14
Introduction	3	Bébé lala	15
Le jeu de rôle	3	Cow-boy	15
Dé	3	Innocence	15
Personnagerie	3	Ninja	15
Type	3	Peur	16
Le croyant	3	Princesse	16
L'âge du doute	3	Scout	16
Le Grand	3	Super héros	16
Les caractéristiques	4	D'autres sorts?	16
Les Bonus	4	Magie Élémentaire	16
Caractéristique maximum	4	Monde	17
Attaque, Mêlée, tir et défense	4	Climat	17
La santé	5	Temps	17
Les points de courage (PC)	5	Économie	17
Les Compétences :	5	L'encre	17
Le merveilleux	6	Les enfants	17
Les objets merveilleux :	6	Les vilains	17
Tableau résumé des objets merveilleux	7	Faune et flore	18
Les pouvoirs :	7	Le royaume Gobelin	18
Les groupes de pouvoir :	7	Constantinople	18
Équipement	7	Duché de Papou:	18
Résumé de la création de personnage	7	Duché de Romplomplon	19
Règlerie	8	Duché de Glas	19
Round	8	Les îles	19
Scène	8	Feuilles de personnage	20
Action:	8	Annexe	25
Modificateurs:	8	Création de personnage :	25
Déplacement	9	Tableau résumé des objets merveilleux	25
Santé	9	Table de coup critique :	25
Point de courage	9	Table de Terreur	25
Perdre des points de courage	9	Index	26
Gagner des points de courage	9		
Dommages et blessures	9		
Combat	9		
Tomber	9		
Sauter	10		
Feu	10		
Poison	10		
Mourir de terreur	10		
Combat	11		
Règle de combat de base	11		
Initiative	11		
Toucher sa cible	11		
Dommage	11		
Dommage minimum	11		
Table de coup critique :	12		
Table de Terreur	12		
Table de Terreur	12		
Règle de combat optionnelle	13		
Environnement de combat	13		
Manœuvres	13		
Art martiaux	13		
Sorcellerie	14		
Lancer un sort	14		
Échec	14		
Les groupes de pouvoir	14		
Agent secret	14		

Introduction

Le jeu de rôle

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle? Vous le savez probablement. Sombre individu que vous êtes. Pour ceux qui l'ignorent, voici la définition de la Fédération Française de Jeux de Rôle.

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.

Dé

Dans le cadre d'une partie, les participants vont avoir à utiliser des dés. La nomenclature « d6 » signifie un dé à 6 faces. D20, conséquemment, représente le résultat d'un dé à 20 faces.

Personnagerie

Un personnage a un nom, un type, des caractéristiques, des compétences...



Type

Le type de personnage est une notion absurde dans la vie de tous les jours mais très utilisée dans le cinéma, le théâtre, les jeux de rôle. On peut comparer le type de personnage à un stéréotype, un genre ou même un rôle. On peut facilement retrouver des types de héros au cinéma. Le défenseur de la veuve et de l'orphelin.

La femme fatale. Le sidekick rigolo... Dans ce jeu, il y a 3 types de personnage.

Le croyant : Le croyant est le plus jeune des personnages. Il est par conséquent souvent le plus faible. Moins autonome, ayant moins de connaissances que ses amis plus âgés, il est tout de même conscient du monde qui l'entoure. Le merveilleux fait partie de son monde. Pour lui, son ours en peluche fait fuir les monstres, se cacher sous sa couverture le protège des monstres cachés sous de lit. Sa foi est telle que, dans le monde des monstres, son ours va effectivement faire fuir les monstres. Sous sa couverture, il sera invisible.

L'âge du doute : Un âge ingrat que celui là. Le merveilleux s'effrite lentement. On se rend compte qu'il y a des Pères Noël dans tous les centres d'achats. On s'attache toujours au côté magique des choses, mais on n'est plus un petit maintenant! Plus fort, plus grand que le croyant, mais moins que le grand. Son ours ne le protège plus contre les monstres (mais, sans l'avouer, il préfère toujours que la porte de la chambre soit entr'ouverte pour laisser pénétrer un mince rayon lumineux...) Le merveilleux l'affecte toujours malgré tout : il va traiter le bâton de hockey qu'il a reçu en cadeau de son grand-père avec une dévotion particulière, comme une relique. Et c'est un peu ce que sont certains objets de notre enfance, des reliques.

Le Grand : Le grand est, comme son nom l'indique, grand. Fort. Autonome. Il connaît beaucoup de choses. Il lit et écrit sans trop de difficulté. Il a même commencé des cours de langue seconde. Il fait du sport, du camping, garde son petit frère de temps à autres. Il ne croit plus au Père Noël. Ni à la fée des dents. Il n'a plus peur des monstres. Il écoute même des films d'horreur parfois. Le merveilleux meurt lorsque l'on est grand. Il est remplacé par le cinéma et les jeux vidéo.

Étienne se fait un personnage. Il décide de faire un héros de l'âge du doute. Le personnage sera un enfant qui adore jouer à Star Wars. Il s'appellera « Luke Skywalker »

Le monde de référence de ce jeu est mon école primaire, une petite école qui recevait des enfants pour les 4 premières années de leur éducation. Quel est l'âge d'un croyant? L'image que j'avais était celle d'un enfant de 6 ou 7 ans, qui entre pour la première fois à l'école.

L'âge du doute, suivant donc, 8, 9 ans, et les grands 10, 11 ans, les grands de quatrième année. Ces chiffres, comme tous les chiffres, n'apportent rien à la richesse d'une histoire, je les ai donc enlevés des règles « officielles » pour les mettre ici, en marge, simple indication, à peine conseil...

Les caractéristiques

Les caractéristiques déterminent les forces et les faiblesses d'un personnage.

Les caractéristiques de départ d'un personnage sont déterminées au hasard. Une caractéristique négative indique une faiblesse, une caractéristique positive indique un avantage. Une caractéristique égale à 0 est dans la moyenne, pour un enfant. Le joueur jette 1d6 auquel il soustrait 3. Ce qui donne un résultat entre -2 et 3. Ceci doit être fait 9 fois. Ensuite, le joueur peut déterminer quel chiffre sera attribué à quelle caractéristique.

Étienne détermine les caractéristiques que sont personnage aura. Il jette un dé 9 fois : 1, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 6
Il doit soustraire 3 à chacun de ces résultats. Il obtient donc :
-2, -1, 0, 0, 0, 1, 1, 2, 3

Dextérité : L'habileté manuelle. La facilité à utiliser ses mains. Délicatesse, adresse.

Force : Puissance brute.

Intelligence : Mémoire, capacité à apprendre.

Perception : Vision, l'ouïe, l'odorat.

Rapidité : Vitesse de déplacement, capacité à sauter et esquiver.

Résistance : Résistance aux maladies et aux blessures.

Rêve : Facilité à croire en tout ce qui est merveilleux.

Social : Capacité à communiquer.

Volonté : Tolérance à la douleur.

Étienne assigne chaque résultat à une caractéristique

Dextérité : 0

Force : 3

Intelligence : 0

Perception : -1

Rapidité : 0

Résistance : 1

Rêve : 2

Social : -2

Volonté : 1

Les Bonus

Les héros plus âgés, à l'âge du doute ou les grands, ont des points qu'ils peuvent ajouter au résultat des dés.

Les grands ont 5 points et les héros à l'âge du doute, 3.

Un héros de l'âge du doute a 3 points qu'il peut ajouter à ses caractéristiques. Etienne ajoute donc 2 points en dextérité et un en social. Ce qui donne un résultat de :

Dextérité : 2 (0 + 2 points = 2)

Force : 3

Intelligence : 0

Perception : -1

Rapidité : 0

Résistance : 1

Rêve : 2

Social : -1 (-2 + 1 point = -1)

Volonté : 1

Caractéristique maximum

Avec les bonus, un joueur pourrait avoir des caractéristiques trop élevées. Les caractéristiques ont donc un maximum.

Croyant : 3

Age du doute : 4

Grand : 5

Les adultes?

Le maximum d'une caractéristique est l'âge du personnage divisé par 2 (à peu près). Un adulte pourrait donc avoir +10 ou même +15 dans ses caractéristiques. Comparé à un enfant de 6 ans, un adulte est un titan à la force insurmontable.

Attaque, Mêlée, tir et défense

Lors d'un combat, un coup de poing ou un duel au fleuret, plusieurs caractéristiques physiques influencent le combat.

La valeur de « **Mêlée** » représente ce mélange de force brute, de dextérité et de rapidité. Lorsqu'un test de combat au corps à corps doit être fait, la valeur de mêlée va modifier le résultat du dé.

Tir montre la précision, l'aptitude à manier des armes de tir tel l'arc, le pistolet et la tarte à la crème.

Défense peut représenter deux choses : la rapidité et la facilité avec laquelle le personnage peut éviter les projectiles et les coups ou elle représente la résistance aux coups et à la douleur.

Mêlée = Rapidité + Force

Tir = Dextérité + Perception

Défense = 12 + Perception + Rapidité ou
12 + Résistance + Volonté

Prendre toujours le plus grand total pour la valeur de défense.

Ces chiffres (mêlée, tir et défense) vont être expliqués dans le chapitre sur le combat.

Étienne calcule les valeurs de Mêlée, Tir et défense.

Mêlée : force + rapidité : 3 + 0 = 3

Tir : Dextérité + perception : 2 + -1 = 1

Défense : le meilleur entre

12 + perception + rapidité 12 + -1 + 0 = 11
et

12 + résistance + volonté 12 + 1 + 1 = 14

Donc, 14 de défense.

La santé

L'état de santé du personnage a un impact sur ce que le personnage peut accomplir comme action. Une coupure à la main va nuire à la dextérité d'un menuisier. Il y a quatre endroits où la blessure peut être : tête, tronc, bras, jambes.

Le niveau de santé (blessure légère, foulé, foulé brisé...) n'est pas utilisé durant les combats. Libre à vous de l'utiliser dans certaines situations pour que vos joueurs aient à faire face à des périls différents.

Les points de courage (PC)

Les points de courage illustrent le courage, la détermination. Lorsqu'un héros n'a plus de point de courage, le personnage peut s'évanouir, se cacher dans un coin et gémir, puis finalement, mourir de peur...

Les points de courage de départ sont égaux à

5 + Volonté + 1d4 pour un croyant

9 + Volonté + 1d6 pour l'âge du doute

12 + Volonté + 1d8 pour un grand

Le total des points de courage pour un personnage de l'âge du doute est égal à 9 + volonté + 1d6.
9 + 1 + 1d6 = 15. Luke a 15 point de courage.

Les Compétences :

Une compétence est un champ d'expertise ou d'intérêt que le personnage a.

Une compétence donne un bonus à un certain nombre d'activités.

Exemple de compétence : Jouer à la cachette : +1

Ici, la compétence « jouer à la cachette » donne un bonus de 1 lorsque le personnage doit faire certains tests. Pour courir, se cacher, trouver quelqu'un qui se cache, le bonus s'applique. Pour frapper un monstre avec un bâton, faire à manger, ou convaincre, le bonus ne s'applique pas.

Les croyants n'ont pas de point de compétence. Les héros à l'âge du doute en ont 2. Les grands, 4.

Avec 2 points de compétence, un personnage peut avoir 2 compétences, chacune d'elle donnant un bonus de 1, ou avoir une seule compétence donnant un bonus de 2.

À la création, discuter avec le joueur. Il est raisonnable de déterminer 3 actions types ou une compétence donnera des bonus. Voici une liste de compétences et des exemples d'action où les bonus s'appliquent. La liste de compétences n'est pas exhaustive.



Baseball : courir, lancer, frapper avec un bâton.

Ballon : Lancer, esquiver, attraper

Cachette : courir, se cacher, trouver quelqu'un

Cadet : survivre en forêt, insulter/résister aux insultes, leadership

Camps de jour : tirer à l'arc, faire du canot, natation

Camping : Connaissances générales, raconter des histoires, survie en forêt

École : lire, écrire, math, géographie

Ferme : travailler avec les animaux, équitation

Judo : rester calme, combat à main nue

Scout : faire des noeuds, chanter, survie en forêt

Jouer au chevalier : frapper, équitation, déguisement

Jouer au ninja : camouflage, ne pas faire de bruit, combat à main nue

Jouer au pirate : navigation, combat au sabre et au pistolet, endurance à l'alcool (ou au kool-aid)

Jouer à star wars : se battre à l'épée, parler extra-terrestre, piloter un véhicule volant

Soccer : courir, donner des coups de pied ou de tête, poursuivre

Le personnage a 2 points de compétences. Etienne choisie pour son héros; Jouer au Jedi +1 et Activité parascolaire : Sport +1

Jouer un Jedi pourrait donner des bonus de 1 pour se battre, pour piloter des véhicules volant et autres activités appropriées pour un Jedi.

Les sports vont donner un bonus de 1 pour lancer et attraper des objets, courir...

Règle concernant les compétences :

Une compétence ne peut en inclure une autre.

La compétence ballon permet de lancer, d'esquiver, et d'attraper. Un joueur ne peut pas faire l'énoncé suivant : « j'ai la compétence « Camp de jour » et au camp de jour, on jouait au ballon, puis-je tenir compte de mon bonus de « camp de jour » pour faire ce test d'esquive? » Non. On peut considérer qu'une compétence peut permettre d'effectuer 3 tâches majeures.

Attention : Ce système de compétences n'est pas Gurps, ni D&D. Il est flou et souple. Ici, lors des parties, la discussion est de mise pour déterminer quelle compétence s'applique à quelle situation.

Le merveilleux

Les croyants ont 8 points merveilleux. Les personnages à l'âge du doute, 3.

Les points merveilleux sont dépensés lors de la création du personnage. Ce sont, dans le monde humain, des croyances enfantines et dans le monde des monstres, des pouvoirs exceptionnels. Ces points servent à obtenir soit des objets exceptionnels, soit des pouvoirs surnaturels

Les objets, selon leur nature d'objet, peuvent être volés, perdus ou détruits. Mais ils sont faciles à utiliser et fiables.

Les pouvoirs magiques, eux, ne peuvent être volés ou détruits. Le personnage doit, pour utiliser un pouvoir merveilleux, réussir un jet de rêve.



Les objets merveilleux :

Nom de l'objet

Coût : *Combien de point merveilleux doivent être dépensé pour avoir l'objet. Le pouvoir magique de l'objet peut être utilisé constamment ou un certain nombre de fois par jour.*

Effet : *Une description de ce que l'objet fait d'exceptionnel.*

Arme

Coût : (1x/jour:1 permanent:3)

Effet : L'objet peut servir comme une arme. (Sabre d'abordage d'un costume de pirate, toutou, boîte à lunch, yo-yo) les dommages de l'arme sont de 1d10.

Boîte à lunch merveilleuse

Coût (1x/jour:1 3x/jour:2)

Effet : la boîte à lunch fournit un repas pour une personne, un certain nombre de fois par jour. Chacun d'eux peut redonner 1d3pts de courage. Les repas peuvent être partagés avec une personne, dans ce cas, chaque personne reçoit 1 point de courage.

Cadeau

Coût (1x/jour:2 3x/jour:3 permanent:4)

Effet : L'objet en question est exceptionnel aux yeux du personnage. Le propriétaire de cet objet a un bonus de +2 lorsqu'il l'utilise. Par exemple : un bâton de hockey (compétence hockey +2), une boussole (compétence orientation +2), un habit de judo (judo +2), une bicyclette. Un cadeau qui sert en combat inflige des coups critiques sur un 20 naturel.

Cadeau de grand-père (ou de grand-mère)

Coût (1x/jour:3 3x/jour:4 permanent:5)

Effet : Comme un cadeau, mais le bonus est de +3.

Couverture d'invisibilité

Coût (1x/jour:3 permanent:5)

+1 point pour que l'objet puisse affecter d'autres personnages, en plus de l'utilisateur.

Effet : Lorsqu'il est sous cette couverture, le personnage est invisible.

Objet de courage

Coût (1x/jour:2 3x/jour:3)

+1 point pour que l'objet puisse affecter d'autres personnages que l'utilisateur.

Effet : Un objet permet au personnage de regagner du courage. 1 fois par jour, le personnage peut faire une action ordinaire (un round) pour regagner 1d6 points de courage.

Objet exceptionnel

Coût : (1x/jour:1 3x/jour:2 permanent:3)

Effet : lorsque le personnage utilise ou porte cet objet, une de ses caractéristiques est augmentée de 1. (Par exemple, un costume de pirate augmentant la force ou encore des souliers bleu de rapidité)

Objet lumineux

Coût : (3x/jour:1 permanent: 2)

Effet : l'objet peut produire de la lumière. Éclairage équivalent à une chandelle.

Objet de vol

Coût : (1x/jour:1 3x/jour:3 permanent:4)

+1 point pour que l'objet puisse porter d'autres personnages en plus de l'utilisateur

Effet : l'objet permet de voler, une fois par jour, à la même vitesse que la vitesse de course du personnage. Durée : 2d6 minutes.

Un héros à l'âge du doute à 3 point merveilleux. Étienne les utilise pour que son personnage ait des objets merveilleux. Luke aura son tuyau de carton qui peut servir d'arme une fois par jour, pour 1 point. Il aura aussi une cape, faite par sa mère, qui lui permet de voler, une fois par jour. Dans le revers de la cape, la mère de Luke a cousu une pochette dans laquelle elle met la collation de Luke. La cape sert de boîte à lunch, une fois par jour.

retrouvent des choses qui leurs sont propre peut être un moment positif, joyeux et réconfortant. Parfait pour faire une pause au milieu des abominations qui peuplent *Garde-robe : The Monstering*.

Qui a kidnappé vos personnages? Probablement un cocher (voir l'Antagonisterie) Il a peut-être pris quelques objets dans la chambre de l'enfant. Pour les vendre, pour lui...

Tableau résumé des objets merveilleux

objet	1x / jour	3x / jour	Permanent
Arme	1		3
Boîte à lunch	1	2	
Cadeau (+2)	2	3	4
Cadeau (+3)	3	4	5
Couverture	3		5
Courage	2	3	
Caractéristique +1	1	2	3
Lumière		1	2
Vol	1	3	4

Le nombre d'objets est à votre discrétion. Ça peut être 1d4 objet par personnage. Voici des exemples d'objets que vos personnages peuvent avoir :

Un chapeau, des souliers, un collier de chien avec la laisse, une patate, une cocotte (pomme de pin), des cailloux, un pion de monopoly, un savon, une petite croix de première communion, photo du personnage avec son père, oreiller, jouet, toutou.

Touche finale : Luke aura comme équipement, une paire de pantalon de pyjama, une chaîne en argent avec une petite croix en plus de son tuyau de carton et de sa cape.

Les pouvoirs :

Les pouvoirs sont divisés en groupe.

Avoir un groupe de pouvoir coûte 3 points merveilleux.

Avoir un deuxième groupe de pouvoir coûte 4 points merveilleux (en plus du coût pour le premier).

La description des pouvoirs et la mécanique pour les utiliser est dans la section Sorcellerie.

Les groupes de pouvoir :

Tous les groupes de pouvoir ne sont pas disponibles aux enfants. Ceux qui sont à leur porté sont les suivant :

Peur : sous ce titre sont regroupés des pouvoirs déclenchés par la peur que le personnage ressent. Ce sont souvent des pouvoirs défensifs.

Innocence : Des pouvoirs simples ou le personnage à une chance particulière ou est protégé par le destin.

Ami : Des pouvoirs pour aider les amis.

Animaux : appeler les animaux en cas de besoin.

Équipement

Est-ce que les personnages commencent avec des objets? Cela va dépendre de votre 1^{er} scénario. Si le monstre qui a emmené vos personnages ici a emmené les objets merveilleux du tout petit, il a peut-être aussi pris autre chose. Le moment où les personnages

Résumé de la création de personnage

- Choisir un nom.
- Choisir un type.
 - Croyant
 - Age du doute
 - Grand
- Déterminer les caractéristiques.
 - 1d6-3 par caractéristique
- Modifier les caractéristiques.
 - Age du doute = +3
 - Grand = +5
- Calculer **Mêlée, tir et défense**
 - **Mêlée** = Rapidité + Force
 - **Tir** = Dextérité + perception
 - **Défense** =
12 + Perception + rapidité
Ou
12 + Résistance + Volonté
- Attribuer les compétences.
 - Croyant = 0
 - Age du doute = 2
 - Grand = 4
- Utiliser les points merveilleux.
 - Croyant = 8
 - Age du doute = 3
 - Grand = 0
- Calculer les points de courage.
 - Croyant = 5 + 1d4 + Volonté
 - Age du doute = 9 + 1d6 + Volonté
 - Grand = 12 + 1d8 + Volonté
- Déterminer l'équipement



Règles

Round

Un round est une unité de temps qui équivaut à 3 secondes.

C'est assez pour: crier une courte phrase, frapper, faire quelque pas et sauter au dessus d'un précipice... Cette unité de temps sert pour les situations complexes, tels que les combats. Dans un round, un joueur va déclarer ce que son personnage va accomplir et faire les jets de dés appropriés. Puis c'est au joueur suivant de faire de même, jusqu'à ce que tous les participants aient agi : c'est la fin du round. Si c'est approprié, un autre round commence, ou la scène continue.

Scène

Une scène est une unité de temps floue qui est utilisée pour les situations plus sociales, plus théâtrales.

Au théâtre, le concept de scène est lié au changement de décors. Dans les jeux de rôles, cela constitue un bon indice, mais rien de plus et sûrement pas une règle.

Un exemple de scène :

Scène 1 : Les personnages erraient dans une sombre forêt lorsqu'ils virent une maison délabrée.

Scène 2 : Les personnages entrent dans la maison, explorent les deux premiers étages et rencontrent un Jardinier qui y vit. Ils combattent le monstre (durant le combat, le round est utilisé) puis prennent la fuite.

Plusieurs sorts ont une durée d'une scène. Ce sont souvent des sorts que les personnages vont utiliser face à une situation inconnue (juste avant d'entrer dans la maison de l'exemple en marge de cette page). Le sort va donc durer du moment où il est lancé (sur le porche de la demeure), jusqu'à la fin de la poursuite hors de la maison (toujours dans l'exemple).



Action:

À plusieurs moments lors de l'aventure les joueurs vont faire faire des choses à leur personnage. C'est la tâche du maître d'évaluer les conséquences de ces actions.

Il y a trois possibilités de dénouement d'action :

Si ça ne peut que marcher : ça marche

Si ça ne peut pas marcher : ça ne marche pas

Si le résultat est possible, mais qu'il y a doute : on fait un jet de dé :

Jeter un D20. Le nombre détermine si l'action du personnage est une réussite ou non.

1-9	Échec
10-12	Réussite
13	Échec terrible
14-19	Réussite
20	Réussite exceptionnelle

Pour une action normale, la difficulté est de 10, c'est à dire qu'un résultat de 10 indique une réussite. Un résultat inférieur indique un échec.

Résultat particulier :

Pour une action particulièrement difficile, le maître peut déterminer que le nombre minimum à obtenir (la difficulté) est 12, ou 15 ou même 20.

Luke veut suivre les traces d'un gobelin dans un bois.

Si le sol est humide, la difficulté est de 10.

Si le sol est vaseux, la difficulté est de 7.

Si le gobelin est passé il y a longtemps, la difficulté est de 14.

Si Luke tente de retrouver une vieille piste, durant la nuit, la difficulté est de 17.

Modificateurs:

Il se peut qu'un personnage soit avantagé pour accomplir une certaine tâche. Une personne forte a plus de facilité à lever une lourde masse. Si une caractéristique (force, rapidité, intelligence) s'applique à une action donnée, ajouter cette caractéristique au résultat du d20.

Luke a une force de 3. S'il veut soulever son lit, il doit réussir un jet de force. Le maître détermine que la difficulté de cette action est de 10. Etienne jette 1d20: le résultat est "9" et ajoute la force de Luke au résultat: $12 (9 + 3 = 12)$. Il réussit à soulever le lit grâce à sa force.

Succès et échec critique

Un résultat de 20 (avant toutes modifications) est une réussite exceptionnelle.

Un résultat de 13 (avant toutes modifications) est toujours un échec. Le 13 porte malchance. Si quelque chose de terrible peut arriver, sur un jet de 13, ça va arriver.

Si le résultat d'un jet de dé modifié est de 13, il n'est pas un échec critique. ($dé = 14 - 1 = 13$)

Tout comme un résultat de 20 modifié n'est pas une réussite exceptionnelle. ($dé = 16 + 4 = 20$)

Déplacement

Un personnage peut se déplacer d'un certain nombre de mètres par round. Certains jeux sont très précis quant à la distance parcourue selon la rapidité du personnage. Ce n'est pas le cas de celui-ci. Ci contre sont des exemples de vitesse relative, si le besoin s'en fait sentir.

Vitesse relative

Les informations suivantes sont simplement pour illustrer des distances parcourues en 3 secondes (un round).

Un adulte qui marche : 3km/h = 2.5 m/round

Un adulte qui sprinte : 25km/h = 21 m/round

Un cycliste : 30km/h = 25m/round

Une voiture : 100km/h = 83 m/round

Santé

Se blesser : Se blesser est si facile, débouler des escaliers, tomber d'un arbre. Le temps nécessaire pour se remettre d'une blessure dépend de celle-ci.

Légère : 1 journée.

Foulure : 2 jours de repos

Fracture : 2 semaines

Scrap : Le membre est inutilisable pour 1 mois.

Si le personnage doit utiliser un membre blessé, l'action qu'il tente d'accomplir sera plus ardue. Pour illustrer cela, le jet de dé déterminant si l'action est réussie sera modifier.

Les membres blessés légèrement ont un modificateur de -1 pour toutes actions.

Les membres foulés : -3

Les membres brisés : -7

Les membres scraps sont inutilisables.

Luke se brise le bras. Après 2 longues semaines, son bras commence à aller mieux. Il est maintenant foulé. Après 2 jours de marche, la foulure disparaît. Il ne reste plus que la blessure légère. Demain, son bras est guérit.

Point de courage

Perdre des points de courage

Voici une liste de situations qui peuvent faire perdre un ou des points de courage :

Attaque de monstre, dans ce cas, le nombre de points de courage perdus est clairement indiqué dans la description du monstre.

Situation particulière: être seul la nuit, par exemple. Dans ce cas, le nombre de points de courage perdus sont au loisir du maître.

Faire perdre des points de courage à cause d'une situation doit être utilisée rarement. Le but est de mettre de l'emphase sur une situation horrible et non pas d'affaiblir les personnages avant chaque combat.

- Personnage seul dans un cimetière, de nuit.
- Personnage seul devant un monstre que le groupe n'a jamais réussi à battre.
- Les personnages affrontant un monstre qui a déjà gravement blessé un des personnages auparavant.

Gagner des points de courage

- Dormir : Une nuit de sommeil complète redonne 1d6 point de courage.
- Un repas:
 - Un bon repas chaud: 1d4 PC
 - Du pain sec et de l'eau: 1 PC
- Des soins: (bandage) 1 PC
- Un ami qui tente de reconforter le personnage: Lorsqu'un personnage n'a plus de point de courage (0 ou moins), un ami peut tenter de le reconforter. Celui ci doit faire un test de social. Une réussite va donner un point de courage. Une réussite exceptionnelle, 1d4. Un échec terrible va en enlever un. (Et donc forcer celui ci à faire un autre jet sur la table de terreur)

Dommages et blessures

Les héros vont avoir à faire face à plusieurs périls.

Combat

Un combat peut entraîner des dommages sous forme de perte de point de courage. Voir la section Combat.

Tomber

« Tomber » désigne la situation ou un personnage fait une chute incontrôlée. Le personnage qui tombe doit faire un test de résistance, pour savoir si sa constitution naturelle va lui permettre d'encaisser le choc.

Les blessures qui résultent d'une chute dépendent de la hauteur de celle-ci. Les chutes sont donc classées en trois groupes :

- Tomber de pas très haut : moins de 2 m
- Tomber de haut : de 2 à 5m
- Tomber de très haut : 5m et plus

La difficulté du test de résistance dépend de la hauteur.

- Tomber de pas très haut : 10
- Tomber de haut : 14
- Tomber de très haut : 18

Hauteur	Test réussis	Test échoué
Pas très haut	Rien	Blessure légère
Haut	Blessure légère	Foulure
Très haut	Foulure	Blessure grave

Sauter

Lorsqu'un personnage tente volontairement de sauter, d'atteindre un endroit moins élevé, il se peut qu'il se blesse. Le personnage qui saute va devoir faire un test de rapidité pour savoir s'il va réussir à bien atterrir.

Si le test de rapidité est échouer, traiter le saut comme une chute incontrôlé (voir section Tomber). Si le test est réussi, traiter le saut comme une réussi : aucun dommage.

- Sauter de pas très haut : 10
- Sauter de haut : 14
- Sauter de très haut : 18

Luke saute en bas d'un mur de 3 mètres de haut. Il fait un test de rapidité, difficulté 14. Etienne jette 1d20 et ajoute la caractéristique rapidité de Luke. Le total est de 4 : le saut est un échec. Il faut traiter le saut comme une chute. Tomber de haut nécessite un test de résistance de difficulté 14. Le résultat du d20 est de 15, plus la résistance de Luke, 1, donne un total de 16. Luke s'en sort avec une blessure légère.

Feu

Le feu est une source de blessure commune.

Traverser du feu, sauter à travers un mur de flamme, ou toute situation où le personnage ne passe qu'une fraction du round en contact avec le feu. Faire un test de rapidité. La difficulté du test dépend de la situation. Sauter au dessus un feu peut nécessiter un jet de rapidité de 10. Traverser un mur de flamme, 12. Traverser un corridor remplis de flamme est plus dangereux. Si le test est réussi, le personnage ne reçoit aucun dommage. En cas d'échec, les dommages sont de 1d6 point de courage et d'une blessure légère à une partie du corps, déterminé aléatoirement.

Lorsqu'un membre est exposé au feu durant un round entier, les dommages sont une coche de blessure et 1d6 point de courage par round.

Dans un combat un goblin tient le bras de Luke au dessus d'un feu. Le premier round, Luke perd 1d6 point de courage et a une blessure légère au bras. Le deuxième. S'il ne réussit pas à se déprendre, au prochain round, il perdra encore 1d6 point de courage et son bras recevra une coche de dommage supplémentaire.

Si le personnage est entièrement dans le feu, la perte de point de courage est doublé et chaque partie du corps est blessé à chaque round.

Poison

Les poisons sont très diversifiés. Comme règle de base, si un personnage est exposé à un poison, il doit faire un test de résistance. La difficulté du test et les conséquences d'un échec ou d'une réussite varie d'un poison à l'autre.

Mourir de terreur

Si un personnage atteint 0 point de courage, un jet de dé doit être effectué sur la table de terreur. Si le personnage a un nombre de point de courage négatif, les soustraire au résultat du dé.

Luke skyaqueu, lors d'un combat contre un jardinier, perd son dernier point de courage, il est à 0 PC. Un jet est fait sur la table de terreur avec 1d20. Plus tard, Luke perd 3 point de courage. Il est donc à -3 point de courage. Un deuxième test de terreur est fait, mais cette fois ci, le résultat du dé est modifier : 1d20-3



Combat

Le chapitre sur le combat est divisé en deux sections : les règles de base et les règles optionnelles. Il est conseillé de jouer une partie ou deux avec les règles de base pour laisser le temps aux joueurs de se familiariser avec elles. Ensuite, selon le désir de tous, les règles optionnelles pourront être introduites.

Règle de combat de base

Initiative.

Qui a l'initiative, qui frappe en premier? Lorsqu'un combat commence, le maître doit déterminer quel est le personnage qui est le plus concerné, le plus en danger. (Ça peut être la cible d'un guet-apens, le premier personnage à entrer dans une pièce...) Le dit personnage doit réussir un test de rapidité avec une plus grande marge de succès que son opposant (disons les monstres). Si le personnage échoue, les antagonistes ont l'initiative, s'il réussit, il a l'initiative.

Celui qui a l'initiative est le premier à agir.

Une fois que le personnage qui à l'initiative a terminé son action, c'est au tour de la personne à sa droite d'agir. Peu important les emplacements, les rapidités relatives...



Toucher sa cible

Si un personnage tente de frapper un adversaire, il doit jeter 1d20 et ajouter sa caractéristique **mêlée**. S'il a une compétence qui lui confère un bonus en combat, ajouter ce bonus au jet du d20. Si le total est supérieur ou égal à la défense de l'adversaire, l'attaque est

réussie. Si le total est inférieur à la défense, l'attaque est un échec.

Si l'attaque en question est une attaque à distance, la méthode est la même, sauf que c'est la caractéristique **tir** qui sera utilisée au lieu de **mêlée**.

Une fois que l'attaque a touché, reste à voir à quel point elle a fait mal ...

Dommmage.

Le but d'attaquer quelqu'un est de lui infliger du dommage. Un adulte frappant quelqu'un risque de lui infliger des blessures. Mais la plupart des combats risquent d'être du type enfant versus monstre de garde robe. Vu que jouer un combat ou des enfants de 6 ans se font briser les membres par des monstres assoiffés de sang n'est pas ce que je qualifie de loisir sain, j'ai donc pris quelque liberté avec les dommages.

Lorsqu'un monstre attaque un enfant et qu'il réussit à toucher sa cible, il va infliger un certain nombre de points de dommage. Ceux-ci sont retranchés du nombre de points de courage de sa victime. Lorsque les points de courage atteignent 0 (ou moins), le personnage risque d'être hors de combat et un jet de dé doit être fait sur la table de Terreur.

Lorsqu'un enfant frappe un monstre, il inflige aussi des dommages qui eux aussi enlèvent des points de courage au monstre. Lorsque les points de courage du monstre atteignent 0, il est considéré comme étant hors de combat.

La quantité de dommage infligé dépend de la force de l'attaquant. Plus l'agresseur est fort, plus les dommages sont sérieux.

A main nue : Dommage = **force**/2

Les armes : Dommage 1d6 + **force**

Et oui, c'est tout. « Armes = 1d6+force » Pas de table complexe. Pas de règle pour les armes à deux mains, ou les rafales de mitrailleuse. Un bâton fait les mêmes dommages qu'un oreiller, un arc ou un pistolet à eau.

Dommmage minimum

Toute attaque qui touche sa cible va infliger des dommages. Un coup de point à main nue fait perdre un minimum de un point de courage. Même si la force de l'attaquant est de zéro. Dans le même ordre d'idée, un personnage qui a une **force** négative fera perdre un minimum de 1 point de courage à sa cible lors d'une attaque réussie.

Un personnage ne doit pas avoir de « vraie » arme. C'est dangereux. Laisser les vraies armes hors de portée des enfants.

Table de coup critique :

Lors d'un coup critique, jeter un d20 en vous fiant sur la table suivante. Pour simplifier les choses, le maître peut aussi simplement déclarer que les coups critiques font les dommages maximums+1.

D20	Résultat
20	Triple dommage
19-18	Double dommage
17-14	Dommage +2, La cible tombe sur le sol, tant qu'elle ne prend pas un round pour se relever, sa défense est à -3
13	Double dommage, l'attaquant gagne 1d4 point de courage
12-10	Dommage +2, la cible perd sa prochaine attaque
9-7	Dommage +2, la cible a -2 à sa prochaine attaque
6-4	Dommage +1, l'attaquant a un bonus de +1 en mêlée pour le reste du combat contre cet individu
3-2	Dommage +2
1	Dommage +1

Table de Terreur

Lorsqu'un monstre est à zéro point de courage, le maître peut effectuer un jet sur la table de Terreur ou improviser la réaction du monstre, selon son désir. Le monstre peut mourir ou s'enfuit selon ce qui est mieux pour l'histoire.

Comment les monstres meurent-ils? En hurlant? Tombent-ils en cendres? Tous les monstres meurent-ils de la même manière?



Lorsque c'est un personnage qui est à zéro point de courage, faire un jet sur la table de terreur. Jeter un d20 et voir le résultat sur la table suivante. Si le personnage a un nombre de point de courage négatif, les soustraire ce nombre au résultat du dé.

Table de Terreur

D20	Résultat
20	Le personnage gagne un point de courage
19	Rien
18-17	Fuite, le personnage fuit en courant pour 1d6 round
16-15	Tombe sur le sol, terrifié, ne peut rien faire pour 1d6 round. (le personnage peut toujours esquiver les coups)
14	Évanoui pour 1d6 round
13	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire pour 1 heure.
12-11	Tombe sur le sol, terrifié, ne peut rien faire pour 1d6 minutes (le personnage peut toujours esquiver les coups)
10-9	Évanoui pour 1d4 minutes
8-7	Évanoui pour 3d6 minutes
6-5	Phobie
4	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire. Pert un point de courage par minute jusqu'à ce qu'un personnage lui redonne du courage.
3	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire. Pert un point de courage par round jusqu'à ce qu'un personnage lui redonne du courage. Les cheveux blanchissent de façon temporaire.
2	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire. Pert un point de courage par round jusqu'à ce qu'un personnage lui redonne du courage. Le maximum des points de courage diminue de 1 point.
1	Meurt dans 1d6 round si son courage ne remonte pas à 1 (ou plus)
0	Mort instantanée
-1 ...	Meurt en hurlant (le personnage joueurs entendant doivent réussir un jet de résistance ou perdre un point de courage)



Règle de combat optionnelle

Environnement de combat

Certaines situations peuvent avantager l'attaquant, d'autres peuvent lui nuire. Le maître de jeu peut décider de représenter cela en donnant un bonus à l'attaque ou à la défense des antagonistes.

Exemple de situations augmentant la **défense** :

- Être derrière un obstacle : de +1 à +5
- Être dans l'obscurité : de +1 à +3
-

Exemple de situation augmentant **tir**

- Prendre un round pour viser : +2
- Tirer sur une cible immobile : +2

Exemple de situation augmentant **mêlée**

- Attaquer une cible qui ne se défend pas : +2
- Attaquer une cible au sol : +1

Manœuvres

Les manœuvres peuvent être utilisées pour mettre un peu de nuance dans les combats.

Rester sur la défensive :

Le personnage a un bonus de 3 à sa défense. Mêlée est à -6. Une fois par round il peut tenter d'esquiver un coup qui l'a tout de même touché. Il doit réussir un jet d'esquive ($d20 + RAP +$ compétence d'esquive). La difficulté est égale au jet d'attaque de son adversaire ($d20 + Mêlée +$ bonus)

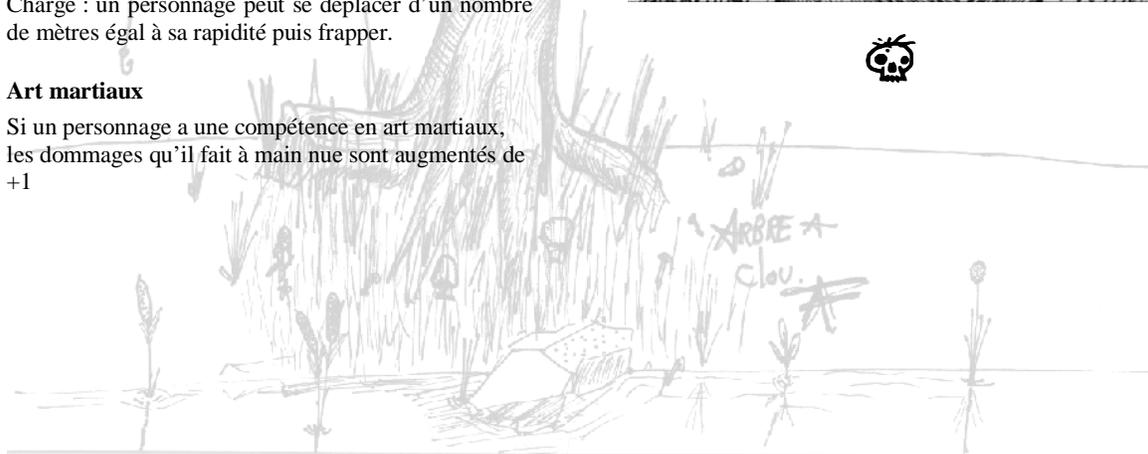
Attaque Précise: L'attaque précise a un bonus de 2 pour toucher. Les dommages ont un malus de 2. (Minimum 1)

Attaque sauvage : L'attaquant peut tenter une attaque de toutes ses forces. La défense baisse de 2 pour le round. Les dommages ont eux un bonus de 2.

Charge : un personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à sa rapidité puis frapper.

Art martiaux

Si un personnage a une compétence en art martiaux, les dommages qu'il fait à main nue sont augmentés de +1



Sorcellerie

La sorcellerie est le terme qui va désigner les mécanismes pour utiliser des pouvoirs surnaturels dans ce jeu. Que ce soit pour les personnages ou pour les différents antagonistes.

« Tout est magie, ou rien »
Novalis

Les pouvoirs, ou sorts, sont divisés en groupes. Un groupe contient entre 2 et une dizaine de sorts. Un utilisateur qui est compétent avec un groupe de sort peut faire tous les sorts du groupe. Il peut lancer chaque sort une fois par jour.

Lancer un sort

Pour lancer un sort, l'utilisateur doit réussir un jet de rêve. La difficulté est de 10. Un sort ne peut être fait, réussi, qu'une fois par jour. Un sort échoué n'a pas d'effet négatif et ne compte pas comme ayant été fait. Bref, un personnage peut faire tous les sorts qu'il connaît, tous les jours.

« Ce qu'il nous faut faire pour permettre à la magie de s'emparer de nous c'est chasser les doutes de notre esprit. Une fois que les doutes ont disparus, tout est possible »
Carlos Castaneda

Échec

Si le sort est échoué, il n'a aucun effet. Si le résultat du dé est de 13, le personnage sera affecté d'une manière ou d'une autre. Le maître de jeu peut choisir un effet à son gré. La durée ne devrait pas dépasser 24 heures.

Ne pas pouvoir faire de sort ou devenir muet (pour une journée) sont des exemples de conséquence à un échec critique lors d'un sort

Les groupes de pouvoir

Agent secret

On her majesty secret service
Effet : Compétence Discrétion + 3 pour une scène.

The world is not enough
Effet : le lanceur augmente son maximum de points de courage et son nombre courant de points de courage pour la durée d'un combat. 1d10 points de courage de plus.

For your eyes only
Effet : Social +2 pour une scène.

You only live twice
Effet : Permet de relancer un jet de dé qui a échoué.

Exemple : le personnage est dans une situation qui nécessite un test d'escalade. En cas d'échec, le personnage sera blessé. Le personnage rate le jet. Il échoue l'action. Il peut déclarer qu'il utilise « You live only twice ». S'il réussit son test de rêve, il va pouvoir refaire le test d'escalade.

Ami

Câlin
Effet : le personnage peut transférer des points de courage à un autre personnage. Il fait un câlin, ce qui donne 1d6 point de courage pour chaque point de courage que le lanceur s'enlève.

Bonne chance

Effet : Une personne (le lanceur ou un autre personnage) a un bonus de 1 à une caractéristique pour une scène.

Solidarité

Effet : Ce sort se fait sur quelqu'un qui n'a plus de courage. Tant que le lanceur du sort et la cible sont à moins de 3 mètres l'un de l'autre, les effets sont les suivants : Le sort arrête les pertes de point de courage de la table de terreur pour les deux personnages. Les deux personnages gagnent 1d6 points de courage. Les deux personnages ont un bonus de 2 à leur défense.

Animaux

Communication animale
Effet : le lanceur peut communiquer avec un animal pour une journée.

Appel

Effet : Le lanceur appelle 1d10 animaux. Les animaux ne sont pas amicaux ni contrôlés d'aucune manière. Ils vont agir normalement : Attaquer, grogner...

Appel à l'aide

Effet : Un animal va venir sur place pour aider le personnage au mieux de ses capacités. Il est amical avec le lanceur. Il est prêt à attaquer un monstre et se battra jusqu'à ce qu'il perde la majorité de ses points de courage.

Soin animal

Effet : un animal blessé est guéri d'une blessure grave.

Les sorts liés aux animaux sont parfaits pour les fans de « l'histoire de la jungle » et de « crocodile hunter ».

Bébé lala

T'as pas l'droit!

Effet : faire le sort après qu'un antagoniste ait déclaré ce qu'il voulait faire comme action. L'antagoniste doit changer son action pour une autre action.

Mon père est plus fort que le tien

Effet : Le lanceur gagne un point dans une caractéristique physique pour une scène.

Chignage

Effet : Le personnage se met à pleurnicher. Tous antagonistes doivent réussir un jet de volonté pour faire autre chose que s'enfuir. Durée une minute par marge de succès du test de rêve.

"I can do anything."

Butterfly McQueen
Gone with the Wind

Cow-boy

Tough as nail

Effet : Le lanceur ignore les malus dus aux blessures (les vraies, telles que foulure ou fracture) pour une journée (24 heures).

My mother used to do coffee like this

Effet : le personnage prépare un breuvage qui va avoir l'effet de 8 cafés : toute personne qui le boit n'aura pas de malus à cause du manque de sommeil pour 24 heures. En plus le breuvage donne 1 point de courage à tous ceux qui en boivent.

Bull's eye

Effet : perception +2 pour une scène

Duel

Effet : s'utilise en combat, ou juste avant un combat éminent. Le personnage dévisage un monstre («stare»). Personne ne doit intervenir entre les deux duellistes. Le « Stare down » dure un round. Durant ce round, le personnage et sa cible ne font rien. Ensuite, il faut déterminer qui a l'initiative entre les duellistes. Celui qui a l'initiative attaque, puis son adversaire, puis les autres personnages.

Les deux duellistes font doubles dommages si l'attaque qui suit le round de « stare down » est une réussite.

Innocence

Chance

Effet : Le personnage est particulièrement chanceux. Il peut rejouer un dé s'il le désire. Il doit accepter le second résultat cependant.

Chute

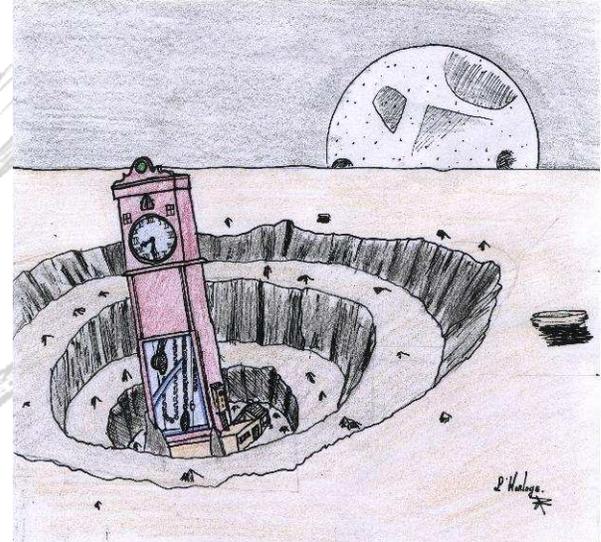
Effet : si le personnage a un objet pouvant le ralentir dans sa chute (crinoline, couverture, parapluie) il peut tomber sans dommage de 20 mètres. Il peut même légèrement diriger sa chute s'il n'y a pas trop de vent.

Utilisateur de lumière

Effet : Permet à l'enfant d'utiliser une source de lumière (lampe de poche, chandelle) comme une arme.

Dans la Lune

Effet : Une personne ou un monstre doit réussir un jet d'intelligence pour faire autre chose que fixer le vide et baver légèrement. La difficulté du test est égale au résultat du test de **rêve** du personnage qui a fait le sort. Une action brusque va éveiller la cible; une attaque ou un grand bruit.



Ninja

La voie du serpent

Effet : le personnage a un bonus de +2 pour ses tests de discrétion/cachette/être silencieux. Pour une scène.

La voie du tigre

Effet : le lanceur prend une pose karaté-esque. Sa compétence de rapidité augmente de 2.

La voie du dragon

Effet : Le sort fait apparaître un shuriken. Le shuriken peut être lancé à une distance de 10M maximum. Le shuriken touche sa cible. Une réussite critique lors du test de rêve pour ce sort, compte comme une réussite critique lors d'une attaque. Les dommages sont de 1d6 sans modificateur de force.

La voie du singe

Effet : Le personnage peut faire un bond de 2 mètres + la caractéristique rapidité en mètre de haut ou 4 mètres + la caractéristique rapidité en mètre de long. Sans élan.

Peur

Cri

Effet : une fois par jour, le personnage émet un cri. Tous les monstres dans un rayon de 20 mètres doivent réussir un jet de volonté ou devoir s'enfuir pour 1d6 round.

Invisibilité

Effet : Lorsque le personnage est sous une couverture, il est invisible.

Pleurer

Effet : Une fois par jour, le personnage peut se mettre à pleurer de colère, ce qui fait augmenter sa caractéristique Force de 2 pour un combat.

Princesse

C'est moi la première bon!

Effet : Lors d'une rencontre, le personnage peut jeter ce sort pour gagner l'initiative. Même si ce n'est pas lui/elle qui était concerné. Le lanceur sera le premier à agir.

Chu une Princesse tabar...

Effet : la prochaine attaque contre le personnage va échouer. Durée : une heure.

Attention à ma robe

Effet : Répare les vêtements du personnage. Les nettoie aussi. La durée est permanente.

Scout

Noeud

Effet : Le héros fait un noeud quasi-impossible à défaire. Il faut 1d6 minutes pour le dénouer.

Toujours prêt :

Effet : Lors d'une rencontre, le scout peut jeter ce sort pour gagner le test d'initiative. Même si ce n'est pas lui qui était concerné.

Histoire horrible.

Effet : le personnage se raconte (ou se rappelle) une histoire horrible. Il se prépare. Cela fait augmenter son total de PC et son maximum de PC de 1d8. Durée : une journée.

Super héros

Superman

Effet : le héros vole. La durée est égale à la marge de succès du test de rêve, en minute. La vitesse est environ celle du personnage lorsqu'il court.

Hulk

Effet : le lanceur a un bonus de 2 à sa force pour une minute.

Flash

Effet : le lanceur double sa vitesse de course pour une scène.

D'autres sorts?

Voici une quelques sorts d'un thème moins enfantin, sans toute fois être monstrueux.

Ces sorts peuvent être utilisés par des antagonistes ou des alliés.

Magie Élémentaire

Nota : Choisir un élément : Feu, eau, terre, air. Tous les sorts n'affectent que cet élément

Création

Effet : Le personnage peut créer un volume de 1 pied cube du dit élément. Une fois créé, le dit élément va agir normalement. (L'eau va tomber sur le sol, la terre va tomber et faire un tas, le feu va s'éteindre s'il n'a pas de combustible)

Contrôle

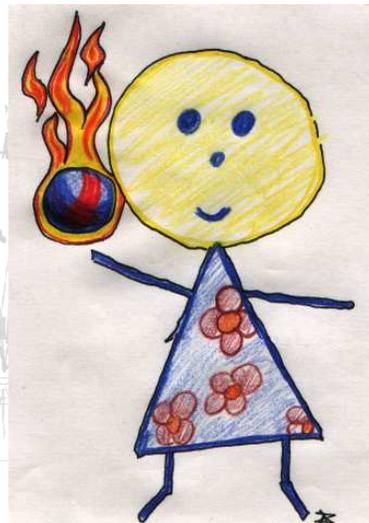
Effet : Le personnage prend le contrôle d'un pied cube de la dite matière. La matière peut voyager à la vitesse d'un homme qui marche. Elle peut voler.

Démesure

Effet : Le dit élément, qui est déjà présent par lui même voit son volume se multiplier par 1000 (Un petit feu de camps, 1 pied cube, devient un feu de 10 X 10 X 10 pieds, un litre d'eau devient une tonne d'eau).

Passage

Effet : Permet au lanceur et à tous ceux qui lui tiennent la main de traverser le dit élément sans problème. (Passer dans l'eau sans problème respiratoire, dans le feu sans brûlure, au travers de la pierre, et même voler à travers les airs.) La durée est égale à la marge de succès en minute.



Monde

Le chapitre suivant explique la géographie du royaume, décrit sa population, les pouvoirs magiques que ses maîtres possèdent. Tout ce qui concerne le royaume et ses habitants.

Climat

Les saisons sont habituelles : été, automne hiver, printemps. Leur durée est d'environ 3 mois, sauf dans le duché de Romplomplon, où les expériences magiques eurent des conséquences sur le climat.

En aucun lieu, il n'y a de soleil. Jamais. La nuit, les étoiles éclairent faiblement. Le jour, une grosse lune se lève et éclaire. Conséquemment, les couleurs sont rarement vives et gaies, vu que toute lumière naturelle est la fantomatique lueur lunaire. Cette lune éclaire tout de même assez pour pouvoir lire en plein air, mais pas autant que sous le soleil.

Temps

Les saisons sont les mêmes dans le royaume goblin que sur le vieux continent. Au nord, le climat est froid et humide. Au sud, les forêts sont gorgées de fruits.

La durée de l'année est sensiblement la même que sur Terre. Quoique cette année ne touche en rien les humains. Les humains, au royaume des gobelins et dans tout le monde de GRtM, ne vieillissent pas.

Un enfant de 7 ans peut travailler dans les mines d'Encre durant des dizaines d'années sans montrer le moindre signe d'âge.

Économie

Dans le royaume Gobelins, l'argent sert de monnaie d'échange pour les transactions régulières. Argent sous la forme de pièce de métal ou sous la forme de billets signés.

L'encre

Les richesses convoitées en ce royaume sont, comme sur terre, les métaux utiles, tel le fer ou précieux, tel l'or. La ressource la plus recherchée est l'encre. L'encre est minée sous forme solide, un peu à la manière du charbon. Elle peut être utilisée comme tel, comme combustible, toujours comme le charbon. Elle peut aussi être raffinée, réduite en poudre et ajoutée à un liquide, souvent de l'eau pour devenir un liquide noir très combustible, servant pour certaines machines complexes, comme l'essence. Cette encre liquide peut être épurée filtrée et traitée de diverses manières pour devenir de l'encre tel que l'on connaît : un moyen d'écrire. C'est de l'encre après tout... Certaines encres, très rares, permettent de faire de la magie. Ces encres sont appelées des « encres fines ».

L'Encre est source de richesse. Elle est la source du pouvoir monétaire dans le Royaume. L'Encre représente aussi le pouvoir industriel, un peu à la manière du charbon ou du pétrole. Finalement, l'Encre représente le pouvoir d'écrire des informations, de conserver la connaissance. L'encre est le symbole du pouvoir. Pouvoir économique, pouvoir industriel et moyen de conserver la connaissance.

Donc, en royaume goblin, l'encre règne. Encore une fois, il y a un « mais ». L'encre est malsaine pour les gobelins. Après quelques semaines, les gobelins travaillant dans les mines d'encre tombent malades. Les maîtres des cercles élevés du royaume ont besoin de main d'œuvre plus durable que les gobelins pour extraire le précieux minerai d'Encre...

Vous avez deviné. Les enfants.

Les enfants peuvent survivre longtemps dans la mine d'encre. Ils peuvent patauger dans l'encre sans en être intoxiqué. Les enfants, petits, faibles et vulnérables, font de parfaits esclaves...

Les enfants

Que sont les enfants dans ce monde. Cela dépend du lieu. En certains lieux, les enfants servent d'esclaves. Ailleurs, ils ne sont que des passants, une minorité que l'on tolère mal. Ils doivent donc être dénoncés et peut-être même emprisonnés.

Dans ce type de monde, les scénarios vont consister à être incognito, amasser des richesses et de la nourriture, survivre malgré une société hostile. Pour permettre une certaine diversité, le royaume a été divisé en duchés. Dans certains, les enfants sont tolérés, dans d'autres ils sont chassés et emprisonnés.

Les vilains

Les méchants sont les membres de la société goblin. Ils sont regroupés en 5 « cercles ». Les membres du 5^e cercle sont communs et répandus. Les membres du premier cercle étant les plus haut placés, les plus puissants.

Le concept est le suivant. Plus un monstre a de sens, plus il est simple de communiquer avec lui. Il est possible de lui parler, de s'expliquer. S'il a des yeux, il peut nous voir, il peut comprendre nos gestes. S'il connaît les odeurs, il peut sentir la peur, nous comprendre. Il est donc influençable. Moins il a de sens, plus il est mystérieux, différent, effrayant. Ce concept de bureaux aveugle et sourd est la base de l'abominable hiérarchie du royaume de Garde-robe: the Monstering.

Un goblin, qui a les 5 mêmes sens que nous, est l'adversaire habituel de Garde-robe: the monstering. Le grand Blanc ou la cantatrice, qui n'ont qu'un sens, sont des horreurs qui sont incapables de ressentir quoi que ce soit d'humain.

palais royal d'où elle retombe suivant un réseau chaotique de fontaine et de vasque, toujours plus bas, toujours plus souillée, toujours plus rare...

Faune et flore

Les plantes que l'on retrouve dans le royaume sont généralement similaires à ce que l'on peut croiser ici. Forêt de conifères au nord, de feuillus au sud, culture du blé et de l'orge, mousses, herbes et champignons de toutes sortes borderont les chemins que vos personnages parcourront. Il y a bien sûr des exceptions. Du bout des branches sans feuillage de l'arbre à clou pendent clous et crochets. Un peu à la manière d'un saule pleureur. L'arbre à clou attrape ainsi de petits animaux et se nourrit du sang qui va couler sur ses racines.

Les animaux du royaume sont plus sombres. Par exemple, les oiseaux sont morts. Tous morts. Il n'en reste que des fantômes. Marcher dans une forêt au pays des monstres est une expérience particulièrement désagréable à cause de cela. Ils sont nerveux et chantent de mélancoliques airs. Si on les approche, ils s'enfuient à travers les arbres. Triste spectacle

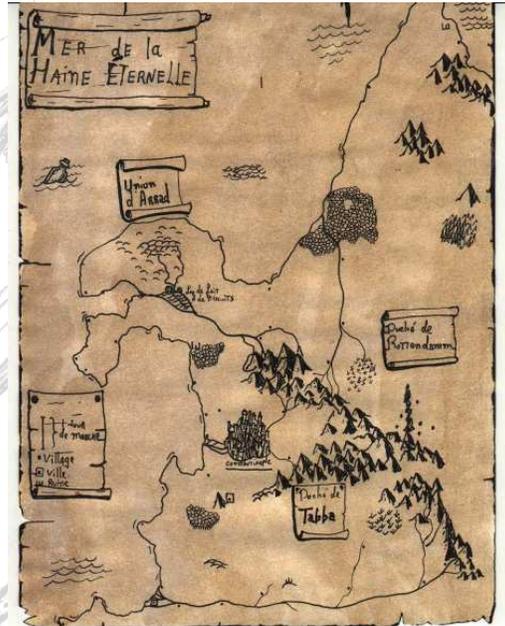
Le royaume Gobelins.

Le principal royaume au pays des monstres. Constitué de 3 duchés majeurs, de 7 duchés mineurs, de 27 baronnies indépendantes. En règle générale, au sud sont les duchés plus tolérants et au nord, plus sinistres et hostile. Au sud, les duchés de Romplomplon et de Papou, qui malgré certain climat exigeant, où l'esclavage d'enfant, la facilité est dominante. Les personnages peuvent circuler, la nourriture est bonne. Au nord, comme au duché de Glas, les enfants sont hais, le climat est froid, les nuits sont longues. La capitale du royaume est Constantinople, la ville des tours.

Sous le royaume, il y a Le labyrinthe. Partout dans le royaume, sous vos pieds, il y a le labyrinthe. Par endroit, il est sous des tonnes et des tonnes de pierre. Ailleurs, il est juste sous vos pieds. Certains de ses murs sont visible, sous la poussière, si l'on est attentif. Dans la plupart des cas, il est bien loin sous les caves et les fondations des cathédrales. Des parties de ce réseau de tunnels ont pu être détruites. Certains couloirs sont utilisés par des messagers, des espions, des conspirateurs. Souvent, mineurs, chasseurs de trésor et autres idiots y tombent et doivent errer dans les sombres allées du labyrinthe dans l'espoir de trouver une sortie.

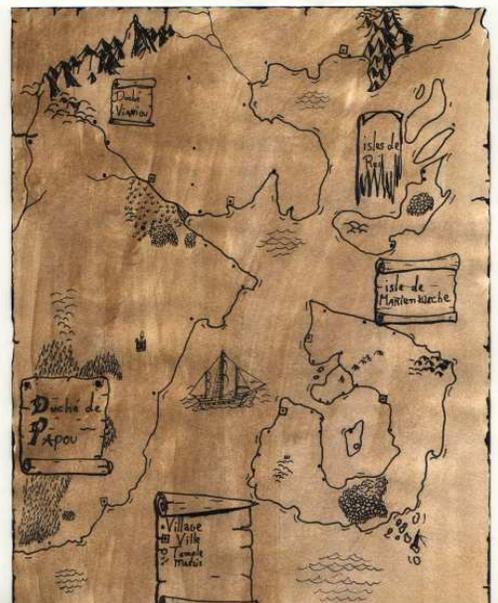
Constantinople

Constantinople est la capitale du royaume. La ville est constituée d'interminables tours de bois et de pierre, telle une multitude de châteaux de conte de fée. Constantinople est la ville des tours et des chutes. Plusieurs millions de gobelins y vivent. Des ponts se lancent entre les tours. Les quartiers étant espacés de 10, voir 20 mètres, pour protéger la ville en cas d'incendies. On y vit sans jamais voir le sol. Des pompes gigantesques amènent l'eau au sommet du



Duché de Papou:

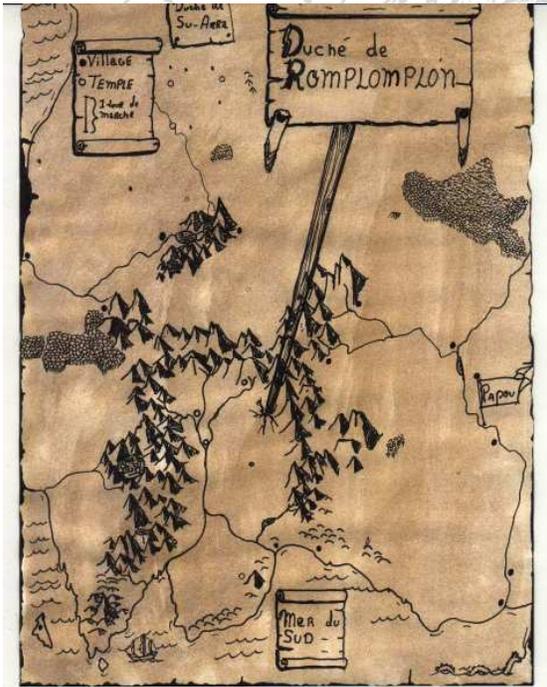
Un des duchés les plus importants. Le climat y est chaud. Les paysages sont remplis de collines, de grandes forêts et des bayous. La coupe du bois et les mines de sel, de cuivre et d'encres sont la source d'immense revenu pour le Duc. L'esclavage d'enfant humain y est chose commune. Il arrive (rarement) que des esclaves soient libérés. Ici les personnages vont pouvoir circuler en plein jour. Mais les forces de l'ordre n'interviennent pas lorsqu'un humain est attaqué...



Duché de Romplomplon

Un minuscule et puissant duché. Hôte de la confrérie du « Très terrible et très puissant et très gracieux Ordre du Romplomplon ». Cet ordre est une puissante confrérie de mage et de sorcier. Constituer de monstres issus de tous les cercles de la société, cette société développe de nouveau sort, explore les recoins les plus reculé de la magie. Malheureusement, des siècles d'expérimentation magique ont eu raison de la nature environnante.

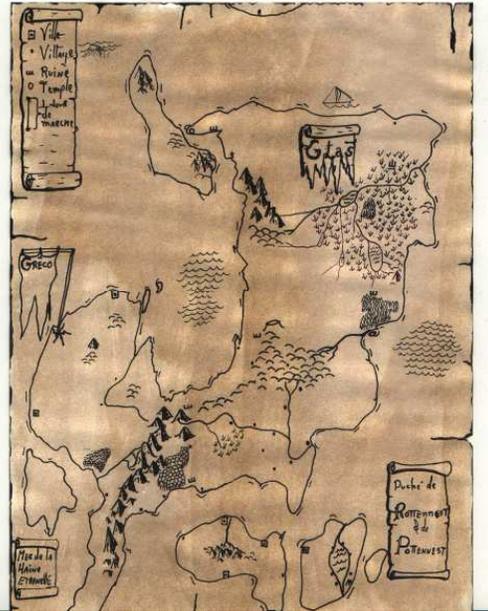
Le duché est une vallée invivable au milieu d'immense montagne. Les bouleversements climatiques y sont chose commune. Raz de marrée, tremblements de terre, éruption volcanique, tornade, et même parfois plusieurs de ces catastrophes en même temps. Les saisons y durent 2 ou 3 jours. Quelque fois, les Romplomplois ont un bel été qui dure plus longtemps que d'habitude, presque 4 jours. D'habitude, le cycle été-automne-hiver-printemps se répète 3 fois chaque mois, ce qui rend impossible la vie animale ou végétale. Quelques arbres parviennent à survivre quelques années, principalement de petits sapins noirs.



Duché de Glas

Un grand duché sombre, froid et humide, situé au nord du royaume. Souvent recouvert de brouillard. Le duché de Glas est dirigé par une confrérie de Grand Blanc, au grand malheur de tous les vivants qui y réside. Pas de grandes villes au Duché de Glas, pas de

construction exceptionnelle. Des petits villages aux sombres églises se suivent et se ressemblent. Les grands Blancs et autres membres des cercles supérieurs organisent des raids chez les humains pour leur voler leurs enfants sur une base plus que régulière. Vu que les esclaves ne sont pas vendus, les grands Blancs les gardent pour eux, cela garde le duché dans un état de quasi-pauvreté permanente. Aucun humain n'est toléré en liberté. Ils travaillent tous dans les mines d'encre. Les cochers, horribles monstres qui voyagent jusqu'aux pays des humains pour y voler les enfants, sont très répandus, vu la forte demande de main d'œuvre.



Les îles

Duchés situées sur des îles voisines au sud du duché de Glas. Le climat est terriblement froid sur ces îles, à cause du vent qui souffle sans cesse et des courants de mers qui, venant du nord, sont glaciaux.

Dead bodies everywhere
 Korn, de la piece "dead bodes everywhere"





Garde-robe :The monstering

Garde-robe: the Monstering

Nom _____ Age: _____ Sexe: _____
 Joueur _____ Jeu préféré _____
 Description: _____

Base Temp

Dextérité		
Force		
Intelligence		
Perception		
Rapidité		
Résistance		
Rêve		
Social		
Volonté		

Base Temp

Mêlée		
For+Rap		
Tir		
Der+Per		
Défense		
12+res+vol ou 12+Per+Rap		

Point de courage _____

Santé

Tête	écorché	foué	brisé	écrasé
Tronc				
Bras				
Jambe				

Malus: -1 -3 -7 ☠

Moi ↓

Compétence	Bonus

Possession

Objets Merveilleux

Pouvoirs Merveilleux

Groupe:	Groupe:	Groupe:

Garde-robe: the Monstering

Nom Max Age: 11 Sexe: M
 Joueur _____ Qualité: Energique, franc
 Description: Petit bum qui terrorise les enfants dans la cours d'école Défault: Tirailleur, un peu voleur

	Base	Temp
Dextérité	1	
Force	5	
Intelligence	-1	
Perception	2	
Rapidité	4	
Résistance	4	
Rève	-1	
Social	1	
Volonté	4	

	Base	Temp
Mêlée	9	
For+Rap		
Tir	3	
Dex+Per		
Défense	20	
<small>12+res+volou</small>		
<small>12+Per+Rap</small>		
Point de courage	17	

Santé	écorché	foulé	brûlé	écrasé
Tête	1	1	1	1
Tronc	1	1	1	1
Bras	1	1	1	1
Jambe	1	1	1	1
Malus:	-1	-3	-7	☠

Ca cer Moi ↓

Compétence	Bonus
Jouer au hockey	+2
Camping	+1
Voyou	+1

Possession
Baton de hockey
Pantalon de pyjama

Objets Merveilleux

Pouvoirs Merveilleux		
Groupe:	Groupe:	Groupe:

Garde-robe :The monstering

Garde-robe: the Monstering

Nom Étienne Age: 9 Sexe: M
 Joueur _____ Qualité: Patient, gentil
 Description: Leader naturel Défaut: Boude
N'est pas tres ouvert au idées des autres

	Base	Temp
Dextérité	3	
Force	1	
Intelligence	2	
Perception	3	
Rapidité	4	
Résistance	0	
Rêve	-1	
Social	3	
Volonté	1	

	Base	Temp
Mêlée	5	
For+Rap		
Tir	6	
Def+Per		
Défense	19	
W+res+vol ou W+Per+Rap		

Point de courage **13**

Santé	écorché	foulé	brisé	écrasé
Tête	0	0	0	0
Tronc	0	0	0	0
Bras	0	0	0	0
Jambe	0	0	0	0

Malus: -1 -3 -7 ☠
 Ca cer Moi ↓

Compétence	Bonus
jouer au hockey	+1
la Ferme	+1

Possession
Pyjama 2 piece
Pantoufle
Petite croix de 1ere communion

Objets Merveilleux
3 Gant de hockey: arme 1 fois / jour
Redonne du courage: 1d6 / jour

Pouvoirs Merveilleux		
Groupe:	Groupe:	Groupe:

Garde-robe: the Monstering

Nom Emily Age: 8 Sexe: F
 Joueur _____ Qualité: gentille avec les animaux
 Description: _____ Défault: timide
C'est la petite soeur de Max

	Base	Temp
Dextérité	1	
Force	0	
Intelligence	2	
Perception	1	
Rapidité	3	
Résistance	0	
Rêve	4	
Social	3	
Volonté	-1	

	Base	Temp
Mêlée	3	
For+Rap		
Tir	2	
Der+Per		
Défense	16	
<i>12+res+vol ou 12+Per+Rap</i>		
Point de courage	7	

Santé	écorché	foulé	brisé	écrasé
Tête	1/1	1/1	1/1	1/1
Tronc	1/1	1/1	1/1	1/1
Bras	1/1	1/1	1/1	1/1
Jambe	1/1	1/1	1/1	1/1
Malus:	-1	-3	-7	☠

Ca cer Mai ↓

Compétence	Bonus

Possession
pyjama et robe de chambre
kit d'espionne: ficelle, 2 cailloux, voiture jouet Aston-martin

Objets Merveilleux
2 Boite a lunch, contenant 3 lunch / jour
3 Couverture d'invisibilité 1 fois / jour

Pouvoirs Merveilleux	Groupe:	Groupe:
Groupe: Agente secrète	Groupe:	Groupe:
On her majesty secret service:	Discretion +3	
The world is not enough:	+10 Pts de courage	
For your eyes only:	Social +2	
You live only twice:	re-faire un test	

Annexe

Création de personnage :

- Choisir un nom.
- Choisir un type.
 - Croyant
 - Age du doute
 - Grand
- Déterminer les caractéristiques.
 - 1d6-3 par caractéristique
- Modifier les caractéristiques.
 - Age du doute = +3
 - Grand = +5
- Calculer **Mêlée, tir et défense**
 - **Mêlée** = Rapidité + Force
 - **Tir** = Dextérité + perception
 - **Défense** =
12 + Perception + rapidité
Ou
12 + Résistance + Volonté
- Attribuer les compétences.
 - Croyant = 0
 - Age du doute = 2
 - Grand = 4
- Utiliser les points merveilleux.
 - Croyant = 8
 - Age du doute = 3
 - Grand = 0
- Calculer les points de courage.
 - Croyant = 5 + 1d4 + Volonté
 - Age du doute = 9 + 1d6 + Volonté
 - Grand = 12 + 1d8 + Volonté
- Déterminer l'équipement

Tableau résumé des objets merveilleux

objet	1x / jour	3x / jour	Permanent
Arme	1		3
Boite à lunch	1	2	
Cadeau (+2)	2	3	4
Cadeau (+3)	3	4	5
Couverture	3		5
Courage	2	3	
Carac. +1	1	2	3
Lumière		1	2
Vol	1	3	4

Table de coup critique :

D20	Résultat
20	Triple dommage
19-18	Double dommage
17-14	Dommage +2, La cible tombe sur le sol, tant qu'elle ne prend pas un round pour se relever, sa défense est à -3
13	double dommage, l'attaquant gagne 1d4 point de courage

12-10	Dommage + 2, la cible perd sa prochaine attaque
9-7	Dommage+ 2, la cible a -2 à sa prochaine attaque
6-4	Dommage + 1, l'attaquant a un bonus de + 1 en mêlée pour le reste du combat contre cet individu.
3-2	Dommage +2
1	+ 1 dommage

Table de Terreur

D20	Résultat
20	Le personnage gagne un point de courage
19	rien
18-17	Fuite, le personnage fuit en courant pour 1d6 round
16-15	Tombe sur le sol, terrifié, ne peut rien faire pour 1d6 round. (le personnage peut toujours esquiver les coups)
14	Évanoui pour 1d6 round
13	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire pour 1 heure.
12-11	Tombe sur le sol, terrifié, ne peut rien faire pour 1d6 minutes (le personnage peut toujours esquiver les coups)
10-9	Évanoui pour 1d4 minutes
8-7	Évanoui pour 3d6 minutes
6-5	Phobie
4	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire. Pert un point de courage par minute jusqu'à ce qu'un personnage lui redonne du courage.
3	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire. Pert un point de courage par round jusqu'à ce qu'un personnage lui redonne du courage. Les cheveux blanchissent de façon temporaire.
2	Tombe sur le sol, gémis, ne peut rien faire. Pert un point de courage par round jusqu'à ce qu'un personnage lui redonne du courage. Le maximum des points de courage diminue de 1 point.
1	Meurt dans 1d6 round si son courage ne remonte pas à 1 (ou plus)
0	Mort instantanée
-1 ...	Meurt en hurlant (le personnage joueurs entendant doivent réussir un jet de résistance ou perdre un point de courage)

Index

Action.....	8	Magie élémentaire.....	16
âge du doute.....	3	Ninja.....	15
Attaque.....	4, 9, 13	Peur.....	16
Caractéristique maximum.....	4	Princesse.....	16
Caractéristiques.....	3, 4, 6, 7, 25	Scout.....	16
Combat.....	9	Super héros.....	16
Compétences.....	5	Initiative.....	11
Coup critique.....	12, 25	Manœuvres.....	13
Croyant.....	3	Mêlée.....	4, 11, 12, 13, 25
Défense.....	4, 7, 11, 12, 13, 14, 25	Mourir.....	10
Déplacement.....	9	Objets merveilleux.....	6
Domage.....	9, 11, 12, 25	Point de courage.....	9
Combat.....	9	points merveilleux.....	6
Feu.....	10	Poison.....	10
Poison.....	10	Pouvoirs.....	Voir Groupe de pouvoir
Sauter.....	10	Règle de combat de base.....	11
Tomber.....	9	Règle de combat optionnelle.....	13
Environnement de combat.....	13	Round.....	8
Équipement.....	7	Santé.....	5, 9
Feu.....	10	Sauter.....	10
Force.....	4, 6, 8, 11, 15, 16	Scène.....	8
Grand.....	3, 7, 19, 25	Sorcellerie.....	7, 14
Groupes de pouvoir.....	7, 14	Sort.....	8, 14, 15, 16, 19
Agent secret.....	14	Terreur.....	11, 12, 25
Ami.....	14	Tir.....	4, 7, 11, 13, 25
animaux.....	14	Tomber.....	9
Bébé-lala.....	15	Toucher.....	11
Cow-boy.....	15	Type.....	3
Innocence.....	15		

