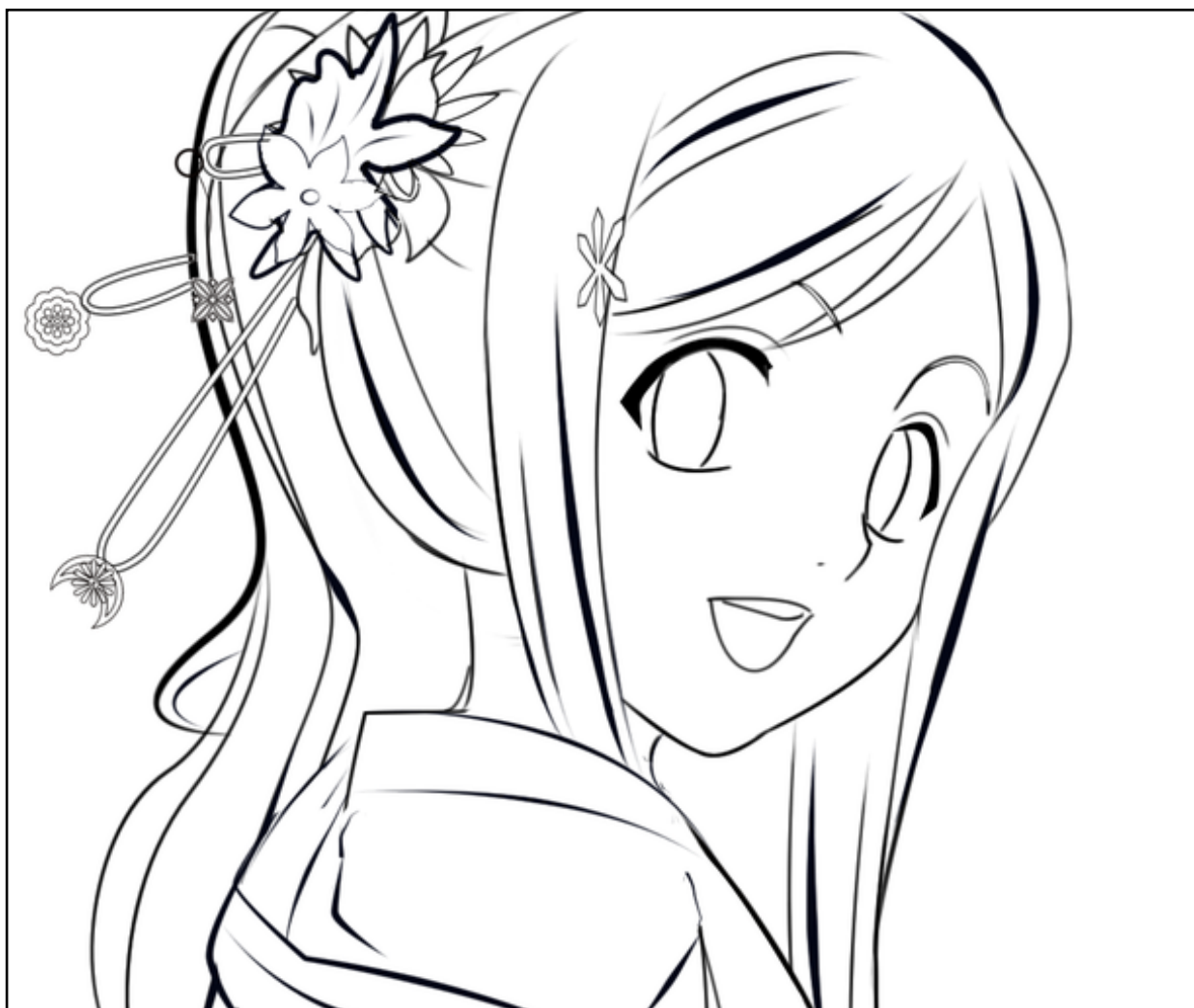


KOMA

コマ



SOMMAIRE

Introduction 5

À propos des marges5

Glossaire 6

Les Personnages..... 9

Les règles du jeu en 2 minutes 10

La création de personnage..... 11

Mise au point 11

Choisir ses Attributs..... 11

Résumé de la création d'un personnage..... 11

Exemples de personnages 11

Un exemple de création de personnage :
Suzaku, lycéen pas si ordinaire 12

Choisir ses Relations..... 12

Attribuer les Rangs 13

Un exemple de création de personnage : Suzaku,
lycéen pas si ordinaire(suite) 13

Personnaliser le personnage 14

Touches finales 15

Création avancée de personnage 15

Japonais et groupes sanguins 15

Les Attributs et les Relations..... 17

Les Attributs 17

Nommer ses Attributs 17

Bien choisir ses Relations..... 18

Les Relations 19

Relations, Koma et Complications 20

Dons et Talents 21

Les Talents 21

Les Dons 22

Les Pouvoirs 24

Anatomie d'un Pouvoir 24

Diviser par deux 24

Pouvoirs empathiques 24

Les types de Pouvoir 25

Les effets spéciaux..... 25

Effets bonus d'Attaque spéciale 26

Exemples de styles de Magie..... 28

Les Améliorations..... 30

Un exemple de Pouvoir 31

Les Limitations..... 32

Exemples de Restriction..... 32

Pouvoirs à effets multiples 34

Un autre exemple de Pouvoir 34

Les Ressources..... 35

Argent et possessions..... 35

Les Alliées..... 36

Les Contacts 37

Les Équipements 38

Objet de Pouvoir 38

Les Mechas..... 39

Action ! 42

<i>Travailler en équipe</i>	42
Les Tests	43
<i>Modificateurs aux Tests</i>	43
<i>Un exemple de Test</i>	44
Les Duels	45
<i>Un exemple de Duel</i>	46
Les Koma	46
<i>Une question d'échelle</i>	47
<i>Qu'est-ce qu'une Complication ?</i>	48

Les Conflits..... 49

Initier un Conflit	49
<i>Conflits rapides</i>	50
Les actions.....	50
L'Attaque.....	51
<i>J'abandonne !</i>	51
<i>Un exemple de Conflit</i>	52
La Défense.....	52
L'Esquive	52
La Manœuvre	53
L'Encouragement	53
Les actions Diverses.....	54
La fin du Conflit.....	54

Blessures et Détermination 55

La Détermination	55
Le compteur de Blessures	56
<i>Les types de dégât</i>	56
Les effets des Blessures	57
<i>Types de dégât et Conflits</i>	58
<i>Les dégâts incapacitants</i>	59

Progression des personnages 59

À la fin de chaque séance.....	59
À chaque étape	60

En cours de jeu..... 64

Vos objectifs en tant que MJ.....	64
<i>Quelques exemples de conséquences</i>	64
Comment ça fonctionne	65
<i>Dégâts et Blessures en guise de conséquences</i>	65
Gérer les Conflits	66
Les scènes	68
En cas d'urgence	69

Écrire un scénario..... 70

<i>Être original ou pas</i>	70
Au commencement de la fin.....	70
Obstacles et opposition	71
Mise en forme.....	71
La dernière étape	72
Une petite astuce.....	72
Mettre en place une campagne.....	73
3 x 3	73

Les PNJs..... 74

<i>Jouer sans lancer de dés</i>	74
---------------------------------------	----

Shonen VS Shoyo 78

<i>Et les seinen dans tout ça ?</i>	78
Les shonen	78
<i>Et les seinen dans tout ça ? (suite)</i>	79
Les shoyo.....	81
Hikaru et Kage, version shoyo	83

KOMA VER 1.0

Copyright 2013 Xavier RAOULT

Illustration de couverture
par Abyss Valkyrie

Des Questions ou des commentaires ?

Contactez-moi à : komajdr@free.fr

La dernière version de ce document est
disponible sur : <http://komajdr.free.fr/>

Exemples de personnage 84

Hikaru le rônin	84
Kage le ninja.....	85
<i>La Magie de Kage</i>	85
Althéa, princesse guerrière.....	86
<i>L'armure de Galathée</i>	86
Pretty Angel Mimi, chasseuse de démons	87
<i>Magie angélique</i>	87
<i>Le Chat Gabriel</i>	87
Satoshi, lycéen modèle.....	88
Lieutenant Rei Kushinada, Cyber-police de NeoTokyo	89
<i>Murakumo MkII</i>	89

Exemples d'Attributs 90

Feuille de personnage..... 92

INTRODUCTION

Arrivés en France en 1990 avec *Akira*, les mangas n'ont cessé d'augmenter leur popularité, au point qu'aujourd'hui il est possible de trouver des mangas réalisés spécialement pour le lectorat français. Cet engouement est tel que la France est le second consommateur de manga au monde après le Japon. Cela est dû en partie au fait que les mangas ciblent un lectorat très large et traitent de sujets très variés : en dehors les histoires de combat d'arts martiaux et de romances à l'eau de rose, il existe des mangas qui traitent de sports, de l'histoire, ou même l'économie, la pâtisserie ou la vie d'un salarié lambda.

KOMA est un jeu de rôle permettant de vivre des aventures mélangeant drame, action et humour à la façon des mangas populaires. Plutôt que de chercher à simuler une quelconque réalité, ici les règles servent à émuler les ressorts narratifs utilisés dans les mangas et à aider les joueurs à retrouver la même ambiance. Vous n'avez qu'à vous concentrer sur le rôle que vous jouez, faire des choix parfois difficiles, et réagir de façon intéressante aux problèmes auxquels vous serez confronté : KOMA se charge du reste.

Pour jouer, vous aurez besoin de quelques joueurs familiers avec les conventions et les clichés du genre ou de l'œuvre qui sert d'inspiration à vos aventures. L'un d'entre vous devra prendre en charge le rôle de MJ : ce sera à la fois le conteur et l'arbitre de vos aventures. Il vous faudra aussi de quoi écrire, une dizaine de jetons par joueurs et une bonne poignée de dés traditionnels à six faces.

Cet ouvrage est divisé en 4 parties : une première partie couvrant la création de personnages et leurs capacités, une partie à propos des règles proprement dites, et enfin la partie dédiée au MJ et quelques annexes. Pour débiter, il est conseillé au joueur qui sera le MJ de lire intégralement les règles au moins une fois. Les PJs potentiels n'ont besoin que de se familiariser avec le premier chapitre dans un premier temps.

À PROPOS DES MARGES

Tout au long de cet ouvrage, vous trouverez de nombreuses informations disséminées dans les marges. Il s'agit la plupart du temps de remarques ou d'options, mais même si vous pouvez les ignorer lors d'une première lecture, cela ne veut pas dire qu'il n'est pas important de les lire !

GLOSSAIRE

Anime : Dessin animé japonais. Contrairement à la production occidentale qui est orientée vers un public « jeunesse », il existe aussi bien des anime pour enfants que des anime pour adolescents ou pour adultes. Les mangas populaires sont souvent adaptés en anime.

Aventure : L'unité de base d'une partie de jeu rôle. Chaque aventure a un début et une fin avec une intrigue bien définie. Certaines aventures peuvent demander plusieurs séances de jeu pour arriver à conclusion et certaines sont assimilables à des mini-campagnes, où chaque acte est en quelque sorte une aventure en soi.

Campagne : Tiré du jargon militaire, il s'agit d'une suite d'aventures qui se succèdent de façon logique. La plupart des campagnes sont assimilables à des aventures en plusieurs parties ou à des saisons de séries télé (où chaque épisode représente une aventure) mais il existe aussi des campagnes sans véritable fin ni véritable intrigue principale.

Dé : Ici, lorsque l'on parle de dés il s'agit d'un dé ordinaire, cubique et numéroté de 1 à 6. Parfois, on utilisera la notation $Xd6$ qui est un raccourci pour dire : « lancez X dés et additionnez-les pour avoir le résultat du jet. »

Difficulté : Lors d'un Test, il s'agit du nombre de Réussites qu'il faut au moins égaler lors du jet de dés pour réussir.

Jeu de rôle : Un jeu de société, proche du théâtre improvisé, où chaque joueur vit une aventure imaginaire par l'intermédiaire d'un personnage (son rôle). Il n'y a ni gagnant, ni perdant, le but étant de passer un bon moment entre amis et de raconter une histoire intéressante. L'essentiel d'une partie consiste en un dialogue entre le MJ et les autres joueurs : le MJ décrit la scène, les autres joueurs décrivent comment leur personnages réagissent à la situation et le MJ raconte en retour les conséquences de leurs actes. Les caractéristiques et les dés servent à résoudre les situations où c'est le hasard, et non le MJ, qui doit déterminer ce qui se passe.

Koma : Mot japonais désignant une case de bande dessinée.

Majuscule : On met souvent une majuscule à un terme de jeu pour le distinguer de son usage courant.

Manga : Bande dessinée japonaise. Les mangas ont un style graphique facilement reconnaissable. Des personnages hauts en couleur, un découpage proche du cinéma et le passage sans transition du drame à l'humour (et vice-versa) donnent aux mangas tout leur intérêt. En France, la majorité des mangas publiés sont des shonen, des seinen ou des shojo.

Meneur de jeu (MJ) : À la fois metteur en scène, conteur et arbitre, le MJ est le joueur qui gère l'univers de jeu et qui détermine le résultat des actions des personnages.

Personnage : L'alter-ego d'un joueur dans l'univers imaginaire où se déroule le jeu.

Personnage Joueur (PJ) : Un personnage joué par un joueur autre que le MJ. Normalement, chaque joueur n'a qu'un seul PJ. Par abus de langage, également le joueur lui-même par opposition au MJ.

Personnage non joueur (PNJ) : Un personnage joué par le MJ. En gros, il s'agit de tous les personnages qui peuvent interagir avec les PJs au cours de leurs aventures.

Scénario : Le document contenant les notes et les indications nécessaires au MJ pour faire jouer une aventure. Le MJ doit garder le contenu du scénario secret afin de conserver l'effet de surprise pour les autres joueurs.

Scène : Un scénario est divisé en scènes. Durant chaque scène, un événement significatif est résolu, comme un combat, une recherche d'indices ou une négociation tendue avec un PNJ important. À la fin d'une scène, la situation globale a évolué et l'intrigue a avancé.

Seinen : Les mangas pour jeunes adultes. Alors que les shonen et les shojo traitent de façon plus ou moins imagée du passage à l'âge adulte, les seinen abordent des sujets plus matures de façon réaliste et

non idéalisée. La violence y est beaucoup plus crue et le sexe n'y est pas tabou. Les personnages ont aussi tendance à être plus complexes et moins stéréotypés, et les histoires sont beaucoup plus diverses et plus fouillées. Exemples : *Akira*, *Berserk*, *Black Lagoon*, *Ghost in the Shell*, *Hellsing*, *Monster*, *Puella Magi Madoka Magica*.

Shojo : Les mangas pour filles. On y trouve principalement des romances sentimentales mais aussi les magical girls, des jeunes filles qui combattent le Mal avec leurs pouvoirs magiques. Dans un shojo, l'émphase est mise sur les relations entre les différents personnages et le style graphique est légèrement différent afin de mieux montrer les émotions. Cela n'empêche pas les magical girls d'emprunter certains de leurs codes aux shonen. Exemples : *Card Captor Sakura*, *Elle et lui*, *Fruits Basket*, *La Rose de Versailles (Lady Oscar)*, *Nana*, *Sailor Moon*, *Special A*.

Shonen : Les mangas pour garçons. Le héros est souvent un bagarreur au sens de la justice aigüe qui se lance dans une quête initiatique qui lui permettra de grandir. On y retrouve aussi les comédies romantiques où un adolescent libidineux se retrouve malgré lui au milieu de jolies jeunes filles et de situations cocasses. La plupart des mangas qui sont adaptés en anime sont des shonen. Exemples : *Dragon Ball*, *Eyeshield 21*, *Fullmetal Alchemist*, *Great Teacher Onizuka*, *Hikaru no Go*, *Lamu*, *One Piece*.

Test : Lors d'un Test, vous choisissez un Attribut approprié, vous lancez autant de dés que son Rang, plus tout bonus applicable, et vous comptez les Réussites obtenues. Si le total de Réussites est supérieur ou égal à la Difficulté, le Test est réussi.

LES PERSONNAGES

KOMA
 コマ

LES RÈGLES DU JEU EN 2 MINUTES

Afin de savoir où vous mettez les pieds pendant la création de votre premier personnage, voici un bref résumé des règles de KOMA.

Lorsque votre personnage essaye de faire quelque chose d'important, vous lancez autant de dés que le Rang de l'Attribut que vous utilisez, plus tout dé bonus provenant éventuellement de vos Pouvoirs et de vos Ressources. Vous pouvez aussi dépenser des Koma pour gagner un nombre de dés bonus égal au Rang d'une Relation en rapport avec la situation. Chaque dé faisant 4, 5 ou 6 compte comme une Réussite et si votre nombre de Réussite est supérieur ou égal à la Difficulté de l'action, vous réussissez. Les 6 sont également relancés pour voir si vous obtenez des Réussites en plus.

Pour gagner des Koma, vous devez subir des Complications, qui proviennent essentiellement de vos Relations mais aussi de vos Ressources et de vos Blessures. En plus de vous donner des dés en bonus sur vos jets, les Koma ont divers effets utiles et c'est toujours une bonne idée d'en avoir quelques uns en réserve.

ANATOMIE D'UN PERSONNAGE

Dans KOMA, les personnages sont définis par un ensemble de Traits, qui décrivent aussi bien ce qu'il sait faire, que sa personnalité et tout ce qui tourne autour de lui. Les Traits sont divisés en plusieurs catégories selon leur utilisation en cours de jeu :

- Les **Attributs** définissent qui est réellement le personnage et comment il interagit avec l'univers de jeu.
- Les **Relations** codifient ce qui est important pour le personnage : ses passions, ses amis et ses ennemis mais aussi ses convictions, ses dilemmes et ses regrets.
- Les **Talents** sont en quelque sorte des spécialisations, des domaines où le personnage est très doué, ou une affinité particulière pour certaines choses.
- Les **Dons** servent à indiquer certaines capacités spéciales mineures, mais utiles, comme un sixième sens très aiguë ou une chance extraordinaire.
- Les **Pouvoirs** représentent les capacités surnaturelles majeures d'un personnage, comme l'aptitude à faire de la magie, voler ou projeter des vagues d'énergie ki.
- Les **Ressources** regroupent les alliés et les divers gadgets qui peuvent aider le personnage au cours de ses aventures.

Chaque Trait est décrit en un mot ou en une phrase courte, afin de savoir à quoi il correspond. À l'exception des Talents et des Dons, chaque Trait possède un Rang, qui va généralement de 1 à 6, et qui détermine leur utilité en termes de jeu. En gros, plus le Rang est élevé, mieux c'est.

Sur la feuille de personnage, vous pouvez également voir deux « compteurs » : la Détermination, pour savoir quand le personnage jette l'éponge, et les Blessures, lorsque les choses deviennent vraiment graves. Ensemble, elles permettent de connaître l'état général du personnage. Ne vous en souciez pas trop pour le moment.

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

La première chose à faire avant de jouer, c'est de prendre une feuille de personnage, un crayon et de se créer son personnage. En gros, il s'agit de définir qui il est, ce qu'il sait faire et à quoi il ressemble. Les seules limites sont votre imagination, le genre d'aventures que votre MJ a prévu, et les garde-fous intégrés aux règles de création qui sont détaillés juste après.

MISE AU POINT

La première chose à faire est de discuter avec le MJ et les autres joueurs afin que tout le monde soit bien d'accord sur quel genre d'aventures vos personnages vont vivre, et quels types de personnages sont appropriés. C'est une étape importante, car si vous voulez faire un magicien ou un pilote de mecha, et que finalement ça ne rentre pas dans la vision des choses des autres joueurs, il va falloir trouver autre chose.

CHOISIR SES ATTRIBUTS

Maintenant, prenez une feuille et écrivez en quelques mots le concept de votre personnage, comme *Champion de Go*, *Androïde sentimental*, *Héritier de la Grande ourse* ou *Héros taciturne destiné à sauver l'univers*. Ce concept sera votre premier Attribut. Néanmoins, le MJ possède un droit de veto s'il juge que votre concept est inapproprié. Dans ce cas, vous serez obligé d'en trouver un autre.

En guise de second Attribut, réfléchissez à un atout que pourrait posséder votre personnage, ou à un trait qui le distinguerait des autres. Ce peut être une qualité comme *Charmant*, *Volonté de fer* ou *Ne renonce jamais*, un métier comme *Béret vert*, *Acrobate* ou *Homme d'affaire désabusé* ou encore quelque chose de plus exotique comme *Mahô Shojô*, *Vampire gothique* ou *Télékinésie*.

Votre personnage possède également un dernier Attribut que l'on peut considérer comme un défaut, mais qui n'est pas forcément négatif.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Un personnage se crée en six étapes, dans l'ordre :

1. Mise au point
2. Choix des Attributs
3. Choix des Relations
4. Attribution des Rangs
5. Personnalisation
6. Touches finales

Avec un peu d'habitude, le processus ne prend que quelques minutes. Il est conseillé de suivre la procédure étape par étape sur un brouillon avant de recopier le résultat au propre sur la feuille de personnage. Dans tous les cas, utilisez un crayon de papier ou un support que vous pouvez modifier facilement : votre personnage sera amené à évoluer en cours de jeu.

EXEMPLES DE PERSONNAGES

Vous trouverez dans les Annexes quelques personnages prêt-à-jouer venant d'univers variés. Utilisez-les comme source d'inspiration et pour avoir quelques cas pratiques du choix des Traits.

UN EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : SUZAKU, LYCÉEN PAS SI ORDINAIRE

En guise d'illustration, Paul va nous montrer étape par étape la création d'un PJ. Il se décide sur un gros cliché de héros de manga : le lycéen ordinaire à qui il va arriver un truc incroyable. Il imagine la petite histoire suivante : dans un futur proche, Kagari, la petite amie de Suzaku, est envoyée à l'hôpital suite à une attaque terroriste. Foudroyé par l'événement, Suzaku erre dans les rues de NeoTokyo jusqu'à trouver par hasard sur un prototype d'exo-armure de combat (il est littéralement tombé du camion !). Avec l'aide providentielle de cette exo-armure, il décide de se faire justice lui-même et de partir en croisade contre la mystérieuse organisation nommée Orochi...

Bien... avec ça, on a déjà de quoi remplir la feuille de personnage, il faut juste ajouter quelques détails. Paul demande quand même au MJ si une exo-armure est acceptable et ce dernier pense que ça fera un bon Mecha de Rang 1 ou 2.

Pour les Attributs, Paul n'est pas très inspiré mais il choisit comme concept *Justicier revanchard* et *Lycéen idéaliste et impétueux* comme défaut. Il ne sait pas trop quoi prendre comme atout, mais il se décide sur *Passionné de mécanique*, histoire de justifier qu'il est capable d'entretenir et de réparer son exo-armure tout seul.

tif. Pour faire simple, disons que lorsque vous utilisez cet Attribut, vous ne mettez pas en avant le personnage sous son meilleur jour. Il s'agit essentiellement de traits de caractère ou de petites excentricités qui peuvent être source de problème dans certaines situations comme *Aveuglé par l'honneur*, *Intrépide* ou *Otaku obsédé*. Il peut aussi s'agir de véritables points faibles comme *Incapable de se comporter correctement avec les filles*, *Catastrophe ambulante en cuisine* ou *Tête en l'air*.

Si vous êtes en manque d'inspiration pour nommer vos Attributs, sachez qu'un simple mot comme *Martien* ou *Nécromancien* suffit. D'un autre côté, il est préférable d'avoir un nom évocateur comme *Gladiateur laconique* ou *Vétéran de la guerre des sept nuits* que simplement *Guerrier*. À vous de voir plus tard avec le MJ en quoi consiste cette guerre des sept nuits si vous le désirez.

CHOISIR SES RELATIONS

Une fois que vous avez fini de nommer vos trois Attributs de base, vous devez trouver deux Relations à votre personnage. Commencez par écrire noir sur blanc la motivation principale du personnage, et écrivez-la de façon à ce qu'elle sorte de sa bouche. Par exemple : « *Je dois retrouver ma petite sœur disparue* », « *Je dois gagner le tournoi mondial d'arts martiaux* » ou encore « *Je ne supporte plus les humiliations de Shogo* ». Encore une fois, le MJ peut vous demander de modifier votre motivation si celle-ci n'est pas compatible avec les aventures qu'il a prévu pour vous.

Décrivez ensuite succinctement quels sont les rapports que vous entretenez vis-à-vis d'un autre PJ, d'un PNJ important créé par le MJ, ou d'un PNJ de votre propre création. Contentez-vous de prendre le nom de personnage, de rajouter le sentiment qui vous inspire et d'en faire une courte phrase du genre « *J'éprouve un grand respect pour Shizuka-sensei* », *Akagi est vraiment un idiot* ou encore *Le Cartel doit être annihilé*.

Les Relations étant amenées à évoluer, ce n'est pas grave si elles sont un peu vagues ou même ambiguës. Vous aurez l'occasion de les approfondir et de décider ce qu'elles signifient réellement.

ATTRIBUER LES RANGS

Classez vos Attributs et vos Relations de la plus importante à la moins importante en leur donnant une note de 1 à 5. Un 5 correspond au plus important et un 1 au moins important, et chaque Trait doit recevoir une note différente. Le Rang de vos Traits est simplement égal à la note que vous leur avez assignée.

N'essayez pas de classer vos Attributs et vos Relations par ordre de puissance ou d'efficacité. Essayez plutôt de les noter en mettant les plus hautes valeurs à ceux que vous allez mettre en avant en cours de jeu, ou ceux que vous allez utiliser le plus souvent. Il est ainsi parfaitement possible d'avoir un personnage qui est à la fois *Demi-dieu d'Internet* avec un Rang de 1 et *Lycéenne distante et bizarre* avec un Rang de 5. Cela veut simplement dire que lors de ses aventures, le fait d'être une lycéenne distante et bizarre aura plus d'incidences que d'être le Demi-dieu d'Internet, qui servira juste d'élément de background. De même, si votre *Amour pour Keiko* est à 2 alors que *Vaincre Sensui* est à 4, il est probable que vous passerez plus de temps à vous battre avec Sensui qu'à séduire Keiko.

De plus, ne vous forcez pas à mettre le Rang le plus bas à votre défaut. Vous avez même parfaitement le droit de le mettre à 5. Cela voudra simplement dire que c'est cet aspect de votre personnage que vous mettrez le plus en avant, ce qui est très approprié pour un personnage comique (ou tragique, selon le défaut). Après tout, les problèmes de libido de Ryo Saeba (*City Hunter*) ne l'ont jamais empêché de faire régner la terreur chez les bandits de tous poils...

UN EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : SUZAKU, LYCÉEN PAS SI ORDINAIRE (SUITE)

Ses Relations sont par contre évidentes : sa vengeance contre les terroristes d'Orochi et ses sentiments pour Kagari. Cependant, comme Paul voit Suzaku comme un héros de shonen typique, les rapports qu'il entretient avec Kagari sont loin d'être simple et nos deux tourtereaux doutent de leurs sentiments. Au final, Paul inscrit sur sa feuille les Relations suivantes : *Sentiments conflictuels envers Kagari* et « *Orochi va payer pour l'accident* ».

Pour les Rangs, Paul pense que la vengeance n'est qu'une excuse pour Suzaku pour le lancer dans sa carrière de justicier, et que pour l'instant c'est Kagari et sa vie de lycéen qui sont le plus important. Sa passion de la mécanique n'est également que secondaire, mais Paul ne veut pas qu'elle reçoive un Rang trop bas. Il choisit ainsi :

- *Lycéen idéaliste et impétueux* 5
- *Sentiments conflictuels envers Kagari* 4
- *Justicier revanchard* 3
- *Passionné de mécanique* 2
- « *Orochi va payer pour l'accident* » 1

UN EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : SUZAKU, LYCÉEN PAS SI ORDINAIRE (SUITE)

Il ne reste plus qu'à dépenser 3 Extras pour la personnalisation du personnage. Déjà, pour aider Suzaku dans sa carrière de justicier, Paul prend un Talent de *Combat à mains nues*. Il doit également utiliser un Extra pour son exo-armure qu'il baptise Excalibur. Enfin, il utilise son dernier Extra pour prendre le don de *Chance*. Après une brève discussion avec le MJ, Paul détermine que ce Don lui permet une fois par partie de bénéficier d'un coup de bol ou de relancer un jet de dés.

Au final, la feuille de personnage de Suzaku ressemble à ça :

Attributs :

- *Justicier revanchard* 3
- *Passionné de mécanique* 2
- *Lycéen idéaliste et impétueux* 5

Relations :

- « *Orochi va payer pour l'accident* » 1
- *Sentiments conflictuels envers Kagari* 4

Ressource : Excalibur (*Mecha*, Rang 1)

Talent : *Combat à mains nues*

Don : *Chance* (1 fois par séance : relance ou coup de chance)

PERSONNALISER LE PERSONNAGE

Pendant cette étape, vous avez l'opportunité de rendre votre personnage vraiment unique, par exemple en lui rajoutant des superpouvoirs ou en lui donnant un mecha. Pour cela vous avez trois Extras, chaque Extra pouvant être utilisé pour obtenir l'un des bénéfices suivants :

- Acquérir un Pouvoir
- Ajouter une Amélioration à un Pouvoir que vous avez déjà
- Acquérir un Don
- Acquérir un Talent
- Acquérir une Ressource au Rang 1
- Acquérir un nouvel Attribut au Rang 1
- Acquérir une nouvelle Relation au Rang 1
- Augmenter le Rang d'un Attribut, d'une Relation ou d'une Ressource de 1 (sans dépasser 6)

Attention toutefois, certaines Améliorations coûtent plusieurs Extra à acquérir et certains Pouvoirs nécessitent d'être liés à un Attribut de Rang élevé pour qu'ils soient efficaces.

Les Attributs et les Relations acquis avec des Extras sont « libres », c'est-à-dire que vous pouvez les définir comme vous le voulez, selon les recommandations indiqués dans le chapitre suivant. Les Dons, les Talents, les Ressources et les Pouvoirs sont également décrits dans leurs chapitres dédiés.

Si vous n'avez pas assez d'Extras, il est possible d'obtenir jusqu'à trois Extras supplémentaires, soit en prenant des Limitations pour vos Pouvoirs, soit en réduisant les Rangs de vos Attributs et de vos Relations. Chaque Limitation vous donne un Extra de plus. De même, réduire le Rang d'un Attribut ou d'une Relation d'un point vous donne un Extra de plus, mais il ne vous est pas possible de réduire un Trait au Rang 0.

TOUCHES FINALES

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre personnage et indiquer les détails que vous jugerez utiles comme son apparence, son groupe sanguin ou un petit aperçu de son passé. Tous les personnages sont supposés posséder tout l'équipement nécessaire pour vaquer à leurs occupations habituelles, ce n'est donc pas nécessaire de perdre du temps à en faire la liste.

CRÉATION AVANCÉE DE PERSONNAGE

Les règles de création présentées ci-dessus ont l'avantage d'être faciles à prendre en main et rapides à mettre en œuvre, même si vous avez des joueurs indécis ou en panne d'inspiration. Cependant, elles imposent quelques restrictions qui peuvent empêcher des joueurs expérimentés de créer le personnage qu'ils veulent vraiment jouer. Voici donc quelques règles optionnelles pour mettre à votre sauce les règles de création « officielles ».

Tout d'abord, vous n'êtes pas obligé de suivre le triptyque Concept/Atout/Défaut à la lettre. Vous pouvez même utiliser une méthode plus adaptée à vos joueurs, comme choisir un Attribut physique, un Attribut mental et un Attribut social, ou une taillée sur mesure pour le scénario. Par exemple, si vous désirez jouer dans une parodie de jeu de rôle médiéval-fantastique, vous pouvez demander aux joueurs de prendre un Attribut lié au combat, un lié à la magie et un dernier lié aux activités de voleur.

La même remarque s'applique également aux Relations. D'ailleurs, pour un scénario one-shot, il est conseillé au MJ de restreindre encore plus le choix des Relations que la normale, afin de pouvoir s'en servir pour impliquer les PJs dès le début de l'aventure. Au contraire, si vous avez plutôt l'intention de faire jouer une campagne semi-improvisée, c'est une bonne idée de laisser les joueurs choisir librement leurs Relations et de les utiliser pour étayer votre campagne, plutôt que l'inverse.

JAPONAIS ET GROUPES SANGUINS

Il existe une croyance vivace au Japon comme quoi le groupe sanguin d'un individu déterminerait sa personnalité, un peu comme un signe astrologique. D'ailleurs, dans les mangas, les petites fiches descriptives des protagonistes contiennent parfois le groupe sanguin, afin de donner immédiatement au lecteur une idée de quel genre d'individu il s'agit. Vous pouvez bien sûr utiliser la même technique lorsque vous créez un personnage à KOMA et vous servir du groupe sanguin comme base pour votre interprétation.

Les traits de caractère couramment associés à chaque groupe sanguin sont les suivants :

Groupe A

Traits positifs : Honnête, créatif, sensible, réservé, patient, responsable

Traits négatifs : Tatillon, trop empressé, têtue, crispé, conservateur

Groupe B

Traits positifs : Enthousiaste, entreprenant, créatif, passionné, solide

Traits négatifs : Égoïste, irresponsable, implacable, imprévisible

Groupe AB

Traits positifs : Décontracté, calme, rationnel, sociable

Traits négatifs : Critique, indécis, étourdi, irresponsable

Groupe O

Traits positifs : Agréable, sociable, optimiste

Traits négatifs : Vaniteux, indélicat, jaloux, insolent

Il est enfin possible de tout simplement modifier le nombre d'Extras donné à la création. Cela est surtout valable si vous voulez des PJs expérimentés, ou si vous voulez leur donner des Pouvoirs/Dons/Talents/Ressources (rayez la mention inutile) supplémentaires. Attention toutefois, pour éviter le n'importe quoi, si vous donnez beaucoup d'Extras en plus, vous devez restreindre la façon dont ils sont dépensés. Il est par exemple logique de donner 2 ou 3 Extras de plus à chacun pour acheter un Mecha dans un scénario où ils sont tous pilotes, mais c'est encore mieux si vous êtes certains qu'ils ne les utiliseront pas ailleurs.

LES ATTRIBUTS ET LES RELATIONS

Les Attributs et les Relations sont les Traits les plus importants d'un personnage. Ils ont deux utilités principales : décrire qui est votre personnage et déterminer le nombre de dés que vous lancez lors d'un Test. Pour résumer, les Attributs indiquent comment un personnage va interagir avec l'univers, alors que les Relations nous indiquent pourquoi il agit ainsi.

Par ailleurs, contrairement aux autres Traits, le Rang d'un Attribut ou d'une Relation indique l'importance de ce Trait pour le personnage plutôt qu'un degré de maîtrise ou sa puissance. Cela se vérifie facilement en cours de jeu, car la plupart des joueurs essayeront de se mettre dans des situations où ils pourront bénéficier de leurs Attributs et de leurs Relations ayant le Rang le plus élevé.

LES ATTRIBUTS

Les Attributs servent à dépeindre divers concepts importants du personnage et à établir des faits à son propos. Un Attribut peut ainsi être une particularité ou une qualité, ou bien un archétype ou un métier. Une capacité surnaturelle ou toute forme d'avantage peut aussi être définie comme un Attribut, de même qu'un aspect pas très glorieux du personnage.

Lorsque le MJ vous demande de faire un Test, vous devez choisir un Attribut approprié à la situation afin de bénéficier d'un nombre de dés pour le jet égal à son Rang. Attention, même si vous avez plusieurs Attributs qui peuvent être utiles pour un Test donné, vous ne pouvez en choisir qu'un seul et leur Rang ne se cumulent pas. Et si vous n'avez pas d'Attribut adapté à la situation, vous pouvez quand même essayer avec n'importe lequel de vos autres Attributs, mais dans ce cas, le MJ est libre d'augmenter la Difficulté du Test comme il l'entend.

Il n'y a pas de liste prédéfinie d'Attributs. Les joueurs indiquent tout simplement au MJ ce qu'ils veulent et le MJ décide si un Attribut

NOMMER SES ATTRIBUTS

Si jamais vous êtes à cours d'imagination lorsqu'arrive le moment redouté de décrire vos Attributs, les Annexes contiennent une liste de mots que vous pouvez combiner dans ce but.

Et en cas de doute, il ne faut jamais hésiter à demander au MJ.

BIEN CHOISIR SES RELATIONS

Une Relation idéale est facile à introduire dans une aventure (pour gagner des Koma avec les Complications) et elle est également facile à justifier pour gagner son bonus. Elle doit donc être une source constante de complications tout en étant capable de facilement enflammer le personnage dans les cas d'urgence. Ne perdez pas de temps à essayer de trouver des Relations qui n'ont pas d'inconvénient. De toute façon, l'imagination diabolique du MJ trouvera toujours un moyen pour vous rendre la vie difficile, et puis dans le cas contraire, vous ne gagnerez pas de Koma de cette façon.

De même, une Relation trop spécifique que vous ne pouvez utiliser qu'une fois de temps en temps n'est pas non plus la panacée. Simplement, évitez de prendre des Relations qui font appel à des concepts ou à des personnages qui n'interviendront pas ou très peu dans la campagne et il n'y aura pas de problème. Et n'hésitez pas à demander l'avis du MJ en cas de doute.

Si vous êtes malgré tout en panne d'inspiration, voici les catégories les plus courantes de Relations afin de vous donner quelques idées :

- **Motivation** : Si vous suivez les règles standards de création de personnage, l'une de vos Relations est obligatoirement de ce type, mais rien ne vous empêche d'en prendre en plus. Il s'agit d'une tâche ou d'une mission que le personnage s'est promis de mener à terme quoi qu'il en coûte.

est adapté ou non. Vous pouvez ainsi les utiliser pour établir certains faits sur le monde, comme l'existence de certaines formes de magie, l'appartenance à une organisation de votre invention ou nommer un événement important. Vous n'êtes pas obligé d'aller plus loin que de donner un nom. Vous pouvez laisser le MJ se débrouiller tout seul pour déterminer ce qu'il en est ou en discuter avec lui.

Par exemple, un personnage peut être *Capitaine du Shangri-La* et son joueur décider que le Shangri-La est le nom d'un vaisseau spatial. Si le MJ n'émet aucune objection, un vaisseau spatial nommé Shangri-La existe bel et bien, avec certainement un équipage et tout ce qui va avec. Un autre peut être un *Ex-agent de P.A.N.D.O.R.A.*, en précisant que P.A.N.D.O.R.A. est une organisation secrète recrutant des individus aux dons exceptionnels et aux buts un peu flou, son joueur créant ainsi une étrange organisation occulte. Et un *Survivant de la nuit des milles terreurs* aura plein d'histoires affreuses sur ce qui s'est passé lors de cette nuit funeste, qui est une pure invention du joueur mais que le MJ n'aura pas trop de mal à insérer dans l'univers. Bien sûr, la coopération avec les MJ et les autres joueurs est essentiel pour que cela fonctionne.

LES RELATIONS

Là où un Attribut sert à décrire le personnage, et accessoirement ce qu'il sait faire, les Relations indiquent les choses qui sont vraiment importantes pour lui. Il peut s'agir d'un lien karmique entre le personnage et un autre, ou un sentiment tellement fort qu'il est capable de lui donner des ailes. Bref, c'est le fameux pouvoir de l'amour ou pouvoir de l'amitié que l'on retrouve dans de nombreux mangas ou bien encore le fait que les héros ont tendance à devenir subitement très dangereux lorsqu'ils laissent leurs émotions prendre le dessus. Il est aussi parfaitement possible d'avoir une Relation ayant pour cible un groupe d'individu ou même une organisation, comme *Loyal à l'Église* ou « *Ma famille avant tout !* », ou même une Relation avec un objet ou un lieu, comme *Déteste son école* ou « *Cette épée est mon bien le plus précieux* ».

Mais une Relation ne sert pas seulement qu'à ça. Les Relations peuvent aussi servir pour représenter les convictions d'un PJ, ou au contraire ses doutes et ses regrets. N'importe quel principe moral ou concept peut ainsi devenir une Relation comme « *Tu ne tuera point* » pour un personnage pacifiste ou *Respecte le code du bushido* pour un samouraï. Et dans le même ordre d'idée, un assassin pourrait avoir une Relation du style « *Qui suis-je pour décider qui doit vivre et qui doit mourir ?* ». L'objectif de ce genre de Relation est de poser des dilemmes au personnage, et ainsi mettre à l'épreuve ses certitudes, ou le cas échéant, de le forcer à faire des choix difficiles.

Comme pour les Attributs, on utilise de préférence un nom suggestif pour décrire ses Relations : *Meilleur ami de Seito*, *Amoureux de Keiko* ou *Némésis de Yoshimitsu* par exemple. Il est aussi possible d'utiliser des expressions comme « *Je dois venger la mort de mon père !* » ou « *C'est mon devoir de protéger Hitomi* ». De même, ne vous limitez pas à ce que le MJ a déjà établi : n'hésitez pas à créer des PNJs, des organisations et tout ce qui pourrait être la cible de vos Relations. Cependant, et encore plus que pour un Attribut, il vous sera nécessaire de collaborer avec le MJ afin que vos inventions n'entrent pas en conflit avec ce qu'il avait prévu. Et ce dernier a toujours un droit de véto s'il juge qu'une Relation n'est pas adaptée.

BIEN CHOISIR SES RELATIONS (SUITE)

- **Émotion** : Le type de Relation le plus courant, et le plus facile à créer. Choisissez un autre personnage, indiquez ce qu'il vous inspire (pitié, haine, amour,...) et voilà ! Vous pouvez aussi avoir un objet fétiche ou avoir des émotions fortes envers toute une organisation, rien n'est impossible.
- **Amour** : Bien que techniquement, l'amour soit une émotion, il s'agit de l'émotion la plus répandue chez les personnages de manga. L'amour est capable de faire bouger des montagnes et il est une source sans fin de tragédies. Dans les mangas, il est courant que l'amour soit à sens unique afin de générer des relations complexes riches en rebondissement.
- **Lien karmique** : Vous avez un lien fort avec un autre personnage, qui peut aussi bien être un allié qu'un ennemi. Cela va bien plus loin que l'amour ou la haine et un lien karmique peut transcender la mort. Ce type de Relation est utile pour faire d'un personnage un ami sur lequel vous pouvez toujours compter ou un terrible Némésis qui n'arrêtera jamais de vous nuire.
- **Passé douloureux** : Il est arrivé quelque chose de tragique au personnage et cette Relation en représente les conséquences psychologiques. Ce peut être aussi simple qu'un amnésique qui cherche à retrouver la mémoire, que les doutes d'un agent d'élite sur les biens fondés de sa mission après avoir commis autant d'atrocités ou même les problèmes d'addiction d'un drogué.

BIEN CHOISIR SES RELATIONS (SUITE)

- **Croyance** : Le personnage croit fermement en quelque chose et rien ne pourra ébranler sa foi. Il ne s'agit pas forcément d'un dogme religieux ou d'un courant philosophique. Un patriotisme sans borne ou un code de l'honneur à toute épreuve entrent aussi dans cette catégorie, de même que certaines obsessions et certaines folies.

RELATIONS, KOMA ET COMPLICATIONS

En cours de jeu, le MJ essayera d'impliquer vos Relations dans l'aventure afin de vous créer des Complication. Les Complications sont décrites en détail à la page 48 mais pour résumer, il s'agit d'une nuisance qui vous détournera de l'intrigue principale quelques instants et qui forcera à faire un choix parfois douloureux. Ignorer une Complication est difficile et dans tous les cas, il y aura des conséquences sur la suite de l'aventure. En compensation, le MJ vous récompensera par un Koma que vous pourrez utiliser pour divers bonus.

L'un des usages le plus courant que vous ferez de ces Koma est d'en dépenser un pendant un Test pour gagner un nombre de dés pour le jet égal au Rang de l'une de vos Relations. Le MJ vous demandera certainement d'argumenter si le choix de la Relation est bizarre, alors faites bien attention. Chaque Relation ne peut donner son bonus qu'une seule fois sur un même Test, mais vous pouvez utiliser plusieurs Relations différentes pour améliorer un jet de dés. La seule véritable limite est le nombre de Koma que vous avez en stock.

DONS ET TALENTS

Les Dons et les Talents servent tous deux à représenter certains concepts mineurs qui ne valent pas la peine d'en faire un Attribut. Ainsi, votre personnage peut être un excellent cuisinier, mais c'est moins important que le fait qu'il soit un Maître en kung-fu dans un shonen d'arts martiaux. Par contre, ça peut faire un bon Talent.

À la différence des autres Traits, les Dons et les Talents n'ont pas de Rang : soit vous le possédez, soit vous ne l'avez pas. Il n'y a pas non plus de liste prédéfinie de Talents et de Dons. Comme pour les autres Traits, c'est à vous de les créer spécifiquement pour votre personnage, même si le MJ pourra éventuellement vous fournir une liste adaptée à sa campagne.

LES TALENTS

L'utilité principale des Talent, c'est d'éviter les Attributs à rallonge comme *Aventurier de l'espace athlétique, charmeur, tireur émérite et qui sait piloter presque n'importe quoi*. Par défaut, un Talent est un domaine où le personnage est particulièrement doué. Mais contrairement à un Attribut, un Talent est extrêmement spécifique, bien qu'il puisse recouper un Attribut que vous possédez déjà. On aura donc plutôt des Talents comme *Cuisine, Conduite automobile, Occultisme, Mathématique* ou *Connaissance des poissons exotiques*.

En gros, cela veut dire qu'un Talent peut vous permettre soit de vous spécialiser dans un aspect de l'un de vos Attributs, soit de vous en servir comme mini-Attribut pour certains aspects secondaires du personnage. Néanmoins, gardez bien à l'esprit qu'un Talent sera toujours plus spécialisé qu'un Attribut et qu'il ne permettra jamais de faire les mêmes choses. Il sert surtout à donner un peu plus d'épaisseur et de couleur à un personnage sans alourdir les règles. Si le MJ décide que certains de vos Talents ne sont pas assez spécifiques, il est conseillé d'en faire plutôt des Attributs.

En cours de jeu, un Talent vous permet de lancer relancer une fois vos dés qui n'ont pas fait de Réussites lors de Tests où ce Talent s'avère utile. Par exemple, vous lancez trois dés et vous obtenez :   . Le  vous permet de lancer un dé de plus, ce qui vous donne un . Un Talent approprié à la situation vous autorisera à relancer le  et le .

Un Talent ne vous donne donc pas forcément de meilleurs résultats dans son domaine de prédilection, mais il vous donne par contre un meilleur contrôle sur ce résultat.

LES DONS

Les Dons servent à représenter les capacités du personnage à mi-chemin entre les Talents et les Pouvoirs. Il s'agit plus particulièrement de pouvoirs utilitaires qui n'ont pas d'équivalent dans les règles sur les Pouvoirs ou de facultés vraiment inhabituelles. Néanmoins, il n'est souvent pas utile de prendre un Don qui fait doublon avec l'un de vos Attributs. Ce sera donc à vous de voir s'il est plus approprié de faire de votre aptitude particulière un Attribut ou un Don. Le MJ peut aussi décider arbitrairement que certaines capacités spéciales sont obligatoirement des Dons pour sa campagne.

Il y a globalement deux types de Dons : les Dons *automatiques* et les Dons *à activation* :

- Un **Don automatique** permet au personnage de faire quelque chose d'extraordinaire ou d'avoir un bénéfice particulier qui fonctionne toujours. Cependant, ce Don ne vous donnera jamais un bonus à vos jets de dés et il n'aura aucun effet en termes de jeu. Ainsi, si vous êtes super-mignon, ceci influencera fortement les PNJs et vous permettra alors profiter de la situation, mais vous n'aurez pas de bonus à vos Tests pour interagir avec eux. D'autres exemples incluent une empathie innée avec les animaux, posséder une forme limitée de télépathie, être capable de faire des tours de magie, être capable de voyager dans d'autres dimensions, posséder des dons de médium, avoir une longévité exceptionnelle, voir dans l'infrarouge et ainsi de suite.

- Un **Don à activation** vous permet quand à lui, une fois par séance, de « tricher » d'une façon appropriée à ce Don. En clair, il peut vous permettre d'ignorer les règles du jeu lors d'une situation précise, ou de modifier la description du MJ pour que votre Don devienne la « réalité », ou encore de vous permettre de faire quelque chose de totalement génial équivalent à la dépense d'un Koma. Contrairement à un Don automatique, il peut vous procurer des bonus mais rien de plus puissant qu'un Pouvoir ou qu'une Ressource de Rang 1.

Si vous voulez vraiment un Don automatique qui vous donne un bonus, comme une résistance au feu ou une aura sainte qui vous rend plus fort contre les démons, soit vous utilisez un Attribut ou un Pouvoir pour ça, soit vous le considérez simplement comme un Talent avec quelques « effets spéciaux » en plus.

DIVISER PAR DEUX

De nombreux types de Pouvoir ont des effets calculés en fonction de la moitié de son Rang. Vous devez toujours arrondir à l'entier supérieur.

Ainsi une **Magie** de Rang 3 permet de créer n'importe quel Pouvoir de Rang 1 ou 2 et un **Booster** de Rang 5 augmente un autre Pouvoir de 3 Rangs.

POUVOIRS EMPATHIQUES

Dans certains mangas, la puissance des pouvoirs d'un individu est basée sur son état émotionnel et non pas sur un grand talent. Il est possible de représenter cela en termes de jeu par une *Restriction* appropriée, mais il y a aussi la possibilité d'utiliser les Relations avec la règle optionnelle suivante.

Lorsque vous prenez un nouveau Pouvoir, vous pouvez déclarer qu'il s'agit d'un Pouvoir empathique. Vous devez alors sélectionner l'une de vos Relations pour le lier à ce Pouvoir à la place d'un Attribut. Le Rang de votre Pouvoir est égal à celui de la Relation liée, mais vous ne pouvez plus utiliser cette Relation pour gagner des bonus aux Tests par la dépense de Koma. Elle continue sinon à suivre les règles sur les Relations, et plus particulièrement elle continue à être une source de Complications.

Comme le Rang des Relations change très souvent, le MJ devrait toutefois faire attention à l'évolution des Pouvoirs empathiques et ne pas hésiter à utiliser en priorité les Relations liées comme source de Complications.

LES POUVOIRS

Les Pouvoirs représentent les capacités vraiment surhumaines d'un personnage. Contrairement aux Dons qui regroupent ses aptitudes exceptionnelles, mais souvent mineures et subtiles, un Pouvoir est souvent radical et impressionnant. On pense tout de suite aux boules de feu des héros de shonen ou aux facultés exotiques de certains monstres, mais un Pouvoir peut aussi être simplement l'aptitude d'un pistolero à battre une armée à lui tout seul, ou le fait qu'une Pop Idol est capable d'arranger les foules avec ses chansons.

ANATOMIE D'UN POUVOIR

Un Pouvoir est en réalité une forme particulière d'Attribut, qui possède un effet spécifique à la place de vous donner des dés pour les Tests. Il existe différents types de Pouvoir, chaque type suivant les mêmes règles pour résoudre ses effets. Ainsi, à l'obtention d'un nouveau Pouvoir, vous allez choisir un Attribut existant qui va servir de base à ce Pouvoir, puis vous allez déterminer son type pour en fixer les effets.

Le nom de l'Attribut sert à décrire le Pouvoir dans les grandes lignes. Il doit donc vous permettre d'établir les principaux « effets spéciaux » du Pouvoir et de cerner ses applications pratiques, juste en le lisant. Vous avez toujours la possibilité de développer à côté si vous le désirez, mais plus c'est évident, mieux c'est. Ainsi une *Boule de feu* n'a pas besoin de plus d'explication alors que la *Terrible transformation de Xelbugos* est certes un nom impressionnant mais demande un peu plus de travail pour savoir à quoi ça correspond exactement.

Comme un Pouvoir est un Attribut, il possède également un Rang. Ce Rang est utilisé pour déterminer les effets du Pouvoir, et souvent plus le Rang est élevé, plus les effets seront puissants ou polyvalents. Néanmoins, si vous cherchez à obtenir un effet précis, il n'est souvent pas nécessaire d'avoir un Rang très élevé pour y parvenir.

En effet, un Pouvoir peut aussi avoir des Améliorations et des Limitations pour modifier certains paramètres. Les Améliorations et les Limitations les plus courantes servent à modifier la cible et la durée d'effet du Pouvoir, mais il en existe qui modifient complètement la façon dont il fonctionne.

À moins que le contraire ne soit spécifiquement indiqué, si vous ne prenez pas d'Améliorations ni de Limitations pour un Pouvoir, vous pouvez l'utiliser aussi bien pour vous-même ou sur une cible qui se trouve à côté de vous, il fonctionne automatiquement et, durant un Conflit, chaque activation du Pouvoir compte pour une action.

LES TYPES DE POUVOIR

Comme indiqué plus haut, un Pouvoir est un Attribut dont les bénéfices habituels sont remplacés par un effet spécifique déterminé par son type, comme la capacité de vous transformer pour **Métamorphose**. Il y a en tout dix types différents de Pouvoirs. Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans cette liste, il s'agit peut-être d'un Don ou bien vous pouvez essayer d'utiliser les Améliorations et les Limitations pour obtenir un résultat approchant. Le MJ est aussi autorisé à créer de nouveaux types de Pouvoirs spécifiques à ses campagnes si le besoin s'en fait sentir.

Voici les types de Pouvoirs disponibles :

Aide

À l'acquisition de ce Pouvoir, vous devez désigner un Attribut en rapport avec celui-ci, comme *Voler comme un oiseau* pour un sort d'envol ou *Force et rapidité surhumaine* pour une aura de combat.

Lorsque vous activez **Aide**, la cible gagne cet Attribut jusqu'à la fin de la scène, à un Rang égal à la moitié du Rang du Pouvoir. Contrairement à un Attribut ordinaire, le nombre de dés conféré pour les Tests est cumulable avec un autre Attribut. Vous pouvez utiliser un Pouvoir d'**Aide** pour représenter une métamorphose ou un effet similaire, mais il ne peut pas donner de Traits autres qu'un Attribut.

LES EFFETS SPÉCIAUX

Lorsque deux personnages font appel au même type de Pouvoir, leurs effets ne sont pas obligés de se manifester de la même façon. On appelle *effets spéciaux* tout ce qui sert à décrire les effets d'un Pouvoir, en dehors de sa description en termes de règles. Par exemple, une **Attaque spéciale** peut être définie comme une boule de feu magique : les effets spéciaux regroupe l'aspect de cette boule de feu, plus d'autres détails au choix du joueur comme la nécessité d'utiliser du sang pour éteindre le feu magique et le fait qu'il laisse une hideuse cicatrice en forme de symbole cabalistique.

Les effets spéciaux servent principalement à rendre un Pouvoir unique et intéressant, quitte à lui donner des avantages et désavantages spécifiques qui ne sont pas indiqués dans sa description. Ainsi, si votre Pouvoir de *Vol* (de type **Aide**) est due à des ailes, vous ne pourrez pas l'utiliser dans un endroit où vous ne pouvez pas les déployer. D'un autre côté, s'il s'agit en fait d'un pouvoir psychique de lévitation, vous pouvez l'utiliser à peu près n'importe où sauf si votre ennemi neutralise vos pouvoirs psy.

Si des effets spéciaux sont potentiellement trop puissants pour être gratuits, comme la capacité d'un souffle de feu à créer un incendie, alors le MJ peut les considérer comme une Amélioration de type *Effet secondaire*. De même si les effets spéciaux d'un Pouvoir sont trop handicapants, le MJ peut en faire une Limitation de type *Restriction* en compensation.

EFFETS BONUS D'ATTAQUE SPÉCIALE

À distance : Cet effet est identique à l'Amélioration du même nom et permet d'affecter une cible à distance. Vous pouvez le cumuler avec l'Amélioration À distance pour affecter des cibles se trouvant excessivement loin.

Aveuglant : En plus des autres effets de l'Attaque si elle est réussie, la cible est aveuglée et gagne une Blessure légère appropriée (sans affecter son compteur de Blessure).

Coup double : Vous pouvez attaquer deux fois dans la même action avec ce Pouvoir, et même sur des cibles différentes. En échange, vous n'obtenez des Réussites que sur un 5 ou 6 sur le jet de vos deux Tests d'Attaque.

Effet de zone : Cet effet est identique à l'Amélioration du même nom et permet d'affecter une zone toute entière au lieu d'une seule cible. Vous pouvez le cumuler avec l'Amélioration *Effet de zone* pour créer une zone d'effet démesurée.

Entrave : La cible est piégée en plus des autres effets si l'Attaque est réussie. Elle est immobilisée jusqu'à la fin de la scène et elle ne peut rien faire d'autre à part d'essayer de se libérer.

Incapacitant : L'*Attaque spéciale* inflige des dégâts qui sont plus graves qu'ils n'en n'ont l'air. Les dégâts d'une Attaque réussie avec ce Pouvoir suivent la règle des dégâts incapacitants.

Attaque spéciale

Vous pouvez utiliser une *Attaque spéciale* en guise d'action d'Attaque, et infliger des dégâts en cas de succès. Pour chaque Rang du Pouvoir, cette Attaque bénéficie également de l'un des effets indiqué dans l'encart de la marge ci-contre, ou toute Amélioration d'*Effet secondaire* appropriée, choisit à l'acquisition du Pouvoir et à chaque augmentation de son Rang.

Booster

Nommez une catégorie de Pouvoirs lorsque vous obtenez ce Pouvoir. Vous pouvez par exemple nommer tous les effets d'un même type, ou ceux provenant d'une même source (tous les Pouvoirs magiques par exemple). Le MJ reste le seul juge si la catégorie choisie n'est pas assez restrictive.

Lorsque vous utilisez **Booster**, tous les Pouvoirs de la cible appartenant à la catégorie choisie voient leur Rang augmenter de la moitié du Rang du **Booster**, et ce jusqu'à la fin de la scène. Plusieurs Boosters ne sont pas cumulatifs, seul le plus puissant faisant effet, et il n'est pas possible d'utiliser un Pouvoir de type **Booster** sur un autre **Booster**.

Fusion

Vous pouvez fusionner avec un ou plusieurs autres personnages qui possèdent exactement le même Pouvoir de **Fusion** que vous (le Rang peut être différent). Tous les membres de la fusion doivent être présents et activer le Pouvoir au même moment pour qu'il fonctionne.

Lorsque le Pouvoir est activé, vous et vos comparses êtes remplacés par un nouveau personnage, créé à l'acquisition du Pouvoir, ayant les mêmes Traits qu'un Allié d'un Rang égal au Rang de **Fusion** le plus bas parmi vous, plus le nombre de participants. Ainsi si vous êtes trois à fusionner et que vos Rangs respectifs sont 2, 3 et 6, le résultat sera un Allié de Rang 5 (3 personnes plus le Rang de 2). Ce personnage qui résulte de la fusion suit les mêmes règles que les PJs et la fusion s'arrête au plus tard à la fin de la scène.

Guérison

À l'acquisition de ce Pouvoir, choisissez un type de dégâts sur lequel **Guérison** va être efficace.

Lorsque vous utilisez un Pouvoir de **Guérison**, vous pouvez redonner à la cible un nombre de points de Détermination perdus égal à la moitié de votre Rang. Vous ne pouvez cependant soigner que les points de Détermination perdus par une attaque faisant des dégâts du type qui a été choisit.

En dehors d'un Conflit, le MJ peut également vous autoriser à utiliser **Guérison** pour diminuer le temps de récupération de certaines Blessures, proportionnellement à votre Rang.

Invocation

Un Pouvoir de type **Invocation** permet de faire apparaître quand on veut certaines Ressources. Vous devez décider à l'acquisition de ce Pouvoir d'un « style », de la même façon que pour la **Magie**, qui limite ce que vous pouvez invoquer et vous impose l'équivalent d'une Limitation intrinsèque à votre Pouvoir.

Un nécromancien pourra ainsi faire apparaître des morts-vivants (sous forme d'Alliés et de Contacts) avec un rituel magique (une *Restriction*), un inventeur pourra faire apparaître divers gadgets (principalement des Équipements) aux effets un peu hasardeux (*Imprévisible*) et ainsi de suite. Voyez la description de **Magie** ci-après pour plus de détails.

Le Rang de la Ressource créée est égal à la moitié du Rang d'**Invocation** et elle disparaît à la fin de la scène. Un personnage avec **Invocation** ne peut pas céder le contrôle (ou la possession) des Ressources qu'il crée à un autre personnage. Si le MJ veut toutefois l'autoriser, cela compte au minimum comme une Amélioration d'*Effet secondaire*.

EFFETS BONUS D'ATTAQUE SPÉCIALE (SUITE)

Indirect : Cet effet est réservé aux **Attaques spéciales** qui affectent une cible à distance ou qui possèdent un effet de zone. Il vous permet de contourner d'une façon ou d'une autre les obstacles pour atteindre votre cible, et vous n'avez pas non plus besoin de la voir si vous connaissez sa position exacte. Cet effet est utilisé généralement pour représenter un projectile téléguidé, une utilisation créative d'un effet de téléportation ou une trajectoire parabolique.

Rafale : Vous pouvez attaquer jusqu'à trois fois dans la même action avec ce Pouvoir, et même sur des cibles différentes. En échange, vous n'obtenez des Réussites que sur un 6 pour chacun de vos trois Tests d'Attaque.

Surdimensionné : L'**Attaque spéciale** est spécialement conçue pour éliminer de très grosses cibles au détriment des autres. Votre cible ne bénéficie jamais d'un Avantage lié à sa grande taille contre ce Pouvoir. Par contre, les cibles de votre taille ou plus petites gagnent automatiquement un Avantage sur leur Test de Défense pour l'esquiver.

Tête chercheuse : Si votre Test d'Attaque échoue lorsque vous utilisez ce Pouvoir, vous avez le droit de faire un second Test d'Attaque sur la même cible avant votre prochaine action. Cela ne compte pas comme une action, mais vous ne pouvez pas l'utiliser pour interrompre l'action d'un autre personnage. Si cette seconde Attaque échoue, vous n'avez pas le droit à un troisième essai.

EXEMPLES DE STYLES DE MAGIE

Alchimie : De manière grossière, on peut dire que c'est l'art et la science de mettre les sorts en bouteille. Au lieu de « lancer des sorts », un alchimiste fabrique des potions que sa cible devra boire pour être affectée par la **Magie**. On considère que le personnage fabrique ses potions pendant son temps libre, et il n'a pas besoin d'indiquer à l'avance celles qu'il fabrique. Cependant, il n'a qu'un stock limité de potions sur lui à tout moment, ce qui fonctionne exactement comme la Limitation *Charges*.

Anime : Le personnage utilise ses pouvoirs de la même façon que de nombreux héros d'anime. À chaque fois qu'il veut utiliser un Pouvoir, il doit dire son nom d'un air convaincu tout en utilisant des effets spéciaux très stéréotypés, comme des cercles magiques qui sortent de nulle part ou des pétales de fleur de cerisiers. S'il ne peut pas le faire, il ne peut pas utiliser sa **Magie**. Un même individu peut posséder des pouvoirs très diversifiés mais ils doivent tous avoir un thème en commun.

Animisme : Cette Magie fait appel aux esprits de la nature. Le personnage peut les invoquer pour leur demander conseil ou pour qu'ils lui rendent des services. Chaque utilisation de la Magie requiert un rituel de plusieurs minutes pendant lequel le personnage négocie avec les esprits. Il n'est limité dans les effets possibles que par les services que peuvent lui rendre les esprits, mais aucun esprit ne sait tout faire.

Magie

La **Magie** permet de répliquer les effets de n'importe quel autre Pouvoir. Son utilité principale est de servir de couteau suisse aux personnages dont les concepts impliquent une longue liste de Pouvoirs, notamment les magiciens.

La première chose à faire à l'acquisition d'une **Magie**, c'est de définir votre « style » : sorcellerie, pouvoirs cosmiques, dons psychiques, contrôle du ki, technologie si avancée qu'elle en est miraculeuse, manipulation des forces élémentaires, etc. En fonction du type de **Magie** que vous pratiquez, cela limite vos options en termes de Pouvoirs qu'il est possible de répliquer et surtout, cela vous donne des effets spéciaux et l'équivalent d'une Limitation qui s'appliquent à **Magie** et à tous les Pouvoirs qu'elle copie. Cette Limitation ne vous rapporte pas d'Extra supplémentaire et il n'est pas possible de s'en débarrasser. Voyez l'encart en marge ci-contre pour quelques exemples de styles.

Le Rang du Pouvoir répliqué est égal à la moitié de votre Rang de **Magie** et il ne peut pas bénéficier d'Améliorations, à l'exception de ceux acquis grâce à l'Amélioration *Magie puissante*. Ce Pouvoir n'est acquis que le temps nécessaire pour l'utiliser, bien qu'il puisse avoir des effets qui durent plus longtemps. Le MJ peut aussi vous autoriser à copier les effets de Dons automatiques en plus des Pouvoirs.

Malédiction

Malédiction vous permet d'infliger des états préjudiciables à une cible sous forme de Blessures. Vous pouvez infliger simultanément un nombre de Blessures légères égal à la moitié du Rang de **Malédiction**. Vous pouvez également donner une Blessure grave à la place de deux Blessures légères. Dans tous les cas, ces Blessures sont déterminées à l'acquisition du Pouvoir, ainsi qu'à chaque augmentation de son Rang, et elles doivent être en rapport avec celui-ci. Par exemple, un sort de transformation en crapaud peut donner la Blessure grave *Je suis un crapaud* et une aura affaiblissant sa victime infligera une Blessure légère de *Fatigue écrasante*.

Utiliser **Malédiction** compte comme une Attaque qui ne fait pas de dégât : à la place, votre victime gagne la ou les Blessures associées à votre **Malédiction** en cas de réussite. Attention, les Blessures infligées par une **Malédiction** ne forcent pas la cible à cocher la Blessure correspondante sur son compteur de Blessure.

Métamorphose

Vous possédez plusieurs « formes », chaque forme ayant ses propres Attributs, et même parfois des Pouvoirs différents. Votre Rang de **Métamorphose** indique le nombre de formes supplémentaires que vous possédez. Déterminez vos différentes formes et leurs Attributs à l'acquisition du Pouvoir, et à chaque fois que son Rang augmente.

Attention, **Métamorphose** vous permet juste de renommer vos Attributs, pas de changer leurs Rangs. Toutes vos formes doivent également conserver le Pouvoir de **Métamorphose** à l'identique. Si vous utilisez **Métamorphose** pour modifier un ou plusieurs de vos Pouvoirs, vous avez le droit de changer la nature des Améliorations et des Limitations de ce Pouvoir mais pas leur nombre.

Vous retrouvez votre forme originelle automatiquement à la fin de chaque scène. Il n'est pas possible d'utiliser des Améliorations pour affecter quelqu'un d'autre que soi-même avec ce Pouvoir.

Neutralisation

Neutralisation vous permet de diminuer l'efficacité des Pouvoirs adversaires, et même les annuler complètement s'ils sont faibles. À l'acquisition de ce Pouvoir, nommez une catégorie de Pouvoirs, comme par exemple tous les Pouvoirs d'origine psychique, avec l'accord du Le MJ.

Lorsque vous utilisez **Neutralisation**, tous les Pouvoirs de la cible appartenant à la catégorie choisie voient leur Rang diminuer de la moitié du Rang de **Neutralisation**, et ce jusqu'à la fin de la scène. Si l'un des Pouvoirs de la victime est réduit à un Rang de 0, elle ne peut plus l'utiliser et il cesse immédiatement ses effets.

EXEMPLES DE STYLES DE MAGIE (SUITE)

Feng Shui : Vous utilisez les flots d'énergie tellurique pour créer des effets magiques subtils mais bien réels. L'inconvénient c'est que votre environnement doit être parfaitement aligné pour canaliser ces flots d'énergie. Aligner correctement un lieu demande du temps et du matériel mais les effets du Feng Shui fonctionneront tant que le lieu reste aligné.

Ki : Il s'agit aussi bien des prouesses réalisées par certains maîtres en arts martiaux que les aptitudes surnaturelles des yogis et autres mystiques assimilés. La seule limitation de ce genre de pouvoirs, c'est que les effets sont obligatoirement liés à une technique (ou un style) de combat ou aux bénéfices de diverses méthodes de méditation, ce qui implique un certain état d'esprit pour pouvoir les activer.

Magie arcane : La **Magie** des mages médiévaux-fantastiques. Un mage connaît plus d'une centaine de sorts, chacun très spécialisé, ce qui lui permet de faire face à toutes les situations. Quasiment tous les effets sont possibles mais un mage doit faire des incantations compliquées à voix haute pour lancer ses sorts et s'il est déconcentré, le résultat peut être catastrophique.

Onmyodo : La magie traditionnelle japonaise. Un onmyoji est capable d'appeler des shikigami (esprits servants) pour l'aider, de faire de la divination et d'exorciser les mauvais esprits. Il doit utiliser un ofuda (talisman en papier) différent et divers artifices pour chaque effet magique voulu mais l'effet est quasiment permanent tant que l'ofuda est intact et qu'il reste en place sur la cible.

EXEMPLES DE STYLES DE MAGIE (SUITE)

Pouvoirs psis : Les pouvoirs de l'esprit permettent d'affecter les gens et la matière à distance avec sa volonté. Une grande concentration est requise pour les utiliser et les effets possibles sont restreints (télépathie, visions, télékinésie,...) mais ils peuvent être utilisés discrètement. Une utilisation répétée des pouvoirs psi peut également entraîner une grande fatigue ou des saignements au niveau du nez et des oreilles (il s'agit d'un effet spécial et non pas d'une Limitation).

Vaudou : La magie haïtienne qui permet d'invoquer les loa, des esprits très puissants. Cette magie ne fonctionne pas sur les mers et les océans et elle nécessite de longs rituels où la cible est possédée par un mauvais esprit, est transformée en zombie ou reçoit la bénédiction d'un loa. En compensation, ceux qui croient au vaudou ne comptent que les 5 et les 6 comme Réussites lors de Tests de Défense pour se protéger contre les sorts d'un sorcier vaudou. Il est aussi possible de fabriquer des fétiches (wanga) pour conférer des pouvoirs surnaturels temporaires à leurs possesseurs par un effet d'*Aide* ou de *Malédiction*.

LES AMÉLIORATIONS

Les Améliorations servent à personnaliser un Pouvoir pour le rendre plus efficace. Sauf mention contraire, chaque Amélioration coûte un Extra et ne peut pas être pris plusieurs fois pour le même Pouvoir. Les Améliorations possibles sont les suivantes :

- **À distance** : Un Pouvoir avec cette Amélioration peut affecter des cibles éloignées. Vous devez malgré tout avoir une ligne de vue directe sur votre cible pour l'affecter.
- **Contagieux** : Si le Pouvoir a des effets qui durent jusqu'à la fin de la scène, ceux-ci peuvent se répandre de victimes en victimes. Toute cible potentielle entrant en contact avec la cible d'origine ou une victime infectée doit faire un Test de Défense contre un Test d'Attaque de la part de l'utilisateur du Pouvoir, qu'il a réalisé au moment de son activation. Lors d'un Conflit, ces deux Tests sont exceptionnellement des actions gratuites. En cas de réussite de l'Attaque, la victime subit les effets du Pouvoir comme si elle était la cible d'origine.
- **Contingence** : Lorsque vous activez le Pouvoir, vous pouvez décider de laisser ses effets « en suspend ». Ils ne se déclenchent donc pas immédiatement, mais à un moment précis défini au moment de l'activation. Il peut s'agir par exemple d'un mot à prononcer, d'un événement qui doit se produire ou après qu'un certain laps de temps se soit écoulé. Par contre, il ne vous est pas possible d'empêcher l'activation des effets en suspend, et vous ne pouvez avoir qu'un seul Pouvoir en suspend à la fois.
- **Durée étendue** : Si le Pouvoir a des effets qui durent jusqu'à la fin de la scène, ceux-ci peuvent maintenant continuer d'agir aussi longtemps que nécessaire. Un Pouvoir ne peut cependant pas être rendu permanent de cette façon et les effets s'estompent typiquement à la fin de la session.
- **Effet de zone** : Le Pouvoir affecte tout un groupe au lieu d'une seule cible. La taille exacte de l'aire d'effet n'est généralement pas importante, mais elle ne devrait jamais être plus grosse qu'une maison.

- **Effet secondaire** : En plus de ses effets spéciaux, le Pouvoir a un effet qui peut être utile de temps à autre à la façon d'un Don automatique, comme un champ de force qui est totalement hermétique, ou une attaque qui laisse une trace indélébile sur sa victime. Vous pouvez prendre cette Amélioration plusieurs fois pour le même Pouvoir.
- **Inné** : Le Pouvoir est une capacité tout ce qu'il y a de plus naturel pour le personnage, comme le vol d'un oiseau ou l'intangibilité d'un fantôme. Il n'a pas besoin d'activer le Pouvoir pour l'utiliser et ses effets sont permanents. En revanche, il est vraiment actif en continu et vous ne pouvez pas le désactiver. L'usage le plus courant est d'utiliser *Inné* pour transformer un Pouvoir d'*Aide* en une sorte de super-Attribut.
- **Magie puissante** : Cette Amélioration coûte 2 Extras et ne peut être prise que pour un Pouvoir de *Magie*. Lorsque vous utilisez cette *Magie*, vous gagnez un Extra que vous pouvez utiliser pour donner une Amélioration au choix sur le Pouvoir émulé par *Magie*. Vous pouvez prendre cette Amélioration plusieurs fois pour la même *Magie*.
- **Réaction** : Cette Amélioration coûte 2 Extras. Vous devez choisir une condition précise à son acquisition comme « quand on m'attaque physiquement », « quand on me touche » ou « quand il pleut ». Vous ne pouvez plus activer volontairement le Pouvoir, mais à la place il s'active automatiquement lorsque la condition est vérifiée. Ceci ne compte pas comme une action et cela peut interrompre l'action d'un autre personnage. Contrairement à *Inné* ou à *Contingence*, le personnage peut empêcher l'activation automatique du Pouvoir si nécessaire.
- **Subtil** : Les Pouvoirs utilisés dans les mangas sont toujours riches en effets spéciaux pour les rendre impressionnants. C'est souvent très joli, mais pas très pratique lorsque l'on a besoin d'être discret. Un Pouvoir avec *Subtil* n'a pas ce genre de problème : les effets spéciaux se limitent au strict nécessaire et vous pouvez l'utiliser sans qu'on le remarque.

UN EXEMPLE DE POUVOIR

Keiichi veut un pouvoir qui lui permet de contrôler un essaim d'insecte. Le MJ lui annonce que c'est un concept un peu trop vague : soit il précise un peu plus ce qu'il veut faire avec son essaim, soit il doit en faire une *Magie* ou une *Invocation*. Après une légère réflexion, Keiichi veut utiliser l'essaim pour attaquer ses ennemis et certains des effets d'*Attaque spéciale* lui plaisent beaucoup.

Keiichi possède donc le Pouvoir de *Contrôle des insectes* au Rang 3. Il choisit les effets d'*Attaque spéciale* suivants pour représenter ce que les insectes peuvent faire à leur victime : *À distance*, *Aveuglant* et *Entrave*. Cela lui coûte un Extra.

Il décide d'utiliser un Extra de plus pour prendre l'Amélioration *Effet de zone* afin de pouvoir affecter plusieurs ennemis en même temps. Pour finir, Keiichi veut rajouter une *Restriction* au Pouvoir : les insectes doivent déjà se trouver sur place, il ne permet pas d'en invoquer. Sur la feuille de personnage, le Pouvoir sera indiqué comme ceci :

Contrôle des insectes 3

- **Attaque spéciale** (*À distance*, *Aveuglant*, *Entrave*)
 - *Effet de zone*
 - *Restriction* : contrôle les insectes déjà sur place, n'en invoque pas

EXEMPLES DE RESTRICTION

- Utiliser le Pouvoir nécessite d'avoir sur soi un objet spécifique, mais remplaçable en cas de perte
- Utiliser le Pouvoir nécessite de crier son nom très fort
- Utiliser le Pouvoir nécessite une incantation élaborée
- Utiliser le Pouvoir nécessite d'être en costume (pour un membre de sentai ou une magical girl), le dit costume nécessitant une action pour être enfilé
- Utiliser le Pouvoir nécessite d'avoir plusieurs assistants
- Le Pouvoir ne fonctionne pas sous la pluie
- Le Pouvoir ne fonctionne pas la nuit
- Le Pouvoir ne fonctionne pas sur soi-même (pour un Pouvoir aux effets bénéfiques)
- Le Pouvoir ne fonctionne que sur soi-même
- Le Pouvoir ne fonctionne que sur les individus de sexe opposé
- Le Pouvoir ne fonctionne que sur les animaux ordinaires (à l'exclusion des humains, des dragons, ...)
- Le Pouvoir ne fonctionne que sur les youkai (esprits malfaisants)
- Le Pouvoir ne fonctionne que lorsque celui qui l'utilise est déprimé
- Le Pouvoir est bloqué par le verre ou toute autre substance courante

LES LIMITATIONS

Les Limitations sont un moyen de personnaliser un Pouvoir en lui donnant divers défauts. Chaque Limitation vous apporte en retour un Extra supplémentaire à la création du personnage. À l'exception des *Restrictions*, il n'est pas possible de donner plusieurs fois la même Limitation à un Pouvoir. Les Limitations disponibles sont les suivantes :

- **Charges** : Le Pouvoir ne peut être utilisé qu'un nombre limité de fois à chaque séance. En début de partie, lancez deux dés. Le résultat du meilleur de ces dés est le nombre de fois que vous pourrez activer le Pouvoir jusqu'à la fin de la séance. Cette Limitation n'est pas compatible avec *Inné* et *Permanent*.
- **Délai** : Les effets du Pouvoirs ne se déclenchent pas immédiatement après son activation. En dehors d'un Conflit, le Pouvoir prend généralement effet à la scène suivante. Le MJ peut autoriser un laps de temps plus court pendant un Conflit mais il y aura toujours plusieurs actions de décalage entre l'activation et l'apparition des effets.
- **Détérioration** : Plus vous utilisez ce Pouvoir, plus ses effets sont amoindris. Après chaque activation, le Rang du Pouvoir est réduit d'un point. Une fois que le Rang est arrivé à 0, le Pouvoir ne peut plus être utilisé. Les Rangs perdus sont automatiquement récupérés au début de chaque séance. Cette Limitation n'est pas compatible avec *Inné* et *Permanent*.
- **Effet nuisible** : Sélectionnez un Pouvoir aux effets néfastes pour votre personnage à l'acquisition de cette Limitation, comme une *Malédiction* ou une *Attaque spéciale*. À chaque fois que vous utilisez votre Pouvoir, vous subissez également les effets du Pouvoir néfaste à un Rang égal au Rang de votre Pouvoir. Vous n'avez pas le droit à un Test de Défense pour en éviter les effets : considérez simplement que votre Défense a automatiquement une Réussite de moins que le jet de « l'Attaque ».

- **Imprévisible** : À chaque fois que vous utilisez le Pouvoir, il y a une chance sur trois pour que quelque chose se passe de travers. Lorsque cela arrive, les effets du Pouvoir ne sont pas ceux escomptés, et le MJ est autorisé à être créatif. Comme exemples courants citons des effets inversés, une erreur de cible, un *Effet secondaire* inattendu qui avantage l'adversaire ou encore un Pouvoir totalement inefficace. En plus, le MJ peut activer à tout moment le Pouvoir contre votre volonté en guise de *Complication*. Ces activations incontrôlées ne sont pas comptabilisées pour *Charges* et *Détérioration*.
- **Pas de dégât** : Cette Limitation ne peut être prise que pour un Pouvoir d'*Attaque spéciale*. Lorsque vous utilisez ce Pouvoir pour faire une Attaque, vous ne pouvez pas infliger de perte de Détermination, ni de gain de Revers. Les effets proprement dits du Pouvoir ne sont pas affectés.
- **Permanent** : Les effets du Pouvoir sont permanents et ils ne peuvent pas être volontairement désactivés. Contrairement à *Inné*, cette Limitation est réservée aux Pouvoirs qui seraient néfastes au personnage s'ils étaient toujours actifs. On peut citer par exemple : un toucher empoisonné (qui empoisonne également sa nourriture), une aura de feu qui incinère tout ce qu'elle touche ou une capacité de dématérialisation qui empêche d'interagir avec le monde normal.
- **Restriction** : Le Pouvoir, ou ses effets, sont limités d'une façon ou d'une autre. Typiquement, il s'agit d'une restriction sur le choix de la cible, ou sur les conditions d'utilisation. Contrairement à un effet spécial, qui peut parfois limiter l'usage d'un Pouvoir, une *Restriction* doit réduire approximativement l'efficacité du Pouvoir de moitié. Les circonstances ne doivent donc pas être ni trop communes, ni trop rares. Consultez l'encart dans les marges ci-contre pour quelques exemples. Un Pouvoir peut avoir plusieurs *Restrictions* à condition qu'elles ne soient pas incompatibles.

EXEMPLES DE RESTRICTION (SUITE)

- Le Pouvoir requiert un contact direct avec les yeux de la cible
- Le Pouvoir requiert qu'un autre Pouvoir spécifique soit actif pour être utilisé
- Après avoir utilisé le Pouvoir, le personnage est sous l'emprise d'un trouble obsessionnel compulsif irrépressible (avaler une cigarette, se casser un doigt, boire une grande quantité d'alcool, écrire de la mauvaise poésie, ...)

Remarque importante : Il n'est pas possible de prendre une *Restriction* qui n'offre pas de véritable inconvénient. Par exemple, si votre Pouvoir ne fonctionne pas sous la pluie alors que vous jouez dans un univers désertique où les pluies sont rares, il ne s'agit pas d'une *Restriction* mais d'un simple effet spécial. Le MJ est toujours dans son droit de vous refuser une *Restriction* inappropriée.

UN AUTRE EXEMPLE DE POUVOIR

Rei veut créer un personnage façon Pop Idol qui utilise ses chansons pour inspirer les autres personnages et les aider à se dépasser. Bref, un peu comme une Relation que l'on peut activer à volonté et qui affecte tout un groupe en même temps. Rien de plus simple !

Tout d'abord, il s'agit sans aucun doute d'un Pouvoir d'**Aide** avec un *Effet de zone*. Rei s'impose également deux *Restrictions* : elle ne peut pas s'affecter elle-même avec son Pouvoir, et le Pouvoir cesse ses effets si elle arrête de chanter.

Pour finir, Rei décide prendre un *Effet secondaire* : elle peut décider qui est affecté par son Pouvoir parmi ceux présent dans l'aire d'effet, histoire de ne pas aider à la fois ses alliés et ses ennemis.

Le Pouvoir lui coûte en tout 3 Extras (1 de base et 2 pour les Améliorations) avec les *Restrictions* qui peuvent potentiellement lui en rapporter deux de plus. Le Pouvoir final donnerait ça :

Chanson de la victoire 5

- **Aide** (*Courage et détermination sans faille* 3)
 - *Effet de zone*
 - *Effet secondaire* : Peut choisir d'ignorer certaines cibles dans l'aire d'effet
 - *Restriction* : Le Pouvoir n'affecte que les autres
 - *Restriction* : Doit chanter pendant toute la durée du Pouvoir

POUVOIRS À EFFETS MULTIPLES

Un même Pouvoir peut parfaitement posséder plusieurs types d'effets. Par exemple, vous pouvez avoir une **Attaque spéciale** qui est également une **Malédiction** ou un Pouvoir de **Métamorphose** qui vous soigne par **Guérison** à chaque activation.

Comme d'habitude, chaque type d'effet différent coûte un Extra à acquérir. Là où ça change par rapport à un Pouvoir classique, c'est qu'au lieu que chaque effet ait un Rang égal au Rang de l'Attribut d'origine, vous devez diviser ce Rang comme vous le désirez entre les effets. Ainsi, si vous avez un Pouvoir de Rang 4 avec deux effets, vous pouvez choisir d'avoir les deux effets au Rang 2 ou d'en avoir un au Rang 1 et l'autre au Rang 3. Lorsque le Rang du Pouvoir augmente, vous choisissez quel effet voit son Rang augmenter.

Lorsque vous utilisez votre Pouvoir, tous les effets se déclenchent au même moment et se combinent. Il n'est pas possible d'activer seulement l'un des effets. Par contre, pour les Améliorations et les Limitations, chaque effet doit avoir une liste distincte : si un effet possède *Subtil* par exemple, seul cet effet sera affecté et pas les autres.

LES RESSOURCES

Les Pouvoirs ne font pas tout, même dans les mangas. Avoir du matos particulier, pouvoir piloter un robot géant ou encore toujours avoir sous le coude la bonne personne pour refiler un coup de main peut s'avérer tout aussi important, et parfois plus approprié, qu'un super-pouvoir flashy.

Les Ressources représentent tout ce qui gravite autour d'un personnage tout en faisant partie fondamentalement de son concept : un Équipement très personnel, des Alliés sûrs, un Contact bien placé ou même un Mecha invincible ! Dans les univers où les Pouvoirs ne sont pas disponibles, les Ressources sont la seule chose qui permet aux PJs d'avoir l'avantage sur leurs adversaires ordinaires.

Chaque Ressource possède un Rang, qui indique en quelque sorte sa « puissance » et son utilité en cours de jeu. Ce Rang est généralement égal au nombre d'Extras que vous avez investi dans cette Ressource : un Mecha de Rang 3 vous aura donc coûté 3 Extras en tout. Les Ressources étant tout aussi flexibles que les Attributs, n'oubliez pas de préciser à la création d'un personnage les spécificités de chacune des Ressources qu'il possède.

Bien que chaque type de Ressource possède des effets différents, toutes les Ressources ont un point commun : il y aura toujours des moments où cette Ressource ne sera pas disponible. Un Allié ou un Contact pourra être occupé ailleurs, un Équipement pourra être volé ou endommagé et un Mecha pourra être sagement rangé dans son hangar. Lorsqu'un PJ a besoin de l'une de ses Ressources, le MJ peut donc décider qu'en guise de Complication, il ne peut pas bénéficier de cette Ressource pour la durée de la scène. Bien sûr, il ne faut pas oublier d'inventer une petite histoire pour justifier cette indisponibilité temporaire.

ARGENT ET POSSESSIONS

Bien qu'une grande partie de l'équipement d'un PJ puisse être représentée par des Équipements ou des Mechas, le MJ ne devrait pas se sentir obligé de demander aux joueurs d'acheter toutes leurs possessions avec leurs Extras comme si c'était de la petite monnaie, ni même demander qu'un PJ fasse un Retcon parce qu'il désire prendre l'épée du garde qu'il vient d'assommer.

Il y a en fait trois façons de gérer le porte-monnaie des PJs et leurs possessions dans KOMA. Au MJ de choisir celle qui lui convient le mieux en fonction de sa campagne et de son style de jeu.

Le plus simple est d'ignorer totalement la question de l'argent. Considérez que les PJs peuvent se procurer de façon raisonnable tout ce qui est trouvable en grande surface (ou équivalent). Et si un PJ veut quelque chose qui sort de l'ordinaire, il doit l'acquérir sous forme d'Équipement ou de Mecha. C'est la façon dont les règles de base fonctionnent.

Une autre façon faire, et qui est courante dans de nombreux jeux de rôle, est de donner un pécule aux PJs et d'établir des listes de prix pour qu'ils le dépensent. Dans ce cas, chaque PJ possède un mois de salaire en poche ainsi qu'un patrimoine estimé à un an de salaire. S'il a besoin de liquidités d'urgences, il peut facilement réunir une somme équivalente à un mois de salaire provenant de placements, de bas de laines ou simplement en revendant certains de ses biens.

ARGENT ET POSSESSIONS (SUITE)

Pour déterminer le salaire d'un personnage, le MJ définit une valeur moyenne par défaut puis il la modifie en fonction des Rang dans des Attributs comme *Riche* ou *VIP* ou au contraire *Mendiant* ou *Dés-herité*. Pour se simplifier la vie, le MJ peut aussi dire qu'être riche est un Don !

Enfin, une solution intermédiaire est de rendre les échanges d'argent totalement abstraits. Le MJ assigne à chaque objet une Difficulté : par exemple 1 pour un objet facile à se procurer, 2 pour un objet cher (ordinateur dernier cri) ou qui nécessite un permis (arme à feu) et 3 pour un objet très cher (voiture) ou de diffusion restreinte (drogue). Lorsqu'un PJ veut obtenir quelque chose, il fait un Test avec les conséquences habituelles.

N'oubliez pas que les Équipements et Mecha achetés avec des Extras sont considérés comme intrinsèques au concept du personnage, et que par conséquent ils disposent d'une certaine forme de protection par rapport aux objets qui ont été achetés avec de l'argent. Ainsi, même s'ils sont volés, détruits, égarés, etc. le personnage les récupérera toujours (et gratuitement) avant le début de la prochaine aventure.

LES ALLIÉS

Les Alliés sont des PNJs loyaux à un PJ qui peuvent l'accompagner dans ses aventures. Un Allié n'est cependant pas servile et il ne suit pas le PJ partout comme un petit chien : il a aussi une vie après tout. Vous pouvez utiliser les Alliés pour représenter le familier d'une magical girl, le démon à qui vous avez vendu votre âme, les subordonnés d'un officier, ou tout autre personnage secondaire capable de jouer plus ou moins à armes égales avec les PJs.

Un Allié possède trois Attributs, de façon similaire à un PJ : son concept, un atout et un défaut. Il possède également une Relation au choix du PJ. Leur Rang est égal au Rang de l'Allié mais vous pouvez réduire le Rang d'un Trait d'un ou deux points pour augmenter un autre Trait d'autant.

Un Allié reçoit également un nombre d'Extras égal à son Rang qu'il peut utiliser de la même façon qu'un PJ, et il peut aussi gagner jusqu'à 3 Extras de plus comme un PJ en diminuant ses Traits ou en prenant des Limitations. N'oubliez pas de consulter votre MJ afin de l'intégrer sans douleur à l'univers de jeu.

Attention, un Allié suit la règle des PNJs ordinaires : son compteur de Blessure se limite à une Blessure mortelle, il ne possède pas de Koma et il ne peut pas en gagner. En plus, le MJ ne peut pas non plus lui faire bénéficier d'un Koma de sa réserve contrairement aux autres PNJs. Par contre, un joueur peut dépenser ses Koma au bénéfice de l'Allié de son PJ s'il le désire.

Enfin, contrairement à un PJ, un Allié ne peut pas modifier ses Traits et leur Rang à la fin d'une session ou lors d'une étape. La seule façon possible de faire évoluer un Allié est d'y investir des Extras supplémentaires pour faire augmenter son Rang, ou de lui faire bénéficier d'un Retcon.

LES CONTACTS

Les Contacts servent à représenter un PNJ ou une organisation qui peut donner une aide ponctuelle au PJ. Il ne s'agira jamais d'une intervention de leur part en personne : les Contacts préfèrent rester dans l'ombre et s'impliquer le moins possible. Par contre, ils peuvent fournir des informations, du matériel, une planque ou certains services qui peuvent avoir une valeur inestimable sur le moment. Bien sûr, un Contact peut vous demander un retour d'ascenseur de temps à autre, histoire d'être quitte.

Contrairement à un Allié, il n'est pas nécessaire de détailler les Traits d'un Contact. Ils n'iront jamais en aventure et ils n'ont pas de raisons pour entrer en Conflit avec les PJs. Par contre, il est important de définir ce qu'un Contact peut vous apporter. Tous ne seront pas à l'aise à l'idée de vous fournir une aide illégale, et d'autre vous aideront coûte que coûte.

Si un même PJ possède plusieurs Contacts, ou si plusieurs PJs du groupe possèdent des Contacts, le MJ doit s'assurer qu'ils seront tous utiles et surtout qu'ils ne soient pas redondants. Le Rang d'un Contact indique tout simplement le nombre de fois, au maximum, que le personnage peut faire appel à lui au cours d'une session.

OBJET DE POUVOIR

Il arrivera forcément un moment où un joueur aura besoin d'un Équipement qui possède de véritables Pouvoirs au lieu de se contenter d'un bonus. La façon la plus simple, et la plus équilibrée, de résoudre le problème est de donner au personnage des Pouvoirs avec la *Restriction : Doit utiliser l'Équipement Untel* pour fonctionner.

Une autre façon de faire est de considérer que le bonus d'un Équipement est en réalité un Pouvoir d'**Aide** avec *Inné* et *Restriction : Affecte seulement l'utilisateur de l'Équipement*, et un Rang égal au double du Rang de l'Équipement. À partir de là, ce ne devrait pas trop dur d'extrapoler pour remplacer l'effet d'un Équipement par celui d'un autre Pouvoir. Et pour un Équipement qui possède plusieurs Pouvoirs ? C'est la même chose, sauf que la somme des Rangs des Pouvoirs doit être inférieure ou égale au double du Rang de l'Équipement.

Le problème avec cette méthode, c'est qu'à moins que le MJ ne soit très attentif aux Pouvoirs contenus dans les Équipements des PJs, ainsi qu'aux interactions avec les Pouvoirs possédés par les PJs eux-mêmes, c'est la porte ouverte au grand n'importe quoi. Par contre, c'est un bon outil pour le MJ afin de créer des artefacts puissants que tout le monde s'arrache dans sa campagne.

LES ÉQUIPEMENTS

Par défaut, l'équipement des personnages est une abstraction : les règles assument que chaque personnage possède les outils nécessaires pour utiliser leurs Traits dans des situations normales, et dans un Conflit, les dommages causés sont seulement dictés par l'habileté des belligérants. Néanmoins, les joueurs adorent avoir des gadgets divers et variés qui leur donnent un petit plus comme les armes de maître, les objets magiques et diverses autres pièces d'équipements rares mais objectivement plus efficaces que leurs équivalents ordinaires. Dans ce cas là, on utilise un type de Ressource nommée les Équipements.

Chaque Équipement représente un objet qui est important pour le concept du personnage, comme le sceptre magique d'une magical girl ou la paire de Beretta custom de l'adepte local de Gun-fu. Lors d'un Test, si le personnage utilise l'objet de façon adéquate, il gagne un nombre de dés égal au Rang de l'Équipement utilisé. Une arme donnera ainsi un bonus aux Tests d'Attaque lorsqu'on la manie et une armure donnera un bonus aux Tests de Défense, à condition qu'elle protège contre ce genre d'attaque. De même, un véhicule donnera certainement un bonus aux Tests pour faire certaines manœuvres, semer un adversaire et ainsi de suite, alors qu'une baguette magique donnera un bonus aux Tests où le personnage fera appel à la magie.

Bien sûr, un Équipement peut être égaré, volé ou détruit mais une telle perte est toujours temporaire. Et même si un Équipement est détruit ou définitivement perdu, il sera récupéré d'une façon ou d'une autre avant le début de la prochaine aventure. Le MJ peut aussi décider que l'Équipement récupéré peut être une réplique ou un Équipement équivalent mais quasi-identique si ça colle mieux avec l'histoire.

LES MECHAS

Bien que la plupart du temps lorsque l'on parle de mecha on pense à des robots géants, au Japon le terme *mecha* désigne tout élément mécanique complexe (donc les robots, mais aussi les véhicules, les armes, ...). Dans KOMA, même si on utilise plutôt l'usage courant de robot géant, un véhicule ou un scaphandre de combat peut aussi être considéré comme un mecha.

Comme pour un Allié, le Rang de Mecha sert à déterminer le Rang des Traits du mecha et indirectement, sa puissance. La tradition dans les mangas et les animes voulant que plus un mecha est puissant, plus il est gros, n'oubliez pas de lui donner une taille appropriée à son Rang. Une simple exo-armure sera par exemple de Rang 1 ou 2 alors qu'un robot géant type sera de Rang 3 ou 4.

Chaque mecha possède à la base trois Attributs d'un Rang égal au Rang de Mecha. Ces Attributs servent à représenter les différents systèmes d'armement du mecha, ainsi que ses capacités défensives, ses qualités et ses défauts. Contrairement à un Allié, ces Attributs sont libres afin de représenter le plus fidèlement possible les forces et les faiblesses du mecha. Vous avez également le droit de diminuer le Rang d'un Attribut d'un ou deux points pour augmenter un autre Attribut d'autant.

Pour personnaliser votre mecha, vous avez un nombre d'Extras égal au double du Rang de Mecha. Vous pouvez utiliser ces Extras de la même façon que pour la création d'un PJ sauf qu'un Mecha ne peut pas avoir de Relations. Il vous est aussi possible de gagner jusqu'à trois Extras supplémentaires pour le mecha en diminuant ses Traits ou en prenant des Limitations, comme pour un PJ ordinaire.

En cours de jeu, un mecha se comporte comme une extension de son pilote. Cela veut dire qu'un mecha tout seul n'est qu'un tas de ferraille inutile. Par contre, lorsque son pilote est aux commandes, il lui donne accès à ses Attributs que le pilote peut utiliser à la place des siens pour tout Test approprié. Les Pouvoirs *Innés* et *Permanents* du mecha sont également conférés au pilote tant qu'il se trouve à l'intérieur de celui-ci. En revanche, n'oubliez pas qu'un mecha est encombrant et

qu'il n'est pas toujours approprié de le piloter : c'est peu comme se rendre dans un restaurant avec sa moto.

Enfin, un mecha offre un bonus non négligeable pendant un Conflit physique. Comme d'habitude, les dégâts sont infligés à la Détermination du pilote, mais le mecha dispose de son propre compteur de Blessures qui se cumule avec celui du pilote. Cela signifie que lorsque ce dernier prend une Blessure, il choisit s'il reporte sa Blessure sur lui-même (et il la coche sur son propre compteur) ou si c'est le mecha qui prend (et elle est cochée sur le compteur du mecha). Les effets d'une Blessure sur un mecha suivent les règles habituelles aux exceptions suivantes :

- Une Blessure légère correspond à des dommages qui peuvent être réparés facilement en urgence. Toute personne compétente pourra la réaliser avec juste une boîte à outil et un peu de système D. Il ne s'agira cependant que d'une réparation de fortune qui reste une source de Complications jusqu'à ce qu'elle soit véritablement réparée.
- Une Blessure grave indique que le mecha a subi de gros dommages qui nécessitent un passage obligatoire par l'atelier de réparation pour être remis en état. Tout comme une Blessure grave ordinaire, ses effets persistent jusqu'à ce que les réparations soient effectuées.
- Une Blessure mortelle indique que le mecha a subi des dommages si importants qu'il est bon pour la casse. Si le pilote perd toute sa Détermination alors qu'il est aux commandes du mecha, ce dernier est détruit. Contrairement aux autres Blessures, celle-ci est irréparable et l'effet est permanent. Par conséquent, une fois qu'elle est cochée sur le compteur de Blessure, il n'est pas possible de la décocher.

SYSTÈME DE JEU

KOMA
 コマ

TRAVAILLER EN ÉQUIPE

Plusieurs personnages peuvent travailler de concert sur une même tâche. On ne fait alors qu'un seul Test global au lieu d'un Test par personnage. Les joueurs désignent celui qui fera le jet de dés pour le Test : on utilisera les Traits de ce personnage pour résoudre le Test.

Chaque personnage qui aide celui fait le Test donne un dé à son jet s'il possède au moins un Trait utile à la situation. S'il n'a aucun Trait approprié, il ne donne pas de bonus mais il ne gêne pas non plus.

En revanche, le MJ est encouragé à limiter le bonus maximal qui peut être gagné de cette façon en fonction de la tâche envisagée : avoir un millier d'ouvriers pour construire un gratte-ciel peut être utile, mais ils se marcheront sur les pieds pour des projets plus modestes.

Enfin, en cas d'échec du Test, tous ceux qui ont participé subissent les effets de l'échec. C'est un point très important à ne pas oublier en cas de Conflit.

ACTION !

À la base, dans un jeu de rôle, le MJ décrit une situation et les PJs décrivent en retour comment ils réagissent à cette situation. En temps normal, cela ne nécessite pas de jets de dés et le MJ se contente de décrire comment a évolué la situation de départ, puis les PJs réagissent à cette nouvelle situation et ainsi de suite. Mais le jeu de rôle n'est pas du théâtre d'improvisation et à un moment ou un autre, il faudra sortir les dés.

Le MJ ne devrait demander un jet de dés que dans les situations suivantes :

- Quand savoir si le PJ réussit ou échoue à l'action qu'il désire entreprendre est important pour la suite de l'histoire ;
- Pour pimenter la situation actuelle en rajoutant un peu d'incertitude, à condition qu'un échec soit aussi intéressant qu'une réussite pour la suite ;
- Lorsqu'un PJ interagit avec un ou plusieurs PNJs et que ces derniers s'opposent activement à l'action du PJ.

Le premier cas est généralement le plus courant et se résout par un Test. Le second cas survient lorsque le MJ désire introduire dans l'histoire des éléments nouveaux en cas d'échec et pour tenir les joueurs en haleine. Il est également résolu par un Test la plupart du temps. Quand au dernier cas, c'est la raison d'être des Duels et des Conflits.

LES TESTS

Les Tests sont la base du système de jeu de KOMA. Résoudre un Duel ou un Conflit se fait également avec des Tests, et il est donc bien important de comprendre comment les utiliser. Mais avant toute chose, rappelez-vous toujours que l'on ne demande jamais un Test pour des choses triviales ou quand ça n'apporte rien à l'histoire.

Pour faire un Test, le joueur commence par annoncer ce qu'il veut faire, en précisant bien son intention, et indique quel Attribut de son personnage il va utiliser pour cela. Le MJ lui indique alors la Difficulté à battre qu'il assigne en fonction de la situation. Cette Difficulté est la plupart du temps de 1, voire 2 pour des tâches un peu ardues, et de 3 ou plus pour une action très difficile. Certaines circonstances, comme une Blessure, peuvent ensuite augmenter cette Difficulté.

Le joueur peut vraiment choisir n'importe quel Attribut pour le Test, sauf que le MJ peut parfaitement augmenter la Difficulté d'un ou deux points s'il estime que le choix est inapproprié vu la situation. Par contre, même si plusieurs Attributs vous semblent appropriés, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour le Test.

Le joueur lance ensuite un nombre de dés égal au Rang de l'Attribut choisit. Certains de ses Traits peuvent éventuellement lui donner des dés en plus comme résumé dans l'encart ci-contre. Chaque dé ayant fait un résultat de 4, 5 ou 6 comptent comme une Réussite, et les autres dés sont écartés. Chaque 6 obtenu vous permet également de lancer un dé de plus pour le Test. Une fois que vous avez fini de lancer les dés, faites le total de vos Réussites, y compris celles obtenues en bonus de votre jet de dés.

MODIFICATEURS AUX TESTS

La quasi-totalité des modificateurs au jet de dés lors d'un Test viennent des Traits du personnage. Pour y voir un peu plus clair, en voici la liste :

- Si le personnage possède un Attribut conféré par un Pouvoir d'**Aide** et qui est approprié à la situation, il ajoute autant de dés que le Rang de cet Attribut à son jet. Ce bonus se cumule avec les dés fournis par un autre Attribut.
- Le personnage peut dépenser un Koma pour gagner un nombre de dés supplémentaires égal au Rang de l'une de ses Relations.
- Si le personnage utilise un Équipement approprié, il peut obtenir des dés bonus égaux à son Rang.
- Le personnage gagne également son bonus de Détermination à tous ses Tests, qui est égal au nombre de points de Détermination perdus (voir p. 55).
- Si le personnage possède au moins un Talent approprié à la situation, il peut relancer une fois les dés qui n'ont pas fait de Réussite.
- Si le personnage pilote un Mecha, il peut utiliser l'un des Attributs du Mecha à la place de l'un des siens.
- Certains Dons et certains Pouvoirs peuvent également donner un bonus à certains Tests.

Un personnage peut également bénéficier de l'aide d'autres personnages pour certaines tâches, ce qui peut lui donner quelques dés supplémentaires (voir *Travailler en équipe*, page précédente).

UN EXEMPLE DE TEST

Shunsuke essaye d'attirer l'attention de la belle Hitomi pour ne pas qu'elle remarque que ses compères se faufilent en douce dans le vestiaire des filles. Hitomi étant un peu naïve, elle ne se doute de rien et Le MJ détermine que Shunsuke a seulement besoin de faire un Test de Difficulté 2 pour que son approche ne lui mette pas la puce à l'oreille.

Shunsuke utilise son Attribut de *Lycéen populaire* pour approcher Hitomi et vu qu'il l'a au Rang 4, il lance 4 dés.

S'il réussit, Hitomi papote quelques minutes avec Shunsuke jusqu'à ce que ce dernier trouve une excuse bidon pour s'éclipser.

S'il échoue, la conversation tourne court alors que Hitomi comprend que Shunsuke prépare un mauvais coup, et il devra trouver rapidement un plan B s'il ne veut pas d'ennuis.

Il obtient deux , un , et un  aux dés. Pour l'instant il n'a qu'une seule Réussite, mais il lance un dé de plus grâce au  : un obtient un , ce qui fait un total de 2 Réussites. Ouf ! Réussit de justesse !

Shunsuke a donc droit à une petite complication : Hitomi est surprise que Shunsuke lui adresse la parole et prend ça pour une tentative de séduction de sa part... Hitomi est sous le charme et elle ne va plus le lâcher d'un pouce pendant quelques temps.

Pour savoir si le Test est une réussite ou non, il faut comparer le total des Réussites obtenues lors de votre jet à la Difficulté du Test :

- **Si le total de Réussites est inférieur à la Difficulté** : le Test est un échec. Rien ne se passe comme prévu et le PJ n'obtient pas ce qu'il voulait. Le joueur peut décider de réussir son action malgré tout, mais en échange cette action a de graves conséquences déterminées par le MJ.
- **Si le total de Réussites est égal à la Difficulté** : le Test est une réussite partielle. Le PJ obtient plus ou moins ce qu'il voulait, mais au prix d'une conséquence mineure déterminée par le MJ.
- **Si le total de Réussites est supérieur à la Difficulté** : le Test est une réussite totale. Le PJ obtient exactement ce qu'il voulait.

Une conséquence mineure représente l'enchaînement logique des événements causés par la réussite « de justesse » du personnage. Il s'agit généralement d'un problème que les PJs peuvent régler sans complications s'ils s'en occupent maintenant, mais qui peut prendre des proportions démesurées s'ils ne font rien. Ça peut être aussi simple qu'une maladresse du personnage, qu'un choix particulièrement difficile qui va affecter de manière irréversible la suite de l'aventure.

À l'inverse, une conséquence grave est un problème immédiat que le personnage ne peut pas éviter. Cela ne veut pas dire qu'il n'est pas capable de négocier habilement cet obstacle, c'est juste qu'il n'aura pas d'autre choix que d'y être confronté. C'est l'exemple du voleur qui se fait prendre la main dans le sac : ce qui nous intéresse, c'est de voir comment le voleur va s'y prendre pour ne pas finir au cachot. Ou alors, il est envoyé directement au cachot et on s'intéresse à comment il va sortir de là. Et généralement, on règle ce genre de problème par un Conflit comme il faut.

Notez que dans tous les cas, une conséquence grave ou mineure ne remet pas en cause la réussite de l'action. Le MJ doit les utiliser pour faire rebondir l'aventure vers une nouvelle direction, forcer les PJs à faire des sacrifices par l'intermédiaire de dilemmes cornéliens, faire escalader une situation déjà tendue ou simplement mettre les PJs dans des positions inconfortables.

LES DUELS

Le MJ demande un Duel pour résoudre une situation lorsque deux personnages (ou plus) tentent simultanément des actions opposées, sans pour autant qu'il n'y ait de véritable danger pour les participants. Bref, c'est un moyen rapide de savoir qui bâit l'autre à un bras de fer, ou si un personnage réussit à en baratiner un autre, ou encore s'il réussit à retrouver un objet qui a été bien caché par quelqu'un d'autre.

Lors d'un Duel, tous les participants font un Test normal, sauf qu'il n'y a pas de Difficulté. À la place, celui qui a obtenu le plus de Réussites remporte le Duel et obtient une réussite totale. En cas d'égalité, celui qui possède l'Attribut le plus spécifique ou le plus approprié l'emporte avec une réussite partielle. Ainsi dans un concours d'acrobatie, un *Acrobate* gagnera toujours les égalités contre un *Ninja*, et dans un combat la *Technique secrète du Phénix ardent* gagnera toujours les égalités contre un *Maître en arts martiaux*.

Si le MJ n'arrive pas à départager les personnages, il y a alors une égalité parfaite et les personnages échouent tous les deux. Un personnage battu lors d'un Duel doit considérer que son action est un échec. Il peut cependant accepter une conséquence grave pour forcer une égalité parfaite et ainsi empêcher son adversaire de réussir son action.

Contrairement à un Conflit, les conséquences pour avoir perdu un Duel sont minimales. Certes, le gagnant du Duel a obtenu ce qu'il voulait mais il n'y a pas d'autres répercussions sur le long terme (enfin, pas plus que pour un Test ordinaire). Lors d'un Conflit, il peut se passer beaucoup de choses et les participants en sortent rarement indemnes. Par conséquent, lorsqu'une situation vous semble vous demander un Duel, mais que les enjeux impliquent des conséquences qui ont un plus grand poids que le résultat d'un Duel ordinaire, vous devez en faire un Conflit.

UN EXEMPLE DE TEST (SUITE)

Un peu plus tard, c'est Kohta, le copain otaku de Shunsuke, qui est désigné volontaire pour attirer l'attention de Hitomi pendant que Shunsuke fait un sale coup.

Il utilise son Attribut *Otaku fan de shojo* de Rang 5 pour ça et Hitomi est loin d'être impressionnée. Le MJ fixe la Difficulté à 3 vu que Hitomi a les shojo (et les otaku aussi) en horreur et que l'Attribut de Kohta n'est donc pas très approprié.

Sans surprise, il échoue mais il décide de prendre une conséquence grave pour réussir malgré tout : Hitomi a soudainement des envies de meurtre vis-à-vis de Kohta et elle ne fait plus du tout attention à ce que fait Shunsuke. Il faut maintenant espérer que Kohta soit plein de ressources pour se tirer de ce mauvais pas.

UN EXEMPLE DE DUEL

Deux samourais, Tadaka et Akagi, veulent savoir lequel d'entre eux est le plus fort en combat. Pour cela, ils se battent avec des sabres en bois et le premier qui touche l'autre gagne. Vu qu'il ne s'agit que d'un combat amical sans véritable enjeu, le MJ décide de le résoudre par un Duel.

L'Attribut de Tadaka le plus approprié pour ce Duel est *Meilleur élève du dojo* au Rang 4 et il possède également un Talent de *Kenjutsu*. De son côté, Akagi est un *Samourai fougueux* au Rang 5 avec une Relation au Rang 2 *Rival de Tadaka*. Tadaka lance donc 4 dés alors qu'Akagi lance 5 dés, qu'il peut augmenter à 7 dés s'il utilise un Koma pour activer son bonus de Relation.

Au final, Akagi obtient un 3 Réussites avec uniquement son Attribut et il dépense un Koma pour utiliser sa Relation, ce qui lui donne une Réussite de plus pour un nombre de Réussites final de 4.

Tadaka est malchanceux et n'obtient que 3 Réussites malgré son Talent : il se fait donc toucher en premier. Si Akagi n'avait pas dépensé un Koma pour sa Relation, ils auraient fait une égalité. Le MJ peut alors estimer, à raison, que Tadaka possède un Attribut plus spécifique et plus approprié que celui d'Akagi, faisant ainsi gagner Tadaka. Même si tous les samourais savent se battre, Tadaka reste le meilleur élève du dojo où ils s'entraînent !

LES KOMA

Dans les mangas, les actions des protagonistes sont dictées par la nécessité de créer une histoire intéressante, plutôt que par le résultat des jets de dés. Les héros peuvent ainsi aller de victoires en victoires pour subir une défaite cuisante à un moment critique, alors que leurs adversaires dévoilent des capacités terrifiantes dont personne n'avaient jusqu'à présent le moindre indice de leur existence. Et c'est sans compter la cavalerie qui arrive toujours à temps ou ces drôles de coïncidences qui sont trop grosses pour en être vraiment.

Les Koma servent de monnaie aux joueurs (y compris le MJ) pour essayer d'influencer le cours de la partie afin justement de créer une histoire intéressante malgré le hasard des dés. Par simplicité, au lieu de les noter sur la feuille de personnage, on utilise plutôt des jetons pour les représenter. Selon ce que vous avez sous la main, vous pouvez utiliser des boutons, des billes chinoises ou même des bonbons !

Un PJ qui vient d'être créé commence avec un seul Koma et il pourra en gagner en cours de jeu comme indiqué ci-après. S'il lui reste des Koma en fin de session, il peut les conserver pour la prochaine séance. Les PNJs ne possèdent pas de Koma et ils ne peuvent pas en gagner. À la place, le MJ possède au début de chaque scène un nombre de Koma égal au nombre de PJs présents dans cette scène, et qu'il pourra utiliser comme il le désire au bénéfice de ses PNJs.

Un joueur peut dépenser ses Koma pour obtenir l'un des effets suivants :

- **Coïncidence heureuse** : À tout moment, vous pouvez dépenser un Koma pour rajouter un détail à la scène en cours. Ce détail est quelque chose qui pourrait logiquement se trouver dans la scène en question mais que personne n'a mentionné jusqu'à présent. Il est par contre interdit d'introduire un détail qui contredit les faits déjà exposés. Ça va de l'allumette que l'on retrouve au fond de poche au vieil ami que l'on croise par hasard, en passant par le flashback avec votre vieux sensei qui vous donne un conseil très approprié à la situation actuelle.

- **Inspiration** : Lors d'un Test, y compris après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser un Koma pour lancer un nombre de dés supplémentaires égal au Rang d'une Relation appropriée à la situation. Il est possible de dépenser plusieurs Koma sur un même jet de dés, mais une même Relation ne peut être utilisée qu'une seule fois par Test.
- **Potentiel caché** : À tout moment, vous pouvez dépenser un Koma pour ajouter temporairement un nouvel Extra au personnage, ou pour ignorer juste pour cette fois l'une des Limitations d'un de vos Pouvoirs. Dans un cas comme dans l'autre, ce bénéfice ne dure normalement que le temps d'une action. Vous devez aussi trouver une explication plausible, sinon le MJ peut vous le refuser tout simplement. L'exemple typique est la technique secrète que vous venez de mettre au point juste au bon moment pour remporter le combat, et qui est oubliée aussi vite qu'elle est apparue.
- **Prendre l'initiative** : Lors d'un Conflit, alors que ce n'est pas à votre tour d'agir, vous pouvez dépenser un Koma pour agir immédiatement, même si cela devrait interrompre l'action d'un autre personnage. Cela ne peut pas vous permettre de faire deux actions d'affilé.
- **Retcon** : À tout moment, vous pouvez dépenser 3 Koma pour invoquer le pouvoir de la continuité rétroactive, et ainsi gagner 1 Extra que vous devez dépenser immédiatement et de la même façon qu'à la fin d'une étape. Contrairement à *Potentiel caché*, ce gain est permanent et vous n'avez pas besoin de vous justifier. Vous pouvez également utiliser des Extras mis de côté si nécessaire.

UNE QUESTION D'ÉCHELLE

Il arrivera parfois lors d'un Duel qu'un personnage devrait logiquement surclasser son adversaire, mais les Rangs de leurs Attributs font que si on lance les dés, le résultat sera l'inverse de celui attendu. Ce n'est pas forcément grave : le Rang indique juste l'importance d'un Attribut dans l'histoire, et dans certains mangas ce n'est pas la taille ou la puissance qui fait la différence. D'un autre côté, il y a des cas où on ne peut pas laisser passer une telle incongruité. Par conséquent, on suit la règle de l'Avantage pour résoudre le problème.

Tout d'abord, cette règle ne s'applique qu'à un Duel où les personnages impliqués ne sont clairement pas dans la même catégorie : un sprinter ordinaire qui essaye de battre une Ferrari à la course par exemple, ou encore quelqu'un qui attaque un robot géant avec juste un couteau. Le MJ a alors deux choix :

- Celui qui est surclassé n'a vraiment aucune chance : il échoue automatiquement à son action. Il n'y a pas de Duel et il n'est pas nécessaire de lancer les dés.
- Celui qui est surclassé a une chance, même minime, de gagner : le Duel est résolu normalement, mais son adversaire ajoute 2 Réussites au résultat de son jet de dés.

Bien sûr, comme on parle de mangas, le MJ ne devrait pas baser son choix en fonction de ce qui est réaliste mais de ce qui est le plus cool pour l'histoire en se basant sur les Attributs utilisés pour le Duel.

QU'EST-CE QU'UNE COMPLICATION ?

Une Complication, c'est lorsque le MJ utilise l'une des Relations d'un personnage, ou l'une de ses Blessures, contre ce dernier pour lui empoisonner la vie.

Il peut s'agir tout simplement de lui mettre des bâtons dans les roues pour ne pas que les choses se déroulent comme il l'a prévu, ou bien rendre une situation plus compliquée qu'il n'y paraît, ou plus généralement faire qu'il soit face à un dilemme sur la façon dont il doit agir.

Une Ressource qui n'est pas utilisable au mauvais moment, ou un Pouvoir *Incontrôlable* qui vous échappe sont également des Complications.

Une Complication ne doit pas être un obstacle insurmontable : elle sert juste à rajouter un peu de piment à la scène, et éviter que la vie du personnage ne soit un long fleuve tranquille.

Vous avez pris une Relation qui vous impose d'être pacifiste ? La Complication serait que le MJ vous donne un choix où votre pacifisme provoquerait plus de problèmes qu'il n'en résoudrait. Votre Relation est votre petite-amie ? Et bien, le fait de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment est une Complication un peu cliché mais efficace. Et ainsi de suite. En compensation, le joueur est récompensé par un Koma qu'il pourra utiliser pour obtenir divers bénéfices.

Vous pouvez gagner des Koma supplémentaires en cours de jeu de la façon suivante :

- Vous faites quelque chose qui réussit à impressionner tout le monde autour de la table. Ce peut être par exemple une idée géniale, une vanne qui tombe à pic, une réplique qui fait mouche ou un grand moment de roleplay.
- Le MJ marche avec vous pour que certains événements se déroulent comme il le désire. Ainsi, il peut vous offrir un Koma pour qu'un ennemi s'échappe, ou pour que vous tombiez dans un piège évident, ou encore pour que vous fassiez immédiatement confiance à ce mystérieux PNJ que vous venez de rencontrer, et ainsi de suite.
- Si vous jouez dans un genre aux codes bien définis, le MJ peut vous récompenser par un Koma lorsque vous agissez en fonction de ces codes et non pas dans l'intérêt de votre personnage et de ses alliés.
- Vous décidez d'abonner lors d'un Conflit, ce qui vous permet de gagner autant de Koma que votre bonus de Détermination actuel (voir page 51).
- Enfin, et c'est le plus courant, vous subissez une Complication. Chaque Complication que le MJ vous destine vous donne un Koma en compensation. Vous pouvez aussi provoquer vous-même des Complications pour pourrir la vie de votre personnage, de la même manière que le MJ. Si le MJ approuve votre Complication, vous gagnez également un Koma.

LES CONFLITS

Il y a un Conflit lorsqu'un ou plusieurs personnages sont confrontés à un ou plusieurs antagonistes et que l'enjeu de cet affrontement est important pour tout ceux qui y sont impliqués. Contrairement à un Duel, l'enjeu est tel qu'il y a une véritable volonté de mettre à mal son adversaire. Un Conflit ne doit donc pas être pris à la légère car il peut avoir un impact dramatique et permanent sur les personnages. On partira du principe que les antagonistes d'un Conflit sont des PNJs, mais rien n'interdit le MJ d'utiliser n'importe quel autre type d'obstacle. Ainsi un débat politique, la finale d'un tournoi de go, la tentative d'intrusion d'un hacker ou escalader l'Himalaya sont tous des Conflits, de même que la plupart des combats.

INITIER UN CONFLIT

Avant d'initier un Conflit, les joueurs devraient discuter entre eux pour déterminer qui est impliqué et quels sont les enjeux de ce Conflit. Si c'est évident, et bien c'est évident ! Mais une petite mise au point ne fait jamais de mal, surtout si des PJs ou des Relations se retrouvent dans le camp adverse ou s'ils sont très concernés par l'enjeu du Conflit.

Lorsque tout le monde est prêt, on peut passer au Conflit proprement dit. Durant le Conflit, les différents protagonistes vont agir de diverses façons afin de faire gagner leur camp. Cela se déroule comme durant les autres moments du jeu : le MJ décrit ce qui passe et quels sont les personnages impliqués, et les joueurs réagissent en conséquence. Il n'y a pas de notion de « tour de jeu » et la résolution de ces actions est fluide, surtout si les PJs se mettent à dépenser leurs Koma pour interrompre les actions des autres personnages.

Il faut imaginer le découpage d'un Conflit comme celui qu'une scène importante d'un manga. Le MJ va braquer les projecteurs sur un ou deux PJs, le temps de résoudre une ou deux actions de chacun, puis passer à quelqu'un d'autre pour faire de même et ainsi de suite. Chaque action représente ce qui se passe dans une case de manga, et le

QU'EST-CE QU'UNE COMPLICATION ? (SUITE)

Bien sûr, cela suppose que le personnage doit faire face à cette Complication. Si l'événement peut être facilement ignoré sans conséquence, ce n'est pas une Complication et le joueur ne devrait pas gagner de Koma. N'oubliez pas non plus qu'un joueur peut provoquer de lui-même une Complication affectant son personnage. Lorsque cela arrive, prenez deux minutes pour en discuter afin de savoir si elle est appropriée. Si le MJ la juge inadaptée, le joueur ne reçoit pas de Koma.

CONFLITS RAPIDES

Parfois, prendre note de la Détermination et des Blessures de chacun représente plus de travail que nécessaire au vu de l'importance du Conflit. Non, chaque Conflit n'est pas obligé d'être une confrontation épique où chacun rivalise d'ingéniosité pour gagner. Des fois, vous serez obligé de faire un Conflit parce qu'un simple Duel ne suffit pas, mais sans que cela justifie la gestion détaillée des dégâts.

Dans ces cas là, les dégâts sont exprimés en Revers. Un Revers peut servir à représenter n'importe quel déboire qui peut arriver à un personnage au cours d'un Conflit, y compris une Blessure, sauf qu'un Revers n'a aucun effet en termes de jeu : il ne donne pas de bonus de Détermination et il ne donne pas non plus de malus comme une Blessure. Par contre, tout personnage qui accumule trois Revers est éliminé et il ne peut plus intervenir dans le Conflit en cours.

Lors d'une Attaque réussie, au lieu de recevoir des dégâts, le perdant reçoit un Revers. Il ne peut pas subir de Blessure pour éviter de prendre ce Revers et il n'est pas non plus possible d'utiliser un Pouvoir de *Guérison* pour éliminer un Revers. D'un autre côté, dès que le Conflit est terminé, les Revers gagnés lors de ce Conflit sont éliminés.

Comme un Conflit n'est pas obligé de durer une scène, les Conflits rapides sont également un moyen simple d'avoir des Conflits qui durent plusieurs scènes, voire plusieurs séances, ou d'imbriquer plusieurs Conflits les uns dans les autres.

MJ se focalise sur un PJ différent à la fin de chaque page. Il n'y a pas vraiment d'ordre prédéterminé pour résoudre les actions : en gros, quand un joueur veut faire quelque chose, on résout immédiatement son action. Les seules règles à respecter sont qu'un personnage ne peut pas interrompre l'action d'un autre, à moins de dépenser un Koma à cet effet, et qu'un même personnage ne peut pas enchaîner plusieurs actions à la suite.

Naturellement, comme c'est le MJ qui décrit la situation de départ du Conflit, c'est lui qui a l'opportunité de faire la toute première action.

LES ACTIONS

Pour faciliter un peu le déroulement d'un Conflit, le MJ est encouragé à les découper en échanges entre PJs et PNJs. Un échange entre un PJ et un PNJ se déroule généralement ainsi : le MJ décrit ce que fait le PNJ, ce qui compte comme son action, puis le PJ décrit comment il agit en réponse et l'action qu'il utilise en ce sens. On résout ensuite l'échange par un Test ou un Duel selon la situation, puis soit le MJ enchaîne avec le même PJ, soit il passe à autre un PJ.

Pour éviter que le Conflit ne dégénère dans un chaos indescriptible, les actions possibles sont limitées à Attaque, Défense, Esquive, Manœuvre, Encouragement et Divers. Au lieu de faire une action, un personnage peut également abandonner comme indiqué dans l'encart dans la marge de la page suivante.

Ces actions sont résolues en suivant les règles normales. C'est-à-dire que les Test d'Attaque et de Manœuvre se voient assignés une Difficulté en fonction de la situation, et avec une possibilité de Duel en cas d'actions aux effets opposées. S'il y a un Duel, n'oubliez pas que de prendre une conséquence grave suite à un échec provoque une égalité automatique et non pas la réussite de l'action ! Les règles particulières qui s'appliquent à chaque type d'action sont décrites ci-après.

Enfin, en fonction du type de Conflit, le MJ peut décider que certaines actions sont « gratuites » et qu'elles ne comptent donc pas comme une action à part entière. Par exemple, dans un combat

classique, se déplacer est généralement une action gratuite sauf si le personnage veut parcourir une grande distance ou s'il veut fuir. Dans ce cas, cela compte comme une action d'Esquive ou de Manœuvre selon son intention. Dans un débat, relire ses fiches en diagonal tout en faisant attention à ce qui se dit pourrait être également une action gratuite alors que relire intégralement ses fiches à la recherche d'une information précise serait une véritable action.

L'ATTAQUE

Lors d'une Attaque, le personnage essaye de blesser d'une façon ou d'une autre son adversaire. Cela est résolu par un Test si la cible décide d'ignorer l'Attaque, ou par un Duel si elle décide de répondre. Une Attaque est normalement opposée à une Défense, mais la cible peut aussi répliquer par sa propre Attaque ou même par une Manœuvre si la situation lui permet.

En cas d'échec, il ne se passe rien. Si l'Attaque est réussie, l'attaquant inflige un nombre de points de dégât égal à la différence entre son jet et celui de son adversaire, ou un seul point de dégât s'il y avait une égalité.

Certains Pouvoirs s'utilisent également comme des Attaques, mais ils font des effets particuliers à la place d'infliger des dégâts, comme cela est indiqué dans leur description. Dans ces cas là, le MJ peut décider que la victime, en guise de conséquence mineure suite à une réussite partielle de l'attaquant, a droit au début de sa prochaine action à un Test de Défense en guise d'action gratuite pour en stopper les effets. La Difficulté de ce Test est égale au nombre de Réussites du Test d'Attaque.

Dans tous les cas, si une Attaque affecte plusieurs cibles à la fois, ne faites qu'un seul Test pour l'ensemble des cibles et non pas un Test par cible. Chaque cible pourra cependant répondre normalement à l'Attaque.

CONFLITS RAPIDES (SUITE)

Pour éviter toute confusion, le MJ devrait faire attention à ce que les différents Conflits n'aient pas les mêmes enjeux, qu'ils utilisent des Traits différents et surtout de les garder simples. Ainsi, une joute verbale entre deux adversaires au milieu d'un combat est acceptable mais il est alors préférable de résoudre la joute verbale avant de passer à la suite du combat. Utiliser des pierres de couleurs différentes pour comptabiliser les Revers de chaque Conflit est aussi une bonne astuce qui vous simplifiera la vie.

J'ABANDONNE !

Si un joueur sent que le Conflit est perdu, plutôt que d'attendre sagement que son PJ soit éliminé, il peut décider d'abandonner.

Une fois qu'il a abandonné, il ne peut plus intervenir dans le Conflit comme s'il avait été vraiment éliminé. En revanche, cela lui permet de choisir la façon dont il sort du Conflit à la place d'être à la merci de ses adversaires, et en plus il gagne un nombre de Koma égal à son bonus de Détermination actuel.

UN EXEMPLE DE CONFLIT

Encore une journée ordinaire au lycée...

La belle Azusa décide de brutaliser son souffre-douleur favori : la douce Sanae. Seulement, cette fois-ci, le fougueux Takeshi se porte à la rescousse de Sanae et il veut convaincre Azusa de la laisser tranquille. Comme il s'agit d'une nouvelle scène, tout le monde a 6 en Détermination au début de ce Conflit, même si Sanae possède la Blessure légère *Au bord des larmes* (elle a eut une sale journée).

Avant de commencer, faisons le tour des Traits de nos protagonistes :

- Takeshi a la Relation *Secrètement amoureux de Sanae* à 3 et les Attributs *Chevalier blanc* à 2 et *Se jette toujours la tête la première dans les ennuis* à 4.
- Azusa possède les Attributs *Garce de service* à 4 et *N'aime pas qu'on lui fasse des reproches* à 3, ainsi que la Relation *Ne supporte pas Sanae* à 2.
- Quant à Sanae, c'est un PNJ mineur avec pour seul Trait, l'Attribut *Demoiselle en détresse* à 2 mais il ne faut pas oublier que sa Blessure augmentera la Difficulté de la plupart de ses Tests du Conflit de 1.

Au moment où Takeshi entre en scène, le MJ annonce qu'Azusa a déjà commencé à brutaliser Sanae verbalement. C'est donc à Takeshi de dire ce qu'il fait en réponse. Sans trop réfléchir, il interpelle Azusa afin qu'elle arrête. La situation va donc être résolue par une Attaque d'Azusa contre une Défense de Takeshi : celui-ci s'interpose réellement et va prendre le venin d'Azusa à la place de Sanae.

LA DÉFENSE

Le personnage essaye d'empêcher son adversaire de réussir son action d'Attaque ou de Manœuvre. L'action de l'adversaire est alors résolue par un Duel entre votre Test de Défense et leur Test d'Attaque ou de Manœuvre au lieu d'un simple Test. Il est également possible de faire une action de Défense pour s'interposer sur une action qui prend un allié pour cible, mais en cas d'échec, c'est vous qui subissez les effets de l'action de l'adversaire à la place de la cible d'origine.

L'avantage de la Défense par rapport à répondre par une Attaque ou une Manœuvre, c'est qu'il n'est généralement pas nécessaire de se justifier pour l'utiliser. Il est donc toujours possible de faire une Défense, sauf circonstances exceptionnelles. De plus, la Défense est une action que l'on fait en réaction à un danger imminent : il n'est donc pas nécessaire de l'annoncer à l'avance. Si au contraire vous désirez utiliser une action pour obtenir un avantage défensif, vous devez utiliser une Manœuvre ou une Esquive.

L'ESQUIVE

Lors d'une Esquive, le personnage se tient activement à l'écart du Conflit. Il lance deux dés de plus pour tous ses Tests de Défense jusqu'à ce qu'il fasse autre chose que des actions de Défense et il regagne immédiatement 1 point de Détermination.

Attention, répondre à une Attaque ou à une Manœuvre par une Esquive ne vous permet pas de faire une Défense, même avec une dépense de Koma. L'Esquive compte déjà comme votre action. C'est-à-dire que vous devez faire une Défense pour vous protéger d'une agression, mais que vous pouvez faire une Esquive en prévision d'agressions prochaines.

LA MANŒUVRE

Un personnage fait une Manœuvre quand il essaye de prendre l'avantage sur l'un de ses adversaires de manière plus ou moins détournée. Faites un Test approprié à la situation pour savoir si la ruse fonctionne. Les résultats d'un Test de Manœuvre sont les mêmes que ceux qu'un Test classique en dehors d'un Conflit, sauf qu'en cas de réussite, vous pouvez donner une Réussite supplémentaire à vous-même ou l'un de vos alliés sur sa prochaine action contre cet adversaire. Les Réussites données par plusieurs Manœuvres se cumulent.

Vous ne pouvez vous Défendre d'une Manœuvre que si vous avez conscience que l'adversaire est entrain de tenter quelque chose contre vous. Et comme pour une Attaque, vous pouvez tenter d'utiliser une Attaque ou une Manœuvre à la place d'une Défense si la situation s'y prête.

L'ENCOURAGEMENT

Le personnage fait ce qu'il faut pour motiver ou redonner un second souffle à un PJ qui est l'objet de l'une de ses Relations. Il peut s'agir véritablement d'encouragements, mais un transfert empathique d'énergie, une belle chanson ou une simple tape dans le dos peuvent aussi convenir en fonction des circonstances. Aucun Test n'est nécessaire et le personnage donne simplement l'un de ses Koma à son allié.

Bien qu'un adversaire puisse tenter une Attaque ou toute autre action appropriée pour vous empêcher d'accomplir cette action, c'est en temps normal impossible. L'échange se déroulerait ainsi : vous déclarez votre action Encouragement, en réponse il vous Attaque, ce qui vous donne l'opportunité de faire une nouvelle action, par exemple une Défense. Par contre, rien ne l'empêche de dépenser un Koma pour vous interrompre et vous Attaquer avant de résoudre l'Encouragement. À ce moment là vous devrez choisir entre vous Défendre ou aller jusqu'au bout de votre Encouragement.

UN EXEMPLE DE CONFLIT (SUITE)

Puisque Takeshi a joué les impulsifs, il a le droit d'utiliser *Se jette toujours la tête la première dans les ennuis* alors qu'Azusa utilise *Garce de service*. Il obtient 3 Réussites mais Azusa est plus chanceuse et en fait 4. Azusa se contente d'afficher son mépris et de cacher sa surprise, puis continue à insulter Sanae. Un peu découragé, Takeshi perd un point de Détermination, mais il a maintenant un dé en plus à tous ses jets.

Mais Takeshi n'est pas du genre à abandonner si facilement ! Voyant qu'il s'obstine, Azusa délaisse quelque peu Sanae et essaye de faire taire le gêneur en faisant preuve de répartie. Takeshi est plus qu'heureux de lui retourner ses « compliments ». Cette fois-ci, les deux font une Attaque. Le MJ estime que Takeshi doit se contenter de *Chevalier blanc* et obtient 2 Réussites. Azusa continue avec *Garce de service* et fait également 2 Réussites. Pour éviter l'égalité, Takeshi dépense un Koma pour lancer 3 dés de plus avec *Secrètement amoureux de Sanae* et obtient 5 Réussites de plus grâce à quelques 6 bien chanceux !

Comme Azusa a fait le moins de Réussites, elle devrait perdre autant de Détermination que la différence, soit 5 points. Cependant, elle sait que c'est juste un manque de chance et elle préfère cocher une Blessure légère sur son compteur de Blessure : elle gagne donc la Blessure *A perdu son calme*. Enragée, Azusa décide de dire à Takeshi le « petit secret » de Sanae : ce n'est qu'une enfant pourrie gâtée qui ne doit ses notes qu'à la fortune de ses parents. C'est encore une Attaque, mais le MJ estime qu'elle affecte aussi bien Takeshi que Sanae.

UN EXEMPLE DE CONFLIT (SUITE)

Takeshi dit que ce n'est pas si terrible que ça en faisant une Défense, tout comme Sanae qui semble totalement perdue.

Heureusement, les circonstances obligent Azusa à utiliser *N'aime pas qu'on lui fasse des reproches* mais elle dépense un Koma pour gagner 2 dés avec sa Relation. Elle réussite à obtenir 5 Réussites en lançant 5 dés. Takeshi lance trois dés avec son bonus de Détermination et il réussit à obtenir 2 Réussites, plus une Réussite grâce à la Blessure d'Azusa, soit un total de 3. Sanae ne lance que 2 dés, mais sa Blessure annule le bénéfice de la Blessure d'Azusa : elle obtient une Réussite. Takeshi perd donc 2 points de Détermination et Sanae en perd 4.

Puisqu'Azusa continue à débiter des horreurs sur Sanae, Takeshi décide de lui mettre une gifle pour la remettre à sa place. Il négocie avec le MJ pour pouvoir utiliser *Se jette toujours la tête la première dans les ennuis* et il dépense son dernier Koma pour lancer 10 dés en tout avec son bonus de Détermination : il fait 6 Réussites en comptant le bonus de la Blessure d'Azusa. Cette dernière n'en revient pas, fait un jet d'Attaque avec *Garce de service* et ne fait que 2 Réussites. Elle ne désire pas prendre une Blessure grave ou mortelle pour si peu et elle perd 4 points de Détermination.

Azusa est encore plus en colère qu'avant et menace Takeshi de le faire renvoyer du lycée ! Il lui répond calmement qu'il s'en moque mais que si ça devrait arriver il n'hésitera pas à ruiner la réputation d'Azusa.

LES ACTIONS DIVERSES

On met dans cette catégorie toute les actions où le personnage est occupé à faire quelque chose d'important mais qui n'affecte ni ses alliés, ni ses adversaires. Il peut s'agir par exemple de forcer une porte en plein milieu d'un combat pour s'échapper, ou de profiter d'un débat captivant pour réaliser quelque méfait. L'action est résolue normalement, sans s'occuper du Conflit, même si un adversaire peut y répondre normalement.

Comme pour une Attaque ou une Manœuvre, si l'un de vos adversaires répond par une action pour vous interrompre (Attaque, Manœuvre ou Divers selon son intention), la situation est résolue par un Duel au lieu d'un Test. Il n'est généralement pas possible de se Défendre contre une action Diverse, mais cela peut arriver.

LA FIN DU CONFLIT

Un Conflit se termine une fois que l'un des deux camps a été éliminé. Le camp gagnant décide alors de ce qu'il advient des perdants, dans la limite du raisonnable. Ceux qui ont été éliminés alors qu'ils avaient une Blessure mortelle ont une dernière occasion de faire un acte mémorable, comme un discours d'adieu par exemple, avant de quitter l'histoire.

Le MJ détermine ensuite les conséquences à court et à long terme du Conflit en fonction de ce qui s'est passé. Il y a de fortes chances que le Conflit ait un impact sur la suite du scénario, sans compter que certains PNJs peuvent avoir subi des Blessures graves ou mortelles, ce qui peut nécessiter de faire quelques ajustements sur les prochaines scènes.

BLESSURES ET DÉTERMINATION

La vie des personnages n'est pas toujours rose ! Les Conflits et certains tracas quotidiens sont l'occasion pour eux de subir des dégâts, parfois temporaires et d'autres fois plus importants. Ces dégâts sont représentés sous deux formes : les pertes de points de Détermination et les Blessures.

LA DÉTERMINATION

La Détermination est en quelque sorte l'esprit combattif du personnage, un mélange de volonté, de rage de vaincre et d'endurance. Il s'agit d'une abstraction de son état physique, mental et psychologique : un personnage perd donc de la Détermination aussi bien lorsqu'il est démoralisé que lorsqu'il prend un coup de katana ou lorsqu'il craque parce qu'il perd une partie de go. Mais ce n'est pas tout. Bien souvent dans les mangas, plus quelqu'un se fait tabasser ou est proche de la défaite, plus il redouble d'efforts. Et bien, plus la Détermination d'un personnage est basse, plus il a droit à un bonus pour éviter la défaite.

Tous les personnages possèdent six points de Détermination. Lorsqu'un personnage subit des dégâts, chaque point de dégât reçu fait baisser sa Détermination d'un point. Un personnage qui perd tous ses points de Détermination est éliminé : il jette l'éponge vis-à-vis de la situation en cours, passant à l'arrière-plan et laissant faire les autres. Il est désormais dans l'impossibilité de contribuer à la scène en cours, et il est en quelque sorte « hors jeu ». Selon les cas, il peut se trouver à court d'arguments dans une discussion, ou trop blessé pour continuer à se battre, ou simplement partir en claquant la porte pour faire quelque chose qui n'a aucun rapport avec l'action en cours.

Là où ça devient intéressant, c'est que chaque point de Détermination perdu vous donne un dé en plus à tous vos jets de dés : c'est ce que l'on appelle le bonus de Détermination. Donc si vous avez perdu 3 points de Détermination, vous gagnez 3 dés à tous vos Tests et en toutes circonstances. Et s'il ne vous reste plus qu'un seul point de

UN EXEMPLE DE CONFLIT (SUITE)

De son côté, Sanae a repris ses esprits et essaye d'attirer l'attention des autres lycéens pour éviter que la situation dégénère, mais Asuza s'interpose pour ne pas la laisser faire. On a donc deux échanges : Attaque contre Attaque entre Takeshi et Azusa, et Sanae tente une Manœuvre qu'Azusa va contrer par une Défense.

Takeshi ne lance plus que 5 dés désormais et fait 4 Réussites. Mais Azusa lance 8 dés et obtient 6 Réussites. Takeshi perd encore 2 points de Détermination : il ne lui en reste plus qu'un ! Exactement comme prévu se dit-il... Sanae obtient quand à elle 5 Réussites pour sa Manœuvre mais Azusa en fait 9 : le plan de Sanae tombe à l'eau alors qu'Azusa l'attrappe par le col.

Takeshi décide de prendre l'initiative et tente le tout pour le tout. Alors que la foule commence à se former autour d'eux, il commence à faire la liste à voix haute de tout le mal qu'il pense d'Azusa alors que cette dernière le regarde bouche bée.

La Blessure d'Azusa s'applique à nouveau et Takeshi lance 7 dés pour un total de 6 Réussites. Azusa tente une Défense, ne sachant pas trop quoi faire d'autre et lance encore 8 dés. Hélas, elle ne fait que 3 Réussites et encaisse 3 points de dégât. Elle refuse toujours de prendre une Blessure de plus et elle s'avoue vaincue en perdant ses derniers points de Détermination.

Azusa, humiliée, qui quitte la scène en fulminant. Takeshi n'en a certainement pas fini avec Azusa mais aujourd'hui c'est lui le grand vainqueur !

LES TYPES DE DÉGÂT

Bien qu'il puisse exister une infinité de Conflits, les différents dégâts encaissés par les personnages sont regroupés en six catégories par simplification. Il s'agit également des mêmes catégories de dégât utilisées pour le Pouvoir de **Guérison**.

- Les **dégâts physiques** regroupent tout ce qui est infligé par les armes traditionnelles : coups de poing, katana, armes à feu, canon laser, ... Cela inclut aussi la plupart des poisons, des maladies et des sources de dégât accidentelles (carambolages, chutes, incendies, ...). Bref, tout ce qui peut endommager un corps humain est considéré comme du dégât physique. Ces dégâts sont ceux qui sont le plus susceptibles de tuer un personnage.
- Les **dégâts structurels** sont similaires aux dégâts physiques sauf qu'il s'agit d'attaques qui sont capable d'infliger des dommages aux véhicules, aux mechas et aux bâtiments, et accessoirement aux montagnes, aux astéroïdes et même aux planètes. En pratique, ce sera des armes suffisamment puissantes pour causer à la fois des dégâts physiques et structurels, ou des attaques qui affectent spécifiquement les cibles très résistantes et de grande taille.
- Les **dégâts mentaux** représentent la fatigue et la lassitude endurée lorsque les adversaires rivalisent d'ingéniosité pour défaire les stratagèmes de l'ennemi. Il s'agit de l'exemple type de la partie d'échec ou de poker mais cela peut s'appliquer aussi pendant un débat pour avoir le dernier mot, dans un concours culinaire ou lors d'une enquête policière pour savoir si le criminel se fait prendre ou pas.

Détermination avant la défaite, ce bonus est de 5 dés ! Bien sûr, si vous regagnez des points de Détermination, votre bonus est celui qui correspond à votre nombre actuel de points de Détermination.

En début d'aventure, chaque personnage commence avec la totalité de ses points de Détermination et les points perdus sont automatiquement récupérés à la fin de chaque scène. Un Pouvoir de **Guérison** adapté et l'action d'Esquive peuvent vous permettre également de récupérer de la Détermination au cours d'une scène. Cependant, il y aura des cas où ce ne sera jamais suffisant, et il faut bien dire que le bonus de Détermination est souvent bien trop tentant pour accepter de se faire soigner. C'est là que les Blessures interviennent.

LE COMPTEUR DE BLESSURES

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il perd normalement de la Détermination. Mais il peut également choisir de prendre une Blessure de la gravité de son choix à la place. Ce choix peut se faire avant ou après avoir calculé les dégâts causés par l'attaque réussie mais il n'est pas possible de reporter ce choix à plus tard. Cela fonctionne même si le personnage reçoit 100 points de dégât en une seule fois. La seule restriction, c'est qu'au cours d'une même scène, il n'est pas possible d'encaisser plus d'une Blessure de chaque gravité de cette façon.

Le compteur de Blessure vous sert à garder la trace des Blessures encaissées volontairement au cours de la scène. Il y a trois gravités de Blessures : les Blessures légères sont sans conséquences à long terme, les Blessures graves sont persistantes et les Blessures mortelles peuvent conduire à la mort du personnage. Le compteur en lui-même se résume à trois cases : une pour chaque gravité de Blessure.

Lorsque vous décidez de prendre une Blessure à la place de perdre de la Détermination, vous cochez simplement la case correspondante à la gravité de la Blessure que vous désirez. Si la case est déjà cochée, vous ne pouvez pas prendre de Blessure de cette gravité. Et si toutes les cases sont cochées, vous devez prendre les dégâts sous forme de perte de Détermination. À la fin de la scène, vous décochez toutes

les cases du compteur, et ce même si les Blessures correspondantes affectent toujours votre personnage.

LES EFFETS DES BLESSURES

La perte de Détermination, même dans un combat physique, ne représente que des blessures superficielles : vêtements déchirés, coupure sur la joue, contusions, ... Généralement, une fois le Conflit terminé, elles sont rapidement oubliées. Les Blessures servent au contraire à représenter les conséquences à court et long termes que peuvent laisser certaines attaques, même si le type des dégâts reçus conditionne à quoi ressemble les Blessures qu'un personnage reçoit. Ces Blessures ne sont pas seulement des traumatismes physiques : elles peuvent également servir à représenter certains états préjudiciables ou diverses infortunes embarrassantes.

Il y a trois gravités de Blessures, chacune avec des conséquences différentes :

- Une **Blessure légère** est temporaire. Le personnage gagne un handicap en rapport avec la situation : un coup à la tête peut troubler votre vision, un stress soudain peut vous faire bégayer et un mauvais coup au go peut donner un avantage quasi-insurmontable à votre adversaire. Ce handicap augmente la Difficulté de tous les Tests en rapport avec celui-ci de 1, ou donne une Réussite de plus à votre adversaire en cas de Duel. Cette Blessure peut également servir de source de Complications, par exemple en vous empêchant de faire ou de réussir certaines choses. Heureusement, une Blessure légère se guérit facilement : il suffit de trouver un moment pour se faire soigner par un secouriste, avoir une discussion constructive avec un psychologue ou même juste faire les boutiques pour décompresser, en fonction du type de Blessure. Dans tous les cas, elles ne durent pas plus d'une séance de jeu.

LES TYPES DE DÉGÂT (SUITE)

- Les **dégâts psychologiques** sont liés au stress et à l'équilibre mental. Tout ce qui peut causer la peur, la folie ou d'autres traumatismes mentaux, ou qui peut s'apparenter à de la manipulation mentale, cause également des dégâts de ce type. Certaines attaques psychiques, ainsi que certaines drogues, peuvent également infliger des dégâts psychologiques.
- Les **dégâts sociaux** affectent votre réputation, et éventuellement votre statut social. Des rumeurs désagréables à votre sujet, une insulte bien placée ou vous faire ridiculiser en public sont autant de possibilités d'attaques infligeant ce type de dégât. Dans les campagnes où les individus passent l'essentiel de leur temps à maintenir leur réputation, le MJ peut décider de ne pas faire de distinction entre les dégâts sociaux et les dégâts mentaux.
- Les **dégâts mystiques** regroupent tous les inclassables, comme l'exorcisme d'esprit, la pratique de certains sports ou jeux à la façon de certains shonen, des attaques qui ciblent l'énergie vitale sans pour autant causer des blessures physiques ou psychologiques et ainsi de suite. Dans certains univers, la magie et les pouvoirs psychiques infligent des dégâts de ce type par défaut.

Une même source de dégât peut avoir plusieurs types, par exemple une arme qui fait à la fois des dégâts physiques et structurels. Cela ne modifie pas le nombre de points de dégâts infligé, seulement la façon dont l'attaque interagit avec les règles.

TYPES DE DÉGÂT ET CONFLITS

Au sein d'un même Conflit, plusieurs types de dégâts peuvent intervenir. Par exemple, dans un combat de shonen, en plus des dégâts physiques habituels, un personnage peut posséder des techniques bizarres qui inflige des dégâts mystiques et les insultes que les belligérants adorent utiliser pour énerver leur adversaire sont bien évidemment des dégâts sociaux.

Le MJ est bien sûr libre de limiter le nombre de types différents de dégât qui peuvent intervenir dans le même Conflit s'il pense que ça peut lui éviter une bonne migraine.

- Une **Blessure grave** a les mêmes effets qu'une Blessure légère, mais les conséquences sont à plus long terme. Le handicap est aussi généralement plus sévère : devenir aveugle, être rejeté par ses anciens amis ou développer un trouble mental sérieux. Se débarrasser d'une Blessure grave demande du temps et des efforts, mais ce n'est jamais impossible. Cela ne veut pas dire forcément qu'un personnage aveugle retrouvera spontanément la vue, mais il peut s'y être habitué suffisamment pour que ce ne soit plus un handicap.
- Une **Blessure mortelle**, contrairement aux autres Blessures, n'a aucun effet immédiat. Par contre, en prenant une Blessure mortelle, vous indiquez au MJ que votre personnage va certainement mourir durant la scène. En pratique, cela signifie qu'un personnage avec une Blessure mortelle ne peut plus récupérer de Détermination jusqu'à la fin de la scène et que s'il perd toute sa Détermination, son histoire est terminée. Il ne s'agit pas forcément d'une véritable mort : simplement le personnage quitte l'aventure pour de bon et on ne le reverra plus jamais (à part peut-être comme PNJ figurant croisé par hasard). À vous de voir avec le MJ ce qui lui arrive vraiment et profitez de l'occasion pour partir avec un gros boom !

Il y a un espace sur la feuille de personnage qui est spécialement prévue pour y consigner les Blessures que votre personnage a reçu. Une fois qu'une Blessure a été « soignée », vous pouvez l'effacer : elle n'a plus d'effet. Ce n'est par contre pas nécessaire d'y indiquer vos Blessures mortelles. La seule façon d'en recevoir une, c'est par l'intermédiaire de votre compteur de Blessure et l'effet ne dure que jusqu'à la fin de la scène. La coche sur votre compteur devrait suffire largement pour vous la rappeler.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Les personnages de mangas sont rarement statiques. Au fil des histoires, leur passé est exploré, leurs sentiments et leur façon de penser mieux compris et leurs rapports avec les autres personnages évoluent. Selon les genres, un personnage peut aussi développer de nouvelles capacités ou montrer une aptitude dont l'audience ne soupçonnait pas l'existence. Il est donc naturel que les PJs évoluent aussi au cours du temps.

Les PJs évoluent à deux moments précis : à la fin de chaque session et à chaque étape. Une étape correspond à la fin d'une aventure typique, à un acte dans un gros scénario, ou à un moment clé d'une campagne. En moyenne, une étape est franchie toutes les deux ou trois séances, ou approximativement 10 heures de jeu, mais de façon plus générale le MJ peut déclarer qu'une étape a été franchie lorsqu'il le juge opportun.

À LA FIN DE CHAQUE SÉANCE

Une fois que votre session de jeu est terminée, mais avant de plier bagage, chaque joueur doit effectuer les tâches suivantes dans n'importe quel ordre :

- Notez le nombre de Koma qu'il vous reste sur l'emplacement prévu à cet effet sur la feuille de personnage. C'est le nombre de Koma avec lequel vous commencerez à la prochaine session.
- Optionnellement, diminuez le Rang d'une Relation d'un point afin d'augmenter le Rang d'une autre Relation d'autant, ou bien de gagner une nouvelle Relation au Rang 1. Cette modification n'a pas besoin d'être justifiée (le personnage change juste ses priorités) mais le joueur devrait ajuster la façon dont il joue le personnage pour refléter ce changement. Si une Relation est réduite à un Rang de 0 de cette façon, retirez-la de la feuille de personnage.

LES DÉGÂTS INCAPACITANTS

Le MJ peut estimer que certaines attaques sont beaucoup plus dangereuses que la normale et qu'elles infligent des dégâts incapacitants. C'est le cas de certaines **Attaques spéciales**, mais dans un univers réaliste, la plupart des armes capables de tuer un homme en un coup seront considérées également comme telles.

Ces dégâts incapacitants ont deux effets : premièrement, les éventuels points de Détermination perdus ne pourront pas être récupérés avant la fin de la session. Cela inclus les Pouvoirs de **Guérison**, l'action d'Esquive et tout autre moyen que le personnage pourrait utiliser à cet effet. Deuxièmement, si le personnage encaisse une Blessure pour ne pas perdre de Détermination, il n'aura pas le droit de décocher cette Blessure de son compteur avant la fin de la session. La Blessure restera cochée même si elle a été soignée entre temps.

En revanche, les dégâts incapacitants n'ont aucun effet sur les Blessures mortelles. Par conséquent, en tant que MJ, attendez-vous à un taux d'attrition plus élevé que d'habitude : contre des dégâts incapacitants, un PJ a en effet une plus forte motivation pour qu'il utilise sa Blessure mortelle afin d'annuler les dégâts. À moins que vous ne vouliez que vos parties se finissent en bains de sang, vous êtes donc encouragé à utiliser les dégâts incapacitants avec parcimonie.

- Optionnellement, renommez un Trait. Le nouveau Trait doit conserver un lien avec le précédent et il conserve son type et son Rang. Une Relation du type *Shin est mon meilleur ami* peut ainsi devenir *Je hais Shin de tout mon cœur* après une session où Shin a trahit le personnage dans un moment critique. Des changements plus tirés par les cheveux comme un Attribut *Otaku autiste* en *Guerrier macho redoutable* sont par contre impossibles.
- Enfin, si vous avez des Blessures légères que vous avez gagnées il y a plus d'une session et qui n'ont toujours pas été « soignées », vous pouvez les effacer de votre feuille de personnage. Elles sont automatiquement guéries.

Une Relation ne peut dépasser le Rang 6 qu'avec l'accord du MJ. Le MJ peut également profiter de l'occasion pour faire un petit débriefing avec ses joueurs et discuter de la prochaine session.

À CHAQUE ÉTAPE

Lorsque le MJ décide que les PJs ont franchi une étape, ils gagnent les bénéfices suivants qui s'ajoutent à ceux de fin de session :

- Vous gagnez un Extra que vous pouvez garder pour plus tard ou utiliser immédiatement pour obtenir l'un des effets suivants :
 - » Acquérir un nouvel Attribut au Rang 1
 - » Acquérir une nouvelle Relation au Rang 1
 - » Acquérir une nouvelle Ressource au Rang 1
 - » Acquérir un nouveau Pouvoir
 - » Acquérir un nouveau Don
 - » Acquérir un nouveau Talent
 - » Augmenter le Rang d'un Trait de 1. Vous ne pouvez dépasser le Rang 6 qu'avec l'accord du MJ.
 - » Ajouter une Amélioration à un Pouvoir existant. N'oubliez pas que certaines Améliorations coûtent 2 Extras.
 - » Retirer une Limitation à un Pouvoir existant

- Vous pouvez également utiliser les Extras que vous avez économisés en utilisant le même barème que ci-dessus.
- Si vous avez des Blessures graves que vous aviez déjà à l'étape précédente et qui n'a toujours pas été soignée, vous pouvez effacer l'une d'entre elles de votre feuille de personnage. Elle est automatiquement guérie, même si vous n'avez pas fait d'efforts particuliers pour vous en débarrasser.

Acquérir un nouveau Pouvoir se fait exactement de la même façon qu'à la création de personnage : il remplace l'un de vos Attributs (ou une Relation pour un Pouvoir empathique) et vous pouvez dépenser des Extras supplémentaires pour lui donner des Améliorations. Par contre, vous pouvez également lui donner des Limitations, chaque Limitation réduisant le coût d'une Amélioration donné à ce Pouvoir de 1 à la place de vous donner un Extra.

Lorsqu'un joueur dépense les Extras qu'il a gagné à chaque étape, le MJ peut demander une justification dans certains cas : développer un nouveau Pouvoir peut nécessiter un certain entraînement par exemple et obtenir de nouvelles Ressources demandent un peu plus d'effort que simplement dépenser quelques Extras.

STOP !

**SI VOUS N'AVEZ PAS L'INTENTION D'ÊTRE
MJ, VOUS POUVEZ ARRÊTER VOTRE
LECTURE ICI. TOUT CE QUI EST NÉCESSAIRE
POUR JOUER SE TROUVE DANS LES PAGES
PRÉCÉDENTES.**

LE MENEUR DE JEU

KOMA
コマ

QUELQUES EXEMPLES DE CONSÉQUENCES

- Le personnage s'est fait piéger
- La scène est espionnée par l'ennemi
- Le personnage égare un objet important pour la scène
- La manœuvre du personnage se retourne contre lui
- Un ennemi du personnage obtient un avantage
- Le personnage a subitement besoin d'une compétence ou capacité qui lui fait défaut
- Le personnage est mis en mauvaise posture par la faute de ses propres faiblesses
- Le personnage se voit offrir une opportunité en or, mais c'est un cadeau empoisonné
- Quelqu'un d'important pour le personnage est mis en danger
- Le personnage cause des dommages collatéraux
- Un nouveau challenger apparaît !
- Le personnage part sur une fausse piste

EN COURS DE JEU

Il n'y a pas de façon juste de jouer à KOMA. Il est possible d'y jouer comme à un jeu de rôle traditionnel, où les actions sont résolues principalement par des Tests, et où les Koma sont considérés comme des points d'héroïsme difficiles à gagner et utilisés avec parcimonie.

À l'autre extrême, on peut aussi faire en sorte d'utiliser exclusivement les règles de Conflits pour gérer les actions des PJ, et de faire couler les Koma à flot pour donner un plus grand contrôle aux joueurs sur l'issue de l'aventure.

Comme tout jeu de rôle, ce sera donc à vous de vous l'approprier pour qu'il corresponde à votre façon de jouer. Néanmoins, voici quelques conseils de base pour vous guider lors de vos premières parties.

VOS OBJECTIFS EN TANT QUE MJ

- Assurez-vous que tout le monde, y compris vous-même, passe un bon moment ;
- Aidez les joueurs à rendre leur personnage vivant et mémorable ;
- Créez une histoire intéressante qui tient tout le monde en haleine ;
- Faites en sorte que chaque PJ ait son heure de gloire.

Et vous savez que vous avez accompli vos objectifs lorsqu'en fin de session, vos joueurs vous disent « Merci ! » pour le temps passé ensemble.

COMMENT ÇA FONCTIONNE

La chose la plus importante à comprendre avec KOMA, c'est le pourquoi du comment des Tests. En cours de jeu, il se passe généralement la chose suivante :

1. Le MJ décrit la situation, en mettant en avant un problème que le PJ doit surmonter.
2. Le joueur indique comment son personnage réagit, et on fait un Test si nécessaire.
3. Le MJ raconte ce qui arrive, en interprétant le résultat du Test éventuel.

Sur ce dernier point, il ne faut surtout pas oublier qu'un Test raté ne signifie pas forcément un échec, et qu'il y a des chances pour qu'il y ait une conséquence. Selon les cas, cette conséquence peut forcer un choix difficile ou aggraver la situation.

En clair, le jeu vous force la main pour qu'il y ait toujours quelque chose d'intéressant qui arrive après un jet de dés. Il ne devrait jamais y avoir de « tu as raté ton jet, il ne se passe rien », même si le MJ doit négocier avec le PJ pour qu'il prenne une conséquence grave lors d'un échec.

Un Test ne sert pas qu'à regarder si une action est réussie ou pas : c'est surtout un système où le joueur est exposé à un risque potentiel (les conséquences) pour obtenir ce qu'il veut. Ce risque est ensuite plus ou moins important selon la Difficulté de l'action et le nombre de dés que vous lancez.

Pour résumer : le MJ crée des situations délicates où l'échec a un prix et le PJ agit en connaissance de cause. Le MJ interprète ensuite le résultat du jet pour que quelque chose d'intéressant arrive et que l'histoire continue d'avancer. Une fois que vous avez compris ça, vous êtes sur de bons rails.

DÉGÂTS ET BLESSURES EN GUISE DE CONSÉQUENCES

S'il le désire, le MJ peut infliger des dégâts, ou même une Blessure, en guise conséquence suite à un Test. Une conséquence mineure est équivalente à 1 ou 2 points de dégât et une conséquence grave à 3 ou 4 points. Une conséquence grave peut aussi donner une Blessure (normalement légère) au personnage. En aucun cas, une conséquence ne peut donner de Blessures mortelles ou de dégâts incapacitants.

Même si c'est tentant, le MJ ne devrait pas utiliser souvent ce genre de conséquences. Déjà, même si ça peut éventuellement compliquer la vie d'un PJ (et encore, certains seront content du bonus de Détermination), cela ne permet pas de faire rebondir l'histoire ou de rendre une situation plus intéressante. Une Blessure correspond plus à ce que l'on attend d'une conséquence, mais un joueur peut trouver cela arbitraire et injuste vu qu'une Blessure affaiblit fatalement son personnage.

Bien sûr, cela ne s'applique pas forcément lors d'un Conflit, où ces pertes de Détermination sont plus facilement justifiables et rendent la situation beaucoup plus tendue. Donner directement une Blessure n'est pas forcément plus fair-play qu'en dehors d'un Conflit, mais au moins, les joueurs savent en entrant dans un Conflit qu'ils n'en sortiront pas en un seul morceau.

GÉRER LES CONFLITS

Les Conflits sont un peu difficiles à appréhender quand on n'a pas l'habitude et ils peuvent facilement devenir confus pour tout le monde. Contrairement à de nombreux jeux de rôle, il n'y a pas de notion de tour ou de round lors d'un Conflit et de nombreux MJs peuvent se demander comment tout cela fonctionne sans que ça devienne n'importe quoi.

En fait, c'est très simple à condition de se rappeler deux choses : il faut oublier toutes vos notions de combat classique de jeu de rôle, et un Conflit se résout comme n'importe quelle autre scène.

En résumé, un Conflit se déroule comme suit :

1. Le MJ commence par décrire le début de l'action d'un ou plusieurs PNJs ;
2. Le joueur indique comment son personnage réagit ;
3. Le MJ et le PJ déterminent le type d'action faite par chacun, et on résout les Tests et les Duels si nécessaire ;
4. Le MJ interprète le résultat des éventuels jets de dés pour décrire dans sa globalité le résultat de l'interaction entre le PJ et les PNJs ;
5. Le MJ recommence la procédure avec le même PJ ou un autre, en fonction de ce qu'il juge approprié, et jusqu'à ce que l'un des camps soit vaincu.

Comme vous pouvez le voir, la procédure est similaire à la résolution d'une action en dehors d'un Conflit. Il y a juste une étape intermédiaire qui est rajoutée à cause des actions qui sont codifiées, et le problème à surmonter se résume à la menace que les PNJs représentent.

La première bonne habitude à prendre est donc de décrire les actions de vos PNJs de façon à ce qu'ils représentent une menace crédible pour le PJ et ses alliés. Et pour appuyer votre description, n'oubliez pas que lorsque vous vous tournez vers un PJ pour lui décrire ce qui

se passe, vous braquez les projecteurs sur lui et c'est le moment pour lui de faire la différence.

De plus, ne vous contentez jamais de dire « il t'attaque » suivi d'un « il t'a touché ». Décrivez l'action de façon à pouvoir naturellement enchaîner sur l'interprétation des jets de dés, puis insérez suffisamment de détails pour faire une transition sans douleur sur la prochaine action des PNJs, et si possible en créant une nouvelle menace que les PJs devront contrecarrer.

Il faut cependant rester clair et précis sur ce qui correspond à la résolution de l'échange précédent et sur ce qui correspond à la nouvelle action du PNJ, sinon les PJs ne vont plus savoir ce qui se passe vraiment. N'oubliez pas non plus qu'un PJ peut vous interrompre à tout moment en échange d'un Koma : lorsque cela arrive, laissez-le prendre l'initiative **POUR CETTE FOIS**, et ajustez votre description en conséquence.

Enfin, si vous sentez que vous vous focalisez trop longtemps sur le même PJ, n'hésitez pas à demander ce que font les autres PJs pendant ce temps. Voyez ça comme si vous étiez en train de filmer la scène, zoomant sur l'un des PJs à un moment avant de faire un plan large pour avoir une vue d'ensemble, puis vous vous focalisez sur deux PJs en tandem pour affronter un adversaire, et ainsi de suite.

Gardez le rythme et ne laissez jamais un temps de répit à vos joueurs : profitez des conséquences sur le résultat de leurs jets pour mettre en danger leurs alliés, pour les mettre en mauvaise posture pour la suite du Conflit et pour leur donner l'impression qu'ils doivent vraiment arracher leur victoire de vos mains.

LES SCÈNES

Une chose qui peut être utile également est de diviser votre récit en scènes, un peu comme au théâtre. En général, une scène répond à l'unité de temps, de lieu et d'action. C'est-à-dire que si un certain laps de temps s'écoule, ou que les joueurs se déplacent vers un autre endroit, ou que l'événement principal de la scène a été résolu, il est temps de passer à la scène suivante. Ce découpage offre deux avantages : d'une part, cela vous permet de faire des ellipses et de rester concentré sur l'essentiel, et d'autre part, cela vous donne l'opportunité d'émuler le flot narratif d'un manga.

En effet, le secret est d'essayer d'alterner le plus possible entre les scènes d'actions et les scènes d'ambiance, en injectant de temps en temps une scène humoristique lorsque l'ambiance devient trop lourde ou pour préparer le terrain à une scène tragique. Le principe qui se cache derrière ça est assez simple : les PJs devraient profiter des scènes d'ambiance pour accumuler les Koma qui leur seront bien utile pendant les scènes d'action. Par conséquent, la réserve de Koma de chaque joueur devrait vous alerter sur les besoins du moment. Ainsi lorsque les PJs n'ont plus assez de Koma pour la suite de l'aventure, c'est le moment de passer à une scène d'ambiance riche en opportunités pour refaire le plein. À l'inverse, s'ils commencent à en accumuler de trop, vous pouvez les envoyer au casse-pipe sans soucis. Pour l'équilibre entre drame, humour et tragédie, c'est hélas plus un art qu'une science et il n'y a donc pas de recettes toutes faites. C'est à vous de trouver vos marques en fonction de votre style de jeu et de vos envies.

Il ne faut pas non plus minimiser l'utilité des ellipses. Elles vous servent à conserver un rythme soutenu lorsque c'est nécessaire, et à éviter que les PJs se perdent dans leurs divagations. Par exemple, les PJs décident de s'introduire dans un château et vous ne savez pas comment vous y prendre ? Au lieu d'essayer de résoudre le tout en une scène unique qui décrit seconde par seconde ce qui se passe, faites des ellipses pour passer en avance rapide les événements qui ne vous semblent pas palpitant et concentrez-vous sur une poignée de scènes clés : l'approche des murailles, éviter les patrouilles dans les couloirs étriqués, et enfin atteindre leur objectif. Le principe, c'est de

ne garder que l'essentiel pour focaliser l'attention des joueurs et ne pas faire retomber la tension.

EN CAS D'URGENCE

KOMA est un jeu qui va vous forcer à improviser un peu plus souvent que d'habitude, ne serait-ce que pour trouver des conséquences appropriées à chaque fois. La première chose, c'est de ne pas paniquer. Même si vous vous emmêlez les pinceaux, ce n'est pas grave : les PJs ont la capacité presque surnaturelle de trouver une explication logique à tout, et vos erreurs passeront inaperçues. Et pour éviter trop d'incohérences, écoutez vos joueurs lorsqu'ils établissent des théories sur ce qui se passe vraiment, et piquez-leur quelques idées.

Et si jamais vos joueurs partent dans une direction totalement différente de ce que vous avez prévu, et que vous vous trouvez à cours d'inspiration pour improviser ? Vous pouvez encore une fois écouter discrètement vos joueurs lorsqu'ils spéculent sur ce qui les attend, ou bien être franc avec eux et leur demander carrément de vous faire des propositions. Si cela ne suffit pas, admettez à vos joueurs que vous n'aviez pas prévus ce cas de figure et qu'il vous faut un peu de temps pour préparer la suite s'ils veulent continuer dans cette voie. Si le dialogue est constructif, vos joueurs se raviseront et partiront dans une autre direction. Dans le cas contraire, ils sont prévenus que la partie risque de se finir plus tôt que prévu ...

Enfin, il ne faut pas non plus oublier que KOMA n'est pas un jeu où l'on lance les dés toutes les cinq minutes pour savoir si un PJ arrive ou non à faire quelque chose. Limiter les jets de dés à l'essentiel est une bonne idée pour éviter d'avoir une panne au bout de la énième complication de la soirée. Au besoin, n'hésitez pas à monnayer quelques Koma par-ci par-là pour faciliter les choses : « bien sûr que ton personnage peut ouvrir la porte, pour 1 Koma la clé est dans serrure ... » ou encore « en fait, ça m'arrangerai que tu ne retrouve pas le voleur tout de suite ; je te donne 2 Koma si tu le laisses filer ». N'en abusez pas tout de même, un jet de dés qui arrive à point nommé peut rendre les choses très excitantes quel que soit le résultat.

ÊTRE ORIGINAL OU PAS

Cette question n'en est pas vraiment une, dans le sens où jamais rien n'est vraiment original.

Par contre, le syndrome de la page blanche de certain MJ vient simplement du fait qu'ils cherchent l'idée géniale qui leur permettrait de raconter une histoire digne des plus grandes sagas.

La bonne nouvelle, c'est que vos joueurs n'en demandent pas tant, et que vous n'êtes pas non plus un auteur de romans à succès.

Le seul impératif d'une aventure de jeu de rôle, c'est qu'elle soit suffisamment intéressante pour que les joueurs ne s'endorment pas à votre table, et qu'ils aient envie d'aller jusqu'au bout de votre histoire.

L'astuce est donc de piocher des éléments d'intrigue, des PNJs et même des scénarios complets dans vos œuvres favorites.

L'intrigue de base, certaines scènes et même les personnages des *Sept samouraïs* ont été ainsi recyclés à l'infinie. Cela marche d'autant mieux s'il s'agit d'une œuvre obscure ou tout du moins peu connue, et que vous modifiez certains détails pour cela colle mieux à votre histoire à vous.

ÉCRIRE UN SCÉNARIO

Entre les règles sur les Complications, les conséquences et l'impact des Conflits sur les personnages, une aventure à KOMA peut quasiment s'écrire toute seule en cours de partie. Rassemblez tout le monde dans une pièce, envoyez les ninjas (ou équivalent) à l'attaque et regardez comment tout cela se décante. Malheureusement, nombreux sont les MJs qui n'ont pas les dons d'improvisation nécessaires pour se prêter régulièrement à ce petit jeu, et le syndrome de la page blanche n'est jamais loin dès qu'il s'agit de se préparer sérieusement.

Ce qui suit est une méthode assez simple et relativement rapide pour écrire sans douleur des scénarios adaptés à KOMA. Le principe est d'écrire l'histoire à l'envers : on part de la fin de l'aventure, puis on en déduit les étapes nécessaires pour arriver au début de l'histoire en ayant un enchaînement logique d'événements. Cela permet aussi bien de concevoir des scénarios courts que des mini-campagnes, la seule limite étant le temps que vous avez à consacrer à la préparation.

AU COMMENCEMENT DE LA FIN

La première chose à faire est donc de déterminer l'objectif principal des PJs lors de l'aventure. Choisissez quelque chose de simple comme « affronter le sorcier », « faire en sorte que Aki et Kunio sortent ensemble » ou « découvrir qui est le démon avant qu'il ne nous tue tous ». Pour une aventure qui va durer plusieurs séances, n'hésitez pas à prendre un objectif ambitieux. À l'inverse, pour une aventure qui ne doit pas dépasser la séance, préférez un objectif à court terme.

Ensuite, il faut se poser la redoutable question : Pourquoi ? Pourquoi faut-il affronter le sorcier ? Pourquoi Aki et Kunio doivent sortir ensemble ? Pourquoi le démon veut tuer les PJs ? Écrivez votre réponse noir sur blanc en essayant de détailler un petit peu votre raisonnement. Ce n'est pas nécessaire d'écrire un roman, mais chaque détail peut avoir son importance. Prenez les premières idées qui viennent, même si ce n'est pas forcément les meilleures. Vous aurez le temps de peaufiner tout ça plus tard.

OBSTACLES ET OPPOSITION

Une fois que vous avez défini l'objectif des PJ et le pourquoi du comment, il est temps de réfléchir à tout ce qui peut empêcher les PJ d'atteindre cet objectif et de quelle manière.

C'est à ce moment où vous devez regarder les feuilles de personnage des PJ pour déterminer les Complications auxquelles ils devront faire face et les Conflits qu'il serait intéressant d'introduire, et réfléchir à quelques conséquences adaptées à l'aventure.

Ajoutez ensuite quelques obstacles complémentaires qui n'ont rien à voir avec les PJ : une attaque de monstres, un mystérieux PNJ qui leur met des bâtons dans les roues, des PNJs peu compréhensifs, une énigme à résoudre, une fausse piste, ...

Attention toutefois à ne pas en faire trop, et ne vous éparpillez pas : une demi-douzaine d'obstacles est largement suffisant, même pour un gros scénario. Les PJ ont tendance à créer leurs propres problèmes en cours de partie de toute façon.

N'essayez pas cependant de réfléchir à la façon dont les PJ vont s'y prendre pour résoudre tel ou tel problème pour le moment. Contentez-vous de jeter des idées sur le papier, et de détailler celles qui vous inspirent.

MISE EN FORME

Il est temps de reprendre vos notes afin de faire le tri, et décider du déroulement de l'aventure. En gros, essayez de faire un tout homogène de ces éléments disparates et réécrivez ce qui ne marche pas après relecture.

Selon votre style de jeu, vous pouvez aussi en profiter pour mettre au point le calendrier des événements importants, faire une liste de ce que les PJ doivent découvrir pour progresser, rajouter quelques PNJs secondaires et des scènes d'ambiance, et tout ce qui vous aidera en cours de jeu pour vous faciliter la tâche.

La seule chose à ne pas faire est d'essayer de trouver comment les PJs vont faire pour atteindre leur objectif et pour passer certains obstacles. D'une part, ça ne sert à rien d'essayer de prévoir tous les cas de figure, et puis laisser les joueurs trouver une solution plausible à leurs problèmes peut aussi être très amusant.

LA DERNIÈRE ÉTAPE

Il ne faut jamais négliger l'importante d'une bonne introduction. Comme il s'agit de la seule scène de l'aventure où vous êtes sûr à 99% de comment ça va se passer, profitez-en pour bien poser le décor, mettre en avant les thèmes du scénario et capter l'attention des joueurs. C'est aussi cette scène qui doit faire un lien logique entre les différentes accroches que vous avez prévu pour les PJs et les premiers événements (et obstacles) qu'ils devront surmonter.

S'il vous reste du temps avant de faire jouer votre scénario, profitez-en pour figoler votre introduction. Ce ne sera jamais du temps de perdu. C'est aussi votre dernière opportunité pour déceler les incohérences et combler certains trous.

Votre scénario est maintenant terminé et prêt à jouer !

UNE PETITE ASTUCE

Si vous avez du mal à utiliser cette méthode, il existe une variante. Au lieu de définir un objectif aux PJs et de réfléchir au pourquoi du comment, imaginez le « grand méchant » de l'histoire, son but et la façon dont il va s'y prendre pour le réaliser.

Puis détaillez ses éventuels bras droits et leur rôle dans son plan afin d'embrayer sur les difficultés que vont rencontrer les PJs pour empêcher le grand méchant d'arriver à ses fins.

Cela revient au même que définir « empêcher le grand de réaliser son plan » comme objectif pour les PJs, mais pour certains ça peut être plus facile de faire comme ça.

METTRE EN PLACE UNE CAMPAGNE

Une campagne, ce n'est pas qu'un gros scénario qui s'étale sur plusieurs mois de jeu, ni même une simple suite d'aventures épisodiques. Une campagne, c'est avant tout un décor qui doit être assez robuste pour que les PJs puissent interagir avec au fil des séances sans qu'il ne parte en milles morceaux. Cela nécessite un peu plus de planification et de travail qu'un scénario ordinaire, mais la bonne nouvelle, c'est que vous n'êtes pas obligé de faire ça tout seul.

Si vous décidez de faire une campagne, la première chose est d'en discuter avec vos joueurs. Présentez-leur le thème de la campagne, voyez avec eux les types de PJs appropriés, quelles aventures ils peuvent s'attendre et surtout le temps nécessaire pour arriver jusqu'au bout. Vous pouvez en profiter pour en faire une session de brainstorming où chacun propose ses idées et qui inclut un premier jet de la création des PJs.

Une fois la séance terminée, le MJ récupère les idées de chacun et il peut maintenant s'en servir pour donner de la couleur à la campagne ou carrément les réutiliser dans ses scénarios. Les joueurs doivent par contre bien comprendre que le MJ n'est pas obligé de réutiliser tous les éléments qu'ils ont fournis et qu'il a le droit de modifier certains détails. En tant que MJ, respectez quand même un minimum les idées données par vos joueurs : nombreux sont ceux qui deviennent très fiers (et impliqués) lorsque vous utilisez l'une de leurs idées, surtout si vous êtes resté fidèle à leur vision.

La seule chose à ne pas faire c'est d'essayer de tout utiliser tel quel et de ne pas y injecter vos propres idées. On a le droit d'être un MJ fainéant mais les autres joueurs vont perdre tout leur intérêt pour la campagne s'ils se rendent compte qu'il n'y a aucun mystère, aucune découverte à faire et que tout a déjà été dit avant de commencer la campagne... À moins que vous n'ayez un gros rebondissement dans votre manche pour leur faire perdre tous leurs repères.

3 x 3

Une bonne idée pour stimuler l'imagination de tout le monde lors d'une séance de brainstorming pour préparer une campagne, et éviter que ça parte dans tous les sens, est de demander à chaque joueur une liste comprenant trois choses sur trois thèmes distincts.

Par exemple, il est possible de demander 3 ennemis, 3 alliés et 3 lieux ou 3 héros, 3 rumeurs et 3 légendes ou encore 3 planètes, 3 véhicules et 3 organisations.

Selon leur inspiration du moment, les joueurs peuvent simplement écrire un nom ou une description détaillée. Bien sûr, comme il s'agit d'un brainstorming, l'idéal ce serait que tout le monde discute de ses idées librement afin de donner des idées aux autres.

L'important, c'est de ne pas oublier de noter noir sur blanc les listes demandées pour être sûr de ne rien oublier.

JOUER SANS LANCER DE DÉS

Le MJ a parfois tellement de PNJs à gérer au même moment que lancer les dés pour chacun peut s'avérer une gageure. Bien sûr, il y a les Hordes qui évitent en partie cet écueil, mais ce n'est pas toujours suffisant.

Heureusement, il y a un moyen simple pour remédier à ce problème : au lieu de lancer les dés pour un PNJ, vous divisez par deux le nombre de dés qu'il devrait lancer pour son Test pour connaître son total de Réussites. S'il lance plus de 6 dés ou s'il dispose d'un Talent, vous pouvez rajouter une Réussite ou deux pour prendre en compte les effets de la relance et des .

Lors d'un Duel en un PJ et un PNJ, cela revient à transformer le Duel est un simple Test pour le PJ et d'assigner la Difficulté en fonction des Traits du PNJ.

Cette méthode est très efficace pour les PNJs ordinaires et les Hordes, mais elle fonctionne aussi avec les PNJs exceptionnels si vous les créez cette simplification en tête.

LES PNJs

En tant que MJ, vous allez devoir créer les différents PNJs que les joueurs vont rencontrer. À quelques exceptions près, ils suivent les mêmes règles que les PJs : ils possèdent des Traits, de la Détermination, un compteur de Blessure et ils font leurs Tests comme tout le monde. Par contre, ils ne peuvent pas gagner de Koma et surtout, vous ne suivez pas les règles de création de PJ pour déterminer leurs caractéristiques.

Lorsque vous créez un PNJ, vous devez indiquer son nom, inclure une courte description, donner son rôle dans l'histoire et ses motivations, puis lister ses Traits qui seront utiles durant l'aventure ainsi que leur Rang. Vous n'avez pas besoin de vous embêter à compter les Extras ou ce genre de chose : assignez à chaque Trait le Rang qui vous semble le plus approprié pour le scénario.

Pour vous faciliter la tâche, on sépare les PNJs en quatre grandes catégories selon leur usage :

- **Les figurants**, comme leur nom l'indique, regroupent la masse innombrable de PNJs qui servent juste de décor. Normalement, les PJs n'ont pas à interagir avec eux et vous n'avez donc pas besoin de décrire leurs Traits ou quoique ce soit en dehors de leur apparence. Si jamais un figurant a besoin de faire un Test, il lance un seul dé. Lors d'un Conflit, les figurants sont automatiquement éliminés au moindre point de dégât ou au premier Revers : ils n'ont ni Détermination, ni compteur de Blessure.
- **Les PNJs ordinaires** sont les PNJs qui interagissent le plus souvent avec les PJs. Ils possèdent seulement les Traits nécessaires à leur rôle dans le cadre de l'aventure, comme un *Attribut* du genre *Paladin* ou *Policier incorruptible*, et rarement plus de trois différents. En général, ils sont plus spécialisés qu'un PJ mais ils peuvent facilement leur tenir tête, et même les battre, lors d'un Conflit. Cependant, le compteur de Blessure d'un PNJ ordinaire ne contient qu'une Blessure mortelle : il ne lui est pas possible d'encaisser volontairement une Blessure légère ou grave pour éviter de perdre de la Détermination.

- **Les PNJs exceptionnels** sont aussi détaillés que les PJs, mais ils sont beaucoup plus forts. Et un PNJ exceptionnel seul est capable de tenir tête à un groupe tout entier de PJs si ces derniers ne sortent pas la grosse artillerie. Il s'agit des antagonistes principaux d'une aventure ou d'une campagne et ils doivent être une menace suffisante pour que les PJs doivent dépenser tous les Koma qu'ils ont accumulés jusque là pour le vaincre. Le MJ ne devrait cependant pas hésiter à donner à un PNJ exceptionnel un ou deux points faibles que les PJs pourront exploiter.
- **Les Hordes** servent à représenter des groupes de PNJs où chacun de ses membres est trop faible pour inquiéter un PJ, mais dont l'avantage du nombre fait pencher la balance en leur faveur. Chaque Horde est gérée comme un seul personnage, malgré le fait qu'elle est composée de plusieurs individus. Une Horde ne possède qu'un seul Trait, un Attribut du genre *Escouade de ninjas* ou *Nuée de rats enragés* et dont le Rang indique la difficulté de la vaincre plutôt qu'autre chose. Lorsque la Horde perd toute sa Détermination, tous ses membres sont vaincus. Par contre, et c'est très important, une Horde ne bénéficie jamais du bonus de Détermination à ses jets.



© Chris Wiler

ANNEXES

KOMA
 コマ

ET LES SEINEN DANS TOUT ÇA ?

S'il y a bien une chose que l'on peut reprocher aux shonen et aux shojo, c'est d'éviter de trop rentrer dans les détails et d'esquiver certaines implications. Bref, à cause de leur jeune lectorat, on reste dans le superficiel, ce qui peut laisser un public plus mature sur sa faim. Les seinen, les mangas dédiés aux jeunes hommes de 16-35 ans, sont libérés de ces contraintes et les auteurs de nombreux seinen cherchent donc à raconter des histoires plus fouillées, où les actions des personnages ont parfois des conséquences graves, et qui forcent la réflexion du lecteur sur certains sujets. D'autres profitent de la liberté du format pour raconter l'histoire qui leur plaise sans être obligés de tenter la quadrature du cercle pour en faire un shojo ou un shonen.

En effet, le seinen n'a pas de genres bien définis, ni même de codes ou de conventions, comme il en existe dans les shojo et les shonen. Le public des seinen étant en plus un public de niche, on peut donc y trouver de tout, du drame policier réaliste à l'apocalypse zombie délurée et coquine en passant par des subversions de genres établis dans les shonen et les shojo. Les personnages sont tout aussi approfondis, si ce n'est plus, que dans un shojo, mais ici il n'y a pas de romance idéalisée et les relations entre individus ont un rendu plus pragmatique et réaliste. Les scènes d'action, lorsqu'il y en a, sont moins mises en avant que dans un shonen, mais elles sont de toute aussi bonne qualité.

SHONEN VS SHOJO

À l'origine, les termes shonen, shojo et seinen ne sont que des étiquettes qui indiquent les publics visés par les magazines publiant les mangas. En Occident, on les utilise plutôt comme des catégories assez étendues regroupant des œuvres faisant appel à des clichés similaires. Or, autant les shonen et les shojo sont suffisamment différents pour que ça ait un sens, la situation devient très compliquée lorsque l'on rajoute les seinen : ainsi *Full Metal Alchemist*, *Mirai Nikki*, *Claymore* et *Hokuto no Ken* sont des shonen malgré leur thématique assez sombre et *Puella Magi Madoka Magica* ou les mangas de la série *Lyrical Nanoha* sont des seinen, même si à première vue il s'agit d'histoires de magical girl. Et ne parlons pas de mangas comme *Trigun* (un shonen devenu seinen) qui ont changé de classification en changeant de magazine...

Voici donc quelques généralités sur les différences fondamentales entre shojo et shonen pour y voir un peu plus clair et peut-être vous faire reconsidérer quelques préjugés (non, tous les shojo ne sont pas des romances à l'eau de rose). Même si certaines de leurs conventions sont difficiles à traduire en termes de jeu de rôle, ce qui suit vous inspirera certainement pour mettre en scène vos propres aventures.

LES SHONEN

Commençons par les mangas les plus populaires : les shonen, les mangas dédiés aux garçons adolescents, voire jeunes adultes. Leur thème principal est bien souvent de grandir, savoir prendre ses responsabilités et devenir un homme, un vrai. Selon ce que l'auteur veut raconter comme histoire, ce thème peut être présenté de façon plus ou moins subtile. L'action est également un élément important, au contraire des romances qui soit sont anecdotiques, soit qui n'existent que pour être une source d'amusement au dépend des intéressés. D'ailleurs, il est rare qu'un shonen ne possède pas une touche d'humour, même dans les scènes les plus dramatiques.

La plupart des animes populaires sont des adaptations de shonen, au point que beaucoup font l'amalgame entre les deux. D'un autre côté, cela vous donne un vaste choix d'exemple d'histoires et d'idées de mise en scène à réutiliser pour vos propres scénarios. Par contre, ne tombez pas dans le piège de croire que tous les shonen ressemblent à *Dragon Ball* ou à *Naruto*. *Olive et Tom*, *Lamu*, *Le petit chef* ou *Hikaru no Go*, sans parler de *Great Teacher Onizuka* sont également des animes populaires tirés de shonen et qui sont très différents les uns des autres.

En effet, il existe de nombreux genres qui sont regroupés sous l'étiquette shonen. Le plus répandu est l'histoire du jeune héros qui utilise les arts martiaux et diverses techniques secrètes pour combattre le Mal. Il rencontre des adversaires de plus en plus forts, certains devenant des compagnons fidèles avec le temps, et à la fin ses aventures lui permettent enfin d'accomplir l'objectif qu'il s'était fixé. La même trame est souvent reprise à l'identique en remplaçant les arts martiaux par un sport, un jeu ou même un art.

Shonen et mecha sont également souvent liés. Selon les cas, ils peuvent être le point focal de l'histoire ou juste faire partie du décor. Les histoires de mechas sont généralement divisées en deux catégories :

- **Les super-robots** : Lorsque l'on parle de robots géants, c'est généralement ce genre de mecha qui vient à l'esprit. *Goldorak* est le plus connu en France et peut être considéré comme un classique du genre, mais *Neon Genesis Evangelion* ou *Gurren Lagann* sont des exemples plus récents. En gros, dans un manga de super-robot, le jeune héros est le pilote d'un robot géant qui est utilisé pour défendre la Terre contre le monstre du jour. L'un des clichés le plus courant est « l'élite » qui est le seul (ou presque) à pouvoir piloter le mecha, qui est très souvent très doué pour ça et qui est beaucoup trop téméraire.
- **Les mechas « réalistes »** : Ici, les mechas sont des armes de guerre produits en masse, à l'instar des séries *Macross* et *Gundam*, contrairement au super-robot qui est unique. Les intrigues se veulent réalistes avec un peu de politique, du drame et un manichéisme limité. Bien sûr, il existe souvent des prototypes

ET LES SEINEN DANS TOUT ÇA ? (SUITE)

Vous l'aurez compris, là où shojo et shonen suivent certaines « recettes » pour construire leurs récits, le seinen est un médium comme un autre pour raconter une histoire. Vous êtes ainsi libre de raconter une histoire digne d'un shojo ou d'un shonen mais en approfondissant certains aspects pour obtenir un résultat plus « mature », de mélanger les genres ou d'écrire une œuvre avant-gardiste. La seule limite pour un seinen, c'est de trouver un éditeur pour le publier... mais là on sort du cadre du jeu de rôle.

surpuissants qui sont quasiment des super-robots, mais l'emphase est généralement sur ce qui se passe en dehors des cockpits plutôt que sur les combats. Ce genre de manga est généralement construit comme un film de guerre, même si les clichés hérités des super-robots ont la vie dure.

Autre genre courant des shonen, les histoires de type harem racontent les mésaventures d'un héros qui se retrouve malgré lui entouré de jolies jeunes filles qui ne pensent qu'à sortir avec lui (ou pas). Il s'agit en fait de comédies romantiques où les quiproquos multiples servent de moteur à l'intrigue. Contrairement aux autres shonen, le héros n'a que très peu de qualités et les personnages féminins sont souvent réduits à des clichés grossiers. Et bien que le but soit généralement de titiller les fantasmes des lecteurs, ce genre de shonen reste très moralisateur puisque le héros n'arrive à ses fins que lorsqu'il est gentil et honnête avec les filles. Pour varier un peu les plaisirs, ce genre est parfois mixé avec d'autres genres, comme par exemple *Ranma ½* qui mélange harem et combats d'arts martiaux.

Enfin, il existe quelques inclassables qui sont soit des histoires comiques ou parodiques sous forme de tranches de vie, soit des comédies qui abordent de façon légère de certains problèmes de la vie quotidienne des Japonais. *Great Teacher Onizuka* et *Azumanga Daiho* sont des exemples populaires de ce genre de publication mais ils ne sont évidemment pas les seuls.

Ce qu'il est important de remarquer, et c'est l'une des grosses différences avec les seinen, c'est que dans un shonen le monde en lui-même est idéalisé. Les héros peuvent compter sur la bonté des gens, le pouvoir de l'amitié est capable de déplacer des montagnes et de mettre fin à des guerres millénaires, et tout est blanc ou noir. Le monde n'est cependant pas parfait, et l'antihéros cynique qui fait équipe bon gré-mal gré avec le personnage principal est un archétype courant.

Mais l'espoir existe toujours : même si le monde est devenu un enfer et même s'ils ne le savent pas encore, les héros ont les moyens de faire en sorte que tout rentre dans l'ordre. Malgré tout, on n'est pas à Hollywood et un « happy end » n'est jamais acquis, et cela peut

même se terminer en victoire à la Pyrrhus. Si un héros de shonen doit sacrifier tout ce qu'il a de plus cher et détruire le monde pour en bâtir un meilleur, il le fera.

LES SHOJO

Bien que les shojo soient à la base destinés aux jeunes filles, il existe un lectorat important chez les hommes et les femmes de tout âge. En effet, si les shojo gardent un idéalisme similaire à celui des shonen, ils présentent l'intérêt d'avoir des personnages aux relations complexes où l'amour et l'amitié sont traités de façon plus sérieuse que dans les shonen. Les intrigues sont basées sur la façon dont évoluent ces relations entre les personnages, avec toutes les complications et l'impact émotionnel que cela implique, et sans forcément tourner au mélodrame. Ce n'est pas pour rien que les histoires d'amour sont extrêmement courantes dans les shojo.

Au final, un shojo peut raconter les mêmes histoires qu'un shonen, la différence principale c'est que dans un shojo l'intrigue principale sera toujours secondaire vis-à-vis des émotions des personnages. Ou dit d'une autre façon, pour pouvoir avancer dans l'intrigue principale, il faut que les personnages fassent un grand pas en avant de leurs relations. Le décor n'a pas non plus forcément d'importance et un shojo peut aussi bien se passer dans un monde d'heroic fantasy que sur un vaisseau spatial ou même dans un lycée typique de la banlieue de Tokyo. Le casting peut cependant réserver quelques surprises avec un personnage homosexuel, travesti ou qui est capable de changer de sexe, histoire de flirter un peu avec quelques tabous.

Une intrigue de shojo se déroule généralement de la façon suivante : tout commence par un malentendu causé par l'un des personnages principaux, ou par un bon vieux quiproquo. Cela entraîne immédiatement des tensions entre les personnages impliqués avec tous les problèmes de confiance (en soi et envers les autres) que cela engendre. Parfois, la situation est résolue rapidement et sans douleur, ce qui permet d'enchaîner sur une situation du même type mais impliquant d'autres personnages, mais bien souvent il faudra du temps pour y arriver.

Il faut savoir qu'un personnage typique de shojo a du mal à appréhender l'idée que tout le monde ne raisonne pas comme lui et que même votre meilleur amie pour la vie n'est pas obligée de tout faire comme vous. Du coup, les personnages avancent en subissant de plein fouet des blessures émotionnelles qui ont du mal à se refermer, pour ainsi découvrir qui ils sont vraiment, à qui ils peuvent accorder leur confiance et éventuellement devenir un peu plus mature.

Tout comme les shonen ont leurs mecha, les shojo ont les magical girls (maho shojo) : des petites filles qui après un événement particulier se découvrent des pouvoirs magiques, et souvent aussi un animal parlant en guise familier. Il est possible de les diviser en deux grandes familles :

- **Les magical girls traditionnelles** sont celles qui sont à l'origine du genre et elles utilisent leurs pouvoirs simplement pour faire le bien autour d'elles, ou pour leur simple intérêt personnel. Elles doivent aussi se transformer en une version adulte d'elles-mêmes pour utiliser leurs pouvoirs. La version moderne, inspirée de *Card Captor Sakura*, joue parfois avec ces codes et incorpore certaines évolutions provenant de l'autre famille de magical girl.
- **Les magical girls guerrières**, mises sur le devant de la scène par Sailor Moon, reprennent certains codes et clichés des séries de sentai pour moderniser le concept. Ces magical girls-là sont des justicières qui travaillent en équipes et qui utilisent leurs pouvoirs magiques pour combattre le monstre du jour. Il s'agit donc plus de super-héroïnes avec des pouvoirs magiques que des petites sorcières, et les histoires sont un peu plus orientées action.

Toutes les magical girls ont cependant des points en commun : une baguette magique, un costume très particulier une fois transformée, une puissance magique provenant de son état émotionnel et non pas d'un entraînement spécifique (contrairement au héros de shonen), et surtout beaucoup de bons sentiments.

HIKARU ET KAGE, VERSION SHOJO

Pour bien voir la différence fondamentale entre shonen et shojo, prenons l'histoire de Hikaru le ronin et Kage le ninja, deux exemples de personnages présentés dans l'annexe suivante. Hikaru est un héros typique de shonen et Kage est son Némésis. Dans un véritable shonen, l'histoire de Hikaru serait centrée sur ses combats, avec moult détails sur les techniques secrètes utilisées, et ses éventuels états d'âme d'avoir à tuer (ou pas) ceux qu'il affronte et sa droiture vis-à-vis du bushido. À la fin, Hikaru et Kage ont un dernier affrontement dont l'issue permettra de tout régler (et s'il y a une suite, Kage jouera l'antihéros de service allié à Hikaru).

Maintenant, si Hikaru était un héros de shojo, l'histoire serait basée sur les paradoxes du bushido et comment il réussit à rester sur le bon chemin malgré sa vie de ronin et son amour sincère pour Akari. Kage serait un ancien ami (ou peut-être plus qu'un ami) qui l'a trahit pour une raison qui lui est inconnu avec de nombreux flashbacks sur l'époque où ils étaient jeune. Les combats sont toujours là mais ils sont brefs, stylisés et brutaux, sans détails inutiles et avec une emphase sur la tristesse et les regrets que ressent Hikaru durant ces combats. Et lorsqu'il gagne, ce n'est pas grâce à la dernière technique qu'il vient d'apprendre, mais à cause de sa noblesse et de sa pureté de cœur.

Du point de vue de Kage, Hikaru est un idiot qui ne sait pas dans quel pétrin il est en train de se mettre, et tout ce qu'il a fait jusqu'à présent (la prétendue trahison, les assassins envoyés à ses trousses, ...) n'était que pour éviter que Hikaru n'attire trop l'attention du shogun. En plus, Kage travaille dans l'ombre pour exposer les méfaits du shogun, ce qui lui pose un gros dilemme quant à qui va sa loyauté. Vers la fin de l'histoire, Hikaru et Kage s'affrontent enfin sauf qu'au dernier moment Kage lui raconte la vérité et ensemble ils décident de faire ce qu'il faut pour arrêter le shogun. Enfin, s'il s'agit d'une tragédie ils se font seppuku juste avant de révéler leurs sentiments réciproques. Pour pimenter le tout, Akari peut être la fille cachée du shogun et Kage être réellement une femme. Et non, ce n'est pas une caricature, il existe des shojo qui sont beaucoup plus extravagant que ça.

EXEMPLES DE PERSONNAGE

Pour illustrer ce qu'il est possible de faire avec KOMA, vous trouverez dans les pages suivantes six PJs prêts à jouer tirés de genres divers. Vous pouvez les utiliser tels quels ou vous en servir d'inspiration.

HIKARU LE RÔNIN

Hikaru était un jeune samouraï ordinaire qui étudiait le kenjutsu sous l'œil bienveillant de son sensei Akira. Mais un jour, un mystérieux ninja est venu au dojo pour assassiner Akira-sensei sur ordre du shogun. Hikaru essaya de sauver son maître mais le ninja le surclassait en tout point. Depuis Hikaru parcourt les routes du Japon comme simple rônin, essayant de retrouver la trace du ninja qui ne cesse de le hanter depuis ce jour fatidique.

En dehors de son honneur infaillible, sa seule arme est la technique secrète *Shiden Issen* qui lui a été enseigné par Akira peu avant sa mort. Grâce à elle, Hikaru est un combattant redoutable capable de dégainer son katana à la vitesse de la lumière tout en frappant son adversaire d'un coup extrêmement précis. Dans sa quête, la jeune Akari lui permet de trouver un peu de réconfort. Il ne l'admettra jamais, mais il est tombé amoureux de la joyeuse joueuse de biwa qui maintenant l'accompagne dans tous ses déplacements.

- **Attributs :**

- *Rônin en cavale* 3
- *Dernier héritier de la technique Shiden Issen* 5
- *La mort plutôt que le déshonneur* 2

- **Relations :**

- « *Je dois retrouver l'assassin de mon maître* » 4
- *Amour pour Akari* 2

- **Talent :** *Volonté de fer*

- **Don :** *Réflexes éclairs* (une fois par séance, permet d'agir avant tout le monde)

KAGE LE NINJA

Kage est un ninja sous les ordres directs du shogun et l'un de ses meilleurs assassins. Akira, le sensei de Hikaru, refusa d'enseigner la technique *Shiden Issen* aux hommes du shogun. Le shogun ne voulant pas qu'il n'enseigne cette technique à personne d'autre, ce refus signa son arrêt de mort.

Malheureusement pour Kage, le jeune protégé d'Akira intervint pour sauver son maître. Kage n'a pas eut le cœur à tuer un combattant aussi prometteur et se contenta d'humilier le jeune Hikaru. C'est un geste qu'il regrette parfois encore aujourd'hui : Hikaru a laissé sa marque sur le visage de Kage et même s'il a réussi sa mission, Hikaru reste un danger potentiel pour le shogun. Kage est très fier de sa technique spéciale de combat qui consiste à solidifier les ombres autour de lui pour créer des lames de faux qui se jettent sur son adversaire.

- **Attributs :**

- *Le ninja borgne* 5
- *Trop sûr de lui* 3

- **Pouvoirs :**

- *Prépare-toi à affronter les sombres lames de l'enfer !* 2
 - ♦ **Attaque spéciale** (*Effet de zone, Tête chercheuse*)
 - ♦ *Restriction* : ne fonctionne pas en pleine lumière
- *Ninjutsu* 1
 - ♦ **Magie** de type pouvoirs Ki

- **Relations :**

- « *Hikaru, tu vas payer !* » 4
- *Loyal envers le shogun* 2

LA MAGIE DE KAGE

Ninjutsu est une forme de pouvoirs Ki basés sur la diversion, la tromperie et le contrôle des ombres.

Il permet aussi de marcher lentement sur l'eau, d'escalader les murs comme une araignée, faire des bonds vertigineux et de devenir invisible.

Kage l'utilise surtout à des fins défensives ou pour jouer avec ses proies.

L'ARMURE DE GALATHÉE

Les pouvoirs de cette armure au design relativement embarrassant sont mystérieux et assez mal connus.

Althéa a découvert à ses dépens que même si elle est extrêmement solide, l'armure n'est pas indestructible. Elle semble cependant pouvoir se réparer d'elle-même et le bouclier qui est intégré au gantelet de l'armure peut apparemment repousser la magie.

L'armure confère son bonus d'Équipement à tous les jets de Défense pour repousser des attaques causant des dégâts physique, et aussi à tout Test où son porteur réalise un acte héroïque.

ALTHÉA, PRINCESSE GUERRIÈRE

Althéa était destinée à monter sur le trône du royaume de Rohj pour succéder à son père. Elle était promise à un beau mariage et elle était aimée de tous. Mais pour Althéa tout ceci n'était qu'une vaste cage dorée et ce qu'elle souhaitait de tout son cœur c'était visiter le vaste monde. Son vœu s'est réalisé de la pire façon possible. Il y a deux ans, l'Armée des Morts commandée par la Sorcière des marais a envahi le royaume. La guerre fût brève et sans appel, la population a été massacrée et Rohj fut réduit en un tas de ruines fumantes. Effrayée, Althéa s'était terrée dans les catacombes du château et y découvrit par hasard l'armure de son ancêtre Galathée, une guerrière légendaire dont on conte encore aujourd'hui les aventures.

Voyant là un signe du destin, Althéa choisit de revêtir l'armure enchantée et de se battre pour sauver son royaume. Hélas, elle découvre vite qu'elle n'a aucun talent pour le combat et que Rohj n'est plus. Après quelques mois d'errance, elle rencontre un mercenaire pragmatique du nom de Götz, dont elle devient rapidement l'amante, et son ami l'énigmatique sorcier elfe Tsukuyomi. Aujourd'hui, elle s'entraîne durement pour enfin arriver à venger son peuple mais l'amertume et le désespoir la consume à petit feu. Ce qu'elle ignore, c'est qu'elle est devenue vraiment très forte, mais même Götz et Tsukuyomi ont du mal à réaliser qu'elle n'est plus la petite princesse sauvage qu'ils ont sauvé naguère.

• Attributs :

- Noble guerrière errante 4
- Jolie princesse mélancolique 2
- Cynique et acerbe 3

• Relations :

- Je dois tout faire pour vaincre la Sorcière des marais 4
- « Pour mes compagnons ! » 1

• Talents : Connaissance des mythes et légendes, Tactiques anti-démons

• Ressource : Armure de Galathée (Équipement, Rang 2)

PRETTY ANGEL MIMI, CHASSEUSE DE DÉMONS

Midori est en apparence une écolière comme les autres. Elle aimerait bien que ce mufle de Eichi se décide enfin à remarquer sa présence et que ses parent arrêtent de la gronder parce qu'elle s'endort pendant les cours. Mais ce qui lui complice le plus sa vie, c'est qu'elle est en réalité Pretty Angel Mimi, une héroïne chargée de capturer les 108 démons qui se sont échappés des Enfers lors de la dernière éclipse solaire au-dessus de Tokyo.

Elle peut transformer son médaillon en un sceptre nommé la Lance de Longinus, ce qui initie sa métamorphose en Pretty Angel Mimi. La Lance de Longinus sert aussi à Midori à focaliser ses pouvoirs et à bannir les démons. Un drôle de chat parlant au pelage roux et doré nommé Gabriel l'aide dans sa tâche, lui servant à la fois de mentor et de confident.

• Attributs :

- | | |
|-----------------------------|---|
| - Une âme pure et innocente | 4 |
| - Aimée des animaux | 1 |
| - Naïve et tête en l'air | 2 |

• Pouvoirs :

- | | |
|---|---|
| - Mahou-shoujo Pretty Angel Mimi | 2 |
| • Pouvoir empathique lié à « Pour la justice et l'amour » | |
| • Magie (utilisable seulement en costume) | |
| • <i>Magie plus puissante</i> ×1 | |

• Relations :

- | | |
|----------------------------------|---|
| - « Pour la justice et l'amour » | 2 |
| - Secrètement amoureuse d'Eichi | 3 |

- **Don** : Détection des démons (automatique, repère les activités démoniaques dans les environs)

- **Ressources** : Le chat Gabriel (Contact, Rang 1), Lance de Longinus (Équipement, Rang 1)

MAGIE ANGÉLIQUE

Lorsque Midori utilise sa **Magie**, ou lorsqu'elle se transforme, des dessins ésotériques tirés de la Kabbale apparaissent tout autour d'elle. Elle ne peut normalement utiliser la **Magie** que lorsqu'elle est transformée en Pretty Angel Mimi (ce qu'elle peut faire à tout moment) et la plupart de ses pouvoirs sont utilitaires ou de nature défensive.

Son seul pouvoir d'attaque est d'enchanter sa Lance afin de capturer un démon une fois qu'il a été neutralisé (un effet d'**Attaque spéciale**). Elle est aussi capable de créer des ailes de lumière pour voler, immobiliser temporairement un démon et copier les pouvoirs des démons qu'elle a déjà capturés.

Sa *Lance de Longinus* lui donne un bonus pour attaquer physiquement ou magiquement les démons et les autres créatures surnaturelles, ainsi que sur toute Attaque ou Manœuvre où elle utilise sa **Magie**.

LE CHAT GABRIEL

Gabriel est en réalité un Ange et il sert uniquement de mentor à Midori, évitant tout affrontement direct avec les démons. Il possède cependant quelques capacités magiques limitées, qu'il peut utiliser pour la tirer d'un mauvais pas.

Lorsque Midori est en grave danger, il est toutefois capable de se transformer en lion ailé flamboyant et ainsi utiliser librement tous ses pouvoirs angéliques. Sous cette forme, il est considéré comme un PNJ exceptionnel sous le contrôle du MJ et non plus comme un Contact. Malheureusement pour Midori, Gabriel n'a vraiment aucun contrôle sur sa métamorphose.

SATOSHI, LYCÉEN MODÈLE

Tout semble réussir à Satoshi. C'est l'un des meilleurs élèves du lycée, il est le président du club de kendo, toutes les filles lui courent après et il est toujours souriant et de bonne humeur. Apparemment la seule ombre au tableau est la déléguée de sa classe, Yukina, qui est aussi la plus belle fille du lycée : elle considère Satoshi comme son rival et croie qu'ils sont tous deux engagés dans une course à la perfection.

En vérité, Satoshi est amoureux de Yukina depuis le premier jour et il essaye juste de l'impressionner pour la séduire. C'est son seul rayon de soleil dans une vie qui ressemble à un enfer en dehors de l'école. Il vit seul avec sa mère qui se complait dans la débauche et qui est rarement à la maison. Quand à son père, il ne l'a jamais connu et il le considère comme un être lâche et méprisant. Cette drôle de vie de famille lui a forgé un caractère bien sombre qu'il essaye de cacher à tous, et surtout à Yukina.

Son amour pour elle lui permettra-t'il d'éviter de sombrer et d'enfin trouver le vrai bonheur ?

- **Attributs :**

- *Joli garçon populaire* 3
- *Meilleur élève de sa classe* 4
- *Froid et cruel* 1

- **Relations :**

- *Amoureux de Yukina* 5
- *Abandonné par ses parents* 2
- *A peur de devenir comme son père* 2

- **Talent : Kendo**

LIEUTENANT REI KUSHINADA, CYBER-POLICE DE NEOTOKYO

Rei Kushinada n'est pas une jeune femme comme les autres. En tant qu'officier de la section anti-terroriste de la Cyber-police, c'est un cyborg possédant une force et une agilité surhumaine et bénéficiant des dernières avancées technologiques, y compris un camouflage thermoptique qui lui permet de devenir presque invisible, et des interfaces neurales pour se connecter à Internet de n'importe où sans ordinateur.

À l'origine Rei était membre des forces spéciales de la police jusqu'à ce qu'un terrible accident de la circulation ne brise son corps à jamais. Maintenant sous les ordres du commissaire Tsurugi, avec un corps synthétique à 99% qui la fait douter sur son humanité, elle tente de déjouer les plans d'Orochi, une organisation aux buts nébuleux constituée de hackers de talents capables de pirater androïdes et cyborgs pour en prendre le contrôle à distance.

• Attributs :

- *Ex-membre des forces spéciales de la police* 3
- *Casse-cou distante avec les autres* 1

• Pouvoirs :

- *Full metal cyborg* 5
 - ♦ *Aide* (Corps blindé à la force et à l'agilité améliorées)
 - ♦ *Inné*
 - ♦ *Effet secondaire* : camouflage thermoptique
 - ♦ *Restriction* : utilisable uniquement sur soi-même
 - ♦ *Restriction* : maintenance régulière

• Relations :

- « *Suis-je humaine ou une machine ?* » 2
- *Loyale au commissaire Tsurugi* 3

• Ressource : Murakumo MkII (Mecha, Rang 2)

• Talent : Piratage informatique

MURAKUMO MKII

Le Murakumo MkII est un mecha qui ressemble à une araignée d'environ 8 m de diamètre avec le cockpit en guise de céphalothorax. Le railgun est monté en tourelle sur le dos et ses munitions sont limitées : il n'est donc utilisé que contre des menaces graves comme des androïdes de combat ou des cyborgs militaires. Les canons à glue se situent à l'endroit des chélicères s'il s'agit d'une véritable araignée. Ils tirent un polymère très résistant et gluant dont l'usage principal est d'emprisonner la cible sans la blesser. Mais il est aussi possible de les utiliser pour fabriquer des filins capables de supporter le poids du mecha et ainsi permettre au Murakumo d'escalader certains obstacles.

Attributs :

- *Camouflage thermoptique* 2
- *Rapide et agile* 1

Pouvoirs :

- *Railgun* 3
 - *Attaque spéciale* (Incapacitant, Surdimensionné, À distance)
 - *Charges*
- *Canons à glue* 2
 - *Attaque spéciale* (Entraves, À distance)
 - *Effet secondaire* : fabrication de filins

EXEMPLES D'ATTRIBUTS

Pour ceux qui sont en manque d'inspiration, voici un peu plus de 200 exemples d'Attributs que vous pouvez utiliser tels quels ou pour stimuler votre imagination. Vu qu'un personnage n'aura qu'un nombre limité d'Attributs, il est conseillé de créer chacun de vos Attributs en combinant deux ou trois de la liste. Par exemple, un *Sorcier du dimanche bishonen épicurien* est un Attribut acceptable, de même qu'une *Contrebandière Gothic lolita*. N'oubliez pas que dans les mangas, les concepts de personnage ont tendance à être assez outrancier et parfois totalement bizarres, alors lâchez-vous !

<i>A le bras long</i>	<i>Bouffon</i>	<i>Cyborg</i>	<i>Explorateur</i>
<i>Adore mener ses ennemis dans des pièges</i>	<i>Bourreau</i>	<i>Danseur</i>	<i>Extralucide</i>
<i>Agent secret</i>	<i>Bourrin</i>	<i>Dealer</i>	<i>Extraterrestre</i>
<i>Agile</i>	<i>Boxeur</i>	<i>Décharge électrique</i>	<i>Fabricant de robots</i>
<i>Aime donner des ordres</i>	<i>Bretteur</i>	<i>Dégaine plus vite que son ombre</i>	<i>Fantôme</i>
<i>Alchimiste</i>	<i>Bruce Lee</i>	<i>Détective privé</i>	<i>Farceur</i>
<i>Ami de tous les animaux</i>	<i>Campeur</i>	<i>Difficile à toucher</i>	<i>Femme au foyer</i>
<i>Antihéros</i>	<i>Casanova</i>	<i>Dilettante</i>	<i>Femme d'action</i>
<i>Archer</i>	<i>Cascadeur</i>	<i>Diplomate</i>	<i>Femme-chat</i>
<i>Acrobate</i>	<i>Champ de force</i>	<i>DJ</i>	<i>Forgeron</i>
<i>Arnaqueur</i>	<i>Charismatique</i>	<i>Dojikko</i>	<i>Fort comme un ours</i>
<i>Athlétique</i>	<i>Chef cuisinier</i>	<i>Doué pour l'escrime</i>	<i>Génie des mathématiques</i>
<i>Auteur</i>	<i>Chirurgien</i>	<i>Dresseur</i>	<i>Gladiateur</i>
<i>Avocat</i>	<i>Clairvoyant</i>	<i>Dur à cuir</i>	<i>Gothic lolita</i>
<i>Baratineur</i>	<i>Combattant des rues</i>	<i>Éclaireur</i>	<i>Groupie</i>
<i>Barbare</i>	<i>Comédien/acteur</i>	<i>Élu par une ancienne prophétie</i>	<i>Gymnaste</i>
<i>Barman</i>	<i>Commercial</i>	<i>Éminence grise</i>	<i>Hacker</i>
<i>Beauté du diable</i>	<i>Contacts avec la pègre</i>	<i>Enquêteur de l'étrange</i>	<i>Héros déterminé</i>
<i>Berserker</i>	<i>Contrebandier</i>	<i>Épicurien</i>	<i>Historien</i>
<i>Biologiste</i>	<i>Contrôle mental</i>	<i>Érudit</i>	<i>Homme/femme d'affaire</i>
<i>Bishonen/bishoujo</i>	<i>Couard invétéré</i>	<i>Esclave</i>	<i>Humoriste</i>
<i>Boucher</i>	<i>Courtisane</i>	<i>Étudiant</i>	<i>Hypnotiseur</i>
	<i>Cowboy</i>		<i>Illusionniste</i>

<i>Imposant</i>	<i>Meganekko</i>	<i>Policier</i>	<i>Soubrette/maid</i>
<i>Incorporel</i>	<i>Mentaliste</i>	<i>Politicien</i>	<i>Sournois</i>
<i>Indic</i>	<i>Mentor</i>	<i>Pop idol</i>	<i>Spécialiste en carpe koï</i>
<i>Ingénieur</i>	<i>Mercenaire</i>	<i>Prêtre/nonne</i>	<i>Stratège</i>
<i>Intelligent</i>	<i>Mignon</i>	<i>Projection astrale</i>	<i>Super-vitesse</i>
<i>Intimidant</i>	<i>Miko</i>	<i>Prophète</i>	<i>Tanuki</i>
<i>Inspecteur</i>	<i>Millionnaire</i>	<i>Prudent</i>	<i>Télékinésie</i>
<i>Inventeur</i>	<i>Moé</i>	<i>Psychanalyste</i>	<i>Télépathie</i>
<i>Invisibilité</i>	<i>Monstre incompris</i>	<i>Radin</i>	<i>Téléportation</i>
<i>Joueur de baseball</i>	<i>Montagne de muscle</i>	<i>Rebelle</i>	<i>Tenace</i>
<i>Joueur professionnel</i>	<i>Musicien</i>	<i>Réflexes éclairs</i>	<i>Tireur d'élite</i>
<i>Journaliste</i>	<i>Mystique</i>	<i>Résistance à la magie</i>	<i>Travesti(e)</i>
<i>Ka-me-ha-do-ken</i>	<i>Né sur une selle</i>	<i>Résistant au froid</i>	<i>Tsundere</i>
<i>Kappa</i>	<i>Nerf d'acier</i>	<i>Robot/androïde/gynoïde</i>	<i>Tueur à gage</i>
<i>Kitsune</i>	<i>Ninja</i>	<i>Rock star</i>	<i>Vampire</i>
<i>Langue bien pendue</i>	<i>Obsédé sexuel</i>	<i>Ronin</i>	<i>Végétarien</i>
<i>Linguiste</i>	<i>Officier militaire</i>	<i>Sage</i>	<i>Vétéran endurci</i>
<i>Loup-garou</i>	<i>Oni</i>	<i>Saint</i>	<i>Victime sans défense</i>
<i>Lycéen(ne)</i>	<i>Otaku</i>	<i>Sait bien juger les gens</i>	<i>Vif d'esprit</i>
<i>Mac Guyver</i>	<i>Palefrenier</i>	<i>Samouraï</i>	<i>Vigilant</i>
<i>Magical girl</i>	<i>Passionné</i>	<i>Saut spectaculaire</i>	<i>Vision à rayon X</i>
<i>Maître d'arme</i>	<i>Peau écailleuse</i>	<i>Savant fou</i>	<i>Voit dans le noir</i>
<i>Maître de go</i>	<i>Péquenaud</i>	<i>SDF</i>	<i>Vol</i>
<i>Maître du déguisement</i>	<i>Peut voir l'invisible</i>	<i>Seigneur des Elfes</i>	<i>Voleur</i>
<i>Maître en arts martiaux</i>	<i>Philosophe</i>	<i>Sempai</i>	<i>Volonté de fer</i>
<i>Malin</i>	<i>Pillard</i>	<i>Sens aiguisés</i>	<i>Voyageur temporel</i>
<i>Maniaque de la propreté</i>	<i>Pilote</i>	<i>Sensei</i>	<i>Voyeur/pervers</i>
<i>Manipulateur</i>	<i>Pirate</i>	<i>Serial killer</i>	<i>Yakuza</i>
<i>Marin</i>	<i>Plouc (d'Osaka)</i>	<i>Shérif de l'espace</i>	<i>Yandere</i>
<i>Médecin</i>	<i>Plus vieux qu'il en a l'air</i>	<i>Sixième sens</i>	<i>Youkai</i>
<i>Mégalomane</i>	<i>Poète</i>	<i>Sorcier du dimanche</i>	<i>Zombie</i>

NOM :

SEXE :

ÂGE :

GROUPE SANGUIN :

APPARENCE :

ATTRIBUTS :

RELATIONS :

TALENTS & DONS :

RESSOURCES :

BLESSURES :

- ☐ LÉGÈRE
- ☐ GRAVE
- ☐ MORTELLE

POLIVOIRS :

EXTRAS EN RÉSERVE :

KOMA :

DÉTERMINATION :

☐	☐	☐	☐	☐	☐
+1	+2	+3	+4	+5	X