

JDR 100 GéGé V3

Système générique de jeu de rôles par Lemasseuraveugle

Introduction

Un système de plus, qui ce veut facile (simple), fluide, rapide et agréable à utilisé. Pour des univers varier.

Jeu de rôle, c'est quoi ?

En gros...

Un mélange entre, un **jeu de société**, un **compte narratif** et du **théâtre d'improvisation**. Les joueurs ce réunissent autour du « Maître de jeu » qui leurs raconte une histoire ou les joueurs pourront interagir. Les participant sont assit autour d'une table et les aventure ce passe dans leurs imagination. Internet, des club de jeu de rôles, des magazines ou un vendeur en boutique spécialisé, seront plus pertinent pour définir cette activité.

Contrat social : Des sujets qui fâches ou sensibles seront peut-être abordé durant les parties, pas de solution miracle, assuré vous que les joueurs soit informé sur les thèmes à risque. On est tous là pour s'amuser, le jeu de rôle doit resté un jeu !

Moteur de jeu

La mécanique pourrais ce résumé à du « égale ou moins » avec règles optionnel de graduations narrative.

Matériel nécessaire

Un dés à 100 faces (abrégé « 1D100 »), il se compose d'un de deux dés de dix différent, un pour les dizaine et un pour les unités. Des feuille de brouillons, des crayons à papier, des gommes et un scénario avec son contexte.

Ayons une pensé pour les plus humbles d'entre nous, si vous n'avez pas de dés à 100 faces, il est possible de jouer quand même. Prenez un livre avec un grand nombre de pages, entre 600 et 1000, genre une bible ou dictionnaire. Feuilletez rapidement du bout du pouce et arrivé au 1/3 ou au 1/2 voir au 2/3 de l'ouvrage, regardé les deux dernier chiffre de la pagination de la page de droite, cela vous simule un dés de 100 (1D100).

Pour simulé 1D10, c'est le même principe. Feuilletez les pages et prendre le dernier chiffre sur la page de droite.

Dans le doute

Cela peut arrivé, en cas de doute, dans une situation qui ne sont pas couvert par les règles, n'hésitez pas à oublier le coté jeu de société, pour favorisé le coté conte interactif. Si c'est intéressant narrativement (sa crée de l'histoire), c'est une bonne chose.

Lexique

MJ : Maître de jeu, conteur, il met en place les situations, joue les PNJ et arbitre les actions.

JDR : Jeu de rôle, c'est une abréviation très courante.

PJ : Personnage joueur

PNJ : Personnage non joueur

Roleplay : interprétation du joueur de son personnage en jeu.

Réussite critique : un 001 sur le D100 échec critique : 000 sur le D100

Sommaire

I - La création de personnage

II – Armement

III – Protection

IV – Système de jeu

V - Antagonistes

VI - Véhicules et poursuites

VII - Règles optionnel

VIII -

Question en vrac

IX – Scénario

X – Fiche de personnage

I - Création de personnage

Rapide, beaucoup de jeu se vente de leur création « rapide » de personnage. La plupart du temps elle est juste pas trop longue (30min), ici, le plus long sera la répartition des points dans les différentes caractéristiques, si la création complète prend plus de 10 minutes, c'est que les joueurs ne savent pas où ils mettent les pieds. Commencez à jouer, en cours de partie, ils auront probablement le temps de combler les manques.

1 - NOM du JOUEUR : Il est important de noter qui contrôle ce personnage, surtout pendant une campagne.

2- Nom du personnage : Optionnel dans un premier temps, un simple « John » ou « Sara » sera suffisant jusqu'à en trouver un qui soit adapté et qui vous convienne.

3 - Spécialité : Déterminer le métier, ou l'occupation principale, sa formation, bref, là où il est le plus doué.

4 – Motivation : C'est ce qui pousse votre personnage à agir comme il le fait. Cela peut être aussi banal que de gagner de l'argent. Trouvez un but à atteindre.

5 – Description : décrivez votre personnage, allure, couleur de peau, vêtements. L'âme d'un artiste ? y a un peu de place pour dessiner votre héros en haut à droite de la fiche de personnage.

6 – Historique : purement optionnel. Si vous séchez, cela viendra avec le temps et je dirais même facultatif, sauf si le maître de jeu à l'habitude d'éplucher votre passé pour confectionner des intrigues.

7 – Caractéristiques : Répartissez 600 points si vous jouez dans un monde où les Personnage joueurs sont des Héros Hollywoodien. 480 points si les PJ sont des gens normaux. Certains univers ont besoin d'avoir des protagonistes faibles au début de l'aventure, pour ce genre de jeu, 360 points dans les douze caractéristiques.

Truc et astuce : Dans le cas de 600 pts à répartir, partez de 50% dans les douze caractéristiques, puis modulez. Cela accélérera grandement la création.

Force : concernent tous ce qui est physique et athlétique.

Agilité : dextérité, précision, souplesse, coordination.

Santé : endurance, points de vie, résistance à la maladie.

Intelligence : capacité à résoudre des problèmes, réfléchir, déduction.

Mental : volonté, santé mentale, pouvoir psychique, magie, mana.

Connaissances : souvenir, mémoire, savoir, éducation.

Discretion : voler, passer inaperçue, se cacher.

Perception : tous les sens, intuition, trouver un objet caché.

Charisme : convaincre, baratiner, séduire par la parole, marchandage.

Vivacité : initiative, agir en premier, réaction, rapidité d'action, vitesse de course, réflexe.

Apparence : beauté physique, représentation non verbale, attractivité.

Chance : tout ce que les autres caractéristiques ne couvrent pas, chance pure.

8 – Partie qui concerne tous les types de combats.

Combat CàC = force et Combat à distance = agilité et sortilège = Mental ou connaissance.

Optionnelle : Combat CàC : force + agilité/2

Combat à distance : force + perception/2

9 – Karma : dans certain jeu, il est utile de prendre en compte le bien et le mal en chaque individu. Globalement, ils commencent à 50% pour un personnage neutre. 100 étant un saint et 01 un être démoniaque.

10 – XP : l'expérience accumulée durant la partie par le joueur. Un gain de +5% dans une caractéristique au choix du joueur par séance.

11 – Destin : les points de destin sont rares et utilisables uniquement en jeu. Elle commence à 1. Chaque point de destin peut permettre au joueur de réussir automatiquement une action ou d'éviter de mourir. Un PJ commence toujours la séance avec au moins 1 pts.
Optionnel : Le PJ peut en gagner (+1) en étant chanceux avec un jet de dé de 01% naturel, ou, mal chanceux avec un 100% naturel.

12 – Matériel : Choisissez une arme principale et une secondaire. Ainsi qu'un équipement.
Exemple, corde 10m, lanterne à huile, sac à dos, chape, ration, torche ect...

13 – Richesse : l'économie dépend du jeu, dans une économie méd-fant classique, la monnaie sera des pièces d'or, ect... Le PJ commencera avec l'économie d'un mois de salaire standard correspondant au monde.

14 - Faiblesse et défaut : Elle peuvent être en rapport avec la plus basse caractéristique du personnage. Il s'agit d'une tare plus ou moins prononcée, ou d'un petit tic. Cela pourrait vous apporter des malus dans certaines situations ou influencer votre Roleplay. Tout cela reste optionnel.

II - Armement

Globalement 1D10 suffit, il représente une échelle de nocivité, 1 = peu et 10 = mort par exemples.
Optionnel : si vous le souhaitez, ou si votre univers en a besoin.

À main nue : 1D10 -3 dégâts Lutte, kung-fu, poing, coup de pied, bousculade.

Arme légère : 1D10 dégâts couteau, dague, poignard./ cal. 22LR./arc court, fronde.

Armes standard : 1D10 + 2 dégâts épée, machette, lance./ cal 9mm./ arc long composite.

Arme lourde : 1D10 +4 dégâts masse, hallebarde./ cal 12./ arbalète à deux mains / AK47.

Arme légendaire : 1D10 +6 dégâts bazooka, grenade, dynamite / Excalibur.

Feu : dégâts 1D10/round durant 1D10 rounds

Noyade : 1D10 dégâts par round.

Une arme magique ou de qualité accorde un bonus de +1 dégât à sa catégorie (vos pour un maître en art martiaux).

III - Protection

Pas de protection : +0 vêtement ordinaire.

Légère : réduit de 2 les dégâts cuir, petit bouclier.

Standard : réduit de 4 les dégâts gilet par balle, pavois.

Lourd : réduit de 6 les dégâts armure de chevalier, bouclier anti-émeute.

IV - Système de jeu

Round, un round est une unité de temps utilisée lors des combats pour que les joueurs réalisent au moins une action. Un round dure environ 3 secondes.

Déclaration d'intention, tous les protagonistes ont l'opportunité de déclarer leur attention juste avant que le round commence.

Action possible en combat, se déplacer, attaquer, parer, esquiver, ou autre action ne demandant que quelque seconde et métré le temps nécessaire pour faire son action comme soigniez qui peut aller de 1 à plusieurs rounds.

Faire un jet, Quand faire un test ? Le maître de jeu n'est pas obligé d'exiger un jet de dés pour toutes les actions. Son bon sens le guidera pour ce qui est des actions triviales (dont la réussite est automatique) ou foncièrement impossibles. Règle optionnel de « quand on veut très fort quelque chose on fini toujours par y arriver », une action ors combat difficile peu être entrepris par un PJ sans jet, mais cela dure plus longtemps. Exemple crocheter une serrure avec un teste en dextérité, si le PJ veut être sur de réussir il peut, si il le veut dire « 10, dix » ce qui signifie qu'il prend son temps pour bien faire les chose, mais cela prend plusieurs round au choix du MJ.

Le PJ tire 1D100 dans une caractéristique défini par le MJ pour faire une action.

Si le PJ tire 001, c'est une « réussite critique ». L'action particulièrement réussie les conséquences miraculeuse en faveur du PJ, sont laissé au bon soin du MJ.

Si le PJ fait un score inférieur ou égal à sa valeur de caractéristique, c'est une action réussie.

Si le PJ fait un score supérieur à sa valeur de caractéristique, c'est une action ratée.

Si le PJ tire 000, c'est un échec critique. Les conséquence sont désastreuse pour le PJ, toujours laissé au bon soin du MJ.

Optionnel, les graduations : Le MJ peut estimé qu'avec un jet réussit à moins de la moitié du score du PJ, l'action est un succès accompagner d'un élément narratif en faveur du joueur. Cette mécanique est valable pour les échecs aussi.

Combat, Une fois au corps à corps, celui qui a la plus grande valeur de Vivacité porte le premier coup.

Le PJ tire 1D100 pour attaquer :

Si le PJ tire 01, c'est une « attaque critique » particulièrement réussie et double les dégâts de son arme ou peut tuez directement l'adversaire, au choix du MJ.

Si le PJ fait un score inférieur ou égal à sa valeur de corps à corps, c'est une attaque réussie.

Si le PJ fait un score supérieur à sa valeur de corps à corps, c'est une attaque ratée.

Si le PJ tire 100, c'est une « maladresse d'attaque », un échec critique. Les conséquence sont désastreuse pour le PJ, exemple l'attaque touche un coéquipier à la place de la créature.

Le Pj peut décidé dans sa déclaration d'intention de faire une parade ou une esquive de l'attaque potentiel de l'adversaire, pour ce faire il tire 1D100 :

S'il tire 01, c'est une « parade critique » particulièrement réussie et peut donc riposter avec une attaque normale durant ce round.

S'il fait un score inférieur ou égal à sa valeur de corps à corps, c'est une parade réussie.

Le PJ n'est pas touché.

S'il fait un score supérieur à sa valeur de corps à corps, la parade échoue et prend des dégâts.

S'il tire 100, c'est une « maladresse de parade », un échec critique et se prend le double des dégâts.

Si le PJ a touché l'ennemie il tire les dégâts qui sont variable selon l'arme utilisé.

Récupération :

Sommeil : fais regagniez 1D10 de % de Santé pour la journée (24H).

Repas : récupération de 1% points de Santé, trois repas max par jour.

Potion : 1D10 % par fiole, le prix est variable mais toujours prohibitif.

Médecin : 1D10 % par scène, ou autre selon le MJ.

Optionnel : Une récupération total entre les séances est envisageable.

V - Antagonistes

abréviation :

- ADD= absorption des dégâts
- ATT= attaque au corps à corps ou/et distance
- ATT= pour un test de toutes caractéristique

Petit ennemies, sbire, ATT 30% Dégâts 1D10 ADD0 PV10

Animaux dangereux, ATT 50% Dégâts 1D10+2 ADD 2 PV20 s'enfuit si perte de PV.

Gros bras, second du grand méchant,
ATT 60% Dégâts variable (Dégâts standard 1D10+2) ADD 1 PV40 mourra pour son maître.

Grand méchant, ATT 70% Dégâts 1D10 +4 ADD3 PV80

VI - Véhicules et poursuites

Tout doit resté logique, une moto à une meilleur accélération au départ qu'une voiture, mais une moins bonne vitesse de pointe, en cas de poursuite, le plus important est de resté narratif et cohérent. Un vélo va moins vite qu'une moto, et une moto, moins qu'un avion de chasse. Un bon pilote pourra rattraper un véhicule plus rapide, ect... Il est envisageable, si le style d'univers le permet qu'un athlète rattrape à la course à pied un vélo qui à de l'avance si cela sert la narration.

A pied : pied nue, chaussure, basket, ranger

Véhicule léger : vélo, skate, roller

Véhicule standard : Voiture, moto

Arme lourde : Tank, train, bateau, avion

Véhicule massif : porte avion, paquebot, croiseur interstellaire

Véhicule légendaire : prototype GT, faucon millénium

VII - Règles optionnels-Alternatives-Avancées

Interprétation du résultat et graduations narratif : Un résultat exceptionnel conséquence exceptionnel.

- Résultat entre 02 et 05 cela donne en terme de narration un « OUI, et ... » de la part du MJ.
- Résultat strictement égale à la caractéristique = « OUI, mais ... ».
- Résultat strictement supérieur à la caractéristique de moins de 10% = « NON, mais ... ».
- Résultat entre 96 et 99 = « NON, et ... ».

Règles de Karma : Rien n'est plus fort que la pression sociale. Dans le cas où les joueurs autour de la table ne se connaissent pas bien, ou sont de parfaits étrangers, en de rares cas, cette règle peut s'appliquer. Il se peut qu'au cours d'une partie, un joueur, pour des raisons multiples, veuille « foutre en l'air le jeu », faire de l'anti-jeu, tuer sans raison un autre PJ, ou mettre en péril inutilement le groupe entier juste pour embêter le monde. Certains jeux ou univers sont plus favorables que d'autres pour que de telles situations se produisent, comme Vampire ou des jeux où les PJ jouent des mafieux.

Il y a cependant une solution applicable en dernier recours.

Demandez au joueur si il est sûr de vouloir mettre le feu, à l'auberge qui les accueille gratuitement, comme ça, juste parce qu'il le peut (car je suis le genre de MJ à laisser une liberté au joueur). Si il répond « oui » redemandez lui, tu es sûr ? Y aura des conséquences, tu en es conscient ? Si la réponse est toujours « oui », les autres membres du groupe ont leur mot à dire, même si leur personnage n'est pas présent.

Pour éviter que le joueur « déviant » ne pourrisse le scénario, car dans l'exemple de l'auberge, votre campagne à pour centre cet auberge et ces PNJ, donc la faire brûler ne vous arrangerait pas du tout. Ce genre de joueur « déviant » à en général tout prévu, un MJ peu imaginaire, fera intervenir une troupe de garde qui passait par là, comme par hasard... Ce genre de facilité scénaristique est à éviter, ou à n'utiliser quand dernier recours.

Concrètement, demandez à l'assemblée de joueurs autour de la table, si ils contestent l'action (en l'occurrence, mettre le feu à l'auberge sans raison apparente) du joueur « déviant » ?

C'est un vote à main levée, chaque main levée donne un malus de 10% (3 mains levées = -30%) au test du joueur « déviant » qui correspond à la pression sociale.

Le joueur « déviant », se rend ainsi compte, que son action sera unanimement antisociale et nocive au récit. Le joueur « déviant » peut quand même effectuer son test de discrétion avec les malus donnés par les autres participants, elle à de grande chance de rater, et l'aventure est sauvée, le jeu peut reprendre.

Si le joueur « déviant » à une chance monstrueuse, et qu'il arrive à faire un départ d'incendie, ainsi soit il, et une nouvelle aventure commence, le MJ devra improviser et trouver des moyens de raccommoder son scénario.

Le joueur « déviant » verra son Karma baisser, et si d'aventure une « merde » survient, ça sera pour sa pomme.

Cette règle à un seul gros défaut, le joueur « déviant » peut se sentir bridé, ou frustré, bref pas content, prenez le temps nécessaire après la séance pour lui expliquer, ainsi, il comprendra peut être que sa pyromanie n'était pas une bonne idée à ce moment là de l'histoire.

Utilisation de la caractéristique Chance : Certains types de jeux ou d'univers peuvent en avoir besoin, pour les autres, si elle est purement inutile, ne l'utilisez pas, cela est valable pour d'autres caractéristiques. Elle est utile dans la plupart des jeux pour une situation en particulier, sauver un PJ d'une mort certaine.

Imaginez que le joueur soit victime d'une malchance incroyable, qui bouscule toute probabilité, ou, qu'il est pris les pires décisions, car il n'a pas bien compris les risques que prenait son personnage. Pour de tels cas, la caractéristique Chance pourrait représenter sa « dernière chance » avant que son personnage ne meure pour de bon.

Spécialité avantageuse : La spécialité peut donner un avantage, le joueur pourra relancer le dés des dizaine dans une situation pertinente, un nombre de fois égale au chiffre des dizaine de son niveau d'XP + 1.

Création de personnage accélérer : Pour gagner du temps, surtout si la création intervient avant une partie, au lieu de répartir les 600 pts, ce qui est laborieux.
Répartissez : 3 fois 80%, 3 fois 60%, 3 fois 40%, 3 fois 20%.

Archétypes :

- Combattant : 80% en FOR, AGI, SAN.
- Érudite : 80% en INT, MEN, CON.
- Voleur : 80% en DIS, PER, VIV.
- Manipulateur : 80% en CHAR, APP, CHAN.

Pour 480 pts : 3 fois 70%, 3 fois 50%, 2 fois 30%, 4 fois 15%.

Pour 360 pts : 3 fois 50%, 3 fois 30%, 6 fois 20%.

Création d'un personnage avec le « minimum syndical » :

Inspiré de la web série « Donjon&Jambon / Tales of PI ».

Répartissez 350 points dans ces 7 caractéristiques : Force, Agilité, Santé, Connaissances, Perception, Charisme, Chance.

Partez de 50% dans les sept caractéristiques, puis modulez. Cela accélérera grandement la création.

Malus : Applicable seulement si l'action du PJ est presque impossible, ou, vous dérange énormément pour le bon déroulement de la partie.

- -10% par action supplémentaire dans un même round.
- -30% pour une action vraiment abusée, si le PJ réussit son jet, il l'aura mérité.
- -50% l'action que demande de faire le PJ, mériterait fin au scénario, voir à la campagne. Il faut l'empêcher gentiment, si il réussit, deux solutions. Soit vous accédez à son action et votre talent pour l'improvisation sera utile, soit, ne lui dites pas qu'il a quand même raté ! Exemple : Il a réussi à envoyer sa lance sur l'empereur des méchants, la lance le blesse, mais il n'est pas mort, il est inconscient, ces médecins vont le soigner, et il pourra revenir dans la fin de campagne comme Bosse finale. Comme ça, le joueur est content d'avoir causé de grande douleur à l'ennemi, et vous, pas besoin de trouver un autre boss pour votre finale.

Localisation des dégâts : intéressent mais pas essentiel. Ce détermine avec (lors du test des dégâts) le dés des dizaines.

00 = tête	10 = cou	20 = poitrine	30 = entre jambe	40-50 = abdomen
60 = bras droit	70 = bras gauche	80 = jambe droite	90 = jambe gauche	

Crée des conséquences narratives à ses dégâts.

Dégâts alternatif, plus large et détailler : Toujours à titre d'exemple.

A main nue : 1D10 dégâts Lutte, poing, coup de pied, bousculade.

Arme légère 1 : 1D10 +2 dégâts kung-fu, couteau, dague, poignard./ cal. 22LR./arc court, fronde.

Armes légères 2 : 1D10 + 4 dégâts épée, machette, lance./ cal 9mm./ arc long composite.

Armes standard : 1D10 +6 dégâts masse, hallebarde./ cal 12./ arbalète à deux mains.

Arme à répétition : 2D10 dégâts AK47 en rafale, fusil d'assaut.

Arme lourde 1 : 1D10 +8 dégâts bazooka, grenade, dynamite

Arme lourde 2 : 1D10 +10 dégâts missile,

Arme légendaire : 2D10 + 10 dégâts Excalibur.

Mécanique pour les scènes de torture : C'est délicat à abordé, mais sa peut être l'occasion de rire aussi, le plus dure est de le géré, comment vos joueur vont si prendre, on s'en fou, ce qui compte c'est le resulta. Avoir des informations, ou faire craqué un PNJ, peut s'avère nécessaire pour avancé dans une intrigue, et les PJ veulent toujours torturé le pauvre PNJ qui n'a rien à voir dans l'affaire, juste parce qu'il est vaguement louche. Pour que la scène ne soit pas trop descriptif (et du coup malaisent) j'ai crée une mécanique inspiré du « black jack », soit atteindre une somme sans la dépassé. Lacey 1D10 à volonté et les additionner, le but, ce rapprocher du nombre 21 sans dépasser.

- en dessous de 10 aucune information.
- le chiffre à atteindre pour un sbire est de 10 minimum.
- 15 pour un bras droit, ou un PNJ primaire.
- 20 pour le grand méchant en personne.
- 22 c'est la mort de l'interroger assuré et immédiate.

Le descriptif du MJ peut ressemblé à sa : « tu commence à torturé le comptable de don Pesto, le parrain de la mafia. Lance ton dés. Tu en est à 14, il à un doit en moins mais refuse toujours de parlé. Tu continue, en le frappant à coups de poing dans le visage, tu à atteins 24 (le PJ était à 14 et à lancé 1D10 qui à fait 10), tu lui balance une droite qui lui brise la nuque, il ne dira plus rien. ». Le joueur ne doit qu'avoir une vague idée de la difficulté réel, mais il sais que si il atteint 21 c'est le jackpote, le PNJ ce métra à table, la confession du siècle !

Au cas ou, si le PJ à dans son historique un passé de spécialiste en torture, il pourra soustraire de 2 n'importe lequel de ces jet durant la phase d'interrogatoire.

Alternative pour combats et dégâts par rapport au bestiaire : la catégorie de l'ennemie donne un malus aux caractéristique utilisé par le PJ pour combattre.

- 0 Clodo, sous-fifres, ennemie banal, pas très dangereux, goblin non armé.
- -5% sbire, animaux dangereux, crocodile, orc, garde, soldat humain.
- -10% gros ennemies, troll, ogre, hippopotame.
- -20% bras droit du grand méchant, chevalier noir.
- -30% Grand méchant, dragon, monstres.

Le combat se passe ainsi :

Le PJ décrit son attaque

- « je le frappe avec mon épée, pour fendre le crane de cet orc qui me menace. ».
- MJ « lance ton dés de 100 avec ta force (ou combat CàC) avec -5 ».
- « j'ai fait 25% pour 55% en comptent le -5% »
- « tu lui fend le crane avec ton épée, il est mort à t'est pied ».
- « je vois d'autre ennemie ? »
- « oui, y a un troll qui te charge, il va te frappé »
- « j'esquive ! »
- « fait un test d'agilité à -10 »
- « j'ai fait 62 pour 50 en comptent le -10. »
- « tu perd 10% de ta santé ».
- « je lui rend la monnaie de sa pièce, en luit tapent dans le genou toujours avec mon épée »
- « lance ton dés de 100 avec ta force (ou combat CàC) avec -10 ».
- « j'ai fait 92 pour 50% en comptent le -10. »
- « le troll t'immobilise en t'attrapent le bras, pour attendre son collègue qui est bientôt sur toi ».
- « j'essaie de me dégagé, j'ai fait 06 ! »
- « tu te dégage, les deux troll te frapent enssemble avec leur gourdin »
- « je me défend, j'essaie de les tuer tout les deux en les décapitent ! »
- « fait on test de CàC à -20% car y à deux troll »

- « J'ai fais 02 ! »
- « tu coupe net les tête des deux troll »

Tant qu'il n'aura pas réussi son teste, l'action n'est pas accomplie, et le PJ subit des dégâts en Santé égale au malus de l'adversaire.

Création d'un super héros : 720 points (soit 60% dans 12 carac) + un truc de super héros
créa rapide : 3X80, 3X80, 3X60, 3X20.

Truc de super héros : exemples

- Pyromane, ajoute les dégâts du feu à ses attaques.
- Invocateur, test incantation (INT), matérialisation (MEN), contrôler (CON).
- Voler, aucun test sauf poursuivie par un missile par exemple test (VIT/FOR/CHAN).
- Outil et gadget, +10% au test en rapport.

Initiative Fixe : C'est l'ordre de parole des joueur, elle sert à savoir qui agira en premier. Elle est déterminer par la vivacité des PJ et des antagonistes, celui qui à la plus haute valeur commence.

Initiative aléatoire : C'est l'ordre de parole des joueur, elle sert à savoir qui agira en premier. Elle est déterminer par un lancé de 1D10 + la valeur actuel de vivacité. Celui qui à la plus haute valeur commence.

Dégâts alternatif 2 : Pour simulé des blessure plus mortel et par la même occasion des combat moins chronophage, le MJ peut autoriser l'addition du chiffre des dizaines au dés de dégâts. Force pour le corps à corps, Agilité pour les combats à distances et le Mental (connaissance) pour les pouvoir surnaturel /magie.

Points de destin alternatif : L'utilisation d'un point de destin donne un +20% au test du PJ pour réussir son action, mais si c'est un échec que le joueur obtient au dés, cela devient un échec critique.

Bonus de spécialité : Votre spécialité donne au PJ l'avantage d'inversé les dés de dizaine et d'unité après son test. Exemple : dés de dizaine 80 et d'unité 3 cela donne 38 si le joueur le veut.

La langue du barde : A n'utiliser que pour garder un semblant d'ordre à la table avec des joueur dissipés voir chahuteur. Tout ce que dit le joueur, le personnage le dit dans la fiction, avec les conséquence que cela implique.

Soudoyer le MJ : Une boisson fraîche apporté au MJ donnera au joueur serviable des XP (1xp).

XP à la volé : Faire rire la table avec une référence « geek » et hop ! 1Xp pour le joueur cultivé.

VIII - Question en vrac

Pourquoi c'est mal écrit ? Je suis un amateur, qui partage gratuitement ses modestes créations.

Pourquoi la création de personnage est en premier chapitre, et la feuille de personnage en dernière page ? C'est une convention tacite que j'aime appliquer, d'autre jeu utilise cette norme que je trouve pertinente.

Pourquoi des règle optionnelle ? Je voulais un système léger prêt à jouer rapidement, les options ne son pas essentiel, mais contribue à complété le jeu, si besoin est. C'est toujours au choix du MJ d'utiliser tel ou tel règles, pour le bien de la parti, de son univers et le plus important, de ces joueurs.

Le PVP (Personnage joueur contre personnage joueur) bonne ou mauvaise idée ?

Cela dépend premièrement du jeu, dans le jeu « Paranoïa » c'est presque recommandé, mais dans le jeu « L'appel de Cthulhu » la coopération des joueurs est recommandé. Deuxièmement du MJ, dure de gérer ce genre de situation, si on n'y est pas préparé, si c'est prévue dans la scénario, tout ira bien. Si c'est un joueur qui se sent l'âme d'un traître, tranché en fonction de la situation. Troisièmement cela dépend des joueurs, si vous dites en début de partie, « vous avez une liberté total » certain comprendrons je peux tuer tout le monde et devenir le maître du monde. Faut que les joueurs sache jusqu'où ils peuvent aller et les limite de la bienséance. En règle général, je dirais qu'il faut le limité mais pas l'interdire. Y à du bon et du mauvais, je pourrais cité dix cas en bien et en mal. Donc, à chaque MJ de voir ce qu'il aime intégré à ces partie.

Y à des sujets sensibles à éviter ? « l'infanticide, zoophilie, le viole, la torture, le sexe, la politique. » Si c'est thème apparaisse dans la parti, cela peut dérapé très facilement. Passez à autre chose si la situation menace de crée un malaise. Pour autant, les interdire me paraît un peu extrême, faut juste faire attention, et si on est pas sur, de ne pas les intégré à la partie avec une éclipse.

Pourquoi c'est vague comme ça ? Ou son les actions tactiques ? Les table de résolution ?

Je préfère privilégier la narration, à l'aspect jeux de plateaux, moins de règle et plus de narration tout en jettent des dés et comptant des points de vie. C'est un équilibre dure à tenir, parfois, les règles ne son pas faites pour les chiens, et d'autre fois , ou il vaut mieux oublier un peu les mécaniques de jeu et juste s'amuser à raconté une histoire ensemble.

Pourquoi ne pas diminuer le nombre de caractéristique qui se ressemblent ? D'autre jeu générique le font, la raison d'exister de ce système est de différencier « enfin » intelligence et connaissance, ou, le charisme et l'apparence.

IX – Scénario

Voici quelque scénario prés à joueur avec ce système générique. Ils seront composés de :

- Une partie de présentation qui inclura un synopsis, un univers avec des lieu et des PNJ, règles optionnel.
- Suivie d'une partie qui décrit des scènes dans un ordre chronologique.
- Et enfin, une partie aide de jeu, c'est à dire, personnage prêtirés, les plans, illustrations, qui sera hélasse incomplète voir inexistante (dure de numérisé des aides de jeu manuscrit).

I - Le pacte de la bête p11 à 13

Un scénario dans le style du film « pacte des loup ». Pour 4 joueur, durée estimé de la partie 3H.

II - POWO RAGEUR p14 à 16

Un scénario dans le style « Power Ranger ». Pour 4 joueur, durée estimé de la partie 3H.

III - Les étourdissantes aventures de la ligue du paléolithique p17 à 18

Un scénario de super héros de la préhistoire. Pour 4 joueurs, durée estimé de la partie 2H.

La caisse

Un scénario dans le style « L'appel de CTHULHU ». Pour 4 joueur, durée estimé de la partie 1H.

Acier criant

Un scénario dans le style « Métal hurlant ». Pour 4 joueur, durée estimé de la partie 3H.

Scénario : Le pacte de la bête

Inspiration : Le film pacte des loup, Émission de radio de France culture de 1991 « la matinée des autres », romans obscure cité durant l'émission, une campagne du jdr dying hearth, LMDMF de Frédérique Martin.

Idée de base : Folklore et rumeurs du 18^{ém} siècles dans la région du Dauphiné, racontent que les noble qui possède des verrerie, ont conclue un pacte avec l'église. « Le prêtre commande des loup garou pour espionné et fournir de la graisse humaine au manufacture. ». Ces rumeur et croyance sont due à l'arrivé des lumières et la fin du règne du clergé. Selon cette théorie du complot, quand un chasseur de loup garou voulait faire bénir ses balles d'argent, le prêtre prévenait le seigneur qui l'envoyait dans ces oubliettes.

Synopsis :

En février de l'an de grâce 1765, le roi Louis XV à mandaté les PJ pour faire la lumière sur les rumeurs de « bête » dans le sud-est du royaume près des montagne. Les PJ ont toute la confiance du roi, qui ne veut pas d'une nouvel affaires Gévaudant.

Les noble d'une ville isolé ont une verrerie, qui pour fabriqué des verre plus raffiné utilise de la graisse humaine pris sur les paysans et le bas peuple qui sont trop bien nourrie. Pas de surnaturel dans ce scénario, la bête est une bande de mercenaire psychopathe, qui font croire qu'une bête démoniaque terrorise la population. Le prêtre local à conclus un pacte avec le Baron Albert Vicelard qui dirige et couvre cet immonde trafic.

Règle optionnelles :

- Pas de lanceur de sort ni de magie.
- Le pacte des loups est l'univers de référence, soit, de l'héroïsme, du mystère, une enquête et de la baston !
- Les PJ sont les héros de l'histoire, il sont d'un niveaux « épique » ils commence avec 600 pts à la création.
- C'est un monde de superstition, surtout en milieu rurale, ou, les forces du malts guette le voyageur imprudent.

Lieu :

- Taverne à Paris , les PJ pourront ce présenté et ce chauffé avec du roleplay basique type interaction avec la serveuse ou le barman et jeu de carte, sans oublier l'apperot.
- Versailles, luxueux et raffiné, c'est le lieu ou se réunit les grand de ce monde, alors de la prestance.
- Ville fictive de Champbarant (nom de ville au choix du MJ) ou règne la terreur de la bête. Elle se situe dans le sud-est de la France près des montagnes dans les actuel (haute) Alpes. C'est encore une ville, ou plutôt un gros village avec des maison en pierres quelque ferme en bois, un moulin, un vergé, une grosse église et un château moderne pour l'époque, ainsi qu'un quartier « noble » avec des manoirs. La place centrale comporte un puits et plusieurs commerce, la population est estimé à plusieurs centaine de personnes (500 environ).
- L'auberge du vent gris, une famille tien le lieu, repas, bar et couché son proposer, avec les intempérie, les PJ dispose de toute l'attention du patron et sa femme, mais quand vient la nuit, il se barricade dans leur chambre. Une vieille mémé, la mère du patron, très âgé nommé « Saucisse », est constamment sur une chaise dans un coin de la salle commune. Elle ne dira mot durant la journée, paraissant sénile, mais si elle est seul de nuit avec les PJ une scène optionnel glauque aura lieu (voir scène 6), avec des information à la clé.
- La mare au gland, à l'extérieur de la ville, les enfants allaient souvent y jouer avant l'arrivé de la bête.
- L'église catholique de mon seigneur Gustavo Bénite de Maparoisse, grande, pouvant accueillir tout les habitant de la ville sur ces bans. Y a un cimetière à l'arrière.
- Oubliettes du château, au plus profond de son sous-sol, composer de cellules individuel.
- La verrerie, une grande bâtisse dans les bois non loin du village. C'est le QG des bandit (loup-garou). Ils séquestre une poignée d'ouvrier et un maître artisan du verre dans la cave. Elle exporte son verre normal et le vend à la communauté, le verre spécial graisse humaine est réservé au château. La verrerie appartiens au fils du baron Gaston un ignoble individus. Les brigands sont 14 dangereux et vicieux. Composition du verre = sable + feu + (graisse humaine) pour le rendre encore plus transparent (fausse recette du verre, c'est un scénar de jdr).
- Les volets vert, bordel local don les volets sont effectivement vert, et, une lanterne rouge est allumé la nuit.

PNJ :

- Monsieur Priva, un conseiller du roi, qui s'occupe des missions secrètes.
- Baron Albert Vicelard, qui à conclu un pacte avec mon seigneur Gustavo Bénite de Maparoisse, pour fournir au château, ces verre si particulier et agrandir sa collection.
- Gaston Vicelard est rustre et aime assouvir ces vices, nombreux, à l'abri des regard dans la cave de sa verrerie.
- Mon seigneur Gustavo Bénite de Maparoisse, prêtre de la communauté, veille à ce que la « marchandise » (graisse humaine) ne manque pas, ils dirige les criminel qui se fond passé pour une bête démoniaque. Son commis enfant de cœur, apporte les messages au baron et à la verrerie.
- Saucisse, vieillard constamment à l'auberge du vent gris, une spécialiste du folklore et de sagesse populaire.
- Cassiopée, matrone du bordel local « les volets vert ».

Scène 1 : introduction.

A Paris, les PJ sont dans une taverne. Ils mange, boivent et profite de leur temps libre jusqu'à ce qu'un messager leur donne un message qui les convie à un entretien secret avec un conseiller du roi, Monsieur Privas.

A Versailles, les PJ sont bien reçus et introduits dans un bureau à l'abri des regards et des oreilles. Privas connaît bien les PJ, ils leur confient la responsabilité de mener fin à cette nouvelle affaire de bête. La bête du Gévaudan est exposée au Louvre et le roi ne veut plus entendre parler d'une telle affaire. Privas leur fournit un mandat royal et un sceau infalsifiable, pour attester que vous êtes les confiers de pouvoir du roi.

Le roi vous a en grande estime et a toute confiance en vous et vos ressources pour mener à bien votre tâche, sans aide extérieure et sans appui. (pas de renfort possible dans le scénario, ils peuvent être réclamés par pigeon voyageur, mais n'arriveront qu'après la réussite ou l'échec des PJ). Il vous a mieux resté discret et a sorti le mandat qu'au dernier moment. Votre couverture : prétendez juste être envoyés en simple observateur par le roi pour affirmer ou démentir les rumeurs (cette option est à privilégier pour le scénario qui suit).

La récompense ? Un titre de noblesse et les terres qui vont avec, ainsi que leur revenue. Ils vous faut partir vers le sud-est du royaume et faire valoir la justice du roi, en ses terres maudites.

Scène 2 : Le voyage.

A Paris c'est la fin de l'hiver en ce mois de Février, il pleut et ce voyage de deux semaines s'annonce éprouvant. Les kilomètres et les paysages défilent, la neige remplace la pluie et l'air frais semble plus rare (due à l'altitude).

Scène 3 : L'arrivée.

La ville est déserte ou presque, à l'arrivée des PJ en fin d'après-midi (15H) il fait complètement nuit à 17h. Peut-être pas de voyageurs sur la route et les volets se ferment systématiquement en vue des PJ. Les PJ pourront apercevoir l'auberge du vent gris et y réserver une chambre (prix négligeable). Les PJ pourront se là jouer comme ils veulent, avoir une fausse identité, y aller franco et sortir le mandat au château, ou **prétendre juste être envoyés en simple observateur par le roi pour affirmer ou démentir les rumeurs (cette option est à privilégier pour le scénario qui suit)**. Les PJ peuvent visiter la ville avec la permission du baron (si il se sont présenté au château) et commencer à enquêter.

Scène 4 : enquête des PJ. Indices à trouver (chronologique) :

- Dans une ferme (élevage porcin) des témoins affirment avoir trouvé un cochon tailladé avec une immense flaque de sang dans la neige. Un garde a aperçu le responsable, un loup massif, mais **debout !** Le garde lui a tiré dessus sans aucun effet, puis c'est enfui. *Explication, le loup debout était un brigand, et le garde a tiré à blanc. C'était un coup d'essai pour voir si la graisse de porc (proche de l'humain) pourrait convenir, sans succès.*
- Une jeune femme a disparu, en début d'hiver, elle revenait du château quand la bête a surgi et l'a agressée, personne n'a osé rester pour voir le massacre, le lendemain, les recherches n'ont pas retrouvé son corps. Elle a été identifiée comme une prostituée qui travaille au bordel des volets verts, elle s'appelait la grosse LULU. *Explication, Gaston, qui a fait venir la grosse LULU au château pour en profiter une dernière fois et assuré son allégeance. Un des brigands l'a enlevée, car obèse (comme son nom le suggère), grosse = plus de graisse.*
- Un bûcheron appelé Jaeneau, sa maison (cabane) en bordure de la ville, a été retrouvée vide par ses collègues. Sur place, les PJ pourront constater l'effraction, et, que Jaeneau, n'a pas eu le temps de tirer avec son fusil. Une touffe de poil brun est retrouvée facilement avec un jet en perception. *Explication, jaeneau était gras du bide et commençait à avoir les moyens de changer de statue sociale en épousant une veuve bourgeoise. La touffe de poil est impressionnante, mais venant d'un loup avec des poils très longs infiniment rares, c'est l'ambiance qui la rendra encore plus surnaturelle pour les PJ.*
- Indices trouvables uniquement dans l'affaire du prêtre Monseigneur Gustavo Bénite de Maparoisse. (vient du roman de Jeuneau « un roi sans divertissement »). écrit dans son journal intime : « chaque soir désormais, les murailles du ciel seront peintes avec ses enduits qui facilitent l'acceptation de la cruauté et délivrent les SACRIFICATEURS de tout remords ». Grosso-modo, le prêtre avoue être le rabatteur des brigands.

Scène 5 : Nouveau cas.

Des paysans apeurés viennent chercher les PJ (et accessoirement Monseigneur Gustavo Bénite de Maparoisse) pour le dernier sacrement, car un enfant mort et déchiqueté a été retrouvé près de la mare au gland. Les PJ pourront y retrouver le cadavre ouvert de partout du petit Grégory (le fils d'un ouvrier de la cirie toute proche), une empreinte du loup démesuré est à proximité du corps décharné, la peau et les os sont visibles et le regard terrifié de l'enfant atteste, qu'il était vivant quand la bête l'a dévoré. Sur un rocher, un cake à peine entamé trône. Si les PJ creusent, il vient de la pâtisserie et avait été acheté quelques minutes avant (30min à 1h plus tard, le temps de retrouver le corps). *Explication, toujours la même histoire, le prêtre a remarqué cette enfant de basse lignée, avoir le luxe de se payer un gâteau !*

Scène 6 : La saucisse ce met à table.

Il fait nuit, et les PJ ont voyagé longtemps, faut reprendre des force. Direction l'auberge, ou, peut-être le bordel pour certain. Un ou plusieurs PJ se retrouve à dîner seul dans la salle commune, la vieille nommé « saucisse » est toujours dans son coin. « **étranger, ne laissez pas l'âtre s'éteindre !** » la lumière baisse dans la pièces principale, la vieille mémé grabataire vient de dire une phrase, alors quelle est sénile et muette. Par la fenêtre 2 yeux jaune son visible, observant l'intérieur de la salle et disparaissent, si le feu est ravivé. (explication, faut bien un peu de fantastique pour faire flippé les PJ). « **nous sommes loin de Paris ici, bien des légendes sont encore vivace dans cette région. Une seule chose nous délivrera de la bête, une balle d'argent pure, bénit en terre consacré** ». Puis elle s'endor paisiblement. Si les PJ sorte, il auront un gros malus (genre -30%) pour simulé la fatigue et surtout la peur. Ils ne trouverons rien dehors, et si ils font n'importe quoi, comme de laissé le feu s'éteindre... faite intervenir un vrais loup garou, dans l'instant, sa leur fera les pieds.

Scène 7 : Arrestation.

Les PJ voudrons (normalement) s'armé de balle d'argent. Ils pourront trouver quelque babiole d'argent à faire fondre chez le forgeron pour en faire des balles, avec du temps et quelque jets, y finirons par y parvenir. Viendra le moment de les faire bénir dans le seul lieu possible, par le seul habilité à le faire, Mon seigneur Gustavo Bénite de Maparoisse. Qui, prétendra être pressé, car on l'attend près d'un mourant, il envérat sont petit commis enfants de cœur, prévenir, de son retard, la famille du mourant. (en faite, le commis ira prévenir Gaston et les garde, qui viendrons cueillir les PJ à la sortie). Mon seigneur Gustavo Bénite de Maparoisse bénira les balles ; et les PJ, faut cul qu'il est, et les laissera partir par l'entré de l'église, puis fermera prestement la porte, pour évité une retraite stratégique au PJ.

Les PJ voudrons s'en doute exhibé leur mandat, les garde sont corruptible mais pas fou, ils n'irons pas risqué les foudre du roi, pour leur salaire de misère. Mais Gaston est là et veillera à ce que les PJ soit présenté désarmé devant le Baron pour crime et trahison. Il est temps pour les PJ de choisir, combattre et se faire maîtrisé (scénario oblige, la partie prison est optionnel mais intéressante pour la psychologie des PJ et leur développement, ainsi que leur motivation. Il aurons à cœur de faire payer les coupable, mais après l'arrestation, cela deviendra une affaire personnel. Et la phrase « mis en prison, pour un crime qu'il n'ont pas commis » en jet !).

Scène 8 : Geôle et évasion.

Les PJ sont illico jetez dans des cellules individuel de pierre dans les oubliettes du château. Ils ont une chance de dissimulé un petit objet avec un jets en discrétion. Les cellules sont contiguë, et les PJ peuvent ce parler sans que le garde (neuneu) ne l'entende. Le MJ devra rendre l'évasion possible, en quelque jets ou avec de bonne idée des joueurs. Dupé les gardes qui sont pas mal débile, creusé un tunnel en un temps record...

Un repas leur est servie à 12h et le sceaux des latrines est vidé avant le couché du soleil. Une cuillère en argent et une écuelle d'étain leur est fournie. Leur équipement les attend dans le coffre des geôlier. Un sous terrain est là seul sortie envisageable, car remonté dans le château serait suicidaire (trop de serviteur et garde). Le tunnel débouche sur une vallé non loin au nord de la ville.

Scène 9 : Sa va chier !

Les PJ apperssoivent Gaston accompagner d'une escorte de mercenaire, qui se dirige vers le bois, en direction de la verrerie. Comme dit plus haut, c'est le repère des « loup garou », y à des innocent à sauvé et des méchant à dégomme !

Scène 10 : Le château

Le grand final, le mandat en main, avec les preuves trouvées dans la verrerie, et, pourquoi pas quelque villageois énervé. Les PJ se rende chez le baron Vicelard, qui attend les PJ pour sont jugement. Il ce laissera faire en apparence, et brusquement, ce défendra comme un diable, jusqu'à la mort (c'est le grand méchant). Mon seigneur Gustavo Bénite de Maparoisse, non violant ce laissera arrêté pour être juger par le roi et le Vatican.

Justice à été rendue et les PJ partent comme des héros au soleil couchant. Il s seront récompenser, blablabla...

Aides de jeu :

Table de rencontre, lancez 1D10

- | | |
|---|--|
| 1 – meute de Loup agressive et affamée 1/PJ | 2 – Ours sauvage qui défend son miel |
| 3 – Un paysan à trouver un trésor dans son champs et le défendra (fusil et fourche) | |
| 4 – Les PJ sont pris pour la bête et on leur tire dessus. | 5 – Les PJ rencontre un marchand qui leur doit un service. |
| 6 – Un enfants, impressionner par les PJ se propose de les aidés | |
| 7 – Une missive arrive depuis paris par pigeons voyageur, annoncent un heureux événement dans la famille d'un PJ. | |
| 8 – Une missive cacheté, informe les PJ qu'une garnison de renfort sera sur place d'ici quelque jour. | |
| 9 – la Météo change. | 10 – la Météo change. |
| Table de Météo : 1 – beau temps 3 – 4 couvert 5-6 intempérie 7-8 vent 9-10 tempête | |

Liste de Nom pour PNJ improviser :

masculin
Raymond, marcel, hervé, mathieu, paul

féminin
Raymonde, josiane, gislaine, clémence, marie

Scénario : POWO RAGEUR

Inspiration : La série télé Power Ranger, et power rageur de tale of PI.

Synopsis : Coltard, le méchant, veut se débarrassé des PJ. Avec l'invention du professeur Chiantos, il va confronté les PJ à leur double démoniaque.

Règle optionnelles :

- Les PJ sont tous de jeune étudiant (18-21 ans) qui ont jurée de protégé le monde et les opprimés.
- Couleur des rageur : rouge (chef), noire (force), bleu (astuce), jaune (social), blanc (loyauté), violet, rose, orange, ect ... couleur préféré du joueur.
- Les PJ doivent préservé leur identité.
- La transformation des PJ (armure et arme) leurs donnent +10% dans toutes leurs caractéristiques.
- Il doivent choisir un Zorde (véhicule) chacun, qu'il pourront combiné, pour obtenir un Méga Zorde.
- En Méga Zorde, chaque PJ à tour de rôle (vivacité) lance les dés avec sa plus haute caractéristique + un avantage (possibilité d'inversé les dés après le jet).

Lieu :

- La ville de Los Angeles au USA accueillera cet aventure.
- La plage, de Miami beach, sable fin, fréquenté par des gens plus beau les un que les autres. Un peu plus loin, y a quelque dune ou les amoureux peuvent s'isolé, c'est un bon endroit pour que les PJ mettes leur armure en 3 disilane de seconde.
- Campus universitaire Angel Grouve, blinder des personne même l'été, pas mal de bâtiment pour les logement et pour les cours avec entre deux des parc.
- Le hangar 666 à une seul entré qui donne sur la rue dans une zone industriel désaffecté.
- L'île, elle est au large de la plage de Miami beach d'où elle est qu'un petit point à l'horizon, elle est volcanique et un volcan trône en son centre.
- QG, dans une colline, dissimulé se trouve le vaisseau de Zorda, le chef hologramme des rageur. Le QG est composé d'une entré, d'une salle de réunion avec au centre le socle de l'hologramme, au sous sol, les Zordes y sont garé.
- La carrière désaffecté, y a pas âme qui vivent, c'est le décor idéale pour tout faire pété avec un petit budget.

PNJ :

- Groupe de fille à épaté, le nombre de PJ fille, mandy, cindy, hamber, brenda, susane, samantha. Toute des étudiante du campus, genre top modèle / pompon girl que les PJ cherche à séduire (gentiment).
- Brian, et ses potes golden boy (matiu, duncan, brandon). Des camarade étudiants du campus « rival » des PJ.
- Le plouc et la lock, deux étudiant « geek /comique» qui cherche à filmé et démasqué les Rageur avec leur grosse camera VHS. Il peuvent être au maximum agacent, mais ont un bon fond.
- Mitch Bucanon, (David Asseloff) le sauveteur de service, dieu et sex symbole de Miami beach.
- Le noyer, une personne anonyme qui sera reconnaissante envers la ou les personne qui l'on secourue, elle ne se souvient de rien.
- Les sbires de Coltard, des robots humanoïde armé et dangereux en nombre, ils savent juste ce battre.
- Coltard, le grand méchant qui veut dirigé le monde, mais les PJ sont toujours sur sa route et il veut s'en débarrassé en soudoyant le professeur Chiantos avec de l'alcool bas de game, pour qu'il lui construise une machine qui fera venir les doubles maléfiques des PJ. Si cela ne suffit pas à ce débarrasser des PJ comme cela, il profitera de leur affaiblissement pour les finir.
- Professeur Chiantos, un savant (fou) de génie alcoolique. Coltard le fournie en alcool et en échange, il à construit une machine instable passerelle entre les dimensions.
- Zorda, la chef des Rageur. Une intelligence artificiel sexy, qui fait de la « pôle danse » si on la regarde via son socle hologramme dans le QG.

Scène 0 : Introduction.

Les PJ font un match de volley sur la plage, ils veulent épaté le groupe de fille en battent Brian et sa bande.

Le match n'est qu'une succession d'action des PJ suivi de test pour savoir qui gagne le point.

Scène 1 : le noyer

Le matche n'est pas terminer, soudain, quelqu'un crie « Un homme à la mer ! ». Le sauveteur Mitch (david Asseloff) est à sa gérîte entouré par deux groupie canon. Trop occupé, Mitch fait un signe de tete et un clin d'oeil au PJ, pour dire « Je vous laisse l'occasion de briller , bonne chance ». Il n'interviendra que si les chose tourne mal.

Le noyer, est inconscient, une fois ramener sur la plage, mu message est glisser dans sa gorge.

« Dans ma grande indulgence, j'ai laissé ce messenger en vie. Rendez-vous au hangars 666 à l'angle de la rue Héric Estrada et Robert Pine. Ou il y aura d'autre victime ». Signer Coltard.

Les PJ dispose d'un véhicule civile, un 4X4 sans toit avec des planches de surf qui dépasse du coffre.

Scène 2 : hangars 666.

Le hangars 666 semble abandonner. Une fois à l'intérieur, les PJ sont pris à partie par des sbire de Coltard, qu'il faut combattre 3 fois plus que les PJ (le nombre au choix du MJ). Puis, les PJ trouve un grande machine (steampunk) avec une sorte de portail. Coltard est en hauteur sur une passerelle et dit au professeur Chiantos de ce dépêché. Chiantos ivre, actionne un levier, le portail se remplit d'un liquide argenté qui y reflète parfaitement la épice et les PJ, puis explose, projetant les PJ qui tombe inconscient.

Scène 3 : Réveille.

Une fois réveiller, les PJ sont toujours dans le hangars au pied de la machine partiellement détruite. Leur montre de communication sonne, c'est Zorda, qui les téléporte eux et la machine dans leur repère secret.

Scène 4 : Au repère des Rageur.

Zorda, toujours sulfureuse, en hologramme fait une de ces danse les plus sexy tout en parlent au PJ.

« Cela fait un jour que j'essaye de vous contacté ».

Zorda à forte à faire et doit étudier les restes de la machine pour savoir à quoi elle servait et si elle constitue encore une menace.

« Je vous reconnecteraient si je découvre quelque chose ».

Scène 5 : Retour au quotidien.

Les PJ revienne dans leur quotidien, mais pas avec la même réputation, qui était sans reproche.

Action des doubles maléfiques :

- Griller tout les feux rouge, une pille d'amandes attend les PJ.
- Ils se sont comporter comme des goujas avec la bande de fille de l'intro.
- La fete de Brian c'est mal terminé à cause des PJ maléfiques. Qui ont vidées tout le fut de bière à eux tous seul. Ils ont mis du laxatif dans le ponch et bouché les toilette préalablement. Ils se sont battue et ont mis la voiture (lamborghini) de Brian dans la piscine. Pour finir par incendier la moitié de la maison de ses parents.

Les PJ ont bien commis tout ces actes, pour preuve, le Plouc et la Lock ont tout filmé.

La seul différence que les PJ remarque, c'est que leur double porte des bouc pour les garçons et une mèche bleu pour les filles.

Scène 6 : le QG.

Pendant que les doubles maléfiques font des truc de méchant, Zorda convoque les PJ au QG. Elle a trouver l'endroit ou est retenue le professeur Chiantos, le créateur de l'étrange machine. Il se trouve sur une ile au large de Miami Beach, mes capteur ont détecté un taux d'alcool anormalement élevé dans les parage, il faut aller voir sur place avec vos Zorde.

Scène 7 : Les Zordes.

Sur la plage de Miami Beach, on peut apercevoir l'ile au loin. Une lueur semble s'en dégagé. Sur le rivage de Miami Beach, le Plouc et la Lock zone avec leur caméscope, toujours à la recherche d'image sur les Rageurs.

Les PJ doivent trouvez un moyen de resté discret pour appeler les Zordes, par exemple les dunes à l'écart de la plage.

Scène 8 : L'ile.

Les PJ à bord de leur Zordes se font attaqué par des tirs de DCA (canon anti-aérien) en provenance de l'ile volcanique car un volcan y trône en son centre.

Scène 9 : Chiantos.

Le professeur Chiantos à allumé un feu sur la plage de l'ile volcanique pour attiré l'attention des PJ. Car Coltard, le grand méchant, le traite trop mal en lui fournissant de la piquette.

Sa suffit ! Chiantos veux aidez les PJ. Zorda les téléporte au QG.

Scène 10 : Au QG.

Zorda et Chiantos vont réparer la machine, car elle a créé un portail dimensionnel et a fait venir dans notre dimension, les doubles maléfiques des PJ. Les PJ doivent retrouver leur double au plus vite et les amener à la carrière désaffectée où la machine sera dissimulée par un rideau de douche d'invisibilité (encore créée par Chiantos). Les doubles doivent se trouver sur le « X », à ce moment la machine les renverra dans leur dimension.

Scène 11 : Recherche.

Zorda les a détectés au Zoo.

Ils menacent de libérer tous les animaux pour créer le chaos dans la ville et de manger les pandas roux en BBQ.

Scène 12 : Poursuite.

Les PJ doivent convaincre ou forcer les doubles à les suivre. Subterfuge (se faire passer pour méchant) ou baston !

Scène 13 : Fin alternative.

Les PJ ont amené les doubles sur le « X », mais le prof Chiantos re-change de camps, et téléporte les PJ dans la dimension hyper dictatorial des doubles maléfiques. Ils sont accueillis par une armée qui attend leur ordre pour exécuter Zorda.

Scène 14 : Baston !

Les PJ et leur double sont de même puissance. Les PJ mènent le jeu, si ils font appel à leur armure leur double en ferait autant, jusqu'au Mega Zorde.

Scène 15 : Final

Une fois les doubles maléfiques disparus, Coltard apparaît et déclarera :

« Hahahaha... Mon plan a marché ! Vous êtes amoindris maintenant. C'est le moment de me débarrasser de vous ! »

Coltard grandit X50, il est aussi grand que le Mega Zorde et attaque directement les PJ.

Scène 16 : Épilogue.

Les PJ sont de retour sur la plage et sont prêts à terminer ce match de volley ball. Les filles sont là, et toujours en froid avec les PJ. Si les PJ gagnent, cela changera la donne. Il reste un service pour gagner (jet en force ou Agilité).

Victoire = les filles écartent les PJ avec en arrière fond le soleil couchant californien.

Générique de fin.

Brain au volley, ATT 60%

Sbire de Coltard 1,	<u>ATT 30%</u>	<u>Dégâts 1D10</u>	<u>ADD0</u>	<u>PV10</u>
---------------------	----------------	--------------------	-------------	-------------

Sbire de Coltard 2,	<u>ATT 30%</u>	<u>Dégâts 1D10</u>	<u>ADD0</u>	<u>PV10</u>
---------------------	----------------	--------------------	-------------	-------------

Sbire de Coltard 3,	<u>ATT 30%</u>	<u>Dégâts 1D10</u>	<u>ADD0</u>	<u>PV10</u>
---------------------	----------------	--------------------	-------------	-------------

Sbire de Coltard 4,	<u>ATT 30%</u>	<u>Dégâts 1D10</u>	<u>ADD0</u>	<u>PV10</u>
---------------------	----------------	--------------------	-------------	-------------

DCA 1, <u>ATT 60%</u>	Dégâts1D10+2	<u>ADD 1</u>	<u>PV10</u>
-----------------------	--------------	--------------	-------------

DCA 2, <u>ATT 60%</u>	Dégâts1D10+2	<u>ADD 1</u>	<u>PV10</u>
-----------------------	--------------	--------------	-------------

DCA 3, <u>ATT 60%</u>	Dégâts1D10+2	<u>ADD 1</u>	<u>PV10</u>
-----------------------	--------------	--------------	-------------

DCA 4, <u>ATT 60%</u>	Dégâts1D10+2	<u>ADD 1</u>	<u>PV10</u>
-----------------------	--------------	--------------	-------------

Double maléfiques des PJ, similaire au PJ correspondant.

Coltard,	<u>ATT 70%</u>	<u>Dégâts 1D10 +4</u>	<u>ADD3</u>	<u>PV80</u>
----------	----------------	-----------------------	-------------	-------------

Scénario : Les étourdissantes aventures de la ligue du paléolithique

Inspiration : idée original de WHIDOU de l'association de JDR Éphémère situé à Caen.

Synopsis : Les PJ, des super héros de la préhistoire. Doivent vengé leur chef et en finir avec l'infâme Garou-Garou le malfaisant passe-muraille loup garou.

Règle optionnelles :

- 720 points pour la création + un pouvoir ou concept de super héros avec son matos.

Lieu :

- Village des PJ, se compose de quelque hutte et est au bord de la mer.
- Le repère des PJ, leur base secrète, est une grotte caché derrière une chute d'eau.
- La pyramide Inca/aztèque en cour de construction de Garou-Garou. On peut y trouvé une grande salle du trône avec des peinture mural représentant Garou-Garou comme un dieu. Dans les abysse de la pyramide ce trouve une grotte avec du minerai d'argent, la faiblesse de Garou-Garou. Il la construite justement pour protégé les ressource d'argent de ses ennemies qui pourraient le détruire avec.

PNJ :

- Neo d'Erthal, le chef bien aimé des PJ, il est comme un deuxième père pour eux. Il les à réunie et entraîné à combattre l'injustice et les force du mal.
- Les terrible Bougins, les sbire de Garou-Garou, des sorte d'orc albinos.
- Nulne, le chaman défoncé et peu coopératif de la tribut des PJ. Il à vue Garou-Garou s'enfuir avec sa barque expérimental (radeau). Il pourra dire au PJ, que la traversé des grande eaux est possible, mais pas sans risque et qu'il auront des Animaux préhistorique partouzeur de droite à combattre une fois de l'autre coté.
- Garou-Garou, c'est un esprit démoniaque qui possède un être humain et lui confère les pouvoir du loup garou et du passe-muraille.
- Animaux préhistorique partouzeur de droite, des T-rex vicieux et mortellement dangereux.

Scène 1 : La chasse

Les PJ qui forme la ligue du paléolithique, partie à la chasse au mammoth pour nourrir les famille du village. C'est le moment qu'à choisie Garou-Garou pour attaqué et bléser mortellement Neo d'Erthal resté au village.

Mammoth : Carac 50% dégâts 1D10+2 ADD2 PV20

Scène 2 ; C'est le chaos au village.

Le village est saccagé et partiellement en flamme et les terrible Bougin sont à pied d'œuvre et agresse les habitants sans défense.

Bougin : ATT 30% Dégâts 1D10 ADD0 PV20

Neo d'Erthal, au centre du village git dans une marre de sang, agonisant, il a le temps de dire au PJ où est partie Garou-Garou, par delà les grandes eaux, d'où Nulne est revenue.

Scène 3 : Nulne le chaman et la traversé des grande eaux.

La case de Nulne est juste é coté du rivage, où est amarré un radeau expérimental.

Nulne leur dira tous ce qu'il sait si les PJ lui renouvelle son stock de d'herbe à fumée chamanique. (il en ont dans leur caverne secrète). Il les autorise à prendre son « radeau » qu'il appel « méduse ».

Le voyage sera long (24H) et périlleux, car un requin géant attaque tout ce qui provoque des vibration en traversant son territoire. (Nulne peut les avoir avertie si les PJ partage avec lui le calumet de la paix.).

Mégalodon : ATT 60% Dégâts 1D10 +4 ADD3 PV80 fuira si trop de dégâts.

Scène 4 : Indigène

Terre, enfin, toutefois des récif jalonne la cote. Arrivé à sur la plage, les PJ sont reçue de façon très hostile, car les autochtone sont endoctriné et ont peur de Garou-Garou qu'il vénère comme un dieu. Garou-Garou leur à prédit l'arrivé de démons qu'ils devront combattre. Négociation ou combat au choix des PJ.

Indigène : ATT 30% Dégâts 1D10 ADD0 PV10

Garou-Garou à ordonné la construction d'une pyramide à sa gloire, en réduisant sans pitié, les indigènes en esclaves ,

qui ce tue à la tache. Il n'ont pas le choix et espère que peut être qu'un jour, des héros viendront les délivrer.

Scène 5 : La jungle.

Il faut au PJ se risquer dans la jungle pour atteindre la pyramide, et affronter les Animaux préhistoriques partouzeurs de droites.

Animaux préhistoriques partouzeurs de droites : ATT 60% Dégâts 1D10 +4 ADD2 PV80

Bientôt la végétation se fait plus rare, et des ouvriers esclaves triment pour finir la pyramide.

Scène 6 : Final.

Garou-Garou attend de pied ferme les PJ, probablement affaibli par leur périple. Il les attirera dans son temple/pyramide et utilisera des techniques de guérilla (frappé puis fuir) le long des couloirs avec sa faculté de passe-muraille.

Garou-Garou : ATT 70% Dégâts 1D10 +4 ADD3 PV80

Scène 7 : Épilogue.

Les PJ victorieux (si il sont encore vivant) reviennent à leur QG, pour apprendre que Neo d'Erthal a survécu à ces blessures grâce à Nulne le chaman.

Le monde reconnaît et glorifie une fois de plus, la ligue du paléolithique, qui la débarrasse de l'infâme Garou-Garou le malfaisant passe-muraille loup garou.

Table météo lancez 1D10

1-2 Beau temps	3-4 couvert	5-6 intempérie	7-8 vent	9-10 tempête
----------------	-------------	----------------	----------	--------------

Table de rencontre 1D10

- 1 – Un tigre à dent de sabre menace une enfant perdue et sans défense qui se cramponne à son doudou.
- 2 – Une troupe de cannibales fuit un troupeau de mammouth ou un Animal préhistoriques partouzeurs de droites.
- 3 – Un tremblement de terre ravage la zone où se trouvent les PJ.
- 4 – Un météorite se crache, c'est un OVNI, d'où sort le double maléfique d'un PJ.
- 5 – Une très belle femme invite les PJ à se réchauffer près de son feu.
- 6 – Un pollen ou sport mutant touche un PJ qui devient mauvais d'alignement pour 1D10 round.
- 7 – Stef, un allié super héros, avec ses pouvoirs, prend part à l'aventure pour aider les PJ.
- 8 – Des jeunes, fans des PJ veulent participer à leur dangereuse aventure.
- 9 – Embuscade des Bougins, (1 bougin par PJ) envoyé par Garou-Garou.
- 10 – Les PJ trouvent le bouton d'auto-destruction du scénario. Ce qui met fin à l'aventure.

Préstirrés

- Mammouth man : Le Gost Rider préhistorique, aussi poilu que courageux, monté sur un mammouth.
- Alliage : venue du lointain futur de l'Âge du Bronze.
- Ocre : qui donne vie à ses peintures rupestres.
- La roue : et son terrifiant véhicule rotatif de pierre.

JDR Générique fiche de personnage

Nom du joueur :

Nom du personnage :

Spécialité :

Motivations :

Faiblesse/défaut :

Description/ historique :

Création de personnage

Règles

Caractéristiques

FORCE *

de base / xp / actuel

AGILITE *

de base / xp / actuel

SANTE *

de base / xp / actuel

INTELLIGENCE

de base / xp / actuel

MENTAL

de base / xp / actuel

CONNAISSANCES*

de base / xp / actuel

DISCRETION

de base / xp / actuel

PERCEPTION *

de base / xp / actuel

VIVACITE

de base / xp / actuel

CHARISME *

de base / xp / actuel

APPARENCE

de base / xp / actuel

CHANCE *

de base / xp / actuel

Combat

COMBAT au CORPS à CPORPS

COMBAT à DISTANCE

Karma

Richesse / XP

DESTIN

Matériel