

Système de résolution pour des Parties sur le puce

Les personnages sont définis par quatre réserves principales :

Action :

Réserve de dés à utiliser dès que le personnage veut agir **activement** sur la scène (passer l'**opposition** de la cible ou un **seuil de résistance**).

Opposition :

Réserve de dés servant à résister à tout ce qui est **extérieur** au personnage (physique/social/mental) et s'en prend **directement** à lui.

Chance :

Réserve de dés pouvant aussi bien être utilisés pour une **action** qu'une **opposition** (les dés de chance **ne peuvent pas** être **sécurisés**).

Pouvoir :

Réserve de dés permettant l'utilisation d'un pouvoir (passer l'**opposition** de la cible ou un **seuil de résistance**).

*J'ai pris Pouvoir en exemple ici, mais cela peut être remplacé par n'importe quel terme **prégnant dans la fiction proposée et commun à tous les personnages**.*

Viennent ensuite des **spécialités/expertises/maîtrises**, permettant de sécuriser des dés plus efficacement.

Pour définir son **potentiel d'action**, un personnage décide combien de dés (d6) de ses réserves (**action/chance**) il souhaite utiliser.

Il les lance et les additionne pour connaître son **potentiel d'action**.

Il est possible de **sécuriser** des dés (on ne les lance pas) pour un score automatique de 3 points chacun.

- L'utilisation d'une **spécialité** permet de **sécuriser** des dés pour une valeur de 4 points chacun.
- L'utilisation d'une **expertise** permet de sécuriser des dés pour une valeur de 5 points chacun.
- L'utilisation d'une **maîtrise** permet de sécuriser des dés pour une valeur de 5 points chacun **et de ne pas décompter** de la réserve ceux affichant des **6**

L'**opposition** est utilisée en réaction. Au moment où le personnage **subit** une **action**, le joueur décide du nombre de dés (**opposition/chance**) qu'il utilise pour résister.

Il est à noter que protéger activement quelqu'un ou quelque chose relève d'une **action** du personnage et pas directement d'une **opposition** (aussi bizarre que ça puisse paraître... j'hésite encore).

Au choix du mj, l'adversité est défini soit par un score prédéterminé à battre, soit comme les personnages, par des réserves d'action/opposition dont il gèrera la dépense.

Dans le cadre d'une scène, on doit commencer par en définir le(s) objectif(s).

La scène sera résolue soit **narrativement**, en cohérence avec les **actions entreprises**, soit avec l'**épuisement des réserves d'action/opposition** (qui déclenche automatiquement une mise en retrait du personnage concerné... panique, perte de connaissance, blessure, fuite, échec de la manœuvre... en fonction des objectifs).



L'idée est d'avoir un système qui permette à **n'importe quel profil** de personnage (de l'intellectuel maladroit au commando spécial) de pouvoir agir en **toutes circonstances** dans le récit, à **sa** manière.

L'objectif est de parvenir à une prise en main du système **dès la lecture** en limitant au maximum les **paramètres de résolution**.

Toute résolution implique de pouvoir réagir dans le récit, sans qu'il ne soit nécessaire d'avoir un personnage fortement défini. Seul son impact narratif dans les situation est pris en compte (avec un léger accent sur les **spécialités** permettant de typer un personnage).

On peut **régénérer une réserve** en donnant un **point de fatalité** au mj. La **fatalité** est utilisée par le mj pour **imposer** aux personnages un tournant désagréable dans le scénario (désagréable certes, mais **utile à la fiction**... du type : les personnages sont capturés par les vilains, le personnage subit **une condition** qui vient enrichir l'histoire, en renforcer l'ambiance, les personnages se font reprendre l'objet de leur convoitise...).

!!! LORSQU'UNE SITUATION DÉFAVORABLE AUX PERSONNAGES SE PRÉSENTE DANS LE SCÉNARIO ET QUE LE MJ ANNONCE UN POINT DE FATALITÉ, LES JOUEURS PEUVENT ACCEPTER LEUR SORT ET PAR LE FAIT, GAGNER UN POINT. S'ILS REFUSENT, L'ACTION SE POURSUIT SANS RÉCOMPENSE (TOUT EN POUVANT MALGRÉ TOUT MAL FINIR POUR EUX EN CAS DE MAUVAISE MANŒUVRE DE LEUR PART).

SUIVANT LES CIRCONSTANCES, LE MJ PEUT ACCORDER UN POINT À L'ENSEMBLE DU GROUPE OU SIMPLEMENT AU PERSONNAGE CONCERNÉ.

CELA PERMET DE DONNER AU MJ UN INSTRUMENT POUR AMENER DES REBONDISSEMENTS DANS SON SCÉNARIO, OU LE REMETTRE SUR LES RAILS, TOUT EN COLLANT AU PRINCIPE DU HÉROS QUI PLONGE DANS LES ENNUIS POUR AVANCER.

L'AUTRE POINT TYPIQUE DES FICTIONS (ROMANS, FILMS, ANIMES, MANGAS...) AINSI MIS EN AVANT, EST CELUI DU PERSONNAGE QUI SE PREND UNE RACLÉE (LE POINT DE FATALITÉ) AVANT DE REBONDIR ET AVOIR LA MAIN HAUTE SUR LA SITUATION (RESTAURATION DE LA RÉSERVE).

Pour la **création de personnage**, il faut aller vite tout en conservant une très grande part de liberté.

L'idée serait d'avoir par exemple, **50 points à répartir librement** entre les **4 réserves** et **deux spécialités** à choisir (pas de listes, ou alors prévoir des suggestions de spécialités correspondant au scénario prévu, pour maximiser l'implication des personnages dans l'action). Il serait possible (à la création) de prendre **une spécialité supplémentaire** ou en passer une des deux de départ au niveau **expertise** pour **5 points**.

- **À 50 points**, l'accent serait mis sur des actions de "petite envergure", avec une fréquente mise en danger des personnages (typiquement, du **roman noir**), afin de restaurer les réserves assez fréquemment.
- **À 70 points**, on arrive sur quelque chose d'un peu plus **pulp**, la marge de manœuvre devient plus confortable, sans pour autant être délirante. La mise en danger pour obtenir des restaurations reste de mise.
- **À 80 points**, cela permet d'émuler assez aisément des univers typés **heroic fantasy**, avec des héros solides, mais pas encore surhumains
- **À 100 points**, les **super héros** débarquent, avec la possibilité de "blinder" une réserve sans pour autant être pénalisé quant à l'usage des autres et en limitant le besoin d'user de restaurations

Par là dessus, si on le décide, un équipement "spécial" peut être géré à la volée en lui conférant des points associés à une ou plusieurs réserves.

Exemples :

- Sabre d'excellente facture **action 2**
- Mitrailleuse lourde **action 4**
- Armure de plate **opposition 4**
- Ensemble cordes/grappin **action 3**
- Outils d'escalade **action 3**
- Épée magique **action 3 pouvoir 2**
- Talisman/gri-gri **chance 2**
- Implants cybernétiques **action/opposition** en fonction
- ...

L'équipement doit malgré tout rester **exceptionnel**. Tout l'intérêt de la réserve **action** des personnages est justement de s'affranchir de **contraintes techniques** quant à la résolution des scènes, pour aller vers quelque chose de **global** dans l'impact **sur l'histoire**.

