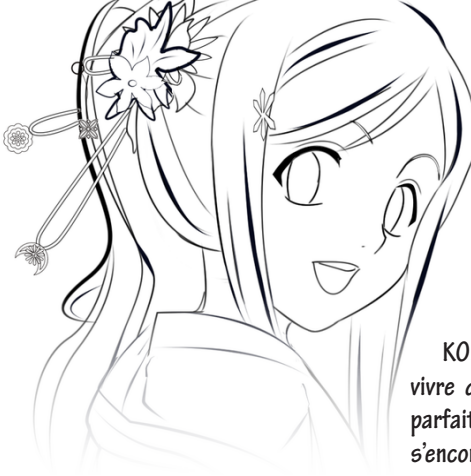


KOMA

beta 0.3



KOMA est un jeu de rôle vous permettant facilement de vivre des aventures inspirées de vos mangas favoris. Il est parfaitement adapté aux Meneurs de Jeu qui n'ont pas envie de s'encombrer de détails tout en ayant des Personnages Joueurs uniques et bigarrés. Comme il s'agit d'un système très libre, il est indispensable que tous les participants soient familiers avec les conventions et les clichés du genre ou de l'œuvre qui sert de décor à l'aventure. Pour jouer, il ne vous faut que quelques bouts de papier en guise de feuille de personnage, de quoi écrire et une poignée de dés ordinaires à six faces.

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.

Attribut : L'un des aspects primordiaux du personnage. Un Attribut sert à la fois à décrire un personnage et à définir les bonus qu'il aura lors de certains Tests. Une Relation est un type spécial d'Attribut.

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.

d6 : La notation d6 signifie "dé à 6 faces", c'est à dire un dé ordinaire, cubique et numéroté de 1 à 6. La notation Xd6+Y est un raccourci pour dire : « lancez X dés à six faces, additionnez-les et ajoutez Y au total pour avoir le résultat du jet. »

Difficulté : Lors d'un Test, il s'agit de la valeur qu'il faut au moins évaluer 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. 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 plupart 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 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.

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 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 avancée.

Seinen : Les mangas pour jeunes adultes. Alors que les shonen et les shojo traitent de façon très imagée du passage à l'âge adulte, les seinen abordent des sujets plus adultes de façon réaliste et mature. 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 (anime et manga) : *Akira*, *Berserk*, *Black Lagoon*, *Ghost in the Shell*, *Hellsing*, *Monster*, *Paranoia Agent*.

Shojo : Les mangas pour les 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'emphase 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 que les magical girls empruntent certains de leurs codes aux shonen. Exemples (anime et manga) : *Card Captor Sakura*, *Elle et lui*, *Fruits Basket*, *Mew Mew Power*, *Nana*, *Sailor Moon*, *Special A*.

Shonen : Les mangas pour les garçons. Le héros est souvent un bagarreur au sens de la justice aigüe qui se lance dans une quête initiatique où il y découvrira l'importance de l'amitié. 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 (anime et manga) : *Dragon Ball*, *Eyeshield 21*, *Fullmetal Alchemist*, *Goldorak*, *Hikaru no Go*, *Kenshin le vagabond*, *Lamu*.

Test : Lors d'un Test, on lance deux dés à six faces, on les additionne puis on y ajoute tout modificateur approprié. Si le total est supérieur ou égal à la Difficulté, le Test est réussi.

AU COMMENCEMENT...

Dans KOMA, les personnages sont décrits par un ensemble d'Attributs qui dépeint divers concepts importants de ce personnage. Un Attribut peut être une particularité ou une qualité comme *Charmant*, *Volonté de fer* ou *Ne renonce jamais*, ou bien un archétype ou un métier comme *Martien*, *Nécromancien*, *Béret vert* ou *Champion de Go*. Une capacité surnaturelle ou toute forme d'avantage peut aussi être défini comme un Attribut. Le seul impératif, c'est qu'un Attribut est toujours un aspect positif du personnage.

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 est adapté ou non. Attention, un Attribut peut aussi bien être quelque chose de simple comme *Costaud*, *Acrobate* ou *Leader-né* qu'un concept plus étoffé comme *Héritier de la Grande Ourse*, *Androïde sentimental* ou *Héros taciturne destiné à sauver l'univers*.

Mais ce n'est pas tout car il existe deux types spéciaux d'Attributs : les Relations et les Dons surnaturels. Ces derniers sont un peu particuliers et leur usage est réservé aux capacités vraiment surhumaines de certains personnages de manga, comme la possibilité de voler, d'envoyer des boules de feu ou de galvaniser toute une foule avec une simple chanson. Leur usage est limité par le Ki que possède un personnage. Les Dons surnaturels et le Ki sont traités en détails un peu plus loin.

Les Relations sont des Attributs comme *Meilleur ami de Seito*, *Amoureux de Keiko* ou *Némésis de Yoshimitsu*. Là où un Attribut ordinaire sert à décrire le personnage et ce qu'il sait faire, les Relations indiquent les gens qui sont important pour lui. En simplifiant les choses, une Relation est une sorte de lien karmique entre votre PJ et un autre personnage (qui peut être un autre PJ ou un PNJ de votre invention). Et lorsque les choses vont mal, ce lien karmique va permettre à votre PJ de dépasser ses limites si la Relation est impliquée dans la scène. 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 puissants lorsqu'ils laissent leurs émotions prendre le dessus (« Tu as tué mon ami ! Prépare-toi à mourir ! »).

Chaque Attribut (y compris les Relations et les Dons) se voit assigner un Rang allant de 0 à 6. Un Rang de 0 indique la normale humaine pour cet Attribut et par conséquent il n'est pas nécessaire d'indiquer les Attributs ayant un Rang de 0 sur la fiche de personnage. La progression est ensuite plus ou moins exponentielle avec un Rang de 6 qui symbolise le nec plus ultra. Néanmoins, c'est le MJ qui décide la signification d'avoir tel ou tel Rang dans un Attribut précis. Pour les Relations, le Rang représente la force du lien qui uni les deux personnages, et par conséquent l'impact qu'à cette Relation sur le PJ. Réservez donc le Rang de 6 pour représenter le Grand Amour, votre Rival ou une amitié à la vie à la mort. Le Rang d'un Don surnaturel est simplement indicatif de sa puissance et un Don de Rang 6 peut déplacer des montagnes.

COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE

Pour créer un personnage, rien de plus simple. Faites une liste d'Attributs, de Relations et de Dons surnaturels qui correspondent bien à votre concept, puis distribuez 10 points afin d'assigner un Rang de 1 à 6 à chacun d'entre eux. Dans un premier temps, essayez de vous limiter à trois ou quatre Attributs différents, quitte à faire des Attributs avec des noms à rallonge si vous n'arrivez pas à définir votre personnage en quelques concepts clés.

Si vous n'avez pas d'idée d'Attributs pour créer votre personnage, commencez par écrire une phrase courte pour décrire le concept du personnage ou une particularité intéressante. Bravo ! C'est votre premier Attribut. Maintenant, écrivez une courte phrase qui fait référence à son passé en guise de second Attribut. *Passé énigmatique* et *Amnésique* sont des Attributs acceptables si vous n'avez vraiment pas d'idée. Ensuite, rajoutez sur votre feuille de personnage une qualité qui n'a absolument rien à voir avec les deux Attributs précédents, et si possible totalement opposé, pour compléter le personnage. Enfin, prenez un autre PJ du groupe en guise de Relation et c'est fait.

Si vous êtes pressé, au lieu de distribuer les points, classez les Attributs par ordre d'importance et donnez un Rang de 4 au plus important, un Rang de 3 au second plus important, un Rang de 2 au troisième et un Rang de 1 au dernier. Bien sûr, ajustez la répartition des Rangs en conséquence si le PJ n'a pas un total de quatre Attributs/Relations/Dons.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre personnage, le décrire succinctement et lui écrire une petite histoire. 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. Néanmoins, si une pièce d'équipement est vraiment importante pour le concept du personnage, rien ne vous empêche d'en faire un Attribut.

À la discrétion du MJ, il est possible de donner plus de points aux joueurs pour créer leur PJ. Un budget de 15 points est ainsi idéal pour des PJs expérimentés ou qui font un grand usage de la Magie. Pour ceux qui préfèrent des légendes vivantes aux pouvoirs démesurés, 20 points est un bon point de départ.

ACTION !

Lorsqu'un personnage veut faire quelque chose dont la réussite est incertaine, il faut faire un Test pour savoir s'il réussit. Pour cela le joueur indique quel Attribut de son personnage il utilise puis le MJ lui indique la Difficulté à battre. Par défaut, cette Difficulté est de 9 mais elle peut aller de 3 pour une tâche triviale (mais pourquoi lancer les dés ?) à 18 pour une tâche presque impossible. On lance ensuite 2d6, on y ajoute le Rang de l'Attribut et on regarde si le total est supérieur ou égal à la Difficulté. Si c'est le cas, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec. En plus, obtenir un double 6 sur les dés est toujours une réussite alors qu'un double 1 est automatiquement un échec.

Le joueur peut vraiment choisir n'importe quel Attribut pour le Test, sauf que le MJ peut parfaitement augmenter la Difficulté 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. Et dans le cas où vraiment aucun de vos Attributs ne vous semblent utiles, vous lancez juste 2d6 sans rien y ajouter.

Les Relations peuvent être utilisées comme un Attribut mais en réalité, elles ont un rôle bien particulier et dans certaines circonstances, il est possible de les cumuler avec un autre Attribut lors d'un Test. Il est même possible de cumuler plusieurs Relations entre elles lors de cas vraiment graves. Par contre, pour pouvoir bénéficier du bonus d'une Relation, il ne suffit pas que les personnages impliqués dans cette Relation soient présents. Non, il faut que la Relation en elle-même soit mise en danger, qu'il y ait une certaine tension ou que ce soit un moment dramatiquement approprié. Par exemple, c'est le héros qui trouve un second souffle en découvrant que son amour (ou ses amis) sont en danger ou lorsqu'enfin il est face à face à son pire ennemi pour un dernier combat à la loyale.

Les Dons surnaturels fonctionnent d'une manière totalement différente des autres Attributs, et normalement vous n'ajoutez pas leur Rang au jet de dés. Par contre, dans la plupart des cas, vous pouvez activer un Don pour modifier le jet de dés ou même carrément vous en passer.

Dans le cas où plusieurs personnages tentent réciproquement d'empêcher l'autre de réussir, on fait à la place un Test en opposition pour tous les personnages impliqués. Il s'agit d'un Test ordinaire sauf qu'il n'y a pas de Difficulté. Seul celui qui a obtenu le plus haut total sur son jet réussit ce qu'il voulait faire. Et en cas d'égalité, c'est celui qui possède l'Attribut le plus spécifique qui l'emporte. 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 malgré tout à départager les personnages, il y a réellement égalité et rien ne se passe.

Enfin, les personnages peuvent décider de travailler en équipe. Chacun fait alors un Test comme d'habitude mais la Difficulté est diminuée d'un point par personnage qui participe après le premier. L'action n'est considérée comme réussie que si au moins la moitié des personnages impliqués a réussi son Test. Ainsi, si cinq personnages décident de fouiller ensemble une bibliothèque pour

trouver un vieux grimoire, ils font chacun un Test avec une Difficulté réduite de 4 points mais ils ne trouvent le livre que si au moins trois d'entre eux réussissent. En aucun cas la Difficulté d'un Test ne peut être réduite en-dessous de 6 de cette façon.

LES CONFLITS

Un conflit, c'est lorsque plusieurs personnages essayent de prendre l'avantage sur leurs adversaires et que la situation nécessite un peu plus de suspense et de complexité dans sa résolution qu'un simple Test en opposition. Il peut ainsi s'agir d'un combat, d'une joute oratoire, de la finale d'un tournoi de go ou de la tentative d'intrusion d'un hacker.

Un conflit est divisé en tours et durant un tour chaque belligérant a l'opportunité de faire une action décisive. L'ordre des actions des personnages est déterminé par un jet d'initiative : lancez tout simplement 2d6 pour chacun et ajoutez-y un éventuel Attribut approprié comme *Rapide* ou *Réflexes de combat*. Celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier puis les autres agissent par ordre décroissant. Au choix du MJ, le jet peut être fait seulement une fois en début de combat pour accélérer les choses ou au contraire être relancé au début de chaque tour.

Pour simplifier, lorsqu'un personnage fait son action du tour, le MJ détermine s'il s'agit d'une action offensive, d'une action défensive ou d'une action diverse :

- Une *action offensive* est une action où le personnage attaque un autre, quelle que soit la forme d'attaque utilisée. Sa résolution est un peu complexe et est décrite un peu plus loin.
- Une *action défensive* est au contraire une tentative d'éviter les attaques ennemies, que ce soit faire une esquivé, se mettre en posture défensive, se téléporter en sécurité, et ainsi de suite. Faire une action défensive donne un +2 à tous ses jets de défense durant le tour mais empêche le personnage de faire autre chose que se concentrer sur sa défense.
- Les *actions diverses* regroupent toutes les activités qui ne sont pas une forme d'attaque ou de défense. Elles ne suivent pas de règles particulières.

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, sauf si elle prendrait tout le tour pour être effectuée. 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 diverse, ou comme une action défensive s'il s'agit d'une manœuvre d'évasion. En gros, toute action qui ne prendrait qu'une fraction de tour pour être accomplie peut être considérée comme une action gratuite.

Lorsque c'est son tour d'agir, un personnage peut aussi décider de ne rien faire pour l'instant. Il aura alors une dernière occasion d'agir à la fin du tour. Cette possibilité de retarder son action est très importante si un personnage veut riposter, comme nous allons le voir de suite.

Résolution des attaques

La résolution d'une action offensive se fait en plusieurs étapes. Tout d'abord, il faut annoncer la cible de l'attaque. Celle-ci doit alors choisir entre se défendre normalement ou riposter. Il n'est possible de riposter que si l'on n'a pas encore agit ce tour-ci, d'où l'importance de retarder son action.

- Si le défenseur a choisit de se défendre, on fait un Test en opposition entre le jet d'attaque de l'attaquant et le jet de défense du défenseur. Le défenseur a un -1 cumulatif sur son jet pour chaque jet de défense qu'il a déjà fait ce tour-ci. Si l'attaquant gagne, le défenseur essuie un Revers.

- Si le défenseur choisit de riposter, on fait un Test en opposition entre le jet d'attaque de l'attaquant et celui du défenseur. Le gagnant n'est pas affecté par l'attaque de son adversaire et inflige à ce dernier deux Revers. Riposter compte comme son action pour le tour, que la riposte soit couronnée de succès ou non.

Un jet d'attaque est un Test sans Difficulté à la seule différence qu'il faut obligatoirement utiliser un Attribut exploitable offensivement. Un jet de défense suit le même principe sauf que l'Attribut doit être de nature défensive. Les Relations peuvent s'appliquer aussi bien aux jets d'attaque qu'aux jets de défense en fonction des circonstances.

Si vos aventures lorgnent sur la comédie, les joueurs sont d'ailleurs encouragés à trouver des applications offensives ou défensives à des Attributs qui à priori n'ont rien à voir avec le conflit en cours pour le plus grand amusement de tous.

La fin du conflit

Un personnage qui subit trois Revers dans le même conflit, même s'ils ont été infligés par des adversaires différents, est éliminé. Ce que cela signifie en réalité dépend du type de conflit mais en termes de jeu il est désormais dans l'impossibilité de contribuer au conflit en cours. Ainsi pour une joute oratoire, un personnage éliminé peut avoir été ridiculisé ou se trouver à court d'argument. Dans un combat classique, il peut être assommé (ou tué) ou avoir reçu une blessure trop sérieuse pour pouvoir continuer à se battre. Et dans le cadre d'une poursuite, être éliminé peut aussi bien signifier avoir été semé que finir dans le décor !

Un conflit prend fin une fois que tous les personnages d'un même camp ont été éliminés. Vous pouvez alors arrêter de tenir le décompte des Revers : ils disparaissent à la fin du conflit où ils ont été infligés. Par contre les conséquences de ces Revers (cicatrices, perte de réputation, vêtements déchirés,...) pourront mettre un peu plus de temps avant de disparaître eux aussi. Le MJ détermine aussi les conséquences à court et à long terme du conflit en fonction du camp qui a gagné et de ce qui s'est passé.

Pour des conflits plus intéressants (optionnel)

Un personnage peut tenter un « coup de maître » sur son jet d'attaque. Le joueur doit décrire précisément le coup de maître en question puis il se donne un malus de 3 ou 6 points sur son jet d'attaque. Si son attaque est réussie malgré tout (c'est-à-dire, il a battu la défense ou la contre-attaque adverse) et que son malus était de 3 points, il inflige un Revers de plus à son adversaire. Si le malus était de 6 points, il lui inflige deux Revers de plus, ce qui est généralement suffisant pour l'éliminer.

Au lieu d'infliger un Revers lors d'une attaque réussie, un joueur peut choisir d'infliger un état temporaire de son choix à sa victime. Cet état peut représenter une blessure grave comme un bras cassé ou être aveuglé ou tout ce qui peut être approprié à la situation comme une sévère humiliation ou être démoralisé. Chaque état est représenté par une Faiblesse temporaire appropriée (voir p. 17 pour le fonctionnement des Faiblesses). Le MJ détermine alors la façon dont le personnage pourra se débarrasser de cet état. La plupart du temps, il disparaîtra à la fin de la scène, sauf si le MJ estime qu'il peut y avoir des conséquences à long terme.

Enfin, pour ceux qui n'aiment pas tenir à jour le nombre de Revers accumulés par chacun, vous pouvez utiliser la variante suivante. Plutôt que d'être éliminé après accumulé trois Revers au cours d'un même conflit, un personnage est éliminé lorsqu'il subit deux Revers d'affilés. Un PNJ un peu plus costaud pourra demander trois Revers d'affilés, voire plus. Un tel changement renforce l'utilité des contre-attaques et des coups de maître et rend l'issue des conflits plus incertains. Le risque, c'est que personne ne réussisse à éliminer ses adversaires et que la résolution du conflit traîne en longueur.

À QUOI SERVENT LES RELATIONS ?

Les Relations sont un puissant outil aussi bien pour les PJs que le MJ. Cependant il n'est pas rare que les joueurs aient du mal à appréhender le concept et que le MJ ait des difficultés à les gérer. Pourtant c'est l'un des concepts les plus importants de KOMA.

Alors pourquoi les Relations sont importantes ? Déjà, elles indiquent au MJ quels sont les individus que votre personnage trouve intéressant. En effet, une Relation n'est pas forcément quelqu'un pour qui vous avez des sentiments forts ou que vous connaissez bien. Et il peut simplement s'agir de quelqu'un qui a attiré votre attention. La seule chose, c'est qu'il ne peut pas s'agir d'un parfait inconnu.

Le plus difficile reste à savoir comment utiliser les Relations en cours de jeu à bon escient. Déjà, sauf cas particuliers, une Relation a peu de chance d'intervenir en dehors d'un conflit. Pourquoi ? Et bien tout simplement parce que pour bénéficier du bonus d'une Relation, il faut que cette Relation soit impliquée ou bien qu'elle ait un rapport avec la situation actuelle. Et un conflit est la meilleure façon de faire en sorte pour que l'un ou l'autre se produise.

En clair, votre personnage peut bénéficier du bonus d'une Relation lorsque :

- Votre Relation est la source du conflit
- Votre Relation vous aide durant ce conflit
- Votre Relation est dans le camp adverse pour ce conflit
- L'un des enjeux du conflit a un impact (en bien ou en mal) sur votre Relation

Du coup, une Relation est à double tranchant. Car si vous voulez en bénéficier au maximum, vous serez obligé de vous mettre dans des situations où cette Relation ne s'en sortira pas indemne, ou tout du moins où elle aura des conséquences sur la suite des événements. Par la même occasion, cela veut dire qu'en prenant une Relation, vous indiquez au MJ que vous souhaitez vous retrouver dans des situations où cette Relation sera mise à dure épreuve. Et par conséquent, le Rang d'une Relation indique aussi l'impact qu'a cette Relation sur vous.

Pour résumer, là où les autres Attributs indiquent comment les personnages vont interagir avec l'univers de jeu, et par conséquent la façon dont ils vont résoudre les différents conflits, les Relations dévoilent sur quoi vont porter ces conflits. Et invariablement, les aventures vont petit à petit, scène par scène, finir par se polariser sur vos Relations.

Techniques avancées (optionnel)

Il est facile de modifier le fonctionnement des Relations pour les faire correspondre à un style particulier. Voici quelques exemples.

Par défaut, le bonus donné par une Relation dure tant que cette Relation est impliquée de façon pertinente dans le conflit en cours. Et par conséquent, le bonus n'est plus applicable lorsque la Relation n'est plus l'un des points focaux de la scène. À la place, le MJ peut décider qu'une fois qu'une Relation entre en jeu, le bonus s'applique jusqu'à la fin de la scène. Cela a un effet secondaire intéressant pour le MJ : en effet, cela peut créer un système d'escalade où l'adversaire des PJs fait en sorte que progressivement de plus en plus de leurs Relations soient impliquées jusqu'à ce qu'ils obtiennent assez de bonus pour que le PNJ n'ait plus besoin de retenir ses coups. Au final, si le MJ se montre assez malin, c'est un bon moyen d'émuler ce qui se passe dans les shonens.

À l'opposé, le MJ peut simplement dire que le bonus d'une Relation n'est valable que pour un seul jet et n'est utilisable qu'une fois par scène. Ça ne fonctionne bien que si les PJs possèdent de nombreuses Relations et à condition que les conflits donnent suffisamment d'occasions pour faire intervenir un maximum de Relations sans affecter la crédibilité de la scène. Avec un peu d'astuce, vous pouvez obtenir des conflits frénétiques où chacun essaye de faire intervenir au meilleur moment ses Relations et prendre la main à l'instant critique. Cette option peut être particulièrement utile pour certains types de shojo.

Une Relation n'est pas obligatoirement un lien avec un autre personnage. Il est ainsi parfaitement possible d'avoir des Relations envers un groupe (organisation, institution, corporation, société secrète, ...) ou même un lieu si le MJ l'accepte. Pour un groupe, les règles sont les mêmes que pour une Relation ordinaire sauf qu'il faut que le groupe lui-même ou l'un de ses représentants importants soit directement impliqué. Se battre contre de la chair à canon envoyée par le clan ninja que vous détestez n'est pas suffisant. Par contre, essayer de déjouer les intrigues de l'un des lieutenants du clan vous donnera un bonus. Pour un lieu, c'est plus simple : vous ne recevez le bonus que si vous vous trouvez dans ce lieu ou si le conflit a un impact sur le lieu.

Mais ce n'est pas tout ! Les Relations peuvent aussi servir pour représenter le code moral d'un PJ. Chaque concept (vertu, vice, dogme, ...) peut ainsi devenir une Relation comme « *Tu ne tuera point* » pour un personnage religieux, *Code du bushido* pour un samouraï, *Paresse* pour un faire-valoir pas très héroïque ou « *Mes amis avant tout* » pour votre héros de shonen type. Le principe c'est que ce genre de Relation sert ici à poser des dilemmes à un personnage et ainsi mettre à l'épreuve ses convictions. Le bonus de Relation n'est alors valable que lorsque le personnage est obligé d'aller à l'encontre du concept représenté par la Relation ou au contraire s'il refuse de trahir ses idéaux malgré les conséquences. Bien sûr, il faut que le dilemme moral ait de l'importance pour le conflit en cours et le choix ne doit jamais être facile : les conséquences dans un cas comme dans l'autre se doivent d'avoir un impact important sur la suite des événements.

Comme vous pouvez le voir, il est possible de recycler les mécanismes des Relations pour en faire autre chose. Maintenant, imaginez que vous autorisez à la fois les Relations classiques plus celles sur les groupes, les lieux et les concepts et que vous renommez le tout Motivations. Les règles ne changent pas, mais les joueurs ne vont certainement pas écrire sur leurs feuilles de personnage les mêmes choses que si c'était de simples Relations. Et ça change tout.

LES DONS SURNATURELS

Un Don surnaturel est une capacité d'un personnage qui est vraiment surhumaine. On pense tout de suite aux boules de feu des héros de shonen ou aux talents exotiques de certains monstres, mais un Don 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'affecter grandement les foules avec ses chansons. Bien sûr, un Attribut peut servir dans certains cas pour représenter ce genre de capacités, mais l'effet en pratique se limite à un bonus aux jets de dés et quelques effets spéciaux dans la description de son utilisation. Un Don surnaturel vous permet de faire un peu plus que ça.

Tout d'abord, tous les personnages possèdent une caractéristique que l'on nomme le Ki. En gros, le Ki est l'énergie vitale du personnage et les Dons puisent dans cette énergie pour fonctionner. Un PJ commence chaque aventure avec 10 points de Ki. À chaque fois qu'il utilise un Don, il consomme un nombre de points de Ki égal au Rang de ce Don. S'il ne possède pas assez de Ki pour payer le coût du Don, il n'est pas possible de l'activer. Autrement, un Don fonctionne automatiquement. À la fin de chaque scène, le personnage récupère automatiquement 2 points de Ki sans pouvoir dépasser 10.

Lorsqu'un personnage acquiert un Don surnaturel, il faut en définir les effets et le Rang. Le Rang étant proportionnel à la puissance des effets, le plus important est donc de définir ce que fait le Don. En pratique, c'est assez simple : les Dons sont divisés en 6 types d'effets, et pour chaque type il est indiqué ce que fait réellement le Don en fonction de son Rang. Le joueur peut ensuite décrire comme il le désire ce que représente son Don : un champ de force personnel est par exemple un Don du type Super-Attribut alors que rendre quelqu'un malade est plutôt du type Malédiction. Et comme activer un Don est automatique et ne nécessite pas de Test, il est parfaitement possible d'avoir des Dons aux effets quasi-permanents si le personnage dispose de suffisamment de Ki.

Même si activer un Don est automatique, si ce Don (généralement de type Attaque ou Malédiction) a des effets nocifs pour sa cible, cette dernière a une chance de résister à ses effets. Pour savoir si le Don a l'effet escompté sur la cible, selon la situation faites un Test en opposition contre la cible ou résolvez le tout comme une attaque. Cela veut dire aussi que durant un conflit un Don approprié peut être utilisé en guise de riposte et que l'on peut riposter à l'usage de certains Dons offensifs.

Voici les différents types possibles de Dons :

- *Attaque* : Ce type de Don permet de donner des « effets spéciaux » appropriés (l'équivalent d'un ou deux Extras) à une attaque adaptée. Si le Rang du Don est suffisamment élevé, l'attaque inflige en plus des Revers supplémentaires en cas de réussite : 1 Revers supplémentaire au Rang 2, 2 Revers supplémentaires au Rang 4 et 3 Revers supplémentaires au Rang 6.

- *Guérison* : Ce type de Don est suffisamment puissant pour tout simplement « effacer » un ou plusieurs Revers lors d'un conflit en cours. Le joueur doit bien sûr fournir une explication logique et appropriée à la situation. Retirer un Revers est un Don de Rang 3 alors que retirer deux Revers est un Don de Rang 6.

- *Super-Attribut* : Un Don de ce type s'utilise comme un Attribut ordinaire sauf qu'il coûte du Ki pour en bénéficier et que le bonus est cumulable avec celui d'un autre Attribut. Vous n'avez à payer le coût en Ki qu'une fois par scène et non pas une fois par utilisation. C'est ce genre de Don que vous utilisez pour représenter une super-force ou une aura de combat.

- *Aide* : Le personnage possède un Don capable d'augmenter le Rang de l'un des Attributs de la cible jusqu'à la fin de la scène en cours. Un Don de ce type n'affecte qu'une certaine famille d'Attributs, comme les Attributs basés sur l'apparence ou ceux qui ont un rapport avec l'intelligence. Lorsque vous utilisez le Don, l'un des Attributs appropriés de la cible est augmenté par le Rang du Don et il est possible que le Rang dépasse 6. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur vous-même.

- *Malédiction* : Un Don de ce type fonctionne exactement de la même façon qu'un Don de type Aide, sauf que le Rang de l'Attribut affecté est diminué au lieu d'être augmenté. Il est possible de rendre un Rang d'Attribut négatif de cette façon. Vous ne pouvez pas utiliser ce type de Don sur vous-même.

- *Utilitaire* : Un Don utilitaire est un Don qui n'appartient à aucun autre type. Il n'y a pas de règles particulières pour un Don utilitaire : le MJ se contente juste d'en estimer le Rang selon le l'encadré ci-dessous et de prendre en compte ses conséquences sur l'aventure. Un Don utilitaire dure généralement jusqu'à la fin de la scène en cours.

Rang 1 : L'effet a un impact négligeable (changer l'eau en vin, créer une illusion simple, déplacer lentement un objet léger par télékinésie,...)

Rang 2 : L'effet a un impact notable (voler comme un oiseau, devenir invisible, envoyer un message simple par télépathie,...)

Rang 3 : L'effet a un impact conséquent (devenir intangible, créer une illusion complexe, annuler les effets d'un sort de Niveau 1 ou 2,...)

Rang 4 : L'effet a un impact immense (se téléporter sans erreur de 10 km, prendre mentalement le contrôle de quelqu'un, transmuter de façon permanente 1 kg de n'importe quel métal en or,...)

Rang 5 : L'effet a un impact dramatique (incinérer tout un pâté de maison en un claquement de doigt, faire revenir les morts à la vie, voler à la vitesse du son,...)

Rang 6 : L'effet a un impact radical (contrôler le climat, invoquer une horde de zombies, rendre toute magie inopérante à proximité,...)

Il est possible de cumuler plusieurs effets en un seul Don. Dans ce cas, le Rang réel du Don est calculé en cumulant les Rangs de chaque effet voulu. Ainsi, un Don composé d'une Attaque de Rang 2 et d'une Altération de Rang 3 serait équivalent à un Don de Rang 5.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

À une ou deux exceptions près, les PNJs suivent les mêmes règles que les PJs. Ils ont donc des Attributs avec un Rang associé et ils font leurs Tests comme tout le monde. Par contre, ils ne sont pas créés à partir d'un total de points et le MJ assigne les Rangs des Attributs selon ses besoins. Pour simplifier la tâche du MJ, on a quatre grandes catégories de PNJs en fonction de l'importance de leur rôle dans l'aventure :

- Les figurants n'ont aucun Attribut. Sinon, ils sortiraient de la masse et ils ne seraient plus des figurants. Pour tous leurs Tests, ils lancent donc 2d6 sans rien ajouter. Si le MJ aime les PNJs un peu typé, il peut donner à un groupe de figurants un cliché du style *Touriste allemand en short* ou *Elfe hippie qui fait des câlins aux arbres* en guise d'Attribut au Rang 1 ou bien un Talent approprié. Si un figurant est impliqué dans un conflit, il est généralement éliminé dès le premier Revers qu'il reçoit.

- Les PNJs ordinaires ont seulement les Attributs nécessaires à leur rôle dans le cadre de l'aventure, comme *Paladin* ou *Policier incorruptible*, et rarement plus de trois différents. Ils seront donc assez spécialisés par rapport à un PJ mais ça ne veut pas dire qu'ils ne seront pas capables de battre un PJ dans son domaine de prédilection avec un peu de chance. Un PNJ de ce type a rarement des Dons ou d'autres capacités extraordinaires, mais si c'est le cas il a juste assez de Ki pour les utiliser 2 ou 3 fois durant l'aventure.

- Les PNJs exceptionnels sont les égaux des PJs et certains sont même capables de tenir tête à un groupe entier. Le MJ est libre de les détailler comme il le veut et ils peuvent même avoir des Attributs avec un Rang supérieur à 6 si c'est justifié. On les utilise pour représenter les PNJs principaux d'une aventure ou d'une campagne, comme le grand méchant de l'histoire ou un allié sûr. Le MJ peut aussi les rendre un peu plus coriace que les autres PNJs en décidant qu'il faut 4 Revers (voire plus) pour les éliminer d'un conflit et/ou en leur donnant suffisamment de Ki pour utiliser ses pouvoirs autant de fois que nécessaire pour combattre les PJs.

- Les Hordes sont un cas particulier. Parfois, les PJs feront face à un groupe de PNJs où chacun d'entre eux est trop faible individuellement pour causer du tort aux PJs alors qu'ils ont l'avantage du nombre. Résoudre un conflit avec un tel nombre de personnages s'avérerait trop long et trop fastidieux : ces PNJs insignifiants sont donc remplacés par des Hordes. Chaque Horde est géré comme un seul personnage, même si la Horde représente plusieurs dizaines d'individus (et même plus !), avec un unique Attribut du genre *Escouade de ninjas* ou *Nuée de rats enragés* dont le Rang représente la difficulté à vaincre le groupe (et il dépasse souvent 6). Généralement, il faudra un travail d'équipe efficace pour se débarrasser d'une Horde sans trop de bobos.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

À la fin de chaque séance de jeu, le MJ donne de 1 à 10 points d'expérience à chaque joueur en fonction de sa performance, du bon temps passé et de la progression dans l'histoire. Le montant exact dépend de la vitesse à laquelle les PJ's doivent évoluer. De 3 à 5 points d'expérience par séance de jeu est une vitesse raisonnable, ce qui permet une amélioration des personnages toutes les deux ou trois séances.

Entre deux aventures, il est possible d'échanger 10 points d'expérience pour augmenter d'un Rang un Attribut (ou Relation, Équipement, Mecha,...) ou en acquérir un nouveau au Rang 1. La Magie coûte bien évidemment le double (soit 20 points pour +1 Rang) et il n'est pas possible de dépasser le Rang 6. Si vous utilisez la règle sur les Talents, chaque nouveau Talent coûte 10 points d'expérience.

Un joueur peut aussi dépenser un point d'expérience pour modifier un Attribut ou une Relation existant. La modification doit avoir un rapport avec ce qu'il s'est passé durant les aventures du personnage et le nouvel Attribut ou Relation doit avoir un lien avec celui qui a été remplacé. Par exemple, une Relation du type *Shin est mon meilleur ami* peut devenir *Je hais Shin de tout mon cœur* après une aventure où Shin a trahit le personnage dans un moment critique. À l'inverse un Attribut comme *Otaku autiste* ne peut pas être transformé en *Guerrier macho redoutable* sans un grand chamboulement.

Un MJ peut aussi décider de ne pas s'embêter avec les points d'expérience et de simplement donner un Rang supplémentaire dans un Attribut au choix du joueur ou un nouveau Talent à la fin de chaque aventure. Dans ce cas, la Magie progresse par demi-Rangs (ce qui n'a aucune conséquence sur le jeu) ou au bon vouloir du MJ en fonction de ce qui se passe durant les aventures.

STOP !

Les règles qui suivent sont optionnelles et ne sont là que pour faciliter la création de certains concepts de personnages. Elles ne sont absolument pas requises pour jouer. Demandez à votre MJ s'il en utilise toute ou partie avant de continuer votre lecture.

LA MAGIE

On appelle Magie tout type de pouvoir surnaturel aux applications nombreuses et impressionnantes mais qu'il n'est pas possible d'utiliser pour résoudre tous ses problèmes. Selon l'univers il peut s'agir de sorcellerie, de pouvoirs cosmiques, de dons psychiques, des pouvoirs ki ou n'importe quoi d'autre d'approprié. Les règles de Magie sont optionnelles : si un pouvoir surnaturel est subtil et/ou limité dans son application, un Attribut ordinaire (avec éventuellement quelques Extras) ou un Don surnaturel suffira amplement. Le parti pris est qu'au lieu de faire une longue liste de capacités thématiques, on a à la place un pouvoir spécial, la Magie, qui permet de faire abstraction de tout ça tout en conservant un thème fort.

Comme pour un Attribut, un personnage a un Rang en Magie qui va de 0 à 6 mais il n'est pas possible d'utiliser la Magie si on ne la possède pas au moins au Rang 1. Chaque Rang de Magie coûte le double d'un Rang d'Attribut ordinaire et comme pour les Attributs, vous devez lui donner un nom descriptif comme *Adeptes du Feng Shui*, *Élémentaliste du feu* ou *Apprenti sorcier*. Ce n'est pas grave si c'est un nom assez vague, l'essentiel c'est de pouvoir identifier facilement le type de pouvoir qui est utilisé.

Chaque type de Magie possède aussi une limitation mineure, comme l'obligation de faire des invocations ou l'impossibilité d'affecter des cibles de couleur jaune. Si une limitation est suffisamment handicapante, le MJ peut fournir un bonus pour compenser. Pour vous aider, il y a plusieurs exemples de types de Magies dans l'encadré page suivante.

La Magie permet de faire une chose très simple : elle permet d'utiliser n'importe quel Don surnaturel dont les effets sont en accord avec le type de Magie utilisé. Il y a cependant deux limitations : d'une part, il n'est pas possible de répliquer un Don dont le Rang est supérieur à son Rang de Magie ; d'autre part, il faut réussir un Test d'activation pour que le Don fonctionne. Toutes les autres règles sur l'utilisation des Dons s'appliquent normalement, y compris le coût en Ki. Ainsi, avoir *Magie : Pyrokinésie* au Rang 3 permet d'utiliser toutes sortes de Dons basés sur le feu mais uniquement ayant un Rang allant de 1 à 3.

Lorsque vous utilisez la Magie, vous commencez par décrire l'effet voulu, dans la limite des effets imposé par le thème de la Magie utilisé, puis vous déterminez quel est le Don le plus approprié et son Rang. Dépensez ensuite un nombre de points de Ki égal au Rang de ce Don et après faites un Test d'activation pour savoir si le pouvoir fonctionne ou pas. Le Test d'activation est un Test normal dont la Difficulté est égale à 8 plus le Rang du Don émulé. Un Attribut, un Talent, des Faiblesses ou des Relations appropriées s'appliquent selon les règles habituelles. En cas d'échec, le Ki est dépensé en vain et le pouvoir ne fonctionne pas. Enfin, si l'effet est nocif pour la cible, faites comme pour un Don ordinaire pour savoir si elle résiste ou pas.

EXEMPLES DE MAGIE :

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 ses pouvoirs. 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 d'au moins une minute pendant lequel le personnage négocie avec les esprits, mais il n'est limité dans les effets possibles que par les services que peuvent lui rendre les esprits.

Féerie : La magie des fées, basée principalement sur les illusions, les malédictions mineures et les charmes. Il s'agit normalement d'un don inné réservé aux créatures ayant une origine magique. Elle ne fonctionne pas sur ceux qui ne croient pas aux fées mais ceux qui y croient ont un -2 à leur jets de défense contre ce genre de pouvoir.

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 vous demande au moins une minute de préparatifs mais les effets du Feng Shui sont indétectables et fonctionnent 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 limite leur polyvalence.

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. En plus, un mage doit consulter régulièrement le grimoire où il a consigné tous ses sorts s'il ne veut pas les oublier.

Onmyodo : La magie traditionnelle japonaise. Un onmyoji est capable d'appeler les esprits de la nature 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.

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. Ils ont aussi l'avantage de ne pas vous exploser à la figure comme la magie arcane si votre concentration est brisée.

Vaudou : La magie qui permet d'invoquer les loa, des esprits très puissants. Cette magie ne fonctionne pas sur les mers et les océans et 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 reçoivent un -2 à leurs jets de défense contre les sorts d'un sorcier vaudou et il est aussi possible de fabriquer des fétiches (wanga) pour conférer des pouvoirs magiques temporaires à leurs possesseurs au même Niveau qu'un effet d'altération ou utilitaire normal.

TALENTS ET FAIBLESSES

Il n'y a pas que les Attributs qui peuvent servir à décrire un personnage. Les Talents et les Faiblesses permettent de donner un peu plus d'épaisseur et de couleur aux personnages sans alourdir les règles.

Un Talent est un domaine où le personnage est particulièrement doué. Mais contrairement à un Attribut, un Talent est extrêmement spécifique et ne concerne généralement que des thèmes secondaires au concept du personnage. On aura donc plutôt des Talents comme *Cuisine*, *Conduite automobile*, *Occultisme*, *Mathématique* ou *Connaissance des poissons exotiques*. Cependant, vous n'êtes pas obligé de prendre des Talents totalement inutiles et vous pouvez même prendre un Talent qui recoupe en partie l'un de vos Attributs. Mais dans tous les cas, un Talent sera toujours plus spécialisé qu'un Attribut et il ne permettra jamais de faire les mêmes choses.

Les Faiblesses sont l'inverse des Talents. Ils servent à indiquer les domaines dans lesquels le personnage est vraiment mauvais. C'est le cliché de la fille qui non seulement ne sait pas cuisiner mais dont les plats sont dangereux ! Contrairement aux Talents, vous pouvez vous permettre d'avoir des Faiblesses plus généraliste comme *Maladroit* ou *Inadapté social*. Mais attention, une Faiblesse trop générale handicapera fortement le personnage. Il est à noter que bien qu'il est possible d'avoir un Attribut qui dénote une certaine faiblesse, comme *Informaticien timide*, une Faiblesse dénote un véritable handicap qui peut poser au personnage des problèmes insurmontables.

Lors d'un Test, posséder un Talent approprié à la situation donne un +2 au jet de dés. Ce bonus est cumulable avec un Attribut mais plusieurs Talents ne sont pas cumulables entre eux. Dans le même ordre d'idée, si une Faiblesse d'un personnage s'applique à l'un de ses Tests, il a un -2 à son jet. Et contrairement aux Attributs et aux Talents, les Faiblesses se cumulent entre elles. Si par malheur votre PJ *Manchot*, *Cul-de-jatte* et *Maladroit* doit se battre, il a de fortes chances d'avoir un -6 à ses jets !

Lors de la création d'un personnage, chaque Talent coûte un point. Contrairement aux Attributs, aux Relations et à la Magie, les Talents n'ont pas de Rang. Soit on possède un Talent précis soit on ne le possède pas. Le MJ peut vous fournir une liste de Talents appropriés ou vous laisser inventer vos propres Talents. Dans ce cas, si vous choisissez des Talents pas suffisamment spécifiques au goût du MJ, ce dernier doit vous conseiller d'en faire plutôt des Attributs.

Les Faiblesses n'ont pas de Rang non plus et elles ne coûtent pas de points à acquérir. Chaque Faiblesse que vous prenez vous donne un point de plus à répartir entre vos Attributs, Magies, Talents, Mechas, etc. Cependant, si vous prenez une Faiblesse qui n'est pas un véritable handicap (comme avoir une phobie de la magie dans un monde où la magie n'existe pas), le MJ est libre de ne pas vous accorder le point bonus. À part ça, vous n'êtes pas limité sur le nombre de Faiblesses que vous pouvez prendre, mais il est déconseillé d'en prendre plus de trois à moins que vous ne voulez jouer un personnage incapable de faire quoi que ce soit.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Par défaut, les règles assument que chaque personnage possède les outils nécessaires pour utiliser leurs Attributs (et Talents). De même, le nombre de Revers qui peuvent être infligés lors d'un conflit ne dépendent pas de l'arme utilisée (ou de tout autre objet adéquat pour ce conflit) mais simplement de l'habilité et du Rang des Attributs 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, les mechas et diverses autres pièces d'équipements rares mais objectivement plus efficaces que leurs équivalents ordinaires. Pour ce genre d'équipement on peut les prendre comme Équipements, une variante d'Attributs à l'instar des Relations.

Un Équipement a un Rang de 0 à 6, tout comme un Attribut. Un Rang de 0 indique un objet ordinaire : si un personnage a besoin d'un tel objet, on considère qu'il peut se le procurer facilement. Pas la peine donc de les noter sur la feuille de personnage. Les Rangs supérieurs servent pour les objets exceptionnels et comme toujours le Rang 6 est à réserver aux Équipements les plus puissants qui existent.

Un Équipement donne un bonus à son Rang à tous les Tests où il peut être utile, en plus des autres modificateurs au jet de dés (y compris d'autres Équipements). Une arme donnera ainsi un bonus aux jets d'attaque lorsqu'on la manie et une armure donnera un bonus aux jets de défense à condition qu'elle protège contre ce genre d'attaque. De même, un véhicule donnera certainement un bonus aux Tests pour faire des manœuvres, semer un adversaire et ainsi de suite.

Le défaut d'un Équipement c'est qu'il peut être égaré, volé, détruit ou simplement être rangé sagement à la maison. Bref, il y aura des moments où l'Équipement ne sera tout simplement pas disponible. Le MJ doit faire preuve de bon sens en fonction de la situation. Attention, cette limitation n'est pas là pour punir les joueurs : ils doivent être capables d'utiliser leurs Équipements lorsqu'ils en ont besoin. Non, le but est d'éviter qu'un joueur ne résolve tout ses problèmes avec toujours le même Équipement. En contrepartie, si l'Équipement est détruit ou définitivement perdu, sera récupéré d'une façon ou d'une autre avant le début de la prochaine aventure. Bien sûr le MJ peut aussi décider que l'Équipement récupéré peut être une réplique ou un Équipement équivalent mais pas identique si ça colle mieux avec l'histoire.

Un Équipement coûte 1 point par Rang à la création de personnage. Un personnage peut avoir autant d'Équipements qu'il le souhaite, mais il est préférable que le MJ les limite à des pièces d'équipement qui sont vraiment indissociables du concept du personnage, comme le sceptre magique d'une magical girl ou la paire de Beretta custom de l'adepte local du Gun-fu. Une mauvaise utilisation des Équipements peut sévèrement déséquilibrer le jeu, le MJ doit donc être vigilant s'il autorise cette règle.

LES MECHAS

Les mechas sont les robots géants de toutes formes que l'on retrouve dans les mangas et les animes. Bien qu'il soit possible d'utiliser les Équipements pour représenter un mecha, cela ne représente pas à sa juste valeur l'impact que peut avoir ces machines. À la place, un personnage peut utiliser une partie de ses points pour acquérir un ou plusieurs mechas. Chaque mecha se voit associer un Rang allant de 1 à 6, ce Rang indiquant la taille et la puissance du robot. Un mecha de Rang 1 mesure approximativement 3 m et chaque Rang suivant double sa taille. Comme pour un Équipement, un mecha coûte un point par Rang.

Un mecha possède des Attributs comme un personnage et 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 trois Attributs que le pilote peut utiliser à la place des siens pour tout Test approprié. Ces Attributs représentent les différentes caractéristiques du mecha (y compris ses systèmes d'armement) et ont chacun un Rang égal au Rang du mecha.

Le mecha dispose aussi d'un bonus égal à son Rang à tous ses Tests où sa taille est un avantage, tout particulièrement les jets d'attaque et de défense lors de conflits physiques. Ce bonus se cumule à celui d'un Attribut. En contrepartie, il gagne un malus équivalent lorsque sa taille est handicapante (par exemple pour manœuvrer dans des endroits étriqués).

Le MJ peut aussi autoriser à personnaliser les mechas. Dans ce cas, redistribuez les Rangs entre les trois Attributs comme vous le désirez mais il ne doit pas y avoir un écart de plus de 4 Rangs entre ces Attributs. Ces Attributs peuvent être en plus être modifiés par des Extras mais n'utilisez pas les points provenant du budget de création du personnage pour ça. C'est le nombre de points à répartir entre les Attributs du mecha qui sont réduit à la place.

Attention ! Un mecha ne peut pas avoir ni Relations, ni Dons surnaturels et ne peut pas utiliser a Magie. Il n'a d'ailleurs pas de Ki. Vous pouvez par contre utiliser les Talents pour représenter certains gadgets (comme un ordinateur de visé) et les Faiblesses pour indiquer certains points faibles. L'utilisation des Équipements pour les mechas n'est pas conseillé mais c'est acceptable pour certains concepts.

LES EXTRAS

Les Attributs et les Dons surnaturels sont assez flexibles pour qu'avec un peu d'imagination il soit possible de les utiliser pour représenter la plupart des pouvoirs spéciaux et de faire appel à la Magie lorsque ça ne suffit pas. Cependant, pour émuler certains concepts, il manque une certaine finesse qui les rend inadaptés.

Les Extras sont des options que vous pouvez rajouter à un Attribut ou à un Don surnaturel pour le personnaliser. Un Extra n'a pas de Rang contrairement à un Attribut. Soit vous avez un Extra, soit vous ne l'avez pas. Chaque Extra modifie le coût final de l'Attribut ou du Don auquel il est associé d'un point. Il s'agit d'un point en plus si l'Extra est une amélioration et d'un point en moins si l'Extra est une limitation. Quoiqu'il arrive, le coût final d'un Attribut ou d'un Don ne peut pas être réduit en-dessous de 1 point.

Les Extras sont normalement définis par les joueurs avec l'aval du MJ. Il est possible par exemple d'accorder à un Attribut des capacités particulière comme pouvoir paralyser un ennemi, affecter plusieurs personnes à la fois, avoir ses effets durer pendant plusieurs tours de suite ou au contraire nécessiter un rituel pour être utilisé, ou ne pouvoir être utilisé qu'un nombre limité de fois par séance ou n'être capable d'affecter que les personnages de sexe féminin. Par contre, il n'est pas nécessaire de prendre des Extras pour représenter ce que permet déjà un Attribut ou un Don. Ainsi invoquer des plantes pour créer un bouclier est une simple application de l'Attribut dans un jet de défense, donc un Extra n'est pas nécessaire pour ça.

Un petit exemple : Keiichi veut un pouvoir qui lui permet de contrôler un essaim d'insecte. En tout logique, il faudrait au minimum un Extra par sale tour que Keiichi peut faire exécuter à son essaim, plus éventuellement un Extra pour permettre à l'essaim d'affecter plusieurs cibles en même temps. Keiichi décide en plus qu'il doit se concentrer pour utiliser ce pouvoir et que l'essaim doit déjà se trouver à proximité (soit deux restrictions). Au final, Keiichi choisit d'utiliser l'essaim pour distraire ses ennemis, manipuler de petits objets à distance et l'utiliser pour empoisonner ses ennemis, le tout avec un effet de zone, soit quatre bénéfices. On a donc le coût de l'Attribut qui est augmenté de $4 - 2 = 2$ points au final.

EXEMPLES DE PERSONNAGE

Pour illustrer ce qu'il est possible de faire avec les Attributs et certaines règles optionnelles, vous trouverez dans les pages suivantes six PJs prêts à jouer tirés de genres divers. Hikaru, Satoshi et Althéa sont créés à partir de 10 points alors que Kage, Midori et le Lieutenant Rei Kushinada ont été créés avec 15 points.

Hikaru le rônin

Hikaru était un jeune samouraï ordinaire qui étudiait le kenjutsu sous l'œil bienveillant de son sensei Akira. Jusqu'au jour où 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 de l'Envol du Dragon Céleste 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.

Dernier héritier de la technique de l'Envol du Dragon Céleste 3

Rônin laconique 1

La mort plutôt que le déshonneur 2

À la recherche de l'assassin de son maître (Relation) 2

Amour pour Akari (Relation) 2

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 de l'Envol du Dragon Céleste aux hommes du shogun, ce qui signa son arrêt de mort afin qu'il n'enseigne cette technique à personne d'autre. 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.

Le ninja borgne 3

« Prépare-toi à affronter les sombres lames de l'enfer ! » (Don) 4

Ninjustu (Magie) 2

Loyal envers le shogun (Relation) 2

Hikaru, tu vas payer ! (Relation) 2

Le 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 (Rang 1), d'escalader les murs comme une araignée (Rang 1), faire des bonds vertigineux (Rang 2) et de devenir invisible (Rang 2). Kage l'utilise surtout à des fins défensives ou pour jouer avec ses proies. Les sombres lames de l'enfer, sa technique secrète, sont représentées par un Don de type Super-Attribut.

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 elle souhaitait de tout son cœur 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 se terre dans les catacombes du château et découvre par hasard l'armure de son ancêtre Galathée, une guerrière légendaire dont on conte encore aujourd'hui ses 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 aucune expérience au 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 et même Götz et Tsukuyomi ont du mal à réaliser qu'elle n'est plus la petite princesse sauvage qu'ils ont sauvé naguère.

Noble guerrière errante 2

Jolie princesse mélancholique 1

Armure de Galathée (Équipement) 2

Déterminée à vaincre la Sorcière des marais (Relation) 3

« Pour mes compagnons ! » (Relation) 1

Talents : Tactiques anti-démons, Connaissance des mythes et légendes, Survie en forêt

Faiblesses : Manque d'assurance, Cynique et acerbe

Les pouvoirs de l'armure de Galathée 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. Une fois, Althéa a même réussi à absorber sans dommage un sort de foudre avec !

Pretty Angel Mimi, chasseuse de démons

Midori est en apparence une écolière comme les autres. Elle aimerait bien que ce mufler de Eichi se décide enfin à remarquer sa présence et que ses parents arrêtent de la gronder parce qu'elle s'endort pendant les cours. Mais ce qui lui complique 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. 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.

Une âme pure et innocente 4

Secrètement amoureuse de Eichi (Relation) 3

Pour la justice et l'amour (Relation) 2

Protégée de Gabriel (Relation) 1

Lance de Longinus (Équipement) 2

Mahou-shoujo Pretty Angel Mimi (Magie) 2

Talents : Gymnastique rythmique et sportive, Romans à l'eau de rose

Faiblesses : Trop naïve, Frêle et douillette, Tête en l'air

La Magie de Midori est de type anime avec des dessins ésotériques tirés de la Kabbale qui apparaissent lorsqu'elle se transforme ou quand elle active ses pouvoirs. Midori ne peut 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 de Niveau 2). Elle est aussi capable de créer des ailes de lumière pour voler (Niveau 2), détecter les démons (Niveau 1), immobiliser temporairement un démon (Niveau 2) et copier les pouvoirs des démons qu'elle a déjà capturés.

Gabriel est un Ange déguisé en chat. Sous cette forme ses pouvoirs sont extrêmement limités (équivalent à un Rang 1 en Magie) mais lorsque la situation l'exige, il peut se transformer en lion ailé flamboyant et ainsi utiliser librement tous ses pouvoirs angéliques. Malheureusement pour Midori, Gabriel n'a aucun contrôle sur sa métamorphose et elle ne se produit qu'en des circonstances exceptionnelles.

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 présidente 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. Et son père est en prison pour une histoire d'extorsion de fond. 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 ?

Joli garçon populaire 2

Meilleur élève de sa classe 2

Amoureux de Yukina (Relation) 3

Abandonné par ses parents (Relation) 2

A peur de devenir un criminel comme son père (Relation) 2

Talent : Kendo

Faiblesses : Froid et cruel, Extrêmement jaloux

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. 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.

Full metal cyborg (Extra : camouflage thermoptique [+1], interfaces neurales [+1], maintenance régulière [-1]) 3

Ex-membre des forces spéciales de la police 3

« Suis-je humaine ou une machine ? » (Relation) 2

Loyale au commissaire Tsurugi (Relation) 3

Murakumo (Mecha) 2

- *Railgun* (Extra : 6 utilisations par séance seulement [-1]) 3

- *Camouflage thermoptique* 2

- *Canons à glue* (Extra : fabrication de filins [+1]) 1

Talents : *Piratage informatique, Leadership, Arts martiaux*

Faiblesse : *Froide et distante, Trop téméraire*

Le Murakumo 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'agirait 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. Le Murakumo n'est généralement déployé que dans les situations de crise.

KOMA version 0.3 Copyright 2011 Xavier RAOULT

Illustration 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/>

SOMMAIRE

Introduction/Glossaire	1
Au Commencement	3
Action !	5
Les Conflits	6
Résolution des attaques.....	7
La fin du conflit.....	7
Pour des conflits plus intéressants (optionnel)	8
À quoi servent les Relations ?	8
Techniques avancées (optionnel)	9
Les Dons surnaturels.....	10
Les Personnages Non Joueurs.....	13
Progression des Personnages	14
La Magie	15
Exemples de Magie.....	16
Talents et Faiblesses.....	17
Équipements Spéciaux	18
Les Mechas	19
Les Extras.....	20
Exemples de personnage.....	21
Exemples d'Attributs	28
Feuille de personnage.....	30

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 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 !

A le bras long

Adore mener ses ennemis dans des pièges

Agent secret

Agile

Aime donner des ordres

Alchimiste

Ami de tous les animaux

Antihéros

Archer

Acrobate

Arnaqueur

Athlétique

Auteur

Avocat

Baratineur

Barbare

Barman

Beauté du diable

Berserker

Biologiste

Bishonen

Boucher

Buffon

Bourreau

Bourrin

Boxeur

Bretteur

Bruce Lee

Campeur

Casanova

Cascadeur

Champ de force

Charismatique

Chef cuisinier

Chirurgien

Clairvoyant

Combattant des rues

Comédien/acteur

Commercial

Contacts avec la pègre

Contrebandier

Contrôle mental

Couard invétéré

Courtisane

Cowboy

Cyborg

Danseur

Dealer

Décharge électrique

Dégaine plus vite que son ombre

Détective privé

Difficile à toucher

Dilettante

Diplomate

DJ

Dojikko

Doué pour l'escrime

Dresseur

Dur à cuir

Éclaireur

Élu par une ancienne prophétie

Éminence grise

Enquêteur de l'étrange

Épicurien

Érudit

Esclave

Étudiant

Explorateur

Extralucide

Fabricant de robots

Farceur

Femme au foyer

Femme d'action

Femme-chat

Forgeron

Fort comme un ours

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

KOMA

Feuille de personnage

Nom :

Apparence :

Sexe :

Âge :

Groupe sanguin :

Attributs :

Relations :

Dons/Magie :

Talents :

Mecha/équipement :

Notes diverses :

Faiblesses :

Ki : ○○○○○○○○○○○○○○