



# KOMA

beta 0.5

À la base, KOMA est un jeu de rôle où les personnages vivent des histoires mélangeant drame, action et humour à la façon d'un manga. Les règles ici ne cherchent pas à simuler une quelconque réalité mais à servir d'outils pour aider les joueurs à retrouver l'ambiance de leurs mangas favoris. Les règles de base sont faciles à maîtriser et flexibles, et de nombreuses options vous sont données afin de recréer parfaitement l'ambiance recherchée et de faire ressortir les thèmes propres au genre choisi. Il est aussi 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. Néanmoins pour le bon déroulement d'une partie, 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.

Les règles sont divisées en gros en 3 parties : les quatre premiers chapitres couvrent l'essentiel des règles, les trois chapitres suivants concernent quelques règles optionnelles ou spécifiques à certains genres, et le dernier chapitre regroupe les règles spécifiques au MJ et quelques conseils. Quelques annexes pour vous inspirer concluent l'ensemble. Pour apprendre à jouer, vous pouvez vous contenter de lire les règles de base, plus les chapitres réservés au MJ si vous avez l'intention d'en être un.

En plus des règles, de quoi écrire et d'un endroit approprié, il ne vous faut que quelques dés ordinaires à six faces pour jouer. Des copies de la feuille de personnage fournie à la fin de cet ouvrage sont recommandés mais pas indispensables.

KOMA version 0.5 Copyright 2012 Xavier RAOULT

Illustration par Abyss Valkyrie

Des Questions ou des commentaires ? Contactez-moi à : [komajdr@free.fr](mailto:komajdr@free.fr)

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

# SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : LES PERSONNAGES .....	5
LES ATTRIBUTS .....	5
LES RELATIONS .....	6
LES TALENTS .....	6
LES FAIBLESSES.....	7
LA DÉTERMINATION, LES BLESSURES ET LES KOMA.....	7
CRÉER SON PERSONNAGE .....	8
CHAPITRE 2 : LES RÈGLES DE BASE .....	11
LES TESTS .....	11
UTILISER SES MOYENS .....	11
LES DUELS.....	12
LES KOMA.....	14
LA PROGRESSION DES PERSONNAGES .....	16
CHAPITRE 3 : LES CONFLITS .....	17
INITIER UN CONFLIT.....	17
LES ACTIONS .....	18
RÉSOLUTION DES ATTAQUES.....	19
LA FIN DU CONFLIT.....	20
RELATIONS ET CONFLITS .....	20
TACTIQUES AVANCÉES .....	21
CHAPITRE 4 : BLESSURES ET DÉTERMINATION.....	24
LA DÉTERMINATION ET LES DÉGÂTS.....	24
RÉCUPÉRER SA DÉTERMINATION .....	25
LA DÉTERMINATION EN DEHORS DES CONFLITS.....	25
LES BLESSURES .....	26
CHAPITRE 5 : LES POUVOIRS .....	28
LES BASES .....	28
LES TYPES D'EFFETS .....	29
LES EXTRAS .....	30
LA MAGIE .....	31
CHAPITRE 6 : LES RESSOURCES .....	35
LES ÉQUIPEMENTS .....	35
LES MECHAS .....	36
LES ALLIÉS.....	37
CHAPITRE 7 : VARIANTES .....	38
CONFLITS RAPIDES.....	38
PLUS DE VIOLENCE !.....	39
LES RELATIONS : TECHNIQUES AVANCÉES.....	40
SIMPLIFIER LES RELATIONS.....	41

CHAPITRE 8 : LA BOÎTE À OUTILS DU MJ .....	43
LES PERSONNAGES NON JOUEURS .....	43
GERER LES TESTS .....	44
UN DERNIER MOT SUR LES RELATIONS .....	45
LA CRÉATION DE SCÉNARIO .....	45
LE TROIS PAR TROIS .....	47
EN COURS DE JEU .....	47
ANNEXE 1 : SHONEN VS SHOJO .....	49
LES SHONEN .....	49
LES SHOJO .....	51
HIKARU ET KAGE, VERSION SHOJO .....	52
ET LES SEINEN DANS TOUT CA ? .....	53
ANNEXE 2 : EXEMPLES DE PERSONNAGE .....	54
HIKARU LE RŌNIN .....	54
KAGE LE NINJA .....	55
ALTHÉA, PRINCESSE GUERRIÈRE .....	56
PRETTY ANGEL MIMI, CHASSEUSE DE DÉMONS .....	57
SATOSHI, LYCÉEN MODÈLE .....	58
LIEUTENANT REI KUSHINADA, CYBER-POLICE DE NEOTOKYO .....	59
ANNEXE 3 : EXEMPLES D'ATTRIBUTS .....	60
FEUILLE DE PERSONNAGE .....	62

## 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.

**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 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.

**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 évoluée et l'intrigue a avancé.

**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 : *Akira*, *Berserk*, *Black Lagoon*, *Ghost in the Shell*, *Hellsing*, *Monster*, *Puella Magi Madoka Magica*.

**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 : *Card Captor Sakura*, *Elle et lui*, *Fruits Basket*, *La Rose de Versailles (Lady Oscar)*, *Nana*, *Sailor Moon*, *Special A*.

**Shonen** : Les mangas pour les garçons. Le héros est souvent un bagarreux 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 : *Dragon Ball*, *Eyeshield 21*, *Fullmetal Alchemist*, *Gurren-Lagann*, *Hikaru no Go*, *Lamu*, *One Piece*.

**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.

# CHAPITRE 1 : LES PERSONNAGES

Dans KOMA, les personnages sont décrits par un ensemble de Traits, qui sont divisés en trois grandes catégories : les Moyens, les Pouvoirs et les Ressources. Les Pouvoirs représentent les capacités surnaturelles majeures d'un personnage, comme l'aptitude à faire de la magie ou à projeter des vagues d'énergie ki, alors que les Ressources regroupent les alliés et les divers gadgets qui peuvent aider le personnage au cours de ses aventures. L'utilisation des Pouvoirs et des Ressources étant une règle optionnelle, ne vous en préoccupez pas pour le moment. Nous y reviendrons plus tard.

Les Moyens sont les Traits qui servent à définir qui est réellement le personnage, le cœur de son concept. C'est aussi par l'utilisation de ses Moyens que les règles déterminent comment il interagira avec l'univers de jeu. Il y a quatre types de Moyens : les Attributs et les Relations qui sont les plus importants, ainsi que les Talents qui représentent certaines particularités mineures et les Faiblesses qui sont de véritables talons d'Achilles.

Enfin, chaque Personnage Joueur dispose aussi d'un compteur de Détermination, pour savoir quand le personnage jette l'éponge lors d'un Conflit, et d'un compteur de Blessures pour quand les choses deviennent vraiment graves. Ensemble, ces deux compteurs permettent de connaître l'état général du personnage. Leur rôle est décrit plus en détail dans les chapitres 3 et 4.

## LES ATTRIBUTS

Les Attributs servent à dépendre 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 définie 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*. Dans la plupart des cas, on préférera un nom évocateur comme *Gladiateur laconique* ou mieux encore *Vétéran de la guerre des sept nuits* plutôt que *Guerrier*. Après, c'est à vous de voir avec le MJ qu'est-ce que c'est que cette guerre des sept nuits (ou pas ...). Bien sûr, le MJ garde un droit de veto s'il trouve qu'un Attribut n'est pas approprié.

Chaque Attribut se voit assigner un Rang allant de 1 à 6. Ce Rang n'indique en rien le degré de maîtrise du personnage ou sa puissance : il sert juste à indiquer l'importance qu'à cet Attribut à vos yeux vis-à-vis de votre personnage. Il est parfaitement possible d'avoir *Demi-dieu d'Internet* à 1 et *Lycéenne distante et bizarre* à 5 pour un même personnage. Cela veut simplement dire que lors de ses aventures, le fait d'être une lycéenne distante et bizarre aura plus d'importance que d'être le *Demi-dieu d'Internet*.

## LES RELATIONS

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, à condition que la Relation soit impliquée d'une façon ou d'une autre. 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.

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* » en guise de Relation. Encore plus que pour les Attributs, il est nécessaire de collaborer avec le MJ afin que les Relations s'intègrent sans accros à l'univers concocté par le MJ.

Chaque Relation possède également un Rang allant de 1 à 6. De façon similaire aux Attributs, le Rang sert à indiquer le poids de la Relation pour le personnage, ou la force du lien affectif si vous préférez. Dit d'une autre manière, plus le Rang d'une Relation est élevée, plus cette Relation aura la priorité par rapport à d'autres Relations du personnage. Ainsi, si votre *Amour pour Keiko* est à 2 alors que *Vaincre Sensui* est à 4, vous passerez plus de temps à vous battre avec Sensui qu'à séduire Keiko.

## LES TALENTS

Les Talents servent à mettre en avant certains concepts mineurs d'un personnage sans pour autant avoir besoin de les intégrer à un Attribut. Bien que leur utilité principale soit d'éviter les Attributs à rallonge comme *Aventurier de l'espace athlétique*, *charmeur*, *tireur émérite* et *qui sait piloter presque n'importe quoi*, ils ont en réalité de nombreuses autres fonctions qui permettent de donner un peu plus d'épaisseur et de couleur à un personnage sans alourdir les règles.

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.

Mais ce n'est pas tout ! Un Talent peut aussi servir à représenter certains avantages mineurs ou des facultés inhabituelles, comme avoir une fourrure qui vous permet d'endurer le froid, une vue perçante, être ambidextre ou connaître un certain style de combat. À vous de voir avec le MJ ce qu'il est possible ou non de prendre en guise de Talent, sachant que de toute façon il se limitera à vous donner un bonus sur certains jets lorsque votre Talent sera utile.

Contrairement aux Attributs et aux Relations, les Talents n'ont pas de Rang. Soit on possède un Talent soit on ne le possède pas. Le MJ peut vous fournir une liste de Talents appropriés ou vous laisser inventer vos propres Talents. Si le MJ décide que certains de vos Talents ne sont pas assez spécifiques, il est conseillé d'en faire plutôt des Attributs.

## LES FAIBLESSES

Les Faiblesses sont en quelque sorte 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 soit 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.

Vous pouvez aussi utiliser les Faiblesses pour représenter tout type de gêne qui a pour seule conséquence de rendre le personnage malhabile ou fragile. Il peut s'agir de problèmes psychologiques ou physiologiques ou même d'une malédiction. On peut donc avoir des Faiblesses comme *Phobie des araignées* ou *Allergie aux roches vertes extra-terrestres*. Vous êtes libre de nommer ce genre de Faiblesse comme vous le voulez, tant qu'il n'y a pas d'interprétation possible sur les circonstances où elles s'appliquent.

Comme pour les Talents, les Faiblesses n'ont pas de Rang : soit vous possédez la Faiblesse en question, soit vous ne l'avez pas. Un personnage n'est pas limité dans le nombre de Faiblesses qu'il peut avoir, mais s'il en accumule de trop, il court le risque de se retrouver handicapé à un point où il ne pourra plus rien faire d'utile. Le MJ est également libre de refuser une Faiblesse qui n'en est pas vraiment une (*Phobie des mechas* dans un monde où ils n'existent pas par exemple).

## LA DÉTERMINATION, LES BLESSURES ET LES KOMA

En plus de ses Traits, un PJ possède trois caractéristiques essentielles :

- **La Détermination** est l'esprit combattif du personnage, pour simplifier. Chaque PJ possède 10 points de Détermination et lorsqu'il n'en a plus, il perd toute motivation et il arrête de se battre. Cependant, plus sa Détermination est basse, plus il redouble d'effort pour éviter la défaite. Sur la feuille de personnage la Détermination est représentée par une jauge avec des petits carrés que l'on coche au fur et à mesure que le PJ perd des points de Détermination. Il y a quatre cases avec la mention **+0**, trois avec la mention **+1**, deux avec la mention **+2** et une avec la mention **+3**. Ces annotations sont un rappel du bonus de Détermination dont le PJ bénéficie lorsque sa Détermination est suffisamment basse. Tout cela est détaillé dans le chapitre 4 : Blessures et Détermination.

• **Le compteur de Blessures** vous sert à garder la trace des Blessures reçues par votre PJ au cours d'un Conflit. Ces Blessures ne sont pas seulement des traumatismes physiques : elles peuvent servir à représenter certains états préjudiciables ou diverses infortunes embarrassantes. Il y a trois gravités de Blessures : les Blessures légères sont sans conséquences à long terme, les Blessures graves sont quasiment permanentes 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. Le fonctionnement des Blessures est également expliqué dans le chapitre 4 : Blessures et Détermination.

• **Les Koma** servent de monnaie aux joueurs (y compris le MJ) pour essayer d'influencer le cours de la partie afin de créer une histoire intéressante. 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 ! La plupart du temps, les joueurs dépensent leur Koma pour augmenter leurs chances de réussite mais il est aussi possible de les utiliser pour altérer certains faits. Les différentes façons de gagner et de dépenser des Koma sont décrites dans le prochain chapitre.

## CRÉER SON PERSONNAGE

Pour cela, rien de plus simple. Tous les Personnages-Joueurs sont créés en répartissant un certain nombre de Points de Personnage (ou PP) entre leurs différents Traits. Le nombre de PP disponible dépend du MJ, car plus vous aurez de PP, plus les PJs auront des Traits diversifiés et/ou avec des Rangs élevés. Un héros qui commence tout juste ses aventures est généralement créé avec 10 PP. C'est généralement suffisant pour définir le personnage dans les grandes lignes sans pour autant

### CRÉATION RAPIDE DE PERSONNAGE

Voici une méthode simple et rapide pour créer un PJ de 10 PP lorsque vous n'avez pas d'idée ou quand vous êtes pressé.

Commencez par écrire quelques mots 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. N'hésitez pas à faire des noms à rallonge si vous n'arrivez pas à définir votre

personnage en quelques concepts clés. Pour finir, rajoutez une Relation de votre choix. Si vous ne savez pas quoi mettre, demandez au MJ ou prenez un autre PJ comme Relation.

Il ne vous reste plus qu'à classer vos Attributs et votre Relation par ordre d'importance pour votre personnage. Mettez 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. Si vous avez donné le Rang 1 à un Attribut, vous pouvez le remplacer par un Talent équivalent. Enfin, vous pouvez prendre une Faiblesse pour augmenter le Rang d'un Attribut ou de votre Relation d'un point ou pour prendre un Talent de plus.

Voilà, c'est prêt !

l'handicaper. Un budget de 15 PP vous permettra de créer un personnage qui a un peu de bouteille, avec de solides Relations et quelques Pouvoirs à un Rang utile. Vous pouvez aussi utiliser un budget de 20 PP ou plus pour des PJs expérimentés et capables d'affronter le pire !

Maintenant faites une liste de Traits qui correspondent bien à votre concept de personnage. Si vous ne savez pas quoi prendre, choisissez deux ou trois Attributs, une ou deux Relations, un Pouvoir ou une Ressource s'ils sont autorisés et éventuellement un ou deux Talents. N'oubliez pas de donner des noms appropriés à tous vos Traits. Pour les Pouvoirs et les Ressources, en plus d'un nom, il faut aussi décrire ce qu'ils sont vraiment.

Ensuite, il vous faut dépenser vos PP pour déterminer le Rang de vos Traits (enfin, ceux qui en ont) et acquérir vos Talents et Faiblesses éventuels. Pour les Attributs, les Relations et les Ressources, chaque Rang coûte 1 PP. Chaque Talent coûte également 1 PP. Les Pouvoirs, y compris la Magie, coûtent tous 2 PP par Rang. Enfin, chaque Faiblesse que vous prenez vous rajoute 1 PP de plus pour acheter d'autres Traits. Attention ! Même s'il n'y a pas de limite au nombre de Faiblesses que vous pouvez prendre, il est conseillé de ne pas en avoir plus de 3 à la création. N'oubliez pas non plus qu'aucun Trait ne peut avoir un Rang supérieur à 6 !

Enfin, 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 une Ressource.

## ESTIMER LES PP DE DÉPART

KOMA est un jeu où les PJs évoluent de façon organique au fur et à mesure des parties. Ils vont accumuler les Faiblesses au fil des Conflits, développer certains de leurs Traits en fonction de leurs besoins du moment et voir leurs Relations se fragiliser ou au contraire se renforcer au cours du temps. Contrairement à d'autres jeux de rôle, il n'y a donc pas de progression claire des PJs où ils sont sûrs de devenir toujours plus puissants d'aventures en aventures.

Le nombre PP de départ est du coup relativement important puisqu'un PJ doit avoir suffisamment de Traits différents pour qu'il ne soit pas une caricature, tout en ayant quelques uns avec des Rangs assez élevés pour ne pas perdre tous ses Conflits. Heureusement, estimer le nombre de PP à donner à la création est assez simple si l'on se permet une petite parabole. Un

PJ créé avec 10 PP correspond au personnage principal d'un nouveau manga, c'est-à-dire tel qu'il est dans le premier chapitre du premier tome de ses aventures. On ne connaît pas encore tout sur lui mais il a déjà quelques points forts. Chaque PP ajouté au budget de départ correspond ensuite à l'équivalent d'un tome en termes de développement du personnage. Si l'on suit ce principe, San Goku de *Dragon Ball* est devenu un PJ de 25 PP au tout début de l'ère correspondante à *Dragon Ball Z* et finit sa carrière avec un peu plus de 50 PP...

Par ailleurs, si vous voulez que les PJs disposent de nombreux Pouvoirs, prévoyez de leur donner 5 PP de plus que la normale (soit 15 PP pour un débutant). Assurez-vous juste qu'ils n'en profitent pas pour tout mettre dans un seul gros Pouvoir au détriment des Attributs et des Relations.

## SUZAKU, LYCÉEN PAR SI ORDINAIRE

En guise d'illustration, Paul va nous montrer étape par étape la création d'un PJ. Pour rester simple, le MJ lui donne 10 PP à cette fin. Paul 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 Traits, Paul préfère commencer par les Relations. Deux sont évidentes : ses sentiments pour Kagari et sa vengeance contre les terroristes d'Orochi. Cependant, comme Paul voit Suzaku comme un héros de shonen type, sa relation de tous les jours avec Kagari est loin d'être simple et nos deux tourtereaux doutent de leurs sentiments. La vengeance par contre n'est qu'une excuse pour Suzaku et sert juste à le lancer dans sa carrière de justicier. Au final, Paul inscrit sur sa feuille les Relations suivantes pour un total de 3 PP dépensé :

- *Sentiments conflictuels envers Kagari* 2
- *Faire payer aux terroristes pour l'accident* 1

Paul est un peu moins inspiré pour les Attributs mais en faisant appel à quelques clichés et en se contentant d'un Attribut au Rang 3 et d'un au Rang 2, il obtient :

- *Lycéen idéaliste et impétueux* 3
- *Justicier revanchard* 2

Pour aider Suzaku dans sa carrière de justicier, Paul prend également deux Talents : *Combat à mains nues* et *Réparation de mecha*. En parlant de mecha, il prend la Ressource *Mecha* au Rang 1 pour l'exo-armure qu'il baptise Excalibur.

Pour le moment, 3 PP ont été dépensé dans les Relations, 5 PP dans les Attributs, 2 PP en Talents et 1 PP pour le Mecha, soit un total de 11 PP. Paul doit donc prendre au moins une Faiblesse afin de rentrer dans le budget de 10 PP. Pour rendre Suzaku un peu plus intéressant, Paul choisit *Manque d'assurance*. Voilà, il ne reste plus qu'à décrire physiquement Suzaku et Excalibur et définir les capacités du mecha.

### Suzaku, lycéen pas si ordinaire

Attributs :

- *Lycéen idéaliste et impétueux* 3
- *Justicier revanchard* 2

Relations :

- *Sentiments conflictuels envers Kagari* 3
- *Faire payer aux terroristes pour l'accident* 2

Ressources :

- *Excalibur* (Mecha) 1

Talents :

- *Combat à mains nues*
- *Réparation de mecha*

Faiblesse :

- *Manque d'assurance*

## CHAPITRE 2 : LES RÈGLES DE BASE

En temps normal, lorsqu'un personnage fait quelque chose, c'est le MJ qui décide du résultat. Tant que cela n'a pas d'incidence sur l'aventure, on peut donc considérer que les personnages réussissent automatiquement ce qu'ils entreprennent. Parfois, pour pimenter un peu les choses, ou si un personnage fait quelque chose d'un peu extravagant, le MJ peut aussi décider qu'une action a des conséquences imprévues malgré cette réussite automatique.

Mais KOMA, ce n'est pas du théâtre d'improvisation où le MJ décide de façon impartiale de ce qui est possible et de ce qui ne l'est pas. Non, un jeu de rôle c'est avant tout un jeu et surtout un jeu de dés. Par conséquent, quand un personnage fait quelque chose d'important, ou lorsqu'il s'agit d'une situation critique, les dés (et le hasard) interviennent. Le MJ se contente alors de décider si la situation peut être résolue par un Test, par un Duel ou par un Conflit.

### LES TESTS

Le Test est à la base du système de jeu de KOMA. Même résoudre un Duel ou une attaque lors d'un Conflit, ou essayer d'utiliser la Magie, nécessite de faire un Test. En cours de jeu, le MJ peut ainsi demander à un joueur de faire un Test lorsque son personnage fait une action dont le résultat est important pour la suite. Réaliser un Test est relativement simple : le joueur indique l'intention de son action, puis il lance 2d6 et on compare le résultat à une Difficulté fixée par le MJ. Par défaut, cette Difficulté est de 9 mais elle peut aller de 3 pour une tâche triviale (mais alors pourquoi lancer les dés ?) à 18 pour une tâche presque impossible.

Si le résultat est supérieur ou égal à la Difficulté, l'action se déroule comme prévue. Dans le cas contraire, le Test est raté. Cela ne veut pas forcément dire que l'action est un échec : elle peut être réussie mais avec de lourdes conséquences, ou elle prend plus de temps à réaliser que prévue ou encore le résultat obtenu n'est pas celui espéré.

Mais ce n'est pas tout ! N'oubliez pas que tous les personnages possèdent des Moyens, et ces Moyens servent la plupart du temps à vous aider pour réussir vos Tests. Certains Pouvoirs et certaines Ressources peuvent également vous donner un bonus à certains Tests mais cela est indiqué dans leur description le cas échéant.

### UTILISER SES MOYENS

Si vous avez un Attribut approprié au Test que vous êtes en train d'effectuer, vous pouvez ajouter son Rang au résultat des dés. Par contre, même si plusieurs Attributs vous semblent appropriés, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour le Test. Vous pouvez essayer d'utiliser n'importe lequel de vos Attributs pour le Test, mais le MJ peut parfaitement augmenter la Difficulté s'il estime que le choix est inadéquat vu la situation.

Un Talent fonctionne un peu de la même façon qu'un Attribut : si vous avez un Talent utile au vu de la situation, vous gagnez un +2 au résultat des dés. Ce bonus est cumulable avec celui d'un Attribut mais il n'est pas possible de cumuler le bonus de plusieurs Talents entre eux. Par ailleurs, contrairement à un Attribut, il n'est pas possible d'utiliser un Talent inapproprié lors d'un Test.

Les Relations ont une utilisation un peu particulière. Premièrement, il n'est possible de profiter d'une Relation que lorsque la personne désignée par cette Relation est impliquée dans la scène en cours. Sa simple présence ne suffit pas et l'idéal est de réserver l'usage des Relations à des moments dramatiquement appropriés, ou lorsqu'il y a une tension palpable entre les personnages. C'est le héros qui trouve un second souffle en découvrant que son grand amour est en danger ou lorsqu'enfin il est face à son pire ennemi pour un dernier combat en se donnant à fond. Tant que ces conditions sont remplies, la Relation donne un bonus égal à son Rang à tous les jets du personnage et ce bonus est cumulable avec tout autre bonus. Par contre, si vous avez plusieurs Relations qui sont applicables au même moment, le bonus est égal au Rang le plus élevé parmi ces Relation et non pas à la somme.

Enfin, si vous avez des Faiblesses, chaque Faiblesse applicable à la situation vous donne un -2 au résultat du jet de dés. Contrairement aux Attributs et aux Talents, ce malus est obligatoire et plusieurs Faiblesses se cumulent. Si par malheur votre personnage *Manchot*, *Cul-de-jatte* et *Maladroit* doit faire des acrobaties, il devra faire son Test avec un -6 à son jet de dés !

## LES DUELS

Le MJ peut demander à ce qu'une situation soit résolue comme un Duel lorsque deux personnages (ou plus) sont impliqués et tentent réciproquement d'empêcher l'autre de réussir. Bref, c'est un moyen rapide de savoir qui bât l'autre à un bras de fer ou si les PJs réussissent à baratiner quelqu'un. Cependant, le MJ ne doit faire des Duels que lorsque l'événement est d'une importance toute relative par rapport au reste de l'aventure : vous pouvez ignorer les dés si ce n'est pas important, mais il faut plutôt en faire un Conflit si c'est au contraire très grave. Les Conflits demandent cependant un peu plus de temps à résoudre et de façon exceptionnelle, vous pouvez aussi faire un Duel au lieu d'un Conflit si vous manquez de temps. Les Conflits sont traités en détail dans le prochain chapitre.

Lors d'un Duel, chaque personnage impliqué fait un Test comme d'habitude sauf qu'il n'y a pas de Difficulté à battre. À la place, c'est celui qui a obtenu le plus haut total qui remporte le Duel et la situation joue en sa faveur. En cas d'égalité, celui qui possède l'Attribut le plus spécifique ou le plus approprié 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, on parle d'égalité parfaite et il n'y a pas de gagnant.

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 de répercussions sur le long terme (enfin, pas plus que pour un Test ordinaire). À la rigueur, le MJ peut donner infliger une perte de Détermination au perdant ou au pire une Blessure légère mais cela doit rester exceptionnel. Si la situation exige que le résultat du Duel ait un plus grand poids, il faut en fait faire un Conflit plutôt qu'un Duel.

## UN EXEMPLE DE TEST

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

Le MJ détermine en secret que la Difficulté est de 10. Shunsuke utilise son Attribut de *Lycéen populaire* pour approcher Hitomi et vu qu'il l'a au Rang 3, il lance 2d6+3 pour résoudre le Test. 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 un 3 et un 4 aux dés, ce qui fait un total de 10 avec l'Attribut. Ouf ! Réussit de justesse !

Maintenant, compliquons un peu la situation ci-dessus. Shunsuke possède un Talent de *Beau parleur* et une *Réputation de coureur de jupon* en guise de Faiblesse. Les deux s'appliquent au Test et s'annulent mutuellement. Sauf que Shunsuke a

gagné la Faiblesse *Oeil au beurre noir* en guise de Blessure juste avant et Hitomi n'est pas vraiment amusée de voir Shunsuke défiguré. Cette Faiblesse s'applique donc aussi au Test, ce qui lui fait un total de +3 pour l'Attribut, +2 pour le Talent et -4 pour les deux Faiblesses, soit un modificateur de +1 au jet de dés.

Bien sûr, Shunsuke est également *Amoureux de Hitomi* (une Relation) et le MJ estime que la situation est suffisamment délicate pour l'autoriser à ajouter le Rang de sa Relation à son jet. Comme c'est une Relation au Rang 2, et en prenant en compte ses Talents et ses Faiblesses, le modificateur du Test passe à +3.

Finalement, c'est Kohta, le copain otaku de Shunsuke qui se décide à attirer l'attention de Hitomi. 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 du Test à 12 vu que Hitomi a les shojo (et les otaku aussi) en horreur et que l'Attribut de Kohta n'est donc pas très approprié. D'un autre côté, s'il réussit, il y a de fortes chances pour que Hitomi ait des envies de meurtre vis-à-vis de Kohta et elle ne fera pas du tout attention à ce que font Shunsuke et ses amis.

## 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 3 et il possède également un Talent de *Kenjutsu*. De son côté, Akagi est un *Samourai fougoux* au Rang 4 avec une Relation au Rang 2 *Rival de Tadaka* et une Faiblesse *Trop prévisible*. Tadaka lance donc

2d6+5 grâce à son Talent alors qu'Akagi ne lance que 2d6+2 à cause de sa Faiblesse, ou 2d6+4 si le MJ lui autorise l'utilisation de sa Relation.

Au final, Akagi a le droit d'ajouter le Rang de sa Relation à son jet et il obtient un total de 12. Tadaka est malchanceux et n'obtient qu'un total de 11 et se fait donc toucher en premier. Et si Tadaka avait fait égalité ? Le MJ peut estimer, à raison, que Tadaka a un Attribut plus spécifique et approprié que celui d'Akagi. 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 ne sont pas déterminées par des règles quelconques mais par la nécessité de raconter une histoire intéressante, et parfois au détriment de la cohérence de l'ensemble. 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 permettent aux PJs et aux PNJs importants de court-circuiter le système de jeu afin de bénéficier de ce genre de miracles, sans pour autant les rendre invincible.

Un PJ commence chaque session avec 3 Koma et le MJ peut lui en donner d'autres en cours de partie pour récompenser le jeu d'acteur et les bonnes idées de son joueur. Une action d'éclat ou un échec retentissant (et ridicule) peuvent aussi lui rapporter un Koma. Le MJ peut aussi accorder des Koma supplémentaires à un PJ qui agit selon les codes du genre qui sert de cadre à l'aventure, ou au contraire lui faire perdre un Koma s'il fait exprès d'agir à l'encontre de ces codes. Il est cependant préférable d'en discuter avec le joueur avant de mettre cette menace à exécution.

Le MJ quand à lui dispose d'une réserve de Koma commune à tous ses PNJs et qui est égale au nombre de PJ présent à cette session. Donc, si vous avez 3 PJs en début de session, le MJ a une réserve de 3 Koma pour ses PNJs. Chaque PNJ important dispose également d'un Koma pour leur usage personnel, à l'exception des PNJs exceptionnels qui ont 3 Koma comme les PJs. Le MJ peut utiliser des Koma de la réserve commune en plus de leurs Koma personnels pour les PNJs importants et les PNJs exceptionnels, mais les PNJs secondaires ne peuvent utiliser que les Koma de la réserve commune.

Un personnage peut dépenser ses Koma pour obtenir l'un des effets suivants. Tout Koma non dépensé en fin de séance est perdu.

- **Coïncidence heureuse** : À tout moment, vous pouvez dépenser un Koma pour rajouter un détail à la scène en cours. Ce détail est quelque chose d'utile qui pourrait logiquement se trouver dans la scène en question mais que personne n'a pensé à mentionner jusqu'à présent. En clair, tant que ça ne contredit pas les faits déjà exposés, c'est valable. 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** : Avant de faire un Test, vous pouvez dépenser un Koma pour lancer un dé de plus et l'ajouter au total. Vous êtes libre de justifier ça comme de la chance, une grande détermination, une faveur divine ou avoir touché du doigt l'illumination. Vous pouvez aussi dépenser un Koma après avoir fait un jet de dés, mais l'effet est simplement de relancer les dés pour essayer d'obtenir un meilleur résultat.

- **Potentiel caché** : À tout moment, vous pouvez dépenser un Koma pour ajouter temporairement un nouvel Extra à l'un de vos Pouvoirs, ou pour ignorer juste pour cette fois l'une de ses Limitations. Dans un cas comme d'ans l'autre, ce bénéfice ne dure normalement que le temps d'une action. Vous devez aussi trouver une explication plausible. 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, à condition que vous n'avez pas déjà agit ce tour-ci ou que vous dépensiez en même temps d'autres Koma pour faire des actions supplémentaires (voir ci-dessous). Par contre, vous avez le droit de le faire pour interrompre l'action d'un autre personnage.

- **Action supplémentaire** : Vous pouvez dépenser un Koma pendant un Conflit pour faire une action de plus durant ce tour, y compris pour déclarer une Contre-attaque alors que vous avez déjà agit plus tôt dans le tour. Cependant, à moins de dépenser également un Koma pour prendre l'initiative (voir ci-dessus), vous devez déjà avoir résolu votre action principale du tour et cette action supplémentaire ne peut pas servir à interrompre l'action d'un autre.

- **Retcon** : À tout moment, vous pouvez dépenser 3 Koma pour invoquer le pouvoir de la continuité rétroactive, et ainsi gagner 1 PP que vous devez dépenser immédiatement et comme vous le désirez. Contrairement à Potentiel caché, ce gain est permanent et vous n'avez pas besoin de vous justifier. Vous pouvez également utiliser des PP mis de côté pour faire cet achat.

Le MJ peut aussi utiliser les Koma pour marchander avec les joueurs sur le déroulement de certains événements. Ainsi, il peut offrir un Koma pour qu'un ennemi s'échappe, ou pour qu'un PJ tombe dans un piège évident ou encore pour qu'un PJ fasse immédiatement confiance à ce mystérieux PNJ qu'il vient de rencontrer. Si le joueur refuse, le MJ peut surenchérir mais parfois il vaut mieux ne pas insister. Le joueur a aussi le droit de négocier mais il ne faudrait pas que ça dure plus d'une ou deux minutes.

## LA 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 changent. Selon les genres, un personnage peut aussi développer de nouvelles capacités ou monter une aptitude dont l'audience ne soupçonnait pas l'existence. Il est donc naturel que les PJs évoluent aussi au cours du temps.

En plus des éventuels PP gagnés en cours de partie grâce à la dépense de Koma, le MJ accorde à chaque PJ un PP supplémentaire à la fin de chaque séance. Ce PP peut être mis de côté pour plus tard, pour améliorer un Trait existant, lui ajouter un Extra ou pour acquérir de nouveaux Traits. Le barème est le même qu'à la création du personnage. Le MJ peut toutefois 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 PP.

Au lieu de gagner ce PP, un joueur peut aussi décider se débarrasser d'une Faiblesse, qu'elle provienne d'une Blessure ou non. Le personnage doit avoir fait des efforts en cours de partie pour corriger cette Faiblesse et le MJ est toujours en droit de refuser s'il trouve que ce n'est pas approprié. Par exemple, une Faiblesse du genre *Timide* peut être rachetée avec un PP si le personnage a passé plusieurs séances de jeu à aller vers les gens et faire ce qu'il faut pour combattre sa timidité. À l'inverse, une Faiblesse comme *Maladie du cœur* peut difficilement être rachetée sauf par un miracle (ou une technologie avancée).

Par ailleurs, à la fin de chaque session, chaque joueur peut renommer gratuitement l'un des Traits de son PJ pour refléter les événements qui se sont déroulés au cours de cette session. Un exemple classique : une Relation du type *Shin est mon meilleur ami* peut 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 soit impossibles soit demandent vraiment un gros chamboulement dans le concept du personnage. Quoiqu'il en soit, un Trait renommé garde son type et son Rang.

Enfin, à chaque fois que les PJs arrivent à bout d'une aventure, ou lorsqu'ils franchissent une étape importante d'une campagne qui n'est pas divisée en aventures distinctes, chaque PJ peut augmenter d'un Rang l'une de ses Relations existantes. Bien qu'il n'y soit pas obligé, un PJ devrait choisir cette Relation en fonction des événements qui viennent de se dérouler. Le MJ peut également profiter de l'occasion pour donner 1 ou 2 PP supplémentaires à chaque PJ, qui pourront être utilisés de la même façon que celui gagné à la fin de chaque séance (y compris pour racheter une Faiblesse le cas échéant). Ces PP supplémentaires sont là pour récompenser l'effort collectif des PJs et marquer un peu le coup pour avoir réussi à surmonter les précédentes épreuves.

# CHAPITRE 3 : LES CONFLITS

On dit qu'il n'y a pas de bonne histoire sans conflits, et il est vrai qu'à un moment ou un autre les PJs devront affronter un sérieux challenge pour faire avancer l'intrigue. Ici on parle de Conflit lorsqu'un ou plusieurs personnages sont confrontés à un ou plusieurs antagonistes et que l'enjeu de cet affrontement est important pour ceux qui y sont impliqués. Un Conflit ne doit 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 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. La résolution de ces actions étant relativement fluide, surtout si les PJs se mettent à dépenser leurs Koma pour interrompre les actions des autres personnages ou pour faire des actions supplémentaires, un Conflit est divisé en tour. Un tour ne représente pas un intervalle de temps fixe et peut varier de quelques secondes pour une fusillade à quelques heures, voir des jours, pour une course de voiliers ou des intrigues politiques.

Durant un tour, chaque personnage impliqué dans le Conflit a l'opportunité de faire une action décisive. Il n'y a pas d'ordre prédéterminé pour résoudre les actions : en gros, quand un joueur veut faire quelque chose, on résout immédiatement son action. La seule chose, c'est que sans dépense de Koma, un personnage ne peut pas interrompre l'action d'un autre. Lorsque cela pose problème et que personne ne veut dépenser de Koma pour agir avant l'autre, lancez un dé ou faites un Duel pour départager les personnages. Naturellement, lors du premier tour d'un Conflit, le personnage qui a causé le Conflit a toujours la première opportunité pour agir, bien qu'il puisse décider de ne pas le faire.

## LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur décide de faire agir son personnage, il décrit ce que ce dernier fait puis 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 ci-après (cf. Résolution des attaques). Faire un discours argumenté lors d'un débat, mettre son Cavalier en position pour faire Échec ou donner un coup d'épée lors d'un combat sont des exemples d'action offensive.
- Une **action défensive** est au contraire une tentative d'éviter les attaques ennemies, que ce soit faire une esquive, se mettre en posture défensive, se téléporter en sécurité, réfuter un argument et ainsi de suite. Faire une action défensive donne un +2 à tous ses jets de défense jusqu'à sa prochaine action mais cela empêche le personnage de faire autre chose que se concentrer sur sa défense. En compensation, le personnage peut regagner un point de Détermination perdu afin le représenter le fait qu'il reprenne son souffle.
- 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 elles prendraient tout le tour pour être effectuées. 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. 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 action diverse. En gros, toute action qui ne prendrait qu'une fraction de tour pour être accomplie, et qui n'est ni offensive ni défensive, peut être considérée comme une action gratuite.

Un personnage peut aussi décider de ne rien faire pour l'instant et d'attendre. 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 faire une Contre-attaque, 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 de faire une Contre-attaque. Cette dernière option n'est possible que si le personnage n'a pas encore agit ce tour-ci, ou s'il dépense un Koma pour avoir droit à une action supplémentaire. Selon la nature du Conflit, certaines actions offensives peuvent affecter plusieurs cibles à la fois. Dans ce cas, toutes les cibles potentielles ont le droit de se défendre ou de Contre-attaquer si elles en ont l'opportunité et l'attaquant ne fait qu'un seul jet d'attaque qui est comparé séparément aux jets de chaque cible.

- **En cas de défense normale**, on fait un Duel entre le jet d'attaque de l'assaillant et le jet de défense de sa cible. Si le défenseur est attaqué plusieurs fois dans le même tour, il n'a pas de pénalité mais il doit faire un jet de défense séparé pour chaque attaque reçue. Si l'attaquant gagne le Duel, le défenseur subit des dégâts égaux à la différence entre les deux jets, avec un minimum d'un point. Si le défenseur gagne ou s'il y a une égalité parfaite, il a esquivé ou paré l'attaque et il ne subit pas de dégâts.

- **En cas de Contre-attaque**, on fait un Duel entre les jets d'attaque de chaque personnage. Le perdant subit des dégâts égaux à la différence entre les deux jets, avec un minimum d'un point. En cas d'égalité parfaite, chacun a réussi à esquiver ou parer l'attaque de l'autre et personne ne subit de dégâts. Faire une Contre-attaque compte comme son action pour le tour, qu'elle soit couronnée de succès ou non.

Un jet d'attaque est simplement un Test sans Difficulté où le personnage est obligé d'utiliser un Attribut exploitable offensivement. Un jet de défense fonctionne de la même façon mais l'Attribut utilisé doit être de nature défensive. Les autres Traits peuvent s'appliquer aussi bien aux jets d'attaque qu'aux jets de défense comme d'habitude 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 a priori n'ont rien à voir avec le Conflit en cours pour le plus grand amusement de tous.

Un personnage qui subit des dégâts peut choisir de prendre une Blessure à la place. Ce choix peut se faire avant ou après avoir calculé les dégâts causés par l'attaque réussie. S'il choisit de ne pas prendre de Blessure, alors les dégâts sont déduits de sa Détermination. Un personnage qui perd toute sa Détermination est éliminé du Conflit. Si un personnage n'est pas éliminé après avoir subit des dégâts, n'oubliez pas de prendre en compte de nouveau bonus de Détermination éventuel pour tous ses prochains Tests. La Détermination et les Blessures sont décrites plus en détail dans le chapitre suivant.

## LA FIN DU CONFLIT

Un Conflit se termine une fois que l'un des deux camps a été éliminé. Pour ceux qui n'ont pas suivi, ça veut dire que la Détermination de chacun des perdants a été réduite à zéro. 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 sortir de l'histoire.

La fin du Conflit indique normalement la fin de la scène, mais le MJ peut avoir une autre idée derrière la tête, ou simplement enchaîner immédiatement sur un autre Conflit. Néanmoins, avant de passer à autre chose, les joueurs ont un peu de ménagement à faire :

1- Tout d'abord, les personnages qui ont perdu toute leur Détermination et qui sont toujours de ce monde récupèrent tous les points de Détermination perdus. Les PJs (et les PNJs qui en ont) peuvent également décocher les Blessures légères et graves de leur compteur de Blessure.

2- Le MJ détermine les conséquences à court et 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.

3- Si c'est approprié à la situation, le MJ autorise tout ou partie des PJs à bénéficier de la règle des « premiers secours » pour regagner une partie de leur Détermination perdue, comme décrit dans le chapitre suivant. Le MJ indique ensuite si la scène est terminée ou pas.

N'oubliez pas également de ne plus tenir compte des Faiblesses gagnées par les Blessures légères une fois que la scène est finie, quitte à le rappeler au MJ si nécessaire.

## RELATIONS ET CONFLITS

Durant un Conflit, les Relations prennent un rôle très important. Une Relation bien choisie peut apporter un bonus non négligeable à un personnage et lui permettre de rendre possible ce qui lui est normalement impossible. Le plus difficile reste à savoir comment utiliser les Relations en cours de jeu à bon escient.

Tout d'abord, il faut se souvenir 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, pendant un Conflit, un personnage peut bénéficier du bonus d'une Relation lorsque :

- Cette Relation est la source du Conflit,
- Cette Relation aide le personnage durant ce Conflit,
- Cette Relation est dans le camp adverse pour ce Conflit,
- L'un des enjeux du Conflit a un impact (en bien ou en mal) sur cette Relation.

Le bonus est bien sûr valable tant que l'une des conditions ci-dessus est vérifiée. Donc si votre Relation est éliminée du Conflit, vous ne pouvez plus en bénéficier.

Du coup, une Relation devient une sorte de paradoxe si vous voulez optimiser votre bonus. D'une part il faut que le personnage en rapport avec votre Relation reste impliqué le plus longtemps possible dans le Conflit en cours, et vous devez vous efforcer de l'impliquer dans un maximum de Conflit. Mais d'un autre côté, cela signifie que vous mettez ce personnage et vous-même en danger (pas forcément physique) à cause de ces Conflits et que quoiqu'il arrive cela aura des conséquences sur la suite des événements. D'un autre côté, si vous préférez ne pas impliquer vos Relations, le MJ se fera un plaisir de le faire à votre place.

## TACTIQUES AVANCÉES

Les règles suivantes vous permettent de pimenter un peu les Conflits pour qu'ils ne se résument pas à un simple « je frappe, tu tapes » et varier un peu les tactiques de tour en tour.

Tout d'abord, 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 allant de -1 à -6 sur son jet d'attaque. Si son attaque est réussie malgré tout (c'est-à-dire, il a battu le jet de son adversaire), il inflige 2 points de dégât en plus par point de malus qu'il s'était donné volontairement.

De la même façon, il est possible de tenter une **manœuvre risquée** sur son jet de défense. Le joueur décrit en quoi consiste la manœuvre puis il se donne un bonus allant de +1 à +6 sur son jet de défense. S'il n'arrive pas à battre le jet d'attaque de son adversaire malgré tout, il subit 2 points de dégât en plus par point de bonus qu'il s'était donné volontairement. Ces points de dégât supplémentaires ne peuvent pas être annulés, même en prenant une Blessure.

Un autre acte singulier consiste à utiliser une action diverse pour **encourager** un autre personnage 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. Quoiqu'il en soit, le résultat est le même : celui qui encourage donne l'un de ses Koma à l'autre personnage, et ce dernier doit le dépenser immédiatement. Il n'est bien sûr possible de le faire que pendant un Conflit.

Enfin, lors d'une Contre-attaque, le personnage qui l'a initié peut décider d'en faire une **Contre-attaque suicide**. Chacun fait son jet comme d'habitude mais les deux attaques touchent simultanément et chacun subit autant de dégât que l'intégralité du résultat du jet d'attaque de l'adversaire. Il n'est pas possible de faire un coup de maître en tenant cette manœuvre.

## UN EXEMPLE DE CONFLIT

Encore une journée ordinaire au lycée... La jeune Azusa décide de brutaliser son souffredouleur favori : la douce Sanae. Seulement, cette fois-ci, le fougueux Akagi se porte à la rescousse de Sanae et il veut convaincre Azusa de la laisser tranquille. Azusa et Akagi sont tous deux à 10 en Détermination au début de ce Conflit alors que Sanae n'a plus que 6 points (elle a eut une sale journée).

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

- Akagi a la Relation *Secrètement amoureux de Sanae* à 3, l'Attribut *Chevalier blanc* à 2 et la Faiblesse *Se jette toujours la tête la première dans les ennuis*. La Relation s'appliquera tant que Sanae ne sera pas éliminée du Conflit et le MJ estime que sa Faiblesse s'appliquera aux jets d'attaque la plupart du temps. Cela lui donne donc un jet d'attaque de  $2d6+3$  et un jet de défense de  $2d6+5$ .
- Azusa possède l'Attribut *Garce de service* à 4 et la Relation *Ne supporte pas Sanae* à 2. Elle bénéficie également possède la Faiblesse *N'aime pas qu'on lui fasse des reproches*, qui s'appliquera à la plupart de ses jets de défense face à Akagi. Elle a donc  $2d6+6$  pour ses jets d'attaque et  $2d6+4$  pour ses jets de défense.
- Quant à Sanae, c'est un PNJ mineur avec pour seul Trait l'Attribut *Demoiselle en détresse* à 2 mais grâce à sa Détermination de 6, elle a également un bonus de Détermination de +1 pour des jets d'attaque et de défense de  $2d6+3$  au total.

Le MJ décide qu'Akagi a droit à la première offensive. Sans trop réfléchir, il interpelle Azusa alors qu'elle commençait à ridiculiser une Sanae terrorisée (une action offensive). Azusa se contente d'afficher son mépris et de cacher sa surprise (une action défensive) alors que Sanae ne dit et ne fait rien, soit une action diverse. Akagi obtient un 10 sur son jet d'attaque, alors qu'Azusa obtient 15 sur

son jet de défense grâce à son bonus de +2 d'action défensive. Stoïque, Azusa ignore Akagi et continue à insulter Sanae.

Pour ce second tour, Akagi s'obstine et continue sur sa lancée. Azusa décide quant à elle de faire une Contre-attaque en faisant preuve de répartie. Akagi réussit à faire 13 alors qu'Azusa joue de malchance et ne fait que 9. Comme Azusa a fait le plus petit jet, elle devrait perdre autant de Détermination que la différence soit 4 points. Cependant, elle sait que c'est juste un manque de chance et elle préfère prendre une Blessure légère : Azusa gagne donc la Faiblesse *A perdu son calme* jusqu'à la fin de la scène. Pendant ce temps Sanae continue de jouer les carpettes.

C'est maintenant le troisième tour. Enragée, Azusa décide de dire à Akagi 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. Il s'agit là bien évidemment d'une action offensive et le MJ estime qu'elle affecte aussi bien Akagi que Sanae. Ce dernier décide également que la Blessure d'Azusa s'appliquera ce tour-ci à son jet d'attaque et elle ne lancera donc que  $2d6+4$ . Pour être sûr de gagner, Azusa utilise un Koma pour lancer un  $d6$  de plus et fait 15 en tout. Akagi quand à lui ne fait que 13 sur son jet de défense et il perd donc 2 points de Détermination (il est à 8). Sanae a déclaré une action défensive au début du tour : elle lance donc  $2d6+5$  et fait un misérable 8. Sanae ne peut pas subir de Blessure à cause de son statut de PNJ et elle perd 7 points de Détermination, ce qui la met hors jeu. Akagi dit que ce n'est pas si terrible que ça alors que Sanae se met à pleurer toutes les larmes de son corps. À partir de maintenant, il perd le bénéfice de sa Relation et il ne lance plus que  $2d6+1$  pour son attaque et  $2d6+3$  pour sa défense.

Confiant, en guise de son action du tour, Akagi décide de mettre une gifle à Azusa pour la remettre à sa place (action offensive). Il négocie avec le MJ pour en faire un coup de maître à -2 et il rajoute un

Koma pour lancer un d6 de plus. Lançant 3d6-1, il obtient un total de 11. Azusa n'en revient pas et ne fait que 10 sur son jet de défense. Elle ne désire pas prendre une Blessure grave ou mortelle pour si peu et elle perd donc 5 points de Détermination : 1 point de la différence entre les jets, plus 4 points de bonus du coup de maître (elle est à 5). On passe maintenant au quatrième tour.

Azusa est encore plus en colère qu'avant et menace Akagi de le faire renvoyer du lycée ! Akagi lui répond calmement qu'il s'en moque mais que si ça devrait arriver il n'hésitera pas à ruiner la réputation d'Azusa. Puisqu'il s'agit d'un nouveau tour, Akagi a le droit de faire une Contre-attaque et il ne s'en prive pas. Avec son bonus de Détermination de +1, Azusa fait 14 alors qu'Akagi obtient 9. Il perd encore 5 points

de Détermination : il ne lui en reste plus que 3, comme Akagi l'avait espéré.

Il décide alors d'utiliser son dernier Koma pour attaquer à nouveau. Akagi est en train de faire la liste à voix haute de tout le mal qu'il peut dire sur Azusa alors que cette dernière le regarde bouche bée. La Faiblesse qu'Azusa avait gagnée avec sa Blessure légère s'applique cette fois à son jet de défense. Akagi, grâce à son nouveau bonus de Détermination de +2, obtient un 13 sans difficulté alors qu'Azusa ne fait que 8. Elle refuse toujours de prendre une Blessure de plus et elle s'avoue vaincue en perdant ses derniers points de Détermination. Azusa qui quitte la scène en fulminant. Akagi n'en a certainement pas fini avec Azusa mais aujourd'hui c'est lui le grand vainqueur !

# CHAPITRE 4 : 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 ET LES DÉGÂTS

Comme cela a déjà été dit, la Détermination est un mélange de volonté, de rage de vaincre et d'endurance. Il ne s'agit donc pas exactement de « points de vie » au sens strict du terme et il faut plus voir la Détermination comme une abstraction de l'état physique, mental et psychologique du personnage. Par conséquent, un personnage perd 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. Cela veut dire aussi qu'il n'y a qu'une seule jauge de Détermination et qu'elle est commune à tous les genres de Conflits.

La fonction principale de la Détermination est d'indiquer le moment où un personnage peut être considéré comme vaincu lors d'un Conflit. Chaque point de dégât infligé au personnage, et qui n'a pas été annulé, lui fait perdre un point de Détermination. Un personnage qui perd son dernier point de Détermination pendant un Conflit est désormais dans l'impossibilité de contribuer à ce Conflit et est en quelque sorte « hors jeu ». Selon les cas, il peut avoir été ridiculisé ou se trouver à court d'argument pendant une discussion, ou alors il peut avoir été assommé ou il est trop gravement blessé pour continuer à se battre, ou bien encore il a finit dans le fossé ou il a été semé lors d'une poursuite en voiture.

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. Ceci est représenté par le bonus de Détermination indiqué sur la jauge éponyme de la feuille de personnage. Pour rappel : il est de +0 si le personnage a un nombre de points de Détermination supérieur à 6, de +1 pour total de 4 à 6, de +2 pour 2 ou 3 points de Détermination restants et de +3 quand il s'agit du dernier point. Ce bonus de Détermination s'applique à tous les jets de dés fait par le personnage quelles que soient les circonstances. Bien sûr, si un personnage regagne des points de Détermination, son bonus est celui qui correspond à son nombre actuel de points de Détermination.

## RÉCUPÉRER SA DÉTERMINATION

Au début de chaque aventure, chaque PJ commence avec la totalité de ses points de Détermination (soit 10 points en temps normal). Comme la jauge de Détermination est commune à tous les Conflits, les PJs vont rapidement être à court. Heureusement, les points perdus peuvent être récupérés en cours de partie, mais de façon très limitée :

- Il est possible de récupérer un point de Détermination par action défensive effectuée pendant un Conflit.
- Certains Pouvoirs peuvent vous permettre de récupérer de la Détermination au cours d'un Conflit.
- Un personnage qui a perdu la totalité de ses points de Détermination les récupère intégralement au début de la scène suivante.
- À la fin d'un Conflit, un personnage qui n'a pas été éliminé peut bénéficier de « premiers secours » pour récupérer une partie des points perdus. Pour cela, il faut d'une part que le personnage puisse décompresser pendant au moins quelques minutes et qu'une personne compétente s'occupe de lui prodiguer des « soins » en rapport avec le Conflit qui vient de se terminer. S'il s'agissait d'un combat, faire traiter ses blessures pour le secouriste local fera l'affaire alors que pour un Conflit psychologique, discuter avec un psychologue est plus utile. Aucun Test n'est nécessaire et le personnage récupère automatiquement un nombre de points de Détermination égal à son bonus de Détermination actuel.

## LA DÉTERMINATION EN DEHORS DES CONFLITS

La Détermination fonctionne exactement de la même façon lorsqu'un personnage ne se trouve pas impliqué dans un Conflit, même si une perte de Détermination est généralement inhabituelle dans ce cas. La seule différence, c'est que lorsqu'un personnage perd son dernier point de Détermination, cela signifie seulement qu'il jette l'éponge vis-à-vis de la situation en cours : il passe au second plan et il laisse faire les autres. Selon les circonstances, il peut simplement partir en claquant la porte, jouer les je-m'en-foutistes ou simplement faire quelque chose qui n'a aucun rapport avec l'action en cours. En pratique, ceci signifie tout simplement qu'il n'a plus le droit d'intervenir dans la scène en cours.

Les causes d'une perte de Détermination en dehors d'un Conflit est un peu plus difficile à justifier pour le MJ. Nous avons déjà vu que perdre certains Duels peuvent faire perdre de la Détermination, mais c'est également le cas d'un usage intensif de la Magie. Le MJ peut cependant décider qu'un PJ perde de la Détermination suite à certains événements qui l'ont un peu secoué, comme subir un stress intense, avoir une peur bleue ou être blessé par un accident.

# LES BLESSURES

La perte de Détermination, même dans un combat physique, ne représente de 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 de Conflit va conditionner à quoi va ressembler les Blessures qu'un personnage va recevoir.

Le principe est simple : lorsqu'un personnage subit des dégâts, le joueur qui le contrôle peut choisir d'encaisser une Blessure de la gravité de son choix pour les annuler entièrement. Cela fonctionne même si le personnage reçoit 100 points de dégât en une seule fois. La seule restriction, c'est qu'au cours d'un même Conflit, il n'est pas possible d'encaisser plus d'une Blessure de chaque type. Il n'est donc pas possible d'avoir deux Blessures légères ou plus mais au cours d'un Conflit, il vous est possible de gagner à la fois une Blessure grave et une Blessure mortelle. Le compteur de Blessure sur la feuille de personnage est fait spécialement pour vous aider à garder la trace de tout ça : cochez la case correspondante à la Blessure que vous venez d'encaisser, sachant que vous n'avez pas le droit de choisir une gravité de Blessure déjà cochée, et effacez le tout à la fin de chaque Conflit.

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

- Si vous encaissez une Blessure légère, le personnage gagne temporairement une Faiblesse 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 vous donner un handicap quasi-insurmontable pour remporter la partie. Cette Faiblesse fonctionne comme toutes les autres Faiblesses sauf que ce n'est pas nécessaire de la noter sur votre feuille de personnage : elle disparaît automatiquement à la fin de la scène.
- Une Blessure grave, quand à elle, a des conséquences à plus long terme. Déjà, le joueur doit choisir si son personnage gagne une nouvelle Faiblesse ou s'il diminue l'un de ses Traits d'un Rang. Comme pour une Blessure légère, cela doit avoir un sens au vu de la situation : diminuer une Relation alors que l'on se dispute avec le personnage correspondant est acceptable, prendre une Faiblesse du genre Aveugle alors qu'il vient de se faire marcher sur les pieds l'est moins. Par contre, il faut savoir que cette modification du personnage est permanente. Faites donc attention à ne pas abuser des Blessures graves sous peine d'avoir un personnage croulant sous les Faiblesses et avec des Traits rachitiques.
- 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 session. En pratique, cela signifie qu'un personnage avec une Blessure mortelle ne peut plus récupérer de Détermination jusqu'à la fin de la session 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 !

Contrairement aux autres types de Blessure, une fois que vous avez cochée votre Blessure mortelle, vous n'avez le droit de la décocher que si votre personnage survit à la session : pour cette fois, il a réussi à tromper la mort mais ce ne sera pas forcément le cas la prochaine fois.

Le MJ peut aussi infliger des Blessures à un personnage en dehors des Conflits. À quelques exceptions près qui sont clairement indiquées dans les règles, il s'agira toujours de Blessures légères. Et dans tous les cas, seul le joueur qui possède le personnage peut choisir de lui infliger une Blessure mortelle.

# 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.

# CHAPITRE 5 : LES POUVOIRS

Là où un Attribut ou un Talent peut éventuellement représenter une capacité surnaturelle mineure, un Pouvoir est une aptitude qui est vraiment surhumaine. 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. Bien sûr, un Attribut ou un Talent peut servir dans certains cas à représenter ce genre de capacités, mais l'effet en pratique se limite à un bonus aux jets de dés et à quelques effets spéciaux dans la description de son utilisation. Un Pouvoir vous permet de faire bien plus que ça.

## LES BASES

Un Pouvoir est défini par ses effets, sa Limitation intrinsèque et son Rang. Les effets et la Limitation sont déterminés à l'acquisition du Pouvoir alors que le Rang est en fonction du nombre de PP investi dedans. Bien sûr, plus le Rang est élevé, plus le Pouvoir sera puissant en termes de jeu. Le plus important à faire en premier est donc de définir ce que fait le Pouvoir. En pratique, c'est assez simple : les Pouvoirs sont divisés en 6 types d'effets, et pour chaque type il est indiqué quels sont les effets du Pouvoir en termes de jeu selon son Rang. Le joueur peut ensuite décrire ce que représente son Pouvoir comme il le désire : un Méta-Attribut peut ainsi être un champ de force personnel ou un charisme surnaturel alors qu'une Malédiction peut aussi bien être un sort de transformation en crapaud qu'une attaque psychique qui donne des hallucinations. N'oubliez pas de donner un nom suffisamment descriptif à votre Pouvoir de façon à vous en rappeler.

Activer un Pouvoir est automatique : aucun Test n'est requis et il n'y a pas d'inconvénient particulier à l'utiliser. Cependant, ils coûtent 2 PP par Rang à acquérir (au lieu de 1 PP par Rang pour les autres Traits) et il y a toujours le problème de la Limitation intrinsèque. Une Limitation est simplement une condition qui empêche le Pouvoir de fonctionner et elle est choisie par le joueur en accord avec le MJ. Comme exemples classiques, citons la vision à rayon X ne voit pas au travers des métaux lourds, l'impossibilité de créer du feu sous la pluie et la nécessité de crier haut et fort le nom de votre botte secrète avant de l'activer. Avec un peu d'imagination, les possibilités sont infinies. Le MJ a toujours le dernier mot pour déterminer si une Limitation est appropriée, mais la situation doit être suffisamment courante pour que le personnage en soit victime régulièrement. Si une Limitation se révèle être trop handicapante, le Pouvoir devrait recevoir un Extra en compensation.

Même si activer un Pouvoir est automatique, si ce Pouvoir (généralement de type Attaque ou Malédiction) a des effets nocifs pour sa cible, cette dernière a une chance d'en éviter les ses effets. Lors d'un Conflit, résolvez ceci comme une attaque. Si vous n'êtes pas dans un Conflit, résolvez la situation par un Duel entre le personnage et la cible à la place. Cela signifie aussi que durant un Conflit, un Pouvoir approprié peut être utilisé en Contre-attaque et que l'on peut faire une Contre-attaque à l'usage de certains Pouvoir offensifs.

# LES TYPES D'EFFETS

Voici les différents types possibles de Pouvoir :

- **Attaque** : Ce type de Pouvoir permet au personnage d'effectuer une « attaque spéciale » qui inflige un point de dégât supplémentaire au Rang 1 et possède l'équivalent d'un Extra en guise d'effets spéciaux. Ces effets spéciaux sont définis à l'acquisition du Pouvoir avec l'accord du MJ. Chaque Rang supplémentaire augmente les dégâts de l'attaque de 2 points.
- **Guérison** : Un Pouvoir de type Guérison donne la capacité d'accélérer le regain de Détermination. Il n'existe pas cependant de Pouvoir de Guérison universel : certains ne fonctionnent que sur les blessures physiques, d'autres réparent les troubles psychologiques et ainsi de suite. N'oubliez donc pas de préciser ce que votre Pouvoir peut vraiment faire. Durant un Conflit, un Pouvoir de Guérison adapté à la situation permet de redonner à un personnage un nombre de points de Détermination perdus égal au Rang du Pouvoir. De même, un personnage avec un Pouvoir de Guérison approprié peut l'utiliser lorsqu'il prodigue les « premiers secours » après un Conflit : chaque individu dont il s'occupe récupère alors un point de Détermination supplémentaire, mais il ne peut pas s'occuper de plus d'individus que son Rang de Guérison.
- **Méta-Attribut** : Un Pouvoir de ce type s'utilise comme un Attribut ordinaire sauf que le bonus est cumulable avec celui d'un autre Attribut (y compris un autre Méta-Attribut). C'est ce genre de Pouvoir que vous utilisez pour représenter une super-force ou une aura de combat.
- **Aide** : Le personnage possède un Pouvoir capable d'augmenter le Rang de l'un des Attributs de la cible jusqu'à la fin de la scène en cours. Ce type de Pouvoir 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 l'utilisez, l'un des Attributs appropriés de la cible est augmenté par le Rang du Pouvoir et il est possible que le Rang dépasse 6. Il est possible de l'utiliser pour donner à la cible un Attribut qu'elle ne possède pas. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur vous-même, vous devez utiliser à la place un Méta-Attribut.
- **Malédiction** : Un Pouvoir de ce type fonctionne exactement de la même façon qu'un Pouvoir 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. Si l'Attribut ciblé n'est pas possédé par la victime, elle gagne cet Attribut avec un Rang négatif. Vous ne pouvez pas utiliser ce type de Pouvoir sur vous-même.
- **Utilitaire** : Un Pouvoir utilitaire est un Pouvoir qui n'appartient à aucun autre type. Il n'y a pas de règles particulières pour un Pouvoir utilitaire : le MJ se contente juste d'en estimer le Rang selon le l'encadré page suivante et de prendre en compte ses conséquences sur l'aventure. Un Pouvoir utilitaire dure généralement jusqu'à la fin de la scène en cours. Comme un Pouvoir utilitaire ne donne pas de modificateurs aux jets de dés, il est parfois plus judicieux d'utiliser un Attribut ou un Talent en remplacement de certains effets de Rang 1 ou 2.

## EFFETS UTILITAIRES EN FONCTION DU RANG

**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 de certains Pouvoirs de Rang 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 Pouvoir. Dans ce cas, le Rang réel du Pouvoir est calculé en cumulant les Rangs de chaque effet voulu. Ainsi, un Pouvoir composé d'une Attaque de Rang 2 et d'une Malédiction de Rang 3 serait équivalent à un Pouvoir de Rang 5.

## LES EXTRAS

Les Pouvoirs sont assez flexibles pour qu'avec un peu d'imagination il soit possible de les utiliser pour représenter la plupart des capacités spéciales. Cependant, pour émuler certains concepts, ils peuvent manquer de finesse ou être inadaptés. Les Extras servent donc à personnaliser un Pouvoir pour qu'il corresponde mieux à votre vision des choses.

Tout comme les Talents, un Extra n'a pas de Rang. Soit vous avez un Extra, soit vous ne l'avez pas. Chaque Extra augmente le coût final du Pouvoir auquel il est associé de 1 PP. Il est aussi possible de donner une Limitation supplémentaire à un Pouvoir en guise d'Extra, ce qui réduit alors le coût final de 1 PP, avec un coût final minimum de 1 PP.

Les Extras sont normalement définis par les joueurs avec l'aval du MJ. Il est possible par exemple d'accorder à un Pouvoir des capacités particulière comme pouvoir paralyser un ennemi, affecter plusieurs personnes à la fois ou avoir ses effets durer plus longtemps. Les Limitations sont les mêmes que celles données par défaut aux Pouvoirs. Par contre, il n'est pas nécessaire de prendre des Extras pour représenter ce que permet déjà un Pouvoir. Ainsi invoquer des plantes pour créer un bouclier est une simple application du Pouvoir dans un jet de défense, donc un Extra n'est pas nécessaire pour ça.

## UN EXEMPLE D'UTILISATION DES EXTRAS

Keiichi veut un pouvoir qui lui permet de contrôler un essaim d'insecte. En toute 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 là (soit deux Limitations supplémentaires).

Au final, Keiichi choisit d'utiliser l'essaim pour distraire ses ennemis, pour manipuler de petits objets à distance et pour empoisonner ses ennemis, le tout avec un effet de zone, soit quatre bénéfiques.

Le coût du Pouvoir utilisé comme base pour cette capacité (certainement un Méta-Attribut ou une Attaque) sera donc augmenté de  $4 - 2 = 2$  PP en tout (et non pas 2 PP par Rang).

## LA MAGIE

La Magie est un type de Pouvoir un peu particulier puisque son effet est de répliquer les effets de n'importe quel autre Pouvoir. Certaines restrictions sont cependant en place pour qu'elle ne remplace pas les autres Traits. Il s'agit plutôt d'une sorte de couteau suisse que le MJ peut utiliser pour faciliter la création de personnages qui possèdent de nombreux Pouvoirs liés par un thème fort. La Magie évite ainsi d'en faire une liste détaillée et de faire abstraction de tout le reste.

Pour faire simple, on appelle Magie tout type de pouvoir surnaturel aux applications nombreuses et diverses sans pour autant qu'il soit possible de l'utiliser pour résoudre tous ses problèmes. Selon l'univers il peut s'agir de sorcellerie, de pouvoirs cosmiques, de dons psychiques, des pouvoirs ki, d'une technologie très avancée ou à peu près n'importe quoi d'autre d'approprié. La Magie est un Pouvoir comme les autres : elle coûte donc 2 PP par Rang, son Rang indique la puissance de ses effets et elle possède une Limitation intrinsèque. Vous pouvez être un peu plus imaginatif que d'habitude avec la Limitation pour la Magie et inclure des restrictions comme l'obligation de faire des invocations en parlant fort ou d'utiliser un sceptre magique. De même, donnez-lui un nom qui permette d'identifier facilement le genre de pouvoir dont il est question comme *Adepté du Feng Shui*, *Élémentaliste du feu* ou *Apprenti sorcier*. En guise d'inspiration, vous trouverez plusieurs exemples de types de Magies dans l'encadré page suivante.

Ce qui change vraiment par rapport aux autres Pouvoirs, c'est la façon de l'utiliser. La première chose à faire lorsque vous voulez utiliser la Magie, c'est d'indiquer quel effet vous voulez obtenir, et donc le type de Pouvoir et son Rang. Il n'est pas possible de répliquer un Pouvoir dont le Rang est supérieur à votre Rang de Magie et l'effet voulu doit être en accord avec le thème choisit pour votre Magie. Ainsi un sorcier vaudou n'a pas trop de difficulté à utiliser toutes sortes de Malédiction mais il sera un peu plus limité en matière de Guérison et d'Attaque. Bien sûr, le Pouvoir ainsi dupliqué dispose de sa propre Limitation intrinsèque qui se rajoute à celle de la Magie utilisée. Une boule de feu reste une boule de feu, qu'elle soit magique ou non.

## EXEMPLES DE STYLES 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 Tests pour se protéger 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 Tests pour se protéger 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 Rang qu'un effet d'Aide ou Utilitaire normal.

La Magie est cependant difficile à contrôler et parfois tout ne se passe pas comme prévu. À chaque utilisation de la Magie, le personnage doit donc faire un Test d'activation. Il s'agit d'un Test avec une Difficulté de 9 où le personnage doit utiliser des Moyens en rapport avec son style de Magie. En cas d'échec du Test, le Pouvoir ne s'active pas ce tour-ci mais le personnage pourra faire une nouvelle tentative au prochain tour. Si vous n'êtes pas dans un Conflit ou dans une situation où le temps est précieux, un échec signifie simplement que le Pouvoir n'a pas les effets escomptés ou qu'il y a des effets secondaires « intéressants ». Bien sûr, si le Test est réussi le Pouvoir fonctionne parfaitement : suivez les règles normales sur l'utilisation des Pouvoirs pour en résoudre les effets.

Malgré tout, la Magie a un coût : fatigue, drain d'énergie spirituelle ou même vitale, perte de santé mentale, etc. Ceci est représenté par une perte de Détermination qui est fonction du Rang du Pouvoir obtenu et le Rang de la Magie utilisée, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Cette perte est automatique et a lieu lorsque le Test d'activation est réussi. Si le personnage n'a pas assez de Détermination à ce moment là, la Magie fonctionne quand même mais il subit immédiatement les effets pour avoir perdu toute sa Détermination.

		RANG DE MAGIE					
		1	2	3	4	5	6
RANG DU POUVOIR OBTENU	1	1	0	0	0	0	0
	2	-	2	1	0	0	0
	3	-	-	3	2	1	0
	4	-	-	-	4	3	2
	5	-	-	-	-	5	4
	6	-	-	-	-	-	6

Ainsi, selon le tableau, faire une Attaque de Rang 3 avec un Rang de Magie de 5 coûte 1 point de Détermination par utilisation réussie.

Il est possible de réduire ce coût en Détermination de deux façons. La plus simple mais également la plus risquée est de payer de sa personne : c'est-à-dire encaisser une Blessure pour annuler la perte de Détermination, comme s'il s'agissait de dégâts. L'autre méthode est plus difficile mais plus sûre : le personnage peut augmenter la Difficulté du Test d'activation de la Magie pour diminuer la perte de Détermination d'autant.

## PRETTY ANGEL MIMI EN ACTION !

Midori, notre magical girl à thème angélique (cf. Annexe 2), est en train de pister un démon qui a attaqué l'une de ses camarades de classe hier soir. Pour se faciliter la tâche, elle décide d'utiliser sa Magie.

Retrouver la trace du démon est l'équivalent d'un Pouvoir utilitaire de Rang 2. Sa Magie étant elle-même de Rang 2, c'est dans ses cordes et cela lui coûterait 2 points de Détermination. Cependant, elle veut économiser ses forces et augmente la Difficulté du Test d'activation de 2 points,

soit un total de 11, pour utiliser la Magie sans dépense de Détermination.

Comme elle peut utiliser son Attribut *Âme pure et innocente* qui est au Rang 4 pour son jet, elle devrait le réussir facilement. Si elle échoue, le MJ peut décider que le Pouvoir fonctionne quand même, mais que le démon détecte aussi que Midori a utilisé sa Magie : notre héroïne ne pourra pas bénéficier de l'effet de surprise lors de leur prochaine confrontation !

## LA SOUILLURE (OPTION)

Comme on le dit souvent, le pouvoir corrompt, et la Magie représente le pouvoir absolu. Dans certaines œuvres, l'usage de la Magie est par conséquent dangereux et ceux qui l'utilisent de façon déraisonnable connaissent un sort pire que la mort. La Souillure sert à représenter en termes de jeu le temps qu'il reste à un personnage avant de connaître ce destin funeste.

Notez qu'en fonction du type de Magie utilisé, la Souillure peut être physique (mutations,...), mentale (folie,...) et/ou spirituelle (déséquilibre entre yin et yang, corruption de l'âme, asservissement à un démon,...). Si le MJ veut faire intervenir la Souillure dans sa campagne, il devrait en discuter avec les joueurs afin que chacun comprenne les conséquences.

Si les règles de Souillure sont utilisées, chaque usage de la Magie fait gagner autant de points de Souillure que le Rang du Pouvoir qui est émulé. Si le type de Magie

utilisé impose certains tabous, le MJ peut aussi décider que transgresser ces tabous peut faire gagner des points de Souillure supplémentaires. La Souillure a toutefois ses avantages : vous pouvez gagner des points de Souillure lorsque vous utilisez la Magie au lieu de dépenser des points de Détermination à un taux de 1 pour 1.

Si un personnage arrive à 108 points de Souillure ou plus, il devient totalement corrompu. Si c'était un PJ, il devient un PNJ. Ce qui arrive exactement dépend de ce qu'à prévu le MJ pour sa campagne. Le personnage peut par exemple devenir un démon ou perdre la raison sans espoir de guérir. Heureusement, tant qu'un personnage a moins de 108 points de Souillure, il peut réaliser un petit rituel de purification défini par le MJ qui lui permet de perdre de 2 à 12 points de Souillure. Ce rituel est suffisamment facile à réaliser pour qu'un personnage ait l'occasion de le faire en général une fois par session.

# CHAPITRE 6 : 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 superpouvoir 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 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, comme de nombreux autres Traits, et comme pour les Pouvoirs ce Rang indique la « puissance » de la Ressource en question. 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.

## LES ÉQUIPEMENTS

Par défaut, l'équipement des personnages est une abstraction : les règles assument que chaque personnage possède les outils nécessaires pour utiliser leurs Moyens dans des situations normales, et dans un Conflit physique, 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. En cours de jeu, un Équipement fonctionne comme un Méta-Attribut : lors que le personnage utilise l'objet de façon adéquate, il gagne un bonus au jet de dés égal à son Rang. 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, alors qu'un sceptre magique donnera un bonus aux Tests d'activation des Magies appropriées.

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 simplement 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, il 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.

## 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, on a une Ressource nommée simplement Mecha pour les personnages qui possèdent un ou plusieurs mecha. En plus d'indiquer sa puissance, le Rang de Mecha indique la taille du robot : au Rang 1 le mecha mesure approximativement 3 m et chaque Rang suivant double sa taille.

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 ils ont chacun un Rang égal au Rang de Mecha.

Le mecha dispose aussi d'un bonus égal à son Rang de Mecha 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 étroits).

En plus de sa taille, un mecha offre un bonus non négligeable pendant un Conflit. Comme d'habitude, les dégâts sont infligés à la Détermination du pilote, mais le mecha dispose de son propre compteur de Blessures. Cela signifie que lorsque le pilote 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 sont légèrement différentes des règles habituelles :

- Une Blessure légère correspond à des dommages qui peuvent être réparés facilement en urgence. Le mecha gagne une Faiblesse correspondant à la panne tant que cette dernière n'est pas réparée, ce qui demande une action diverse et un Test approprié.
- Une Blessure grave indique que le mecha a subi de gros dommages qui nécessite un passage obligatoire par l'atelier de réparation pour être remis en état. Comme pour une Blessure grave d'un personnage, les dommages sont représentés par une Faiblesse ou la diminution d'un Trait d'un Rang, sauf qu'elle persiste uniquement jusqu'à ce que les réparations soient effectuées.
- Une Blessure mortelle indique que le mecha a subi des dommages si importants que son intégrité est affectée. Si le pilote perd toute sa Détermination alors qu'il est aux commandes du mecha, ce dernier est détruit. Il n'y a pas d'autres effets. Contrairement aux autres Blessures, celle-ci est irréparable et l'effet est permanent. De plus, une fois qu'elle est cochée sur le compteur de Blessure, il n'est pas possible de la décocher.

Le MJ peut aussi autoriser à personnaliser les mecha. Dans ce cas, vous avez 3 PP par Rang de Mecha pour acheter Attributs, Talents, Extras et Pouvoirs (sauf Magie) au lieu des trois Attributs de Rang fixe. Les Talents peuvent être utiles pour représenter certains gadgets, comme les ordinateurs de visée. Pour certains concepts, le MJ peut aussi autoriser l'achat d'Équipement.

## LES ALLIÉS

Les Alliés sont des PNJs loyaux à un PJ et qui peuvent l'accompagner dans ses aventures. Un Allié n'est cependant pas servile et il n'est pas toujours là lorsque le PJ en a besoin : 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, votre mystérieux contact qui arrive toujours à point nommé, ou tout autre personnage secondaire capable de jouer plus ou moins à armes égales avec les PJs.

Un Allié est créé comme un PJ avec un total de 5 PP par Rang. Vous pouvez également lui donner quelques Faiblesses pour lui donner des PP en plus. Un Allié de Rang 3 est donc créé avec 15 PP. Vous pouvez donner n'importe quels Traits appropriés à votre Allié tant que cela reste en accord avec son histoire. N'oubliez pas de consulter votre MJ afin de l'intégrer sans douleur à l'univers de jeu.

Un Allié suit la règle des PNJs ordinaires : il ne peut donc pas subir de Blessure (à part 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 comme les autres PNJs. Par contre, un joueur peut dépenser ses Koma au bénéfice de l'un des Alliés de son PJ. Enfin, un Allié ne gagne pas de PP en fin de session (mais il peut en gagner par un Retcon) et il ne peut pas non plus modifier ses Traits. La seule façon possible de faire évoluer un Allié est d'y investir des PP pour faire augmenter son Rang.

# CHAPITRE 7 : VARIANTES

Voici quelques variantes de règle que le MJ peut utiliser pour modifier certains concepts de base de KOMA. Les Conflits rapides sont un outil très pratique qui trouvera beaucoup d'applications chez un MJ astucieux alors que les Relations simplifiées peuvent vous éviter bien des migraines. Quant aux autres variantes, elles changent un peu la façon dont les Conflits se déroulent.

## CONFLITS RAPIDES

Résoudre un Conflit prend parfois du temps et faire le décompte de la Détermination et des Blessures n'est pas forcément toujours approprié à toutes les situations. C'est là que les Conflits rapides entre en jeu. Attention, cette règle ne remplace pas les règles sur les Conflits mais elle donne accès au MJ à un système intermédiaire entre les Duels et les Conflits ordinaires.

Un Conflit rapide commence comme un Conflit de base : on identifie les protagonistes et les enjeux du Conflit puis on passe aux choses sérieuses. Le Conflit rapide est également divisé en tour, sauf qu'au début du tour, chacun explique ce qu'il tente de faire. L'ordre dans lequel chacun annonce son action du tour n'a pas d'importance.

Pour la résolution des actions proprement dite, le MJ organise des Duels entre les personnages. Ces Duels peuvent être fait pour savoir qui agit en premier, pour savoir qui remporte une passe d'arme ou n'importe quoi d'autre d'approprié. Tous les personnages n'ont pas non plus besoin d'être impliqués dans le même Duel et un même personnage peut être impliqué dans plusieurs Duels dans le même tour. Afin de garder les choses sous contrôle, le MJ est encouragé à faire des Duels simple comme du un contre un ou du un contre tous.

Pour chaque Duel du tour, le gagnant inflige un Revers au perdant. Utilisez un jeton ou n'importe quel objet pour le représenter. S'il s'agit du troisième Revers que le personnage gagne pendant ce Conflit, il est éliminé et il gagne l'équivalent d'une Blessure grave adaptée à la situation. Un PNJ figurant est quand à lui éliminé dès le premier Revers. Le gagnant du Duel peut dépenser des Koma pour augmenter le nombre de Revers infligés à un taux d'un pour un. De même, le perdant peut dépenser des Koma pour diminuer le nombre de Revers qu'il devrait gagner, également à un taux d'un pour un. Si à la fois le perdant et le gagnant veulent dépenser des Koma, le gagnant dépense les siens en premier. À la fin du Conflit, tous les Revers sont écartés.

Un autre avantage des Conflits rapides, c'est que contrairement aux Conflits ordinaires il est possible de les faire tourner en tâche de fond. C'est-à-dire qu'ils peuvent sans soucis particuliers durer plusieurs scènes, voire même une aventure entière, et même s'imbriquer dans d'autres Conflits. 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.

Si vous préférez des Conflits rapides un peu plus détaillés, vous pouvez adapter certaines règles des Conflits ordinaires. Il ne s'agit pas d'une stricte équivalence mais ça devrait être suffisant dans la plupart des cas :

- Le principe d'attaques, de défenses et de Contre-attaque peut être utilisés tel quel. Par contre, cela vous oblige à définir un ordre de résolution des actions, comme pour un Conflit ordinaire.
- Pour émuler les effets d'une perte de Détermination, un personnage peut recevoir un bonus à ses jets égal au nombre de Revers qu'il a accumulés. Ce bonus ne se cumule pas avec le bonus de Détermination habituel. Par contre, il n'est pas possible de prendre une Blessure pour éviter de gagner un Revers.
- Les tactiques avancées et les Pouvoirs d'Attaque et de Guérison peuvent aussi être utilisés en considérant qu'un Revers est équivalent approximativement à 3 points de dégât. N'hésitez pas, en tant que MJ, à ajuster les valeurs obtenues d'un point en plus ou en moins selon l'effet que vous voulez obtenir.

## PLUS DE VIOLENCE !

À la base, les Conflits sont conçus pour durer suffisamment longtemps pour que les joueurs puissent utiliser de véritables tactiques sans pour autant trainer en longueur. Une utilisation judicieuse des Koma permet d'ailleurs d'abrégier le combat lorsque c'est vraiment nécessaire. Cependant, il existe des genres où les combats sont des affaires expéditives et extrêmement dangereuses où un seul coup peut suffire à éliminer le plus grand des guerriers. Voici quelques suggestions pour y arriver avec les règles de Conflit existantes.

Tout d'abord, le MJ peut estimer que certaines attaques sont beaucoup plus dangereuses que la normale et qu'elles infligent des **dégâts incapacitants**. Ces dégâts incapacitants ont deux effets : premièrement, les éventuels points de Détermination perdus ne pourront pas être récupérés jusqu'à la fin de la session. En plus, 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. Les dégâts incapacitants n'ont aucun effet sur une Blessure mortelle ou sur un personnage qui en a subit une durant la session. En conséquence, attendez-vous à un taux d'attrition plus élevé ainsi qu'une plus forte chance qu'un PJ utilise sa Blessure mortelle pour annuler les dégâts. Le MJ est donc encouragé à utiliser les dégâts incapacitants avec parcimonie.

Une autre façon de faire est d'autoriser les armes à donner un bonus aux dégâts infligés. C'est-à-dire que l'on calcule les dégâts d'une attaque normalement, mais avant de décider si les dégâts sont convertis en Blessure ou non, on y ajoute le bonus de l'arme. Le bonus aux dégâts de l'arme ne s'ajoute donc pas au jet d'attaque, uniquement aux dégâts réellement causés. Ce bonus va de +1 à +3 pour une arme blanche ordinaire et peut aller jusqu'à +6 pour une arme à feu. Si le MJ l'autorise, une arme prise comme Équipement peut avoir un bonus aux dégâts égal à deux fois son Rang à la place du bonus habituel.

Et les armures dans tout ça ? En fait, dans les mangas une armure fait juste partie du « costume » du personnage, et ses capacités combattives ne changent pas vraiment en fonction de ce qu'il porte. Les exceptions sont bien sûr des Équipements. Néanmoins, si vous trouvez qu'en utilisant les règles ci-dessus les PJs ont quand même besoin d'un peu d'aide pour survivre, une bonne armure peut absorber 1 point de dégât sur chaque attaque reçue, voire 2 points pour une armure magique ou futuriste (ce qui serait équivalent à un Équipement de Rang 3).

## LES RELATIONS : TECHNIQUES AVANCÉES

Les Relations, lorsqu'elles sont utilisées à bon escient, sont un excellent outil pour les joueurs. Cependant, parfois elles peuvent paraître un peu trop mécaniques dans leur application, voire ne pas correspondre à comment cela devrait se passer dans un manga particulier. Voici donc quelques suggestions pour que le MJ mette les Relations à sa sauce.

Par défaut, le bonus donné par une Relation dure tant que l'objet de la Relation est important dans la situation en cours et disparaît une fois que la Relation n'est plus mise en avant. 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 quoiqu'il arrive. Si en plus vous permettez aux Relations de se cumuler entre elles, cela peut mener à une sorte d'escalade où chacun essaye de faire intervenir le plus possible de Relations, et ce sans se soucier de ce qui arrive à ces dernières. C'est aussi un bon moyen pour le MJ de créer des PNJs surpuissants qui adorent torturer les PJs en s'en prenant à leurs Relations, ce qui cause invariablement leur défaite une fois que les PJs ont accumulés assez de bonus.

À l'opposé, le MJ peut simplement dire que le bonus d'une Relation n'est valable que pour un seul jet de dés ou que pour un seul tour, et qu'il n'est possible de faire appel à chaque Relation 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 minimum de travail, vous pouvez ainsi obtenir des Conflits frénétiques où chacun essaye de faire intervenir au meilleur moment ses Relations et prendre la main à l'instant critique.

Par ailleurs, 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 trouvez dans ce lieu ou si le Conflit a un impact sur le lieu.

Sur le même principe, les Relations peuvent aussi servir pour représenter les convictions d'un PJ. N'importe quel principe moral ou concept peut ainsi devenir une Relation comme « *Tu ne tuera point* » pour un personnage pacifiste, *Code du bushido* pour un samourai, *Paresse* pour un faire-valoir pas très héroïque ou « *Mes amis avant tout* » pour votre héros de shonen typique. L'objectif

est que ce genre de Relation sert à poser des dilemmes à un personnage, et ainsi mettre à l'épreuve ses certitudes. 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 convictions 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.

## SIMPLIFIER LES RELATIONS

C'est bien joli toutes ces règles alternatives et ces conseils pour bien utiliser les Relations, mais si au contraire on faisait quelque chose de plus simple, de façon à ce que le MJ n'ait plus besoin d'un tube d'aspirine pour savoir quand une Relation s'applique ou pas.

Tout d'abord, si vous utilisez ces Relations simplifiées, il y a trois choses essentielles qui changent immédiatement :

- Les PJs commencent chaque session sans un seul Koma. Les PNJs ne sont pas affectés.
- Il n'est plus possible de dépenser un Koma pour l'effet d'Inspiration.
- Les Relations ne donnent plus de bonus aux jets égal à leur Rang.

Une Relation a désormais deux nouvelles fonctions :

- Tout d'abord, un personnage peut dépenser un Koma pour ajouter le Rang de l'une de ses Relations au résultat de l'un de ses jets de dés. La dépense peut se faire avant ou après de lancer les dés et la Relation choisie doit être appropriée à la situation. Il est possible de dépenser plusieurs Koma pour un même jet de dés, mais vous devez choisir une Relation différente pour chaque Koma dépensé pour ce jet de dés.
- Ensuite, à chaque fois qu'un joueur implique l'une de ses Relations dans une scène, ou à chaque fois que le MJ utilise l'une des Relations de ce joueur pour rendre une scène plus intéressante, ce dernier gagne 1 Koma. Pour que le point soit gagné, la Relation doit mettre le personnage en difficulté d'une façon ou d'autre. Par exemple, elle pourrait être impliquée dans un Conflit, même accidentellement, ou elle pourrait rendre la situation plus compliquée qu'elle ne l'est déjà pour le personnage. Une Relation précise ne peut cependant pas lui permettre de gagner plus d'un Koma au cours d'une même scène.

En pratique, les PJs sont encouragés à faire intervenir leurs Relations pour gagner des Koma, en échange de quoi elles deviennent sources de problèmes divers et variées. Lorsque les choses deviennent vraiment sérieuses, les Koma servent à obtenir des bonus pour surpasser l'opposition. Comme les PNJs ne peuvent pas gagner de Koma, ils sont plus limités pour utiliser les Relations. Du coup, pour garder un certain équilibre sans que le MJ ait besoin d'augmenter les Attributs de ses PNJs de façon déraisonnable, les PJs commencent chaque partie sans Koma, ce qui leur donne une raison de plus pour utiliser leurs Relations afin d'en gagner.

# CHAPITRE 8 : LA BOÎTE À OUTILS DU MJ

Ce chapitre est entièrement dédié au MJ. Il contient quelques conseils utiles pour mieux appréhender KOMA ainsi que quelques règles du jeu que lui seul a besoin de connaître. Si vous n'avez pas l'intention d'être MJ, passez votre chemin !

## LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les PNJs, à quelques exceptions près, fonctionnent de la même façon que les PJs. Ils ont donc des Traits, avec un Rang associé le cas échéant, et ils font leurs Tests comme tout le monde. Par contre, certains types de PNJs suivent des règles particulières durant les Conflits. Pour simplifier la tâche du MJ, on a quatre grandes catégories de PNJs en fonction de leur rôle dans l'aventure :

- **Les figurants** n'ont aucun Traits. 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 point de dégât qu'il reçoit et il ne peut pas recevoir de Blessure.

- **Les PNJs ordinaires** ont 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. 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. Un PNJ ordinaire suit les règles normales de Détermination mais son compteur de Blessure ne comporte qu'une Blessure mortelle. Il lui est impossible de prendre une Blessure d'un autre type.

- **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 Traits 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. Ils suivent exactement les mêmes règles que les PJs, y compris le fait de commencer chaque session avec 3 Koma. Cependant, comme tous les PNJs, ils ne peuvent pas en gagner d'autre en cours de jeu. Lorsque le MJ crée des PNJs exceptionnels vraiment puissants, il ne devrait pas hésiter à leur donner un ou deux points faibles que les PJs pourront exploiter.

- **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 logiquement l'avantage du nombre. Résoudre un Conflit avec autant de personnages s'avérerait en plus trop long et trop fastidieux : ces PNJs insignifiants sont donc remplacés par des Hordes. Chaque Horde est gérée 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). Une Horde possède un compteur de Blessure comme les PJs chaque Blessure sert à représenter les effets de l'éclaircissement des rangs de la Horde par les PJs. Une fois sa Détermination réduite à zéro, l'ensemble de la Horde est vaincue. Par contre, une Horde ne bénéficie jamais du bonus de Détermination à ses jets.

Dans tous les cas, les PNJs ne sont pas créés à partir d'un total de PP. Le MJ se contente d'assigner les Traits et leurs Rangs éventuels selon ses besoins. Cependant, afin de créer des Conflits intéressants, le MJ devrait faire en sorte que le bonus pour les jets d'attaque du PNJ ait une valeur différente de celui pour les jets de défense. Dans le cas contraire, la différence entre une défense ordinaire et une Contre-attaque est si minime que cette dernière perd tout son intérêt.

## GERER LES TESTS

L'une des premières difficultés en tant que MJ à KOMA sera de décider quels Traits s'appliquent à un Test. Parfois ce sera évident, d'autres fois moins et puis il y aura toujours un joueur qui trouvera une bonne justification pour utiliser contre toute logique un Trait inapproprié. Avec l'expérience, cela devient presque naturel mais la bonne nouvelle, c'est qu'il est possible de vous mâcher le travail. Si vous avez des difficultés avec les Traits, faites la chose suivante : demandez à vos joueurs de donner, pour chacun de leurs Attributs, Équipements et Méta-Attributs, les trois choses principales que ce Trait leur permet de faire. Ce serait noté sur la feuille de personnage ainsi : *Chevalier sans peur (combat, étiquette, résister à la peur)*. Chacun de ces trois domaines de compétence devrait être équivalent à un Talent en termes de spécificité.

Ensuite, lorsque vous demandez un Test, le joueur doit utiliser un Trait où l'action correspond à l'un des trois domaines qu'il a choisis. Si l'action est malgré tout en rapport le Trait, même si le joueur ne l'a pas indiqué, vous pouvez l'accorder en échange d'une Difficulté augmentée d'un ou deux points. C'est le cas de notre *Chevalier sans peur* ci-dessus où ni l'héraldique ni la religion ne font parti de ses domaines de compétence alors qu'il les a très certainement étudiés durant sa formation. Si vous voulez vous simplifier encore plus la vie, vous pouvez préparer à l'avance une liste d'actions courantes où vous joueurs pourront piocher à loisir pour établir les compétences liées à chacun de leurs Traits.

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. Par défaut, un PJ réussit toujours ses actions en dehors de situations critiques et même dans ces cas là, un Test raté ne signifie pas obligatoirement un échec total. Bref, limitez les jets de dés au minimum pour garder un enchaînement fluide des événements. Au besoin, monnaye 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 retrouves 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.

## UN DERNIER MOT SUR LES RELATIONS

Comme vous avez pu le voir lisant ces règles, les Relations sont un outil puissant 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 (ou lieux/dogmes/organisations/motivations si vous utilisez ces variantes) qu'un personnage trouve intéressant. En effet, une Relation n'est pas forcément quelqu'un pour qui le personnage a des sentiments forts ou qu'il connaît bien. Il peut simplement s'agir de quelqu'un qui a attiré son attention d'une façon ou d'une autre. En fait, la seule restriction pour le choix d'une Relation, c'est qu'il ne peut pas s'agir d'un parfait inconnu.

Pour résumer, là où les Attributs indiquent comment les personnages vont interagir avec l'univers de jeu, et de ce fait la façon dont ils vont résoudre les différents Conflits, les Relations dévoilent sur quoi vont porter ces Conflits, pour peu que les joueurs aient envie de bénéficier de leurs bonus. Et invariablement, les aventures vont petit à petit, scène par scène, finir par se polariser sur ces Relations.

Votre rôle en tant que MJ est donc de guider les autres joueurs lors de la création de personnage sur ce qui ferait de bonnes Relations. C'est aussi l'occasion pour vous d'étoffer votre casting de PNJs en vous inspirant de leurs idées. Soyez réalistes : vous ne pouvez pas deviner à l'avance quelles Relations vont être choisies pour les PJs, et vous limiter aux PNJs que vous avez déjà créés pour le scénario ou la campagne peut donner un résultat artificiel. Et qui sait, cela vous donnera peut-être l'inspiration pour quelques intrigues secondaires ...

## LA CRÉATION DE SCÉNARIO

Avec les règles de Relation et de Conflit et un bon casting de personnages, les scénarios à KOMA peuvent s'écrire presque tous seuls : il suffit de rassembler tout le monde dans une pièce, d'envoyer les ninjas à l'attaque et de regarder 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.

Voici donc une méthode assez simple à mettre en œuvre, même pour un MJ paresseux ou en manque de temps, pour écrire sans douleur vos propres scénarios. Vous pouvez vous en servir aussi bien pour écrire de simples one-shot que pour créer la base d'une longue campagne. Le principe est simplement de partir de la fin de l'aventure puis de « remonter le temps » vers le début afin d'obtenir un enchaînement logique d'événements.

En premier lieu, le MJ doit déterminer un objectif pour les PJs. Il doit s'agir de 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 un scénario court, prévoyez plutôt un objectif à court terme alors que pour une campagne, vous pouvez être un peu plus ambitieux.

Maintenant, posez-vous la 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.

Ensuite, réfléchissez à tout ce qui peut empêcher les PJs d'atteindre l'objectif et comment. Tout est possible : une attaque de monstres, une mystérieuse société secrète qui met des bâtons dans les roues des PJs, des PNJs peu compréhensifs, une énigme à résoudre, une fausse piste, un problème familial, ... Il est également fortement conseillé d'utiliser les Relations des PJs comme source d'ennui lorsque cela est possible. N'en faites cependant pas trop et ne vous éparpillez pas : une demi-dizaine d'obstacles est largement suffisant, même pour une campagne. Les PJs ont tendance à créer leurs propres problèmes en cours de partie de toute façon.

Avec toutes ces informations, vous devez maintenant avoir une bonne idée du déroulement de l'aventure. Selon votre style de jeu, vous pouvez maintenant mettre au point le calendrier des événements importants, faire une liste de ce que les PJs doivent découvrir pour progresser, rajouter quelques PNJs secondaires et des scènes d'ambiance, bref tout ce qui vous aidera en cours de jeu pour vous faciliter la tâche.

Par contre, ne négligez pas l'écriture de l'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 fignoler votre introduction. Ce ne sera jamais du temps de perdu.

Il ne vous reste plus qu'à faire le tri dans vos notes pour obtenir un tout cohérent, éventuellement combler les trous et faire quelques ajustements pour éviter d'éventuels problèmes de rythme. 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. Vous verrez qu'il est plus intéressant (et amusant) de laisser les joueurs trouver une solution plausible à leurs problèmes plutôt que de les laisser deviner ce que vous aviez prévu. Et en plus, cela vous évite d'avoir à prévoir tous les cas de figure. En d'autres termes, si un joueur a une idée intéressante ou fait quelque chose de génial que vous n'avez pas anticipé, n'ayez pas peur de rebondir dessus pour continuer l'aventure plutôt que d'essayer de suivre à la lettre votre scénario.

Votre scénario est maintenant terminé et prêt à jouer !

Si vous avez du mal à utiliser cette méthode, il existe une variante. Au lieu de définir un objectif aux PJs et 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.

## LE TROIS PAR TROIS

On le sait bien, les MJs n'ont pas toujours le temps libre dont ils souhaitent pour mettre en place une campagne. Si en plus vous avez des joueurs difficiles, le résultat ne sera peut-être pas à la hauteur de vos espérances respectives. La solution est tout simplement de faire une petite séance de brainstorming entre tous les joueurs (MJ et PJs) pour discuter de la future campagne, les thèmes qui y seront abordés, si les aventures seront principalement de l'action, des intrigues ou des mystères et ainsi de suite.

Le défaut des séances de brainstorming c'est que l'on part un peu dans tous les sens, chacun rebondissant sur les idées de l'autre et au final, à moins que le MJ ne soit très doué pour prendre des notes et les réorganiser, le résultat n'est pas forcément exploitable. La méthode trois par trois est une légère contrainte donnée par le MJ lors de ce brainstorming afin qu'il récupère une base de travail utilisable pour mettre sur pied sa campagne.

Le principe est simple : le MJ demande à chaque joueur de faire une liste de trois choses sur trois sujets 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.

Une fois la séance terminée, le MJ récupère les listes 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 des listes 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.

## EN COURS DE JEU

Les règles de KOMA sont assez fluides et permettent un grand nombre de styles de jeu. Certains y jouent comme un jeu de rôle traditionnel, où les actions sont résolues principalement par des Tests et où les Koma ne sont que des points d'héroïsme difficiles à gagner et utilisés avec parcimonie. À l'autre extrême, d'autre y jouent en utilisant exclusivement les Conflits et les Conflits rapides pour résoudre les actions des personnages et les Koma coulent à flot, donnant de grandes latitudes aux joueurs pour déterminer ce qui se passe vraiment. En vérité, il n'y a pas de façon juste de jouer et la

plupart des joueurs se trouvent quelque part entre ces deux extrêmes. Néanmoins, voici quelques conseils d'ordre général pour vous aider dans votre tâche de MJ en cours de jeu.

La première chose à vous rappeler, c'est qu'en tant que MJ vous êtes avant tout un conteur et un arbitre impartial. L'histoire doit se dérouler de façon fluide et distrayante pour les joueurs. Dire « non » à chaque suggestion des autres joueurs et d'une manière générale essayer de les piéger plutôt que d'en faire des complices posent plus de problèmes sur le long terme que ne vaut le bénéfice de votre satisfaction immédiate. De même, il est très facile de créer des PNJs invincibles alors évitez de le faire. Un ennemi très difficile à vaincre ou qui nécessite de gros efforts (et sacrifice) pour y arriver est par contre de bonne guerre.

Structurer votre scénario en scènes peut se révéler très utile pour émuler le flot narratif d'un manga. Essayez le plus possible d'alterner les scènes d'actions avec 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 dramatique. Le secret, c'est que les PJs devraient profiter des scènes d'ambiance pour accumuler des Koma qui leur seront bien utiles pendant les scènes d'action. Par conséquent, 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. Et s'ils commencent à en accumuler de trop, vous pouvez les envoyer au casse-pipe sans soucis. Pour l'équilibre entre drame et humour, 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.

N'hésitez pas non plus à faire des ellipses pour conserver le rythme, surtout si vous n'avez rien prévu de précis sur les événements que vous passez en avance rapide. Les PJs veulent s'introduire dans un château et vous ne savez pas comment vous y prendre ? Plutôt que de jouer l'épisode seconde par seconde, concentrez-vous sur quelques scènes clés séparées de plusieurs minutes (voire des heures) : 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 éviter les lenteurs et focaliser l'attention des joueurs.

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 ? Écoutez vos joueurs et réutilisez certaines de leurs idées pour inventer la suite. Vous pouvez le faire discrètement, en prenant des notes alors qu'ils spéculent sur ce qui les attend, ou être franc et leur demander carrément ce qu'ils ont l'intention de faire précisément. Si cela ne suffit pas, admettez à vos joueurs que vous n'avez pas prévu 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 ...

# ANNEXE 1 : 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*, *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 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 *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.

Les mechas se retrouvent également dans de nombreux shonen, au même titre que l'on retrouve des magical girls dans les shojo. Il y a en fait deux courants :

- **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 moment. L'un des clichés le plus courant est « l'élus » 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 surpuissants qui sont quasiment des super-robots, mais l'emphase est généralement sur ce qui se passe en dehors des cockpits plutôt que les combats. Ce genre de manga est généralement conçu comme un film de guerre, même si les clichés hérités des super-robots ont la vie dure.

Enfin, il y a aussi les histoires de type harem où le héros 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.

Bien sûr, il existe aussi des inclassables qui décrivent généralement des tranches de vie à but purement humoristique, ou pour de parler de façon légère de certains problèmes de la vie quotidienne des Japonais. *Great Teacher Onizuka* et *K-ON!* 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 : parfois, 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 bâtir un autre 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 toutefois 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 l'un des personnages qui interprète mal les intentions d'un autre, 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 trois 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.
- **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 moment.

• Enfin, il y a la « nouvelle vague » de magical girls traditionnelles, généralement inspirées de *Card Captor Sakura*, qui essaient de redynamiser le genre en prenant compte des évolutions amenées par les magical girls guerrières et en jouant parfois avec ses codes. Ce n'est pas vraiment un genre à part entière comme les deux autres types de magical girl, mais plutôt une tendance (que l'on retrouve d'ailleurs dans certains seinen).

Toutes les magicals girls ont 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 2. 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 extravagants que ça.

## ET LES SEINEN DANS TOUT CA ?

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 plaît 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.

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.

## ANNEXE 2 : EXEMPLES DE PERSONNAGE

Pour illustrer ce qu'il est possible de faire avec les Traits, 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 PP alors que Kage, Midori et le Lieutenant Rei Kushinada ont été créés avec 15 PP.

### 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 infailible, 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 :

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

Relations :

- *À la recherche de l'assassin de son maître* 2
- *Amour pour Akari* 2

Talents :

- *Volonté de fer*

## 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, 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.

Attributs :

- *Le ninja borgne* 3

Pouvoirs :

- « *Prépare-toi à affronter les sombres lames de l'enfer !* » (Attaque ; ne fonctionne pas en pleine lumière) 2

- *Ninjutsu* (Magie de type Ki) 2

Relations :

- *Loyal envers le shogun* 2

- « *Hikaru, tu vas payer !* » 2

*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.

## 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 découvra 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 et 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* 2
- *Jolie princesse mélancolique* 1

Relations :

- *Déterminée à vaincre la Sorcière des marais* 3
- « *Pour mes compagnons !* » 1

Ressources :

- *Armure de Galathée (Équipement)* 2

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.

Attributs :

- *Une âme pure et innocente* 4

Pouvoirs :

- *Mahou-shoujo Pretty Angel Mimi* (Magie de type anime) 2

Ressources :

- *Le chat Gabriel* (Allié) 1

- *Lance de Longinus* (Équipement) 2

Relations :

- *Secrètement amoureuse de Eichi* 3

- « *Pour la justice et l'amour* » 2

Talents :

- *Gymnastique rythmique et sportive*

- *Aimée des animaux*

Faiblesses :

- *Trop naïve*

- *Tête en l'air*

- *Nulle en maths*

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 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 capturé.

Gabriel possède l'Attribut *Ange déguisé en chat* au Rang 3 et le Pouvoir de *Magie angélique* au Rang 1. Ses capacités magiques sont extrêmement limitées, et sont de nature défensive ou utilitaire. Lorsque Midori est en grave danger, il est 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 Allié. 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 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. 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 2*
- *Meilleur élève de sa classe 2*

Relations :

- *Amoureux de Yukina 3*
- *Abandonné par ses parents 2*
- *A peur de devenir comme son père 2*

Talents :

- *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 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 :

- *Full metal cyborg (Extras : camouflage thermoptique [+1], interfaces neurales [+1], maintenance régulière [-1])* 3
- *Ex-membre des forces spéciales de la police* 3

Relations :

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

Ressources :

- *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*

Faiblesses :

- *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.

## ANNEXE 3 : 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 !

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/bishoujo

Boucher

Bouffon

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

Extraterrestre

Fabricant de robots

Fantôme

Farceur

Femme au foyer

Femme d'action

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

# KOMA

## Feuille de personnage

NOM :

SEXE :

ÂGE :

GROUPE SANGUIN :

APPARENCE :

ATTRIBUTS :

TALENTS :

RESSOURCES :

RELATIONS :

POUVOIRS :

BLESSURES :

- LÉGÈRE
- GRAVE
- MORTELLE

FAIBLESSES :

PP TOTAL :

PP GARDÉS :

DÉTÉRMINATION :

+0 | +1 | +2 | +3