

MORE IS LESS – THE F*CKING SHORT RPG

- **Création de personnage** : Notez sur une feuille son nom, son Concept (ce qu'il est), son Atout (son petit plus) et son Défaut (sa grande faiblesse). Puis rajoutez tout détail que vous jugerez utile.
- **Résoudre une action** : Décrivez ce que vous voulez obtenir, puis désignez un dé comme « OUI » et un autre comme « NON ». Jetez les deux dés :
 - Si OUI > NON : Vous obtenez exactement ce que vous voulez.
 - Si OUI = NON : Vous n'obtenez pas tout à fait ce que vous voulez.
 - Si OUI < NON : Vous n'obtenez pas du tout ce que vous voulez.
- **Résoudre un conflit** : Chacun décrit ce qu'il veut obtenir et lance un dé. Le plus haut obtient ce qu'il veut et pas l'autre. En cas d'égalité, vous obtenez un compromis entre vos souhaits respectifs.
- **Blessures et mort** : Si vous échouez à une action risquée, ou perdez un conflit dangereux, vous subissez une Blessure. Si vous aviez déjà une Blessure, vous mourrez à la place. La Blessure est guérie automatiquement à la fin de la session.
- **Les jetons** : Chaque joueur commence une session avec 3 jetons et vous récupérez un jeton dépensé lorsque vous agissez selon votre Défaut. Le MJ utilise ses jetons pour l'ensemble de ses PNJs. Vous pouvez dépenser un jeton pour :
 - Modifier le résultat d'un dé de 2 points à condition d'expliquer comment votre Concept ou votre Atout peut vous aider.
 - Faire quelque chose d'exceptionnel en rapport à votre Concept ou votre Atout (ex : lancer un sort pour un magicien).
 - Éviter de subir une Blessure ou de mourir.
 - Établir un fait qui n'entre pas en contradiction avec ce que vous savez déjà.
 - Créer un Atout temporaire à votre personnage ou à un allié, et qui ne sera valable que jusqu'à la fin de la scène.