Aan de kust. Een luchtdoel-mitrailleur in actie tijdens oefeningen der Nederlandsche kustverdediging. — Op den achtergrond de Noordzee
den internationalen wandelweg van Den Bosch naar Luxemburg, welke Woensdag geopend werd
FU
Free Universal Beyond All Recognition
FUBAR
Le hack générique pour FU
1981.04.13 LS
Maskinstue - arrangement
plan, snit
KONSERVESFABRIK
760223 LS
1:50
82 3103 0011
BLACK DOG
RUNS AT NIGHT
POWERED BY
FU

Alle mål i mm

1976 02 26 LS

1981.04.13 LS

Maskinstue - arrangement

plan, snit

ODENSE KONSERVESFABRIK

BRØDRENE GRAM A/S

760223 LS		82	3103	0011
Skala 1:50				

8

A

Free Universal Beyond All Recognition

FUBAR

Le hack générique pour FU

BLACK DOG RUNS AT NIGHT

FUBAR

– Free Universal Beyond All Recognition –

VERSION 1.2

Le hack générique pour FU

Direction éditoriale : *(à venir)*
Traduction : Stéphane « Æzhal » Sokol
Relectures : *(à venir)*
Direction artistique : Stéphane « Æzhal » Sokol

Le système de jeu originel est publié sous **Contrat Creative Commons (CC-BY)**. Aussi, cette traduction est publiée sous ce même contrat.

This work is based on **FU: The Freeform/Universal RPG** (found at http://freeformuniversal.com), by Nathan Russell, and licensed for our use under the **Creative Commons Attribution 3.0 Unported license** (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

The Powered By FU logo is ©Nathan Russell and is used with permission.
FU RPG is ©2010 Nathan Russell. FUBAR is ©Adrian Price.

table des matières

Avant-propos 6

FUBAR, c'est quoi ? 7
- Les jets de dés 7
- Dés de bonus et de pénalité 9

Résolution, le moteur du jeu 10

Création de personnages 14
- Le Concept 14
- Les Descripteurs 14
- Les Objectifs 15
- Exemple de personnage 16
- Magie et autres capacités surnaturelles 16
- Qu'en est-il de l'Équipement ? 18
- Armes et armures 19
- Équipement unique et personnages de soutien 22

Expérience, Avancement des personnages 24

Conflits, enjeux faibles & enjeux élevés 25
- Détermination de la force de l'opposition 26
- Durée des conflits 28
- Concéder un Conflit 29
- Gestion des menaces puissantes 29
- Conflits entre personnages-joueurs 30
- Coopération 30
- Échelle 31

Conditions Au cœur du système 32
- Définir la magnitude 33
- Restreindre / Renforcer les actions possibles 34
- Retrait des Conditions 34

Appendices Règles optionnelles 36
- *Des brouettes de dés* Système de jet de dés alternatif 36
- Alternatives aux points de Résolution 38

Feuille de personnage vierge 41

avant-propos

Vous avez entre les mains la traduction d'un *hack* de **FU**, le jeu de rôle protéiforme et générique. Il s'agit de **FUBAR** et il est l'œuvre d'**Adrian Price**. Il s'appuie sur les règles de **FU** et, pour cela, vous devez être à l'aise avec celles-ci avant de démarrer votre lecture.

Cette traduction est le fruit d'un travail passionné et néanmoins amateur, aussi vous voudrez bien pardonner certaines tournures de phrases ou autres manques de clarté.

Si, au cours de votre lecture, vous rencontrez des erreurs, des contresens, merci de les indiquer à hello@blackdogrunsatnight.org.

Voilà, je vous laisse découvrir et apprécier ce système de jeu.

Bonne lecture.

Bon jeu.

S.

FUBAR
C'EST QUOI ?

Free Universal Beyond All Recognition, ou **FUBAR**, est un *hack* du système **Free-form, Universal (FU)** ajoutant un peu plus de structure et de « croustillant » au système. À certains égards, le résultat sacrifie une partie de l'élégance du système simplifié de **FU** en échange de plus de conseil et de détail. Il est ainsi plus le reflet de mes propres préférences au sein des systèmes de jeu de rôle et ne sera sans doute pas au goût de tout le monde. Cependant, parmi les idées trouvées ici, beaucoup sont issues d'autres systèmes de JdR et sont rivées sur le châssis de **FU**. Nous espérons qu'il générera un certain intérêt et de l'attrait pour d'autres *hacks* de **FU** provenant de leurs propres groupes de jeu.

Les changements les plus importants comprennent : l'adoption d'une variante du principe de résolution, **« Beat the Odds Redux**[1] **»** prenant son origine avec 'Light Castle', contributeur sur le groupe **Yahoo Fan Made FU RPG**, qui écorne l'énorme impact des dés de bonus et de pénalités dans le système **FU** standard, l'ajout de **points de Résolution**, une réserve double de **points FU** et de *points de vie* de l'intrigue et les **Objectifs** qui affectent l'économie des **points de Résolution**.

1. Jeu de mot sur *beating the odds* (vaincre les probabilités) car le mot *odd* signifie « *impair* », le contraire de « *pair* ». Nous pourrions traduire cela par « *ne pas faire d'impair* ». C'est le principe de base de FU.
Sa version « *hackée* » est nommée Redux.

Les jets de dés

Le jet de base dans Beat the Odds Redux comprend cinq dés, avec le résultat déterminé en comptant le nombre de résultats pairs et en le comparant avec le tableau ci-après.

Ainsi pour obtenir un résultat **« Oui »** dans une certaine situation, vous devez obtenir plus de chiffres pairs que de résultats impairs, **« ne pas faire d'impair ! ».**

Lorsque des **Conditions** positives ou des **Descripteurs** s'appliquent, ajoutez autant de dés à la réserve de dés à lancer et choisissez les cinq meilleurs résultats. Si des **Conditions** négatives ou des **Descripteurs** s'appliquent, ajoutez ces dés et choisir les cinq plus mauvais résultats.

PAR EXEMPLE, *l'agent du renseignement Harper fait face à une soviétique soupçonnée*

NOMBRE DE CHIFFRE PAIR	RÉSULTAT	CONSÉQUENCES
0	NON ET...	Vous n'obtenez pas ce que vous voulez et les choses empirent
1	NON	Vous n'obtenez pas ce que vous voulez
2	NON, MAIS...	Vous n'obtenez pas ce que vous voulez, mais ce n'est pas un échec total
3	OUI, MAIS...	Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a un coût
4	OUI	Vous obtenez ce que vous voulez
5	OUI ET...	Vous obtenez ce que vous voulez et autre chose

d'être un espion et l'interroge pour voir s'il peut la forcer à laisser échapper quelque chose. À un moment approprié dans le dialogue, le Narrateur demande un jet de dés et le joueur de Harper prépare sa réserve de dés. Le joueur de Harper regarde ses **Descripteurs**, *ajoutant la* **Marque de fabrique** *« Jugement avisé de la personnalité » pour obtenir une réserve totale de 6D. La question en jeu est « est-ce que Harper apprend que la femme est un espion soviétique ? »*

Le joueur de Harper lance les dés, obtenant 1, 2, 3, 4, 4 *et* 6. *Choisissant les cinq meilleurs résultats, il met de côté le* 3 *en laissant un total de quatre dés pairs pour un résultat* **« Oui »**. *Le joueur de Harper joue la scène, décrivant comment il trompe le femme qui se dévoile comme un agent soviétique.*

Lorsque des **Descripteurs** et **Conditions** à la fois positifs et négatifs sont appliqués, ils annulent les uns les autres et seulement la différence de dés est ajoutée à la réserve.

PAR EXEMPLE, *avec deux* **Descripteurs** *positifs et une* **Condition négative** *appliqués à un jet, la* **Condition** *négative annule un des* **Descripteurs** *positifs laissant un dé à ajouter à la réserve. Le joueur lance six dés et choisit les cinq meilleurs résultats.*

Les **Conflits** entraînent généralement simplement une réponse à une question fermée : dans le cas de « est-ce que je saute le gouffre ? » Un **« Oui »** signifie que le fossé est sauté, un **« Non »** signifie qu'il ne l'est pas avec une conséquence implicite douloureuse. Toutefois, dans certains cas, le résultat peut être représenté en ajoutant soit une nouvelle **Condition** ou un **Détail** logique en fonction du contexte de la question. Modifier les résultats avec un **« et »** et un **« mais »** crée des **Conditions** secondaires ou des **Détails** de magnitude égale ou inférieure en fonction des enjeux centraux du **Conflit**. De **FU**[2], page 12 :

- **Condition :** ce sont des effets physiques, mentaux ou sociaux qui influent sur la façon dont un personnage se comporte ou tente des actions. Les **Conditions** comprennent des choses comme *« En colère »*, *« Confus »*, *« Fatigué »* et *« Inconscient »*.

- **Détail :** ce sont des caractéristiques d'un environnement ou d'une scène qui pourrait changer à la suite d'une action. Les **Détails** peuvent inclure des rideaux prenant feu, les fenêtres se cassant, des animaux s'enfuyant, ou des machines sur le point de rompre. Les **Détails** sont toujours étroitement liées à la scène et l'action.

PAR EXEMPLE, *Drayt joue dans une*

2. Pour la version américaine. Pour la version française, page 35 de l'édition Stellamaris et page 18 de la traduction de Bruno Bord.

taverne, avec un enjeu consistant à gagner quelques pièces de cuivre, assez pour couvrir chambre et pension pour la soirée. Drayt gagne, avec un résultat de **« Oui et »**.

Drayt réalise l'objectif du conflit, représenté par une nouvelle **Condition** *« Quelques pièces ». Le joueur de Drayt suggère qu'il gagne aussi le cheval du perdant, avec le* **Détail** *de son* **« et »**. *Le Narrateur n'est pas d'accord, compte tenu que la récompense d'un cheval va bien au-delà des enjeux du conflit de quelques pièces. Au lieu de cela, il suggère une nouvelle* **Condition** *pour Drayt, une réputation de « Joueur habile ». Cette* **Condition** *est temporaire, peu probable qu'elle ne dure au-delà des quelques prochains jours et limité à ceux qui en ont entendu parler par l'entremise des patrons de taverne. Tout le monde est d'accord avec cela comme étant approprié aux enjeux modestes du conflit.*

Dés de bonus et de pénalité

Les **Descripteurs** sont la principale source de dés de bonus ou de pénalité. Cependant d'autres facteurs peuvent affecter positivement ou négativement un jet de dés :

- **Méconnaissance :** si un personnage-joueur n'a pas de **Descripteur** approprié à appliquer et que l'action se situe en dehors du **Concept** du personnage, **une pénalité de 1D doit être appliquée.**
- **Applicabilité :** si deux personnages sont opposés et que l'un des deux a un **Concept** ou un **Descripteur** plus approprié et applicable, par exemple *« Maître des échecs »* par rapport à *« Rusé »* dans une partie d'échecs, **un bonus 1D** pourrait être attribué au personnage avec le talent le plus spécifique et applicable.
- **Conditions :** celles-ci fourniront régulièrement dés de bonus et pénalité.
- **Circonstance :** les modificateurs circonstanciels se chevauchent assez librement avec les **Conditions**. Par exemple, un personnage peut être infligé de la **Condition** *« Surpris »* dans une situation, ou pris dans une embuscade en tant que **Détail** dans un autre. Quoi qu'il en soit, **une pénalité de 1D** est appliquée pour représenter cela. Les modificateurs circonstanciels courants sont :
  - De l'équipement supérieur ou inférieurs (voir **« Qu'en est-il de l'Équipement ? »**).
  - Être en infériorité numérique ou plus nombreux que l'opposant.
  - Tenir une position supérieure ou inférieure (par exemple un terrain élevé, une couverture)
  - Des facteurs environnementaux (par exemple l'obscurité).

L'impact des dés de bonus et de pénalité est important pour déterminer le succès ou l'échec, quoique moins marqué que dans le **FU** classique :

NOMBRE DE DÉS DE BONUS	CHANCES DE SUCCÈS (« OUI, MAIS » OU MIEUX)
Aucun	50%
Un	66%
Deux	78%
Trois	86%

Résolution
LE MOTEUR DU JEU

Les **points FU** sont renommés **points de Résolution** et représentent à la fois les changements de l'histoire, des dés affectant l'économie des points FU et l'immunité du personnage-joueur face à l'intrigue, les *points de vie* de l'intrigue. La réserve ne doit pas être nommé **points de Résolution** car les différents genres peuvent inspirer différents termes, plus thématiques, comme la **Chance**, l'**Espoir**, la **Foi**, le **Destin** ou le **Cran**. Quelle que soit l'appellation, lorsque vous atteignez 0, vous êtes hors de l'histoire et pouvez être écarté du scénario à tout moment.

Les personnages-joueurs commencent avec une réserve de **5 points de Résolution** et, au cours d'une session, cette réserve de points fluctuera. Les **points de Résolution** ne peuvent jamais dépasser le plafond de la réserve et si elle devrait tomber à 0 le personnage perd son immunité par rapport à l'intrigue et peut être écarté de l'histoire suite à un échec lors d'un **Conflit** ultérieur ou un autre revers important — principalement, il perd la volonté de continuer à se battre.

Les **points de Résolution** ne représente pas les *points de vie* dans le sens traditionnel des jeux de rôle où ils simulent seulement la santé physique. Un personnage peut être en parfaite santé physique mais être à **0 point de Résolution** et être évincé du jeu — tué, exilé, emprisonné, considéré comme fou — à tout moment. De même, un personnage peut être souffrir de blessures graves pénalisant les **Conditions**, mais avoir sa réserve de **points de Résolution** au maximum.

Un exemple de ceci est le personnage de Bruce Willis dans les films Die Hard : boitant constamment, pissant le sang et meurtri, mais en continuant toujours d'avancer.

Pendant le jeu, les **points de Résolution** peuvent être perdus ou dépensés de la manière suivante :

- La perte d'un Conflit à l'enjeu élevé, qu'il s'agisse de force physique mortelle, d'effets mettant en danger la santé ou des conséquences sociales désastreuses.
- Relancer tout ou partie des dés sur un jeu de dés que vous venez d'effectuer.
- Souffrir d'un revers significatif ou échouer à la résolution de l'**Objectif** du personnage.
- Créer une coïncidence commode ou une information utile sur le monde.
- Activer un pouvoir surnaturel extrêmement puissant.

À l'inverse, les points de Résolution sont regagner :

- En faisant des progrès significatifs vers l'**Objectif** de votre personnage ou en l'accomplissant.
- En souffrant d'une complication importante ou de limitations dues à l'un des **Défauts** de votre personnage.
- En agissant de manière typique en fonction du genre ou renforçant le genre.
- En décrivant une scène de temps mort pour la récupération ou la détente.
- En concédant un **Conflit** à l'enjeu élevé.
- Au début de chaque session (**2 points de Résolution**).

Peu importe, à la fin d'un scénario (habituellement 2 à 3 sessions) et, avant que le prochain ne commence, La réserve de **points de Résolution** est réinitialisé à son niveau maximum.

Les **Conflits** à enjeu élevé seront expliqués plus en détail plus tard mais ils représentent des conflits où le personnage risque de perdre quelque chose d'important : un combat à mort, un débat critique, un pari aux enjeux élevés, une discussion importante avec un amant ou faire échec à une créature terrifiante. Si un personnage perd un **Conflit** à l'enjeu élevé, à savoir qu'il obtient toute variation d'un **« Non »**, alors il perd **1 point de Résolution**.

Relancer les dés vous permet de dépenser **un point de Résolution** pour récupérer et relancer un certain nombre de dés du jet afin d'essayer d'améliorer le résultat.

Les **Objectifs** et les **Défauts** de votre personnage sont des influences importantes : ainsi les revers ou les progrès vers un **Objectif** enlèvent ou redonnent **1 point de Résolution** respectivement. Si un **Objectif** est atteint, la réserve de **points de Résolution** du personnage est restaurée immédiatement à sa valeur maximale.

Lorsque la **Faiblesse** d'un personnage joue un rôle central en réduisant ses choix ou en introduisant des complications à sa vie, alors **1 point de Résolution** est souvent regagné.

PAR EXEMPLE, *la* **Faiblesse** *« Sens aigu de la vengeance » pourrait pénaliser les tentatives pour convaincre un vieil ennemi d'unir ses forces. La* **Faiblesse** *ajoute un dé de pénalité à tout lancer approprié, mais aucun* **point de Résolution** *n'est gagné si l'impact n'est pas essentiel. Toutefois, si le joueur décide qu'ils ne parlementeront pas avec un ancien ennemi, ou pire encore, qu'ils essayent de saboter les négociations, alors ce niveau de complication mérite certainement regagner* **un point de Résolution**.

Dans certaines circonstances, vous trouverez peut-être qu'une **Marque de fabrique** doive agir comme une **Faiblesse** dans certaines circonstances et vice-versa. Ceci est une bonne chose, puisque cela signifie que d'autres sources de complications pourront agir comme des récompenses en **points de Résolution**.

UN EXEMPLE *pourrait être la* **Marque de fabrique** *« Un flic à chaque coin de rue », la plupart du temps positive, mais qui complique parfois la vie du personnage et agit comme une* **Faiblesse** *— être témoin d'un crime sans rapport avec l'histoire alors qu'il file un autre suspect, par exemple. Si le joueur décide que son personnage ne peut tout simplement pas laisser passer et intervient pour arrêter le crime en cours, au point de perdre son suspect — ou pire, d'alerter le suspect de la filature —, alors la* **Marque de fabrique** *agit comme une* **Faiblesse** *et* **un point de Résolution** *devrait être accordée pour la complication.*

Narrer des faits et des coïncidences commodes peut aider un personnage à surmonter les obstacles ou à les contourner purement et simplement, ce qui coûte **1 point de Résolution** par fait plausible ou coïncidence décrite. Ceux-ci créent souvent des **Détails** ou des **Conditions** à appliquer à la scène ou aux personnage non-joueurs.

PAR EXEMPLE, un point de Résolution *pourrait être consacré à raconter que les hommes-singes respectent la générosité au-dessus de toutes les autres vertus, que les émeutes récentes ont mis le poste de police en feu ou que le hangar à outils abandonné contient une scie à chaîne remplie d'essence.*

La portée de la coïncidence ou du fait est limitée par la crédibilité de la coïncidence — un bon indicateur est de savoir comment le reste du groupe réagit. Si les autres joueurs, sceptiques, lèvent un sourcil, il y a fort à parier que vous avez racontée un fait ou d'une coïncidence un peu trop commode pour être crédible. Cependant, relater un fait lié à l'un des **Descripteurs** de votre personnage peut aider à augmenter la portée de la coïncidence.

PAR EXEMPLE, *avoir dans votre poche un antidote au poison que vous venez juste de boire est un fait nécessitant plus d'***un unique**

point de Résolution — *à moins que vous arrive d'avoir « Alchimiste » comme une* **Marque de fabrique**, *dans ce cas, la coïncidence est crédible.*

Dans certains genres, les pouvoirs surnaturels peuvent être accessibles à des personnages tels que des sorts ou des super pouvoirs. Quelques rares utilisations puissantes de ces capacités pourraient nécessiter des dépenses de **points de Résolutions** pour les activer, mais l'utilisation *normale* d'un pouvoir ne devrait rien coûter — réserver ce genre de coût pour l'invocation du Grand Cthulhu ou de son cousin.

Récompenser certains types d'actions et de décisions peut être un moyen efficace de motiver actions typique du genre : séparation du groupe dans un scénario d'horreur, agir héroïquement dans un scénario de super-héros, trahir un allié dans une campagne d'espionnage sans concession et ainsi de suite. Si le groupe n'est pas clair sur les tropes du genre pouvant être récompensé, il pourrait être utile d'énumérer quelques exemples avant le coup d'envoi de la première session.

Une fois par personnage-joueur et par session, les **points de Résolution** peuvent être retrouvés grâce à une scène de *temps mort*, ce qui représente le repos, des soins médicaux ou de la détente, en fonction des types de traumatismes qui ont causé la perte des **points de Résolution**. À travers une scène à se reposer, à récupérer ou de se laisser aller aux intérêts ou plaisirs d'un personnage, **1 point de Résolution** est regagné. Il doit y avoir une raison valable pour cette détente, donc ce ne peut pas être une option plausible, sauf à certains points dans un scénario. Idéalement, la scène de relaxation devrait éclairer quelque chose d'intéressant sur le personnage, donnant un aperçu de sa personnalité et de ce qui le motive. Ces scènes peuvent également offrir des possibilités pour supprimer ou réduire les **Conditions** négatives d'un personnage.

Un personnage gagne **1 point de Résolution** comme une incitation à concéder un Conflit à l'enjeu élevé. Cela signifie que le personnage propose ou accepte un compromis où il perd le conflit, mais à des conditions plus favorables ou négociées que si le conflit avait duré et que le caractère avait été défait purement et simplement. Ce gain de **point de Résolution** permet d'encourager les joueurs à considérer la capitulation sans subir l'aiguillon de l'échec. Le gain de **points de Résolution** est là pour encourager les joueurs à concéder des **Conflits** et les mettre à l'abri de la perte de ces points. Les conflits à enjeu faible peuvent être concéder — sans le risque de perte de **points de Résolution** — , aucun **point de Résolution** ne sera gagné pour se faire.

Enfin, au début de chaque session, **2 points de Résolution** sont regagnés. Exception faite lorsque la dernière session a pris fin sur un cliffhanger et ce afin de ne pas faire tomber la tension de la scène d'ouverture. Dans ce cas, les **2 points** sont regagnés à la première occasion appropriée, une fois la scène de cliffhanger résolue.

En raison de la nécessité de dépenser des **points de Résolution** pour tirer parti de certaines de ses utilisations bénéfiques, couplé avec un maximum sur la réserve de sorte que les personnages ne peuvent accumuler des points à l'infini, il en résulte une tension intéressante. Les joueurs sont amenés à trouver un équilibre entre laisser descendre les **points de Résolution** de leur personnage trop bas pour la sécurité et les garder élevés, mais perdre sur les avantages positifs des **points de Résolution** sous la forme de relances et de création de faits pratiques sur le monde.

Si les **points de Résolution** d'un personnage tombe en dessous de 0, il est hors du jeu, soit immédiatement, soit dans la scène suivante où le joueur décrit le sort final qui arrive à son personnage.

Les derniers moments d'un personnage-joueur sont les seuls à être décrits par le joueur et sont peut-être une conséquence directe de ce qui a fait tomber les **points de Résolution** dans les négatifs.

PAR EXEMPLE, *être poignardé à mort ou,*

sans aucun rapport, voir un de ses **Objectifs** *contrecarré et la réserve de* **points de Résolution** *chute dans les négatifs. Alors, dans la scène suivante, le joueur décrit son personnage retirant de la vie aventureuse, laissant un individu épuisé et brisé.*

Il existe cependant un moyen de s'en sortir : si le joueur choisit, au lieu d'être évincé du jeu, son personnage peut échanger un de ses **Descripteurs** de **Marque de fabrique** contre une nouvelle **Faiblesse** permanent reflétant l'incident. En contrepartie le personnage reste dans le jeu et sa réserve de **points de Résolution** est immédiatement rétablie à sa valeur maximale.

Lorsque les **points de Résolution** chutent, l'immunité d'un personnage face à l'intrigue diminue et les événements dans le jeu reflètent généralement cela : la chance du personnage prend un virage pour le pire, les **Conditions** infligées sont plus graves, les ennemis sentent le sang et se préparent et la situation du personnage devient généralement plus précaire et menacée. Le Narrateur ne devrait surtout pas retenir ses coups — quand la réserve de **points de Résolution** d'un personnage tombe à 0 ou 1, sautez-lui à la gorge, faites monter la tension et faites-le courir à couvert.

Comme mentionné précédemment, adaptez les **points de Résolution** au genre. Un changement de thématique peut être d'inverser la façon dont les **points de Résolution** fonctionnent et, en les renommant en quelque chose de plus menaçant — comme la **Fatalité** — il est possible de compter à partir de zéro au lieu de descendre à partir de cinq. Relancer les dés ou perdre à un jet à l'enjeu élevé ajoute **un point de Fatalité**, alors que souffrir d'une **Faiblesse** ou d'avoir du répit abaisse la **Fatalité** d'un point, avec des personnages évincé du récit une fois que la **Fatalité** est supérieure à cinq. Bien que mécaniquement pas significativement différent, cela peut être un moyen efficace de modifier concrètement le ressenti sur les **points de Résolution** dans votre jeu.

Création
DE PERSONNAGES

Le Concept

Le **Concept** de personnage définit qui ils sont et ce qu'ils peuvent faire au sens le plus large et est l'indicateur de référence de compétences avant que les **Descripteurs** ne soient pris en compte. Si une action ne tombe pas dans **Concept** d'un personnage, **une pénalité de 1D** est généralement appliquée. De même, un **Concept** particulièrement pertinent pourrait offrir **un bonus de 1D**.

Celui-ci prend généralement la forme d'un adjectif et d'un nom, tel que *« Bureaucrate pointilleux »* ou *« Soldat battu »* et comprend une capacité de base dans tout ce qui touche à ces termes. Dans le premier exemple, cela pourrait englober la connaissance dont on graisse la patte, la compréhension de documents officiels, les doubles langages évasifs, l'étiquette politique et ainsi de suite.

Un dispositif utile consiste à lister trois à cinq domaines que le **Concept** englobe afin que les joueurs et le Narrateur aient une même compréhension de ce qui fonctionne et de ce qui ne tombe pas dans le cadre du **Concept**. Par exemple, un *« Shérif grisonnant »* englobe les capacités suivantes :

- *Faire plier quelqu'un du regard*
- *Connaître la loi*
- *Bagarre*
- *Être Coriace*
- *Enquêter sur les crimes*

Ceux-ci sont généralement des termes plus simples, moins descriptifs que ne le seront les **Descripteurs**, car sinon ils feront ressembler vos **Descripteurs** à des duplicatas du **Concept** — par exemple, *« Creusez la vérité »* est une description plus évocatrice et spécifique beaucoup plus adaptée à un **Descripteur** de du personnage que son **Concept**.

La liste des capacités liées au **Concept** ne doit pas être trop restrictive — bien qu'il ne le précise pas, vous assumerez probablement le fait que le Shérif grisonnant sait également conduire un véhicule, si cela se passe de nos jours, ou monter à cheval si dans le Far West bien que cela ne soit pas spécifiquement mentionné, ainsi que tout ce qui serait commun à la plupart des personnages dans le scénario.

Les Descripteurs

Chaque personnage commence avec 8 **Descripteurs**. Tous les descripteurs doivent être évocateurs dans ce qu'ils disent au sujet du personnage et ne pas être trop large dans leur application. Ceux-ci sont :

- **4 MARQUES DE FABRIQUE :** positive et utile par nature, ces **Descripteurs**

couvrent les compétences, les attributs physiques, sociaux ou mentaux, les motivations, biens précieux ou inhabituels, des capacités étranges et des serviteurs ou compagnons d'infortune. Dans certaines situations, ils peuvent être un inconvénient et agir comme une **Faiblesse**, mais en général ils sont un atout. Les exemples sont *« Féroce et sauvage »*, *« Menteur né »*, *« Conduit comme un fou »*, *«Flingue X-Ray »* et **« Bâti comme un tank »**.

- **2 FAIBLESSES :** négatives par nature, ces **Descripteurs** fournissent des complications intéressantes pour le personnage. Habituellement, ils sont un inconvénient et une source de **points de Résolution**, mais parfois une **Faiblesse** peut aider lors d'un conflit. Les exemples sont *« Désespérément loyal »*, *« Crochet à la place d'une main »*, *« Traqué par la Justice »* ou *« Prêt à tout pour une belle gueule »*.
- **2 RELATIONS :** Une relation doit être positive et l'autre négative, indiquez donc clairement l'objet de la relation et sa nature. Les autres personnages-joueurs sont des personnes idéales pour entretenir une relation. Les relations sont susceptibles de changer plus fréquemment que les autres **Descripteurs** en raison de la nature souvent fluide des relations interpersonnelles. Les exemples sont *« Annie, celle que j'aime »*, *« Le baron Zaren va payer ! »* et *« J'ai Ray aux trousses »*.

Les Objectifs

Chaque joueur doit choisir un **Objectif** qui représente l'actuelle ambition principale de son personnage. Les **Objectifs** doivent être définis comme des objectifs finis, où le succès ou l'échec sont au final clairs. Par exemple, *« Trouver l'appareil Macron »* est bon parce qu'il est spécifique. Comparez cela avec *« Obsédé par la recherche de technologie alien »* — ce qui est trop ouvert et non spécifique pour un **Objectif** et est plus une motivation d'ordre général, mieux exprimée en tant que **Marque de fabrique** ou **Faiblesse**.

Les **Objectifs** affectent les **points de Résolution**, avec **un point perdu ou gagné** à chaque fois qu'un revers important est subi ou qu'un progrès notable survient. Les **Objectifs** doivent être difficiles à court-circuiter et implique une série de petites *« étapes »* tout au le long du cheminement. En règle générale, pensez atteindre un but à la fin d'un arc de campagne, soit à peu près au bout de 2 à 4 scénarios.

Chaque étape de l'Objectif est une opportunité de progrès, mais avec un risque d'un grave revers. Chaque fois qu'une étape d'**Objectif** est couronnée de succès, **1 point de Résolution** est acquis. Inversement, si le personnage-joueur échoue lors d'une étape, alors il perd **1 point de Résolution**. Pour la résolution finale d'un **Objectif**, si le conflit central ou la rencontre a été couronnée de succès, les **points de Résolution** du personnage-joueur reviennent immédiatement à leur maximum, une nouvelle **Marque de fabrique** est acquise et l'**Objectif** rempli doit être remplacé par un nouveau. Si le conflit échoue, le personnage perd **1 point de Résolution**, gagne une nouvelle **Faiblesse** représentant cet échec et un nouvel **Objectif** doit être choisi.

Un joueur peut choisir d'abandonner un **Objectif** entre deux sessions, perdant ainsi **1 point de Résolution** mais sans se voir affligé d'une nouvelle **Faiblesse**. Si l'Objectif doit devenir non pertinent ou irréalisable pour des raisons hors du contrôle du personnage, **aucun point de Résolution** n'est perdu et un nouvel **Objectif** est choisi. Un **Objectif** peut être modifié ou reformulé entre deux sessions

sans frais de **point de Résolution**, tant que le joueur et le Narrateur estiment que le changement n'est pas aussi drastique que l'abandon effectif de l'**Objectif**.

Exemple de personnage

Comme un personnage d'exemple, considérons l'agent de police Jerry Lyttle, avec le **Concept** de *« Flic cynique »* :

- Un Flic cynique sait comment enquêter sur un crime, interroger un suspect, sait se battre et comprend la loi, dans le cadre de son **Concept**.
- **Marques de fabrique :** *Repérer un menteur*, *Bagarreur vicieux*, *Malin comme un renard*, *Se fondre dans le décor*.
- **Faiblesses :** *Problèmes de jeu*, *Suspicieux envers tout le monde*.
- **Relations :** *Ne peut pas faire confiance à Knowles (PJ)*, *Freddie Mason (PNJ, gangster londonien) m'a sauvé la vie une fois*.
- **Objectif :** Découvrir le cercle des flics corrompus.
- **Points de Résolution :** 5

Magie et autres capacités surnaturelles

Les pouvoirs surhumains peuvent être difficiles à gérer si tous les personnages-joueurs n'en possèdent pas. Un jeu impliquant un groupe de super-héros ne pose pas de problème puisque chaque personnage va obtenir un ou plusieurs pouvoirs et le Narrateur n'aura besoin que de se préoccuper de garder une cohérence globale de sorte qu'aucun personnage ne domine pas le jeu.

Toutefois, lorsque seulement un ou deux personnages possèdent des pouvoirs surnaturels, cela exige un effort supplémentaire. La clé est de faire en sorte que tous les personnages partagent un temps sous les projecteurs à peu près égal et que les personnages surnaturels ne finissent pas par dominer le jeu grâce à leurs pouvoirs. Pour cette raison, l'équilibre entre la puissance impressionnante d'un personnage et une **Faiblesse** tout aussi forte n'est pas forcément une approche utile de sorte que le pouvoir et la **Faiblesse** peuvent devenir des possibilités de roleplay pour ce personnage propre à éclipser celles des autres personnages-joueurs.

Dans un système flexible comme **FU**, les pouvoirs surnaturels peuvent souvent être traités exactement comme tout autre **Descripteur** : une capacité comme *« La force de Hulk »* n'est peut-être pas plus efficace dans un **Conflit** qu'un **Descripteur** banal comme *« Body builder »*, puisque les dés représentent votre capacité à tirer parti de cette capacité à atteindre le résultat souhaité. Le détail narratif variera — Hulk va casser les murs pour atteindre ses objectifs, tandis que le body builder se cantonne à briser les portes — mais la résolution mécanique ne varie pas nécessairement.

Les options à considérer sont:

- **Traiter le Descripteur comme tous les autres :** dans ce cas, les **Descripteurs** doivent être spécifiques, *« Ressusciter les morts »* plutôt que *« Pouvoirs sombres de nécromancie »* par exemple. Si un pouvoir doit rester trop large dans

son application, envisagez de le pénaliser en lui opposant des **Descripteurs** plus spécifiques. L'utilisation de votre **Descripteur** *« Magie de feu »* pour créer un jet de flamme peut subir **un dé de pénalité** par rapport à *« Tireur à l'arc précis »*. *« Jet de flamme »* d'autre part est plus spécifique et convient mieux.

L'inconvénient potentiel est que si vous voulez un personnage avec un large éventail de pouvoirs que vous pouvez finir par utiliser l'ensemble de vos **Descripteurs** pour des pouvoirs plutôt que comme des traits de personnalité intéressants. Moins de capacités importantes, comme *« Lancer des sorts »*, permet de tomber sous **Concept** du personnage plutôt que d'un **Descripteur** spécifique.

- **Définition des pouvoirs au sein du Concept :** en développant une liste des capacités couvertes par **Concept** du personnage, ce dernier utilise certains de ces items pour décrire les capacités spécifiques, par exemple un *« Nécromancien obsédé »* pourrait avoir le mélange suivant de pouvoirs et de capacités : *Connaissances occultes*, *Communiquer avec les morts*, *Invoquer les morts*, *Protection contre les esprits* et *Toucher flétrissant*. Parce que ces capacités sont généralement très utiles, il est souvent utile de combiner cette option avec l'une des autres suggestions telles que des **points de magie**, de longs temps de préparation de sorts, des ingrédients rares ou un nombre imprévisible d'utilisations. Le joueur devrait travailler avec le Narrateur pour décrire comment ces pouvoirs fonctionnent, y compris les ingrédients nécessaires, les éléments de rituel et le temps écoulé.

- **Équilibrage des Descripteurs surnaturels larges avec une expertise spécifique :** chaque personnage-joueur obtient **un *super* Descripteur**, c'est-à-dire une capacité large type couteau suisse telle que *« Pouvoirs sombres de nécromancie »* ou une capacité plus spécifique qui confère **2D** au lieu de **1D** lorsqu'elle est utilisée, par exemple comme *« La plus fine lame de l'Occident »* ou *« Force herculéenne »*.

  En plus d'ajouter **2D**, la narration générée par la capacité peut également être raisonnablement de plus grande portée. *« Force herculéenne »* peut être utilisé pour soulever la herse d'un château ou casser des murs, *« La plus fine lame de l'Occident »* en duel avec plusieurs ennemis à la fois sans pénalité et ainsi de suite. Ceci est idéal pour des genres plus *grands que la vie* et les **Descripteurs 2D** peuvent représenter la maîtrise de capacités banales aussi bien que des pouvoirs surnaturels.

  Si **2D** semblent trop puissants, une autre option inintéressante peut être : lorsque le **Descripteur *« maîtrisé »*** est utilisé lors d'un jet, il est possible de le distinguer en lançant un dé de couleur différente. Ce dé peut être relancé une fois si on le souhaite, tout en gardant le nouveau résultat.

- **Équilibrage des Descripteurs surnaturels larges en réduisant leur puissance :** l'inverse de l'option précédente, une **Marque de fabrique** magique large contient trois pouvoirs ou sorts spécifiques distincts, au lieu d'ajouter **1D**.

  PAR EXEMPLE, *la* **Marque** *surnaturelle « Nécromancie » donne les capacités de « Contraindre l'esprit », « Animer un corps » et «Vision spirituelle », chacune à* **0D** *au lieu de la capacité unique habituelle à* **+1D**. *Toutefois, si le* **Descripteur** *décrit à une seule capacité surnaturelle, discrète, par exemple « Super force », traitez-là comme un* **Descripteur** *normal avec des applications narratives plus larges comme décrit précédemment.*

- **Les coûts supplémentaires pour les Descripteurs surnaturels :** peut-être qu'**un point de Résolution** est nécessaire pour lancer des sorts puissants,

ou est définitivement perdue quand un **Descripteur surnaturel** large est choisi à la création du personnage, ce qui réduit les **points de Résolution** à un maximum de quatre. Alternativement ou addition, des restrictions narratives inopportunes peuvent être appliquées : de longs temps de préparation, des ingrédients de sort rares, un sacrifice humain et ainsi de suite.

- **Un nombre imprévisible d'utilisations :** par exemple, tout résultat **« Non et »** lors de l'utilisation du pouvoir annule ce pouvoir surnaturel pour une période à définir. Si elle est trop utilisée, par exemple plus d'une fois par scène, ou en utilisant la capacité plus de fois que votre réserve totale de **points de Résolution**, le pouvoir cesse de fonctionner sur un **« Non »** ou un **« Non et »** résultat. La restauration de la capacité pourrait se produire après un laps de temps, ou après avoir accompli un rituel mystérieux.

- **Points de Magie :** tout pouvoir a un nombre limité d'utilisations représentées par trois jetons de poker ou équivalent. Chaque utilisation non négligeable de la puissance coûte un de ces points. Lorsqu'il n'y a plus de jetons, le personnage peut soit commencer à dépenser des points de Résolution à la place, ou doit recharger ses pouvoirs en quelque sorte.

  PAR EXEMPLE, *des prières et des offrandes à une divinité, un sacrifice rituel, le passage du temps, communier dans un lieu de pouvoir.*

  Avec l'expérience, plutôt que de gagner une nouvelle **Marque de fabrique**, un personnage magicien peut plutôt choisir d'**augmenter sa réserve de points de Magie de deux points**.

En fin de compte, il s'agit d'équilibrer l'utilité et le potentiel de nuisance d'un **Descripteur surnaturel** face à ceux des autres personnages. Il peut être difficile d'accueillir un groupe mixte de personnages de lequel vous ne souhaitez pas autoriser des **Descripteurs** excessivement larges mais aussi dans lequel vous ne souhaitez pas d'un personnage surnaturel forcé à dépenser tous ses **Descripteurs** pour définir les différents aspects de ses pouvoirs surnaturels.

Dans certains genres, il pourrait être approprié de se passer des tentatives d'équilibrage. Par exemple, dans un scénario de *Buffy contre les vampires*, un assassin de vampire pouvant être épaulé par un groupe de soi-disant amis normaux serait entièrement approprié pour ce genre-là.

Qu'en est-il de l'Équipement ?

À moins que l'article ne soit spécial, comme un héritage d'une importance particulière (« *La montre en or de mon père* ») ou inhabituel (« *Un appareil expérimental du Projet X* »), les objets ne sont pas traités comme un **Descripteur**. Au lieu de cela, si un personnage est dans une situation où un objet lui donne un avantage ou un désavantage par rapport à son adversaire, par exemple prendre un couteau dans une fusillade, ajouter alors **un bonus de 1D ou une pénalité** à la réserve du personnage-joueur afin de refléter l'avantage conféré à la situation. Dans de nombreux cas les objets n'ajouteront aucun bonus, mais rendent seulement la tentative possible ou élargit l'éventail des options offertes au personnage — vous ne pouvez pas tirer sur votre ennemi sans arme à feu par exemple.

L'**Équipement** peut également influencer la nature d'un **Conflit** que l'enjeu soit faible ou élevé. Un duel à l'épée pourrait dégénérer

en une bagarre physique d'un enjeu faible à élevé, tandis qu'une armure de plaque des pieds à la tête pourrait réduire l'enjeu à faible et rendre un coup de poing totalement inefficace. Un sauf-conduit royal pourrait permettre à un personnage de librement d'améliorer les relations sociales avec son patron, une action qui devrait normalement justifier un **Conflit** et, dans certains cas, un **Conflit** à l'enjeu élevé si l'ostracisme social est une force puissante dans le genre de votre jeu et d'élever durablement le statut du personnage par rapport à celui de ses supérieurs d'autrefois.

Armes et armures

Une caractéristique commune aux jeux de rôle est le détail des armes et armures, en ajoutant une différenciation entre les différentes armes et armures pour ajouter du piquant tactique à des **Conflits** physique.

Si un peu plus de complication vous semble souhaitable pour tenir compte de cette différenciation, envisagez l'option suivante.

Chaque arme est classé selon l'un des trois types : **Armes de poing**, **Armes de bataille** ou **Armes lourdes** :

- **Armes de poing (Indice 2) :** ce sont généralement des armes faciles à transporter et elles sont aisément dissimulables. Elles sont généralement soit conçues comme arme d'appoint dans aucun combat sérieux soit elles ne coûtent pas cher et sont jetables. Dans certaines sociétés et compagnies, il peut être autorisé d'en porter alors que des armes plus importantes sont interdites. Les exemples incluent pistolets, arcs courts, poignards, matraques ou massues à une main.
- **Armes de bataille (Indice 4) :** ce sont les armes de base de la guerre. Bien que pas faciles à dissimuler, elles ne sont généralement pas trop volumineuses et la majorité des armes de mêlée peuvent être maniées d'une seule main. Les exemples incluent glaives, massues, lances, arbalètes, javelots, arcs, mousquets, mitraillettes, des fusils de chasse, fusils d'assaut et fusils de chasse.
- **Armes lourdes (Indice 6) :** ce sont des armes de grande taille capables de dommages dévastateurs et difficiles à dissimuler et nécessitant presque toujours deux mains pour être maniées. Les exemples incluent haches à deux mains, grandes épées, armes d'hast, lances, des pierriers, fusils d'éléphants ou mitrailleuses de soutien.

BONUS D'ARMEMENT SUPÉRIEUR

Les armes des combattants sont comparés lorsqu'ils sont engagés dans un combat rapproché et tout combat à distance où les deux parties tentent de s'attaquer l'une l'autre — où une partie cherche une couverture ou de tente de fuir le tireur, l'arme doit être comparée au facteur d'esquive dont la partie dispose : couverture, distance, vitesse, etc. Habituellement, les armes à distance sont traitées comme n'appliquant aucun avantage à moins qu'elles aient une certaine capacité à arroser une zone, comme une mitrailleuse ou un lance-flamme.

Comparez les **Indices** et appliquez **un dé de bonus** au personnage avec l'armement le plus élevé.

COMPLICATIONS

- **Circonstances :** les **Indices** pour les armes supposent un environnement ouvert avec beaucoup d'espace, mais il peut y avoir des circonstances où le

bonus est inversé, comme les combats dans un tunnel étroit ou un corps à corps où le couteau est plus avantageux que l'épée. Dans ces cas, inverser les **Indices** des armes.

- **Distance :** réduire l'**Indice** des armes à feu et des armes de jet archaïques de deux points lorsque la portée du **Conflit** les met dans une position désavantageuse par rapport à l'armement de leur adversaire.

  PAR EXEMPLE, *un fusil à pompe et un fusil de chasse sont tous les deux armes de bataille normales (***Indice 4***), mais à longue portée le fusil à pompe serait un désavantage (***Indice réduit de 2***) et à bout portant, là où le fusil à pompe propagent des plombs est un avantage, le fusil de chasse a un désavantage similaire (***Indice réduit de 2***).*

  Cela peut également être utilisé pour représenter des situations où un personnage armé d'une arme de mêlée se retrouve face à un adversaire armé d'une arme de jet, essentiellement à une distance désavantageuse par rapport à l'arme de jet. Si le personnage attaquant est assez proche de sorte qu'il puisse mettre à terre de façon crédible son adversaire, traiter l'arme de mêlée de deux points de moins qu'à l'habitude.

- **Armes automatiques :** en plus de modifier en théorie les limites narratives sur les actions crédibles, par exemple, arroser une pièce pour toucher des cibles multiples, les armes automatiques peuvent vider leur chargeur pour gagner **un bonus de +1** à leur **Indice d'arme**. Cependant, lors de l'échange suivant, l'attaquant devra avoir des munitions prêtes ou passer à une autre arme.

  L'effet suppressif des armes automatiques peut être délibérément recherché comme but d'une attaque, par exemple en cherchant à garder les adversaires au sol plutôt que de les blesser, ou est un effet secondaire fréquent des attaques à l'arme automatique utilisé avec un résultat de **« Non, mais »** ou de **« Oui et »,** par exemple : *« Non, tu les manques, mais ils plongent à couvert pour éviter la grêle de balles. »*

- **Distinctions plus fines :** parfois, vous voudrez faire la distinction entre un long poignard, une épée courte et un sabre. L'épée courte est une arme de poing ou de bataille ? Dans ces cas, vous voudrez peut-être introduire une granularité plus fine au niveau des armes : une épée courte a un **Indice d'arme de 3**, une épée à deux mains a un **Indice d'arme de 5**.

ARMURE

Une Armure est décrite comme étant **légère**, **moyenne** ou **lourde** :

- **Légère (Indice 2) :** poids léger, souvent pas cher et parfois dissimulable, cette armure ne limite pas de manière significative le mouvement. Les exemples incluent pare-balles, veste à l'épreuve des lames, ou en cuir ou matelassée.

- **Moyenne (Indice 4) :** lourde dans certaines circonstances, comme le sprint ou la natation, cette armure est modérément coûteuse et probablement dans les mains des seuls guerriers professionnels. Les exemples incluent gilets pare-balles, cotte de mailles et heaume.

- **Lourde (Indice 6) :** très lourde et générant de la maladresse, une armure lourde est chaude et épuisante à porter pendant de longues périodes et a un coût généralement prohibitif. Les exemples incluent armure d'artificier ou de plaques avec armure de maille et heaume intégral.

Parfois, seule une partie de l'armure est portée, par exemple une chemise de mailles uniquement. Dans ce cas, réduisez l'**Indice d'armure de deux points** par rapport à d'ha-

bitude.

L'armure est utilisée pour déterminer quel combattant (le cas échéant) reçoit **un dé supplémentaire** à l'armure la plus efficace, et peut également être utilisée pour prendre les dégâts au lieu des **points de Résolution**.

BONUS D'ARMURE SUPÉRIEURE

En plus de déterminer le combattant brandissant l'armement le plus dangereux, **un second dé de bonus ou pénalité** pourrait être acquis en portant une armure supérieure à l'armement d'en face.

Pour le déterminer, comparer l'**Indice d'armure** portée à l'**Indice d'arme** en face et si l'**Indice d'armure** est supérieur à l'**Indice de l'arme**, **un dé de bonus** est attribué au porteur de l'armure. Si les deux combattants sont admissibles à un dé de bonus, alors ils s'annulent.

CAPACITÉ D'ABSORPTION DE L'ARMURE

Une armure protège le personnage de sorte qu'au lieu de perdre **un point de Résolution** à la suite de blessures lors d'un combat, un personnage en armure peut dépenser **un point de protection** pour absorber les dégâts en utilisant l'armure. En plus de prévenir la perte de **points de Résolution**, les **Conditions** négatives infligées sur le personnage en armure peuvent être redéfinis par le joueur de ce personnage pour diminuer la gravité un niveau de grandeur.

PAR EXEMPLE, *un « Bras cassé » (de magnitude modérée) absorbé par l'armure est redéfini comme « Déséquilibré » ou « Couvert de contusions» (magnitude mineure).*

Le nombre de fois qu'une armure peut absorber des **points de Résolution** est défini par la moitié de son **Indice d'armure**, arrondi à l'inférieur. Une fois qu'une armure a utilisé sa capacité d'absorption, l'armure devient inutile et l'**Indice d'armure tombe à 0**. L'armure doit être réparée par un armurier pendant une période de temps d'arrêt approprié pour rétablir ses qualités de protection, ou être complètement remplacée.

BOUCLIERS

Les boucliers sont un cas particulier, en ajoutant à l'**Indice d'armure** face à des armes de jet à faible vitesse telles que les arcs, les arbalètes et les armes de jet, ou lors d'un combat au corps à corps. Les avantages d'un bouclier pour un personnage portant la meilleure armure est réduit, tandis qu'il est plus efficace manié par des personnages sans armure ou avec une armure légère et moins efficace avec une armure lourde, où la force de protection de l'armure est si efficace que le bouclier ajoute peu ou pas d'avantage supplémentaire.

Les boucliers peuvent être utilisés pour absorber les dommages exactement comme une armure. Si il est utilisé de cette façon, **un bouclier a une valeur de 1** et est détruit par le coup qu'il absorbe.

Enfin une armure peut pénaliser certaines actions en raison de son poids et de son encombrement. **Un dé de pénalité** est appliqué à certaines activités décrites, ainsi que les autres attributs d'armures et de boucliers, dans le tableau ci-dessous :

ARMURE	INDICE DE PROTECTION	ABSORPTION	PÉNALITÉS D'ACTIVITÉ	BÉNÉFICES DU BOUCLIER
Aucune	0	Aucune	Natation	+2
Légère	2	1	Natation	+2
Moyenne	4	2	Natation, Se faufiler, Poursuite	+1
Lourde	6	3	Natation (2D), Se faufiler, Poursuite, Sauter, Escalader, Perception	0

Si l'armure semble être une trop grande garantie de sécurité contre les dommages, une option est de permettre sur un résultat de **« Oui et »** lors d'un combat à être défini comme un perçage d'armure au lieu d'ajouter l'habitude condition **« et »** — effectivement le fait de percer l'armure est un **Détail** avec un effet mécanique. Les attaques perforantes nécessitent que **deux points d'absorption** soient dépensés afin d'éviter de prendre des dégâts en **points de Résolution**, et sont particulièrement appropriées lorsque le coup est délivré par une arme conçue pour pénétrer les armures telles que les armes à feu à haute vélocité, les massues médiévales ou les marteaux de guerre.

Plutôt que d'utiliser ce système d'armure pour les personnages non-joueurs mineurs, envisagez l'armure dans le cadre de l'évaluation de la compétence générale de l'opposant, par exemple *Difficile*, *Dur*, etc.

Les principes ci-dessus pour les armes et armures peuvent être facilement appliqués à des Conflits en dehors des combats si on le souhaite, par exemple un badge de shérif agissant comme *« armure »* sociale ou le personnel d'un sorcier l'assistant lors de duels magiques.

Équipement unique et personnages de soutien

Si un joueur investit une de ses **Descripteurs Marque de fabrique** de son personnage dans un élément d'**Équipement** ou un **Personnage de soutien**, vous pouvez envisager de les détailler plus avant, étoffant chacun avec les caractéristiques suivantes :

- **Concept**
- **2 Marques de fabrique**
- **1 Faiblesse**
- **2 points de Résolution**

Comme d'habitude, le **Concept** définit les grandes capacités de l'**Équipement** ou du **Personnage de soutien**. Si le **Concept** de l'**Équipement** ou du **Personnage de soutien** comprend une expertise que le personnage-joueur ne possède pas, alors quand cet **Équipement** ou ce **Personnage de soutien** est utilisé par le personnage dans un **Conflit**, ils empêcheront le personnage de subir les dés de pénalité en raison d'une action ne relevant pas de son **Concept**.

Si vous investissez une deuxième **Marque de fabrique** dans l'**Équipement** ou le **Personnage de soutien**, ajouter **1 point de Résolution** à l'**Équipement** ou au **Personnage de soutien** et de choisir d'ajouter soit une nouvelle **Marque de fabrique**, soit deux nouvelles **Marques de fabrique** et une **Faiblesse** supplémentaire.

Dans certaines circonstances, le Narrateur pourrait avoir un personnage privé de son **Équipement** ou de son **Personnage de soutien** par des événements de jeu, mais cela constitue normalement une complication digne de gagner **un point de Résolution**. Si la privation est permanente, par exemple l'**Équipement** est détruit, alors le personnage retrouve le nombre de **Descripteurs** investi pour être réaffecté.

Quelques exemples :

JAN STANISLAUS

- **Concept :** *Garde du corps bourru*
- **Marques de fabrique :** *Vicieux comme un serpent*, *Plus fort qu'il en a l'air*
- **Faiblesse :** *Gâchette facile*
- **Points de Résolution :** 2

LE NAIN VELU

- **Concept :** *Sloop de contrebandier*
- **Marques de fabrique :** *Cale sans fond*, *Rangée de canons cachée*
- **Faiblesse :** *Connu des autorités du Roi*
- **Points de Résolution :** 2

Le Narrateur peut décider que les personnages-joueurs partagent un même patron, une même ressource ou un équipement commun, auquel cas les joueurs peuvent créer un *« personnage »* distinct pour représenter ce dernier sans dépenser leurs **Marques de fabrique** personnelles. Dans ce cas, aucun personnage-joueur ne possède l'**Équipement** ou le **Personnage de soutien**, mais il est créé et maintenu collectivement. Comme aucun **Descripteur** n'a été investi par les personnages, s'ils se retrouvent privés de l'**Équipement** ou le **Personnage de soutien**, **aucun point de Résolution** ne sera regagné en cas de perte ou de disparition.

Les **Descripteurs** d'**Objectifs** et de **Relations** sont normalement ignorés pour les domestiques et l'équipement, mais les autres **Descripteurs** et les détails correspondent à ceux d'un personnage-joueur.

Un exemple est un vaisseau spatial utilisé par le groupe, une caractéristique assez importante du scénario pour justifier d'être détaillée comme un personnage propre :

LE CALIBURN

- **Concept :** *Vaisseau de classe Pursuit*
- **Marques de fabrique :** *Rapide lorsque cela est nécessaire*, *Faux transpondeur*, *Équipage avec un bon arsenal*, *Prend une raclée*
- **Faiblesses :** *Programmes tactiques démodés*, *Mal entretenu*
- **Points de Résolution :** 5

Le **Caliburn** est un vaisseau militaire obsolète d'un type fréquemment loué pour pas cher par aux entreprises de sécurité ou aux pirates de l'espace. Le mauvais entretien et le vieillissement de la programmation signifie qu'il n'y a pas photo face à un navire militaire moderne, ou dans de nombreux cas, un navire civil tout droit sorti des usines de production, mais il tiendra le coup contre toute autre chose. Le faux transpondeur identifie le vaisseau comme un navire marchand inoffensif, hautement illégal en raison de sa popularité parmi les pirates (d'ailleurs, un exemple de situation où une **Marque de fabrique** pourrait devenir une **Faiblesse**).

Cela pourrait être appliqué à d'autres aspects d'un scénario ou d'une campagne, avec des **Descripteurs** pour représenter les États-nations, les sociétés secrètes, une escouade militaire ou la structure, les pièges et les récompenses d'un temple caché.

Expérience

AVANCEMENT DES PERSONNAGES

De nouveaux **Descripteurs** sont une étape importante. Utilisez ce qui suit comme un guide :

- **Nouvelle Marque de fabrique :** après avoir réussi à résoudre l'**Objectif** d'un personnage.
- **Nouvelle Faiblesse :** à la résolution infructueuse de l'**Objectif** d'un personnage.
- **Nouvelle Relation :** à la fin d'un scénario. Au choix du joueur de déterminer si la relation est essentiellement positive ou négative.

Au gré du joueur, au lieu d'ajouter une nouvelle **Marque de fabrique**, un joueur peut choisir de supprimer une **Faiblesse**, ou au contraire, plutôt que d'ajouter un **Faiblesse**, retirer une **Marque de fabrique** à la place.

Les joueurs peuvent également abandonner un **Objectif** ou renommer un **Descripteur** existant à la fin de chaque session, bien qu'une **Faiblesse** doive rester une **Faiblesse**, une **Marque de fabrique** demeure une **Marque de fabrique** et ainsi de suite. Les **Relations** sont en général particulièrement fluides et sous réserve d'être changées et réécrites. Les **Objectifs** supplémentaires peuvent être ajoutés si on le souhaite, mais il est recommandé de ne pas avoir plus de trois **Objectifs** actifs à la fois pour un personnage.

Si vous utilisez l'option de définir les capacités au sein de **Concept** d'un personnage, au lieu de gagner une nouvelle **Marque de faiblesse**, le joueur peut choisir d'élargir le **Concept** de son personnage pour inclure d'autres capacités et renommer généralement le **Concept** en même temps. Dans ce cas, pour le prix d'une **Marque de fabrique** , le joueur peut **ajouter trois nouvelles capacités** au sein de l'expertise du **Concept**. Ceux-ci pourraient inclure des pouvoirs surnaturels, si la possibilité de définir des pouvoirs au sein d'un **Concept** de caractère est utilisée.

Vous pouvez également émuler une approche fondée sur les niveaux pour refléter un genre héroïque : à chaque fois qu'un nouveau niveau — qui représente une étape importante dans la carrière d'un personnage — est atteint, **augmentez la réserve de points de Résolution de 1 point** et utiliser les règles d'échelle en option pour donner à l'avancée des personnages un impact positif libre dans les résultats des **Conflits** lorsqu'ils sont opposés des ennemis et des défis plus faibles.

Cela représente un changement d'étape important dans les capacités des personnages — le considérer comme de passer du *Basic* de la boîte rouge à l'*Expert* dans **Donjons & Dragons** plutôt que de simplement progresser du niveau 1 à 2.

À la fin d'un scénario, le **points de Résolution** d'un personnage retournent à leur niveau maximal avant que le scénario suivant ne commence.

Conflits

ENJEUX FAIBLES & ENJEUX ÉLEVÉS

Les **Conflits** se répartissent en deux grandes catégories : les **enjeux faibles** et les **enjeux élevés**. La différence déterminante est de savoir si le personnage risque de perdre des **points de Résolution** suite à la perte du **Conflit**.

La plupart des **Conflits** seront à enjeux faibles, des tremplins vers les **Conflits** pivots dans un scénario. Les **Conflits** par défaut sont généralement à faible enjeu à moins que l'un des éléments suivants ne soit impliqué :

- Une menace crédible cherche activement à détruire sa cible, à certains égards, que ce soit physiquement, mentalement ou socialement. Cela comprend une attaque avec une arme mortelle, un traumatisme mental, la ruine de la réputation ou financière.
- Le **Conflit** est un **Conflit** essentiel à la poursuite de l'**Objectif** d'un personnage, ou d'en résoudre complètement une étape.

Les **Conditions** et les **Détails** créés par les enjeux faibles des **Conflits** ont tendance à être de moindre ampleur, de nature transitoire et limitée dans le cadre des actions qu'elles affectent. En revanche, les **Conditions** et les **Détails** découlant des **Conflits** à enjeu élevé ont tendance à être plus importants et persistent plus longtemps.

Par exemple, une bagarre peut être considérée comme de **faible enjeu** — même si elle est violente, elle ne devrait pas avoir de conséquences à long terme ou pousser un personnage-joueur en dehors du jeu. Cela est particulièrement vrai si l'intention des agresseurs est de ne pas infliger des dommages permanents, par exemple inciter de façon pas si subtile un personnage à quitter la ville. Une **Condition** associée à un tel **Conflit** pourrait être un *« Nez en sang »* — incommode, mais ne mettant pas la vie en danger. D'autre part, un duel à l'épée pourrait avoir un **enjeu élevé**, avec un risque de perdre des **points de Résolutions** et des **Conditions** plus durables telles que *« Tendon sectionné »*.

Ce sera toujours dépendant du genre : dans un jeu très brut, les bagarres pourraient apporter le risque de blessures graves tandis qu'un genre *plus grand que la vie* pourrait traiter les duels à l'épée comme de simples inconvénients à moins que les héros ne fassent face à un ennemi digne de ce nom.

Notez que même si des **Conditions** négatives sont infligées, les **points de Résolution** ne sont perdus que sur un résultat **« Non, mais »**, **« Non »**, **« Non et »** — un **« Oui, mais »** pourrait se traduire par une *Côte fêlée*, mais le personnage-joueur ne perd pas aucun **point de Résolution**.

Si le **Conflit à enjeu élevé** est un combat, de sorte que deux ou plusieurs participants tentent de se blesser mutuellement, les **points de Résolution** sont normalement perdus par un côté ou l'autre. Si le personnage-joueur obtient une variation d'un **« Oui »**, alors son adversaire perd **un point de Résolution**. Si c'est une variation de **« Non »**, alors c'est le personnage-joueur qui perd **un point de Résolution**.

Détermination de la force de l'opposition

L'opposition peut prendre la forme de personnages non-joueurs ou d'un obstacle statique à surmonter, comme une tourbière perfide. Dans certains cas, l'opposition pourrait être un hybride des deux, par exemple un groupe de PNJ qui sera mieux traité comme un obstacle, comme une foule en colère prête à se laisser influencer.

La détermination de la force de l'opposition pour un **Conflit** peut se faire de deux façons : soit en créant un *« mini »* personnage ou un personnage entièrement détaillé représentant l'opposition, ou en appliquant un **Indice de difficulté** en guise de raccourci pour l'opposition.

La création d'un mini-personnage ou d'un personnage entièrement détaillé est un processus simple, en appliquant **la méthode de création de personnage** pour les PNJ ou même pour un obstacle statique — une montagne difficile à gravir bénéficie de ses propres **Marques de fabrique** comme *« Pentes raides »*, *« Enclin aux avalanches »* et ses **Faiblesses** comme *« Raccourci cache dans la vallée »* qui pourrait être découvert et exploité comme un avantage.

Ceci est une bonne approche à adopter lorsque l'opposition est destinée à être récurrente ou lorsque le focus à son apogée lors d'une rencontre et cela vous permet de mettre une certaine réflexion dans l'opposition et comment elle se caractérise dans le jeu.

Cependant, cela peut être une démarche éprouvante pour déterminer l'opposition à la volée. Dans ce cas, vous pouvez être mieux aidé en attribuant un **Indice de difficulté** simple. Ceci est particulièrement le cas lorsque le **Conflit** est inattendu ou contre une opposition qui n'est pas au cœur du scénario. Pour cette approche, utiliser la table ci-contre.

Donc, face à une faible opposition — que ce soit sous la forme d'une opposition statique, comme un mur facilement escaladable avec de nombreuses prises, ou sous la forme d'amateurs dans le domaine du **Conflit**, comme les membres inexpérimentés d'une foule en colère — le personnage-joueur reçoit **un dé de bonus** à sa réserve.

Lors de la détermination de la difficulté de l'opposition, considérez les points suivants :

- **Une opposition faible** est utile pour donner aux personnages-joueurs une occasion de bien paraître et de mettre en lumière leurs compétences face à des ennemis ou des obstacles moindres. Ce niveau est utile pour l'affecter à des foules indisciplinées ou sans expérience, ou des obstacles clairs qui pourraient être gênants pour les personnages-joueurs qui pourrait bien avoir de la chance. Cependant, dans beaucoup de cas, vous pouvez décider que la faiblesse de l'opposition ne sert pas bien l'histoire et est mieux géré en permettant aux joueurs de raconter leur victoire sur l'opposition sans avoir à lancer les dés.
- **Une opposition moyenne ou standard** représente un ennemi compétent, celui qui va remettre en question un personnage-joueur qui n'est pas spécialisé dans ce type de **Conflit**, mais qui sera facilement surmonté par

FORCE DE L'OPPOSITION	MODIFICATEUR
Faible	+1D
Moyenne/Standard	—
Complexe	-1D
Difficile/Fort/Coriace	-2D
Écrasante	-3D

un professionnel expérimenté dans ce domaine — la milice de la ville pourrait tomber dans cette catégorie, un vrai problème pour des personnages sans un **Concept** ou **Descripteur** qui englobe les combats physiques, mais moins pour des guerriers professionnels du groupe. Ce genre d'opposition est compétente dans le domaine choisi pour le **Conflit**, mais rien de plus. Penser à l'opposition comme l'équivalent d'un personnage-joueur dont le **Concept** couvre la sphère de **Conflit**, mais qui n'a pas de **Descripteurs** applicables.

- **Une opposition complexe** est un cran au-dessus de la moyenne, ce qui équivaut à un personnage-joueur avec un **Concept** pertinent et une unique **Marque de fabrique** en soutien. Plutôt que la milice de la ville, nous parlons de soldats professionnels, des gens qui connaissent leur métier lors d'un combat.

- **Une opposition forte** fournira un sérieux défi pour tout personnage-joueur non spécialisé dans le domaine du **Conflit** et les choses deviennent risqué même pour ceux qui sont spécialisé. Idéalement, les personnages-joueurs devraient accumuler les avantages circonstanciels avant de prendre part à ce niveau au **Conflit**, préparer une embuscade, constituer un dossier en béton avec des éléments à charge, etc. — quoi que ce soit permettant d'apporter des dés supplémentaires de leur côté.

- **Une opposition écrasante** sera difficile et il faudra s'attendre à dépenser des **points de Résolution** pour des relances si les personnages-joueurs espèrent gagner avec certitude. Se liguer ou planifier sérieusement l'action est nécessaire.

Rappelez-vous qu'une source d'opposition sera de force variable selon le domaine des **Conflits** — si un ogre est un adversaire **coriace** dans un corps-à-corps, il peut être préférable d'essayer de le mystifier ou le bluffer là où il sera un adversaire **standard** ou même **faible**.

Les circonstances de la narration doivent être appliquées autant que faire se peut — les gardes du corps personnels de la Reine peuvent être des adversaires forts normalement, mais pris en embuscade dans leur caserne, sans armure ou armes, ils deviennent des **opposants** complexe ou **standard**. De même, en se liguant contre un ogre et en le dépassant en nombre est une tactique valable pour améliorer les chances des personnages-joueurs, mais qui ne pourrait avoir aucun avantage en encerclant un dragon.

Une autre considération lors de la détermination de l'opposition est de savoir si on utilise les règles d'échelle en option lorsque soit l'habileté des personnages-joueurs ou de leur opposition surclasse complètement l'autre.

Si les personnages-joueurs jouent une campagne en cours, vous pouvez constater que leurs capacités augmentent de telle sorte que la présentation d'un défi pour eux exige une plus sévère opposition que décrit ci-dessus, ce qui signifie que l'opposition doit augmenter progressivement au fil du temps pour continuer à constituer un obstacle crédible. Gardez à l'esprit qu'une fois que tous les **Descripteurs** et **Conditions** ont été pris en compte, ils vont réussir un **Conflit** **sans dé de bonus 50%** du temps, **avec un dé de bonus 65%** du temps, **avec deux dés de bonus** 78% du temps et **avec trois dés de bonus 86%** du temps.

L'inverse est également vrai : **trois dés de pénalité** va être un **Conflit** extrêmement difficile à gagner, avec une victoire susceptible d'être marginale avec un résultat **« Oui, mais »**. À moins que le personnage-joueur puisse apporter des **Conditions** inutilisés ou des **Détails** dans le jeu, seules les dépenses de **points de Résolution** pour relancer pourra lui donner une chance réelle de concrétiser jusqu'à la victoire. Si le **Conflit** est réparti sur plusieurs lancers, comme décrit ci-dessous, la difficulté est encore plus prononcée.

Durée des conflits

En règle générale, les **Conflits** sont résolus sur le résultat d'un seul jet de dés. Cependant, dans certains cas, des Conflits plus dramatiques peuvent être résolus grâce à une série de jets connexes.

Pour créer un adversaire plus durable ou un obstacle statique difficile, comme une montagne traîtresse à passer, assignez à l'opposition avec **sa propre réserve de points de Résolution**. À moins que ses points tombent dans les négatifs, et tant que PJ subissent des revers, l'adversaire ou l'obstacle reste actif dans le scénario.

Les PNJ ou les obstacles statiques ne perdent des **points de Résolution** que lors des **Conflits** à enjeu élevé. Si le conflit est de faible enjeu, il est probablement peu intéressant d'esquisser sa résolution sur plusieurs lancers — si cela est souhaitable, fractionnez le **Conflit** en une série d'étapes procédurales distinctes, où chaque succès contribue représente un progrès vers la victoire globale.

Les PNJ standards et les obstacles banals sont considérés comme ayant **0 point de Résolution**, défaits sur un **« Oui »**, **« Oui et »** ou **« Oui, mais »** lors des **Conflits**. Les lieutenants d'un méchant pourraient avoir **2 points de Résolution** et les grands méchants récurrents **5 points de Résolution**, tout comme un personnage-joueur. Une opposition réellement forte est destinée à présenter un défi pour un groupe de personnages-joueurs, par exemple un dragon pourrait avoir **8 points de Résolution**.

Habituellement, chaque lancer n'inflige un qu'**une perte d'un unique point de Résolution**. Cependant, avec l'accord du Narrateur, un personnage peut se livrer à une approche agressive, à haut risque, afin d'infliger des blessures plus graves à un adversaire ou un obstacle. Si le joueur décrit une approche risquée appropriée alors si elle est couronnée de succès durant un **Conflit**, **2 points de Résolution** sont enlevés à la cible. À l'inverse, si c'est un échec, il ou elle perd **2 points de Résolution**.

Le Narrateur pourrait aussi décider sur un résultat de **« Oui et »**, un joueur inflige **2 points de Résolution** sur les adversaires ou les obstacles au lieu d'un seul point ainsi qu'une **Condition** ou un **Détail**. Ceci est plus pour la commodité que toute autre chose, et est entièrement une question de goût plutôt qu'une règle stricte.

Le Narrateur n'a cependant pas la possibilité de l'appliquer à un personnage-joueur — une seule attaque ne peut pas infliger plus de **1 point de Résolution** à un personnage-joueur à moins que le joueur aie choisi une approche risquée du Conflit et a échoué.

PAR EXEMPLE, *Drayt est entré dans le Temple du Soleil, s'y trouve un trésor diaboliquement piégé et est considéré comme un* **Conflit** *à l'enjeu élevé. Plutôt que de résumer son exploration du temple en un seul jet, un défi de taille est justifié. Le Narrateur donne au temple une réserve de* **2 point de Résolution** *pour représenter ses secrets et ses pièges.*

Drayt pénètre dans la tombe étrangement calme, jetant sa torche devant lui. Il cherche au plancher et sur les murs des points de pression. Il obtient un résultat **« Oui »**, *enlevant un des* **points de Résolution** *du temple tandis qu'il contourne un des pièges du Temple, un dard empoisonné.*

Voulant aller au cœur du Temple rapidement, le joueur de Drayt fait valoir que plutôt que de contourner chaque piège, un par un, une charge audacieuse à travers la section finale, l'esquive ou le dépassement des pièges restants seraient un moyen plus direct d'atteindre le sanctuaire intérieur du Temple.

Le Narrateur accepte : en échange du risquer, il perdra **2 points de Résolution** *s'il échoue. Si Drayt réussit, il permettra de réduire les points de Résolution du Temple à -1 et ainsi*

de vaincre les dangers du Temple. Le joueur de Drayt accepte et lance les dés, gagnant sur un résultat **« Oui, mais »**.

Les **2 points de Résolution** *infligés sont suffisants pour défaire le Temple, Drayt court à fond au travers de volée de dards empoisonnés, esquivant assommoirs et sautant les fosses piégées. Il dérape en toute sécurité dans le sanctuaire intérieur du Temple, haletant. Avec un soupir de soulagement, il est sur le point de se détendre, mais (et rappelez-vous qu'il y avait un* **« mais »**) *il entend au loin un bruit sinistre comme un énorme rocher qui tombe et bloque l'entrée principale du Temple. Sortir à nouveau peut-être pas si facile…*

Concéder un Conflit

Tous les **Conflits** ne doivent pas être menés jusqu'à la fin amère. Si un personnage est du côté perdant d'un **Conflit** et que l'issue paraît sombre, le joueur ou le Narrateur peut proposer que le personnage concède le **Conflit**… perdre, mais à des conditions plus favorables et négociées par le concédant.

Si un personnage concède un **Conflit** et que c'est un enjeu élevé, à savoir que des **points de Résolution** sont en jeu, il reçoit **1 point de Résolution** en échange de la concession du **Conflit**.

PAR EXEMPLE, *Brutus et Cicely sont duel, un* **Conflit** *à l'enjeu élevé. Le* **Conflit** *est en cours depuis quelques jets déjà et Brutus est descendu à* **un point de Résolution** *et souffre d'une « Profonde entaille au bras ». Cicely est au plus fort de sa forme et Brutus n'a pas grand désir de terminer le duel jusqu'à la mort si par miracle, il peut changer les choses pour une victoire.*

Au lieu de cela, le joueur de Brutus suggère que Brutus jette son épée et court. Il est clairement en train de perdre le **Conflit** *et, selon ses propres termes, plutôt que d'être à la merci d'un Cicely victorieux qui pourrait très bien trancher la gorge de Brutus s'il gagne, il décide de fuir. Le Narrateur accepte la concession, Brutus s'enfuit pour combattre un autre jour et gagne* **un point de Résolution** *dans le marché comme une consolation pour son départ moins-que-héroïque.*

Gestion des menaces puissantes

Il y a un certain nombre de façons de renforcer la menace posée par un adversaire ou un obstacle. Par exemple, un dragon pourrait être transformé en un ennemi redoutable de manière suivante :

- Son armure et ses armes naturelles sont puissantes, ce qui rend toutes les attaques les plus puissantes des personnages-joueur inefficaces. Cela dépend du contexte et repose sur l'évaluation de la crédibilité des actions contre la représentation narrative du dragon. Si le dragon est simplement de la taille d'un cheval, alors des épées et des armes analogues peuvent être efficaces. Toutefois, si il est de la taille d'un immeuble, alors peut-être que des armes de siège seront capables de lui faire des dommages dans sa réserve de **points de Résolution**.
- Il peut y avoir un nombre considérable de **Descripteurs** utiles applicables au

Conflit ou être considéré comme un adversaire **fort** (**2 dés de pénalité**) ou **écrasant** (**3 dés de pénalité**).

- Il peut utiliser les règles d'échelle facultatives évoquées plus loin, ce qui rend le succès dans les **Conflits** contre le dragon moins probables et ses propres succès plus dévastateurs.
- Il peut avoir une grande réserve de **points de Résolution**, peut-être aussi élevé que 8.

Si les quatre points ci-dessus sont utilisés, vous avez un ennemi extrêmement puissant.

Au lieu de cela, il est recommandé d'en utiliser certains, mais pas tous, de créer des défis difficiles pour les personnages-joueurs. Si vous avez décidé que les armes de poing normales n'auront pas d'effet significatif sur l'adversaire ou l'un obstacle, alors vous n'avez probablement pas besoin d'une grande réserve de **points de Résolution**, car les deux techniques offrent un effet de narration similaire. De même, si vous utilisez les règles d'échelle, alors le dragon ne devrait pas avoir des **Marques de fabrique** reflétant sa taille comme un avantage, ou alors vous doublez la comptabilisation l'avantage.

Conflits entre personnages-joueurs

Que ce soit un **Conflit** entre un personnage du joueur et personnage non-joueur ou un autre personnage-joueur, le système reste le même, avec un joueur lançant les dés et le joueur adverse ajoutant dés de bonus ou de pénalité selon les **Descripteurs** de son personnage, les **Conditions** actuelles et ainsi de suite.

Bien que statistiquement, il ne fait aucune différence entre quel joueur lance les dés, il est habituellement logique et intuitif que ce soit l'instigateur ou l'agresseur qui lance les dés. Les deux joueurs peuvent cependant dépenser des **points de Résolution** pour relancer certains des dés ou tous les dés en leur faveur.

Coopération

Dans certaines situations, un personnage peut chercher à aider un autre personnage pour atteindre un objectif. Cela peut généralement être traitée de deux façons différentes :

- Lorsque la tâche permet plus d'une personne pour aider directement à l'activité — comme essayer de pousser une lourde porte —, chaque personnage impliqué peut ajouter tout **Descripteur** correspondant à la réserve de dés avant qu'ils ne soient lancés.
- Si le **Conflit** est facilitée par des actions complémentaires mais distinctes pour permettre à un autre personnage de réussir — par exemple fournir une couverture incendie ou créer une distraction pour aider un allié à se faufiler parmi les défenses. Dans ces cas, le **Conflit** mis en place est résolu avant le **Conflit** principal et les résultats positifs créeront des **Conditions** ou des **Détails** qui peuvent être utilisés pour aider l'acteur principal.

Échelle

Dans la plupart des cas, l'échelle est facilement manipulé par l'application de restrictions contextuelles sur la gravité des **Conditions** infligées et pour déterminer si des **points de Résolution** sont raisonnablement en jeu. Avant qu'un personnage n'engage une action, la crédibilité de cette action doit être évaluée de sorte que le résultat ne rompt pas le sentiment de crédibilité pour les autres joueurs. Par exemple, avant d'autoriser un personnage-joueur de tenter de battre un dragon avec ses poings, tout le monde a besoin d'être à l'aise avec le fait que ce soit un résultat crédible possible. Dans le cas contraire, la description doit être modifiée ou une nouvelle approche adoptée pour permettre au personnage-joueur à atteindre leur objectif.

Cependant, dans certains contextes, en particulier les plus fantastiques, les questions d'échelle sont plus fréquentes et l'approche de la crédibilité contextuelle ne seront pas satisfaisants. Dans les genres de super-héros par exemple, ou ceux impliquant des demi-dieux mêlés à des gens normaux, une approche plus robuste peut être justifiée.

Dans ce cas, chaque fois que quelqu'un essaie d'atteindre un succès à travers un **Conflit** contre un adversaire ou un obstacle jugé d'une plus grande échelle, pour chaque niveau de différence dans les échelles, la partie la plus grande peut décaler le résultat d'une étape en sa faveur.

PAR EXEMPLE, *Kaled et Vernox font face à un ogre, un grand et redoutable ennemi qui est considéré comme d'un niveau d'échelle plus élevé par rapport aux deux héros.*

Kaled se lance à l'attaque, obtenant un **« Oui, mais »**. *Cependant, étant donné que l'ogre est d'un niveau d'échelle plus grand, ce résultat est décalé d'un cran en faveur du monstre et devient un* **« Non, mais »**.

Cela peut signifier que dans les **Conflits** impliquant des adversaires surpassés, la partie la plus petite peut avoir aucune chance de succès. Tels sont les risques de relever des défis en dehors de votre catégorie de poids.

Conditions
AU CŒUR DU SYSTÈME

Certaines **Conditions** sont plus importantes que d'autres, plus persistantes et l'introduction d'une plus grande influence sur la narration du jeu et les types d'actions que les personnages peuvent effectuer de façon crédible. Pour tenir compte de cela, les **Conditions** (et c'est logique, les **Détails**) sont classés en trois *« niveaux »*.

- Les **Conditions mineures** sont transitoires et circonstancielles de part leur nature et disparaissent d'ici à la fin de la scène, ou plus tôt, tels que *« Perte d'équilibre »*, *« En hauteur »* ou *« Ébloui »*.
- Les **Conditions modérées** sont des inconvénients ou des bonus temporaires mais significatifs, avec des limitations occasionnelles sur une action entreprise par un personnage — si un personnage est affublé d'un *« Bras cassé »*, grimper à la corde peut être considéré comme impossible, du moins sans une sorte de réflexion intelligente ou d'assistance.
- Les **Conditions majeures** persistent plus longtemps et auront une incidence sur un large éventail d'actions. Par exemple, un *« Poumon perforé »* ou gagner la *« Rançon du Roi »* en bijoux.

À part les **Conditions majeures** qui ont des effets permanents, plus assimilées à des **Descripteurs** d'un personnage plutôt que de **Conditions** temporaires, et le plus souvent gagnées comme l'illustration de l'avancement du personnage, tomber en dessous de **0 point de Résolution** permet de choisir une nouvelle **Faiblesse** au lieu d'être évincé du jeu.

Le tableau ci-dessous donne quelques exemples de **Conditions négatives** à diffé-

	CONDITIONS NÉGATIVES			
SÉVÉRITÉ	**PHYSIQUE**	**MENTAL**	**SOCIAL**	**RESSOURCES**
Mineure	**Perte d'équilibre, Hémorragie**	**Irrité, Sonné**	**Bouche bée, Ébloui**	**Faillite**
Modérée	**Bras cassé, Commotion cérébrale**	**Hystérie, Cauchemars récurrents**	**Humilié, Séduit**	**Créances irrécouvrables, Mis en fourrière**
Majeure	**Hémorragie interne, Inconscient**	**Effondrement mental, Catatonie provisoire**	**Rejeté, Risée de tous**	**Expulsé, Crédit annulé**
Permanente	**Amputé d'un membre, Maladif**	**Phobie incapacitante, Interné**	**Hors la loi, Réputation ruinée**	**Dettes insolvables, Banqueroute**

rents niveaux :

De même, les **Conditions** peuvent être positives et les exemples ci-dessus peuvent être utilisés pour évaluer le bénéfice narratif implicite de la **Condition** — gagner au jeu de cartes (enjeu faible) pourrait avoir la **Condition mineure** *« De l'argent pour la bière ? »* alors qu'un jeu avec un enjeu plus élevé pourrait se traduire par une **Condition majeure** *« Débordant de richesse ! »*, ce qui permet une plus grande marge de manœuvre pour décrire le positionnement narratif. En règle générale, plus les risques de perdre sont importants, plus grands sont les gains proposés au vainqueur.

Définir la magnitude

Lorsqu'une **Condition** est placé sur un personnage, la **magnitude** de la conséquence doit être établie. Ce sera souvent guidé par la source de la **Condition** ou par la narration par laquelle elle a été reçue : si elle est causée par un dragon, une **Condition majeure** est probable, alors qu'une **Condition** résultant d'une tentative de coup de couteau par un lutin pourrait n'infliger qu'une **Condition mineure**, une humiliation sociale face à une foule sera une **Condition** d'une **magnitude** supérieure à un entretien privé en tenue décontractée (en général).

La **magnitude** sous-jacente des **Conditions** doit également être liée au genre. Être assommé sera un événement banal dans un genre pulp, mais une blessure grave dans un cadre au réalisme cru, et les critères ci-dessus doivent être ajustés en fonction du genre et du ton désiré de votre jeu.

Les **Conflits** aidés par des outils permettront souvent d'ajouter un dé de bonus supplémentaire à la réserve de dés du personnage plutôt que d'affecter la **magnitude**, même si elles peuvent dégénérer d'un **Conflit** de faible enjeu à un **Conflit** à enjeu élevé — ou dans le cas d'outils de protection, comme une armure, de réduire à un enjeu faible.

Si les circonstances de la narration du jeu n'indiquent aucune **magnitude** logique, la sévérité des **Conditions négatives** peut être mesuré par la façon dont les points de Résolution sont affectés :

EFFETS SUR LES POINTS DE RÉSOLUTION	CONDITIONS
Aucun, un Conflit à enjeu faible	Mineure
Perte de points de Résolution (enjeu élevé) et réserve supérieure à 1	Modérée
Perte de points de Résolution et réserve inférieure à 2	Majeure

Donc, si aucun **point de Résolution** n'est en jeu, à savoir qu'il n'y a pas d'enjeu élevé au **Conflit**, les **Conditions** associées auront tendance à être d'**amplitude mineure**. Si des **points de Résolution** sont en jeu et si la perte du **Conflit** les réduit amenant le personnage à être évincé du récit, les **Conditions** infligées auront tendance à être majeures.

Dans le cas de **Conditions positives**, sachant que la **magnitude** à appliquer est plus ne question de jugement, mais en général plus le risque d'échec est grand, plus grande sera

la récompense en cas de succès.

En règle générale, les **Conditions** résultant d'un **« mais »** sont souvent un peu plus faibles en sévérité ou signifient un résultat découlant d'un **« et »**. Par exemple, dans un corps-à-corps, un **« Oui, mais »** pourrait infliger à votre adversaire un *« Déséquilibre »* tandis qu'un **« Oui et »** donnerait un *« Nez en sang »*. Les deux sont largement des **Conditions** de **magnitude mineure**, mais l'une est un peu plus durable et est plus importante que l'autre.

Une fois que vous avez établi la **magnitude** des **Conditions**, vous devez tenir compte de deux effets principaux sur le jeu : toute modification implicite à ce qu'un personnage peut désormais tenter de façon crédible et combien de temps dure la **Condition**.

Restreindre / Renforcer les actions possibles

L'un des rôles des **Conditions** est d'informer des options narratives disponibles aux personnages en cours de jeu. Un personnage inconscient ne peut pas tenir une conversation, un personnage fauché ne peut pas acheter une nouvelle voiture et un personnage avec une réputation récente de sex-symbol sexuel peut très bien tourner la tête de ceux qui l'ont déjà ignoré.

Le principe est que, bien que la hausse de palier des **Conditions** affectent toujours les jets de dés de **+/- 1D** — exactement comme leurs contreparties de palier inférieur —, la gamme d'activités que cela autorise est plus grande et les contraintes ou libertés de narration implicites sont plus large.

Retrait des Conditions

Le retrait de **Conditions** dépend de l'ampleur de la **magnitude**, avec les orientations générales ci-dessous :

Lorsqu'un **Condition** vieillit, sa magnitude diminue d'un niveau. Un *« Bras cassé »* (**modérée**) devient un *« Bras malmené »* (**mineure**) et une réputation de *« Héros de Hanging Rock »*

NIVEAU	CONDITIONS NÉGATIVES	CONDITIONS POSITIVES
Mineure	**La Condition est temporaire et disparaîtra à la fin de la scène, si ce n'est avant.**	**La Condition est temporaire et disparaîtra à la fin de la scène, si ce n'est avant.**
Modérée	**La Condition ne s'aggravera normalement pas sans traitement adapté et se remettra d'elle-même avec le temps. L'attention d'un spécialiste peut hâter la guérison mais même sans une guérison pleine et entière prendra quelques jours ou moins.**	**La Condition a une vie courte, durant quelques jours ou moins et disparaîtra plus tôt si elle est malmenée ou utilisée trop massivement, ou contrariée par les actions futures du personnage.**
Majeure	**La Condition doit être traitée sous peine de s'aggraver et l'attention doit être immédiate. L'attention d'un spécialiste ou de quelqu'un d'entraîné est souvent nécessaire et une guérison complète prendre de quelques jours à quelques semaines.**	**La Condition disparaîtra et durera de quelques jours à plusieurs semaines mais sera raccourcie si elle est malmenée ou utilisée trop massivement, ou contrariée par les actions futures du personnage.**

(**majeure**) devient *« Ancien combattant décoré »* (**modérée**), puis *« A servi son pays »*(**mineure**) avant de finalement disparaître. La manière d'éviter cela et en faire une **Condition** permanente est de l'acheter comme un nouveau **Descripteur**.

Suivez ce principe s'il est logique et intéressant, ignorez-le lorsque la valeur ajoutée apporte peu à l'amusement.

Appendices
RÈGLES OPTIONNELLES

Des brouettes de dés
Système de jet de dés alternatif

Comme une alternative à la fois au système **« Beat the Odds »** du **FU** standard et au système **« Beat the Odds Redux »** utilisé précédemment, un système de réserve de **D10** peut également être utilisé. Le principal avantage de cela est une nouvelle réduction de l'impact des dés de bonus et de pénalités de telle sorte qu'un ensemble plus progressif de bonus et de pénalités est possible. Le principal inconvénient du système est la perte du lancer unique par un seul joueur, seulement que pour ce système fonctionne, le joueur lance les dés et compare le résultat à celui du jet du Narrateur.

Les joueurs lancent **3D10** contre une réserve de **« Résistance »** opposée de 3D10. Chaque **Condition positive**, chaque **Descripteur**, etc. ajoute 1D10 à la réserve de dés du joueur actif et chaque **Condition négative** ajoute 1D10 à la réserve du joueur adverse ou du Narrateur. Comme d'habitude, le joueur actif pose une question pour définir les enjeux du **Conflit**.

PAR EXEMPLE, *un agent du renseignement Harper fait face à une supposée espionne soviétique et l'interroge pour voir s'il peut la forcer à laisser échapper quelque chose. À un moment approprié du dialogue, le Narrateur demande un jet de dés et les deux côtés préparent leur réserve de dés. Le joueur de Harper regarde ses* **Descripteurs**, *ajoutant sa* **Marque de fabrique** *« Jugement avisé de la personnalité » pour une réserve totale de 4D. La réserve du Narrateur est non modifiée dans ce cas et reste à 3D. La question en jeu est « est-ce que Harper apprend que la femme est un espion soviétique ? »*

Les deux lancent leurs dés, Harper obtient 9, 7, 6 *et* 5 *et le Narrateur* 9, 5 *et* 2.

Une fois que les dés sont lancés, les meilleurs résultats des deux réserves sont comparés. Chaque dé présentant un résultat plus élevé que le résultat le plus élevé de l'autre réserve est compté comme un succès. En cas d'égalité, les deux plus hauts dés sont écartés et les plus élevés suivants comparés. Si ces prochains dés sont égaux, alors ils sont également éliminés, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Il y a une chance d'égalité tout au long du processus, ce qui signifie que ni un **« Oui »**, ni un **« Non »** n'est obtenu, une impasse où l'objectif de chacune des parties n'a pu être atteint.

Si la réserve du joueur est la plus élevée, le résultat est le suivant :

- **1 dé plus élevé** — **« Oui, mais »**
- **2 dés plus élevés** — **« Oui »**
- **3 dés plus élevés** — **« Oui, mais »**
- En option, pour chaque dé supplémentaire plus élevé, ajoutez un **« Et »**

Si la réserve du Narrateur est plus élevée :

- **1 dé plus élevé** **« Non, mais »**
- **2 dés plus élevés** **« Non »**
- **3 dés plus élevés** **« Non, mais »**
- En option, pour chaque dé supplémentaire plus élevé, ajoutez un **« Et »**

EN REPRENANT L'EXEMPLE, *Harper remporte le* **Conflit** *avec 2 succès. Les* *lancés par les deux parties sont ignorées car si les résultats les plus élevés sont égaux, les deux dés sont écartés. Le résultat le plus élevé suivant pour le Narrateur est un* *et Harper a deux résultats mieux que cela, un* *et un* *, ce qui donne 2 succès ou un résultat de « Oui ». Harper piège la femme qui se révèle être un agent soviétique.*

PLUSIEURS PARTICIPANTS

Lorsque plusieurs participants sont impliqués dans le même **Conflit**, mais que chacun est à la recherche d'un résultat différent, le gagnant est responsable de la Narration des résultats. Cependant, ce joueur doit prendre en compte tous les autres résultats générés par les actions des autres personnages pendant le **Conflit**.

PAR EXEMPLE, *deux aventuriers Kaled et Vernox sont aux prises avec un ogre sérieusement dangereux dans un conflit à l'enjeu élevé. Kaled demande : « est-ce que je l'empêche de s'échapper ? » Tandis que Vernox demande « est-ce que je vole la potion mystérieuse à sa ceinture ? » Comme ni Kaled ni Vernox décrivent des attaques meurtrières, l'ogre ne risque pas de perdre de* **poins de Résolution**, *mais les deux, Kaled et Vernox, le risquent dû à la nature violente de l'ogre.*

Les réserves sont préparés et les dés lancés. Kaled échoue par rapport à la créature, obtenant un résultat **« Non, mais »** *et Vernox réussit avec un* **« Oui et »**. *Vernox raconte que son personnage trompe la vigilance de l'ogre et attrape la potion (le* **« Oui »***) à la ceinture de l'ogre et les efforts de Kaled pour le distraire (le* **« Et »***)afin qu'il ne remarque pas le vol. Cependant, l'ogre écrase Kaled dans sa tentative pour le contenir (le* **« Non »***), le renversant au sol et le lançant à travers la porte. L'ogre s'échappe, mais souffre d'une fracture de la main (le* **« Mais »***) du processus.*

Comme il s'agit d'un Conflit à l'enjeu élevé, Kaled perd **1 point de Résolution** *d'avoir été écrasé.*

Si les personnages œuvre de concert pour un même résultat, par exemple les deux tentent d'empêcher l'évasion de l'ogre, alors les deux personnages lancent les dés séparément comme ci-dessus, mais obtient normalement **un dé supplémentaire** chacun pour représenter leur avantage numérique. Toutefois, le résultat, soit un **« Oui »** ou un **« Non »**, sera toujours le même pour les deux personnages, puisque la question posée est la même.

PAR EXEMPLE, *Kaled et Vernox demandent tous les deux « est-ce que j'empêche l'ogre de fuir ? » Ils ont ajoutent donc tous les deux 1D10 à leurs réserves — car ils travaillent tous les deux de concert — lancent les dés. Kaled obtient* **« Oui, mais »** *et Vernox obtient un* **« Oui »**. *Vernox raconte, vu qu'il a obtenu le meilleur résultat : Kaled et Vernox entourent la créature, Kaled se tient entre l'ogre et la porte. Reniflant de rage, il charge Kaled et, tout distrait, Vernox parvient à pousser l'ogre. Celui-ci bascule vers l'avant, Kaled saute au-dessus et l'épingle au sol (le résultat* **« Oui »***) mais prend une gifle étourdissante à la tête du poing de la créature s'agitant dans tous les sens (le* **« Mais »** *de Kaled).*

Dans ce cas, personne ne perd de **point de Résolution**, *mais Kaled souffre d'une* **Condition** *« Voir des étoiles » en raison du poing gigotant de l'ogre.*

*Si Kaled avait réussi et Vernox échoué, alors le meilleur résultat resterait le résultat final (***« Oui, mais »***) à l'égard de l'ogre, avec la narration de Kaled décrivant la créature empêchée de fuir par Kaled, mais après avoir écarté la tentative infructueuse de le retenir par Vernox, infligeant une blessure de* **1 point de Résolution** *à l'aventurier malheureux.*

Toutes les autres règles de **FUBAR** restent les mêmes lors de l'utilisation de ce système de dés alternatif.

Alternatives aux points de Résolution

L'hypothèse par défaut dans **FUBAR,** dépenser **un point de Résolution** pour une relance ou une coïncidence pratique, devrait être un événement relativement rare, pesant sur l'importance de l'issue du **Conflit** contre les chances de survie à long terme du personnage — les **points de Résolution** devraient être dépensé volontairement lorsque le personnage est engagé dans quelque chose à l'intérêt crucial pour le joueur.

D'une manière générale, un personnage avec plus de **3 points de Résolution** devrait être en mesure de dépenser confortablement tous les points en excès sur des coïncidences pratiques et des relances, tandis qu'un personnage avec **2 points de Résolution ou moins** est susceptible de réfléchir à ses dépenses étant donné la proximité de se retrouver plus près d'être évincé du jeu.

Cependant, pour certains groupes de joueurs et certains genres, cet équilibrage entre *points de vie* et points de *« je suis formidable »* n'est pas souhaitable et peut encourager la thésaurisation des **points de Résolution** comme une assurance contre le décès du personnage ou son retrait.

Deux options sont proposées sous forme de solutions, soit diviser les **points de Résolution** en deux réserves, en remplacement les **points de Résolution** avec une réserve de **points FU** et en utilisant les **Conséquences** pour suivre la santé.

FRACTIONNEMENT DES POINTS DE RÉSOLUTION

Au lieu de commencer avec **5 points de Résolution**, chaque personnage commence avec **3 points de Vie** et **2 points de FU**.

Les **points de Vie** sont perdus comme suit :

- La perte d'un **Conflit** d'enjeu élevé, impliquant une force physique mortelle, des effets mettant en danger la santé ou des conséquences sociales désastreuses.

...et gagnés comme suit :

- Décrire une scène de temps mort pour la récupération ou la détente.
- Concéder un **Conflit** à l'enjeu élevé.

Les **points FU** sont dépensés comme suit :

- Relancer tout ou partie des dés sur un lancer que l'on vient de faire.
- Créer une coïncidence commode ou un fait utile sur le monde.
- L'activation d'un pouvoir surnaturel extrêmement puissant.

...et gagnés comme suit :

- Faire des progrès significatifs vers l'**Objectif** de votre personnage ou l'accomplir.
- Souffrir d'une complication importante ou d'une limitation due à l'une des **Faiblesse** de votre personnage.
- Agir d'une manière typique au genre ou d'une manière renforçant le genre (en option).

Les **points de Vie** sont plafonnés à 3, mais les points **FU** ne sont pas limités. Entre les scénarios, les **points de Vie** se régénèrent pleinement et au début de chaque session, toute personne ayant **moins de deux points de FU** reconstitue automatiquement sa réserve à **deux points**.

REMPLACER LES POINTS DE RÉSOLUTION

Chaque personnage commence avec une réserve de **2 points FU**, similaire à la façon dont ils fonctionnent dans l'option précédente. Les **points FU** sont dépensés comme suit :

- Relancer tout ou partie des dés sur un lancer que l'on vient de faire.
- Créer une coïncidence commode ou un fait utile sur le monde.
- L'activation d'un pouvoir surnaturel extrêmement puissant.

...et gagnés comme suit :

- Faire des progrès significatifs vers l'**Objectif** de votre personnage ou l'accomplir.
- Souffrir d'une complication importante ou d'une limitation due à l'une des **Faiblesse** de votre personnage.
- Concéder un Conflit à l'enjeu élevé.
- Agir d'une manière typique au genre ou d'une manière renforçant le genre (en option).

Au lieu d'une réserve de **points de Vie**, les personnages peuvent **supporter jusqu'à trois conséquences d'un type**, par exemple, **physique**, **social** ou **mental**, avant d'être sur le point de départ à la retraite forcée ou la mort. Si ils prennent une quatrième **Conséquence** de ce type, le personnage généralement meurt ou est autrement forcé à quitter la partie.

Donc, si un personnage subit des dommages physiques au cours d'un **Conflit**, il pourrait d'abord recevoir une **Conséquence mineure**. S'il est blessé à nouveau dans un **Conflit** ultérieur, la prochaine **Conséquence** dégénère en **modérée**, et ainsi de suite jusqu'à arriver au niveau **permanent** — à ce point le personnage est hors du jeu, sauf si une **Marque de fabrique** est échangée contre une nouvelle **Faiblesse** permanente.

Une approche légèrement plus sophistiquée consiste à donner à chaque personnage un certain nombre de coches par **Conséquences** — par exemple, **2 mineures**, **1 modérée** et 1 **majeure**. Toute **Conséquence** reçue lors d'un **Conflit** à enjeu élevé occupe une de ces coches. Lorsque tous les emplacements d'un type sont remplis, la prochaine **Conséquence** de cette ampleur dégénère à l'autre emplacement disponible. Certains **Conflits** pourraient sauter les coches **mineures** ou **modérées** et dégénérer directement en **majeure** — à moins que le personnage ne subisse ensuite une autre **Conséquence majeure**, les **Conséquences** ultérieures remplissent les coches inférieures appropriées à leur grandeur. Dans cette option, les **Conséquences** ne doivent pas être d'un type similaire — toute **Conséquence** résultant des **Conflits** remplissent une coche, donc un personnage *« En sang »* (**mineure**) et *« La risée de tous »* (**majeure**) est tout aussi près d'être évincé du jeu comme un autre personnage *« En sang »* et avec un *« Poumon perforé »*.

Les personnages non-joueurs ou les obstacles ont généralement un nombre et un type variables de coches de **Conséquence**, en fonction du niveau de leur opposition. Le fantassin d'un méchant pourrait n'en avoir aucune, en mourant sur un seul coup, alors que le lieutenant d'un méchant pourrait en avoir **une seule mineure** et **une unique majeure**, sans coche **modérée**.

Si le personnage troque une **Marque de fabrique** contre une **Faiblesse permanente**, tous les emplacements des **Conséquences** seront immédiatement décochés.

FUBAR

– Free Universal Beyond All Recognition –

VERSION 1.2

Le hack générique pour FU

Written and adapted by Adrian Price.

This work is based on **FU: The Freeform/Universal RPG** (found at http://nathanrussell.net/fu), by Nathan Russell, and licensed for our use under the **Creative Commons Attribution 3.0 Unported license** (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

The **Beat the Odds Redux** dice system can be found on the **Fan Made FU Yahoo Group** and originates with group member **Light Castle**.

The optional scale rules are the idea of **h131v** from the **Fan Made FU Yahoo Group**.

The text also owes a big debt to other RPGs, particularly Fate, HeroQuest, Hot War and Dead of Night.

The Powered By FU logo is (c) Nathan Russell and is used with permission.

Free Universal Beyond All Recognition FUBAR

Le hack générique pour FU

NOM

CONCEPT

SEXE | **ÂGE** | **TAILLE** | **POIDS** | **DESCRIPTION**

MARQUES DE FABRIQUE

FAIBLESSES

RELATIONS

OBJECTIFS

POINTS DE FU

17		8	
16		7	
15		6	
14		5	
13		4	
12		3	
11		2	
10		1	
9		0	

FU MAXIMUM

CONDITIONS

PHYSIQUE	MENTAL	
MINEURE	MINEURE	MINEURE
MODÉRÉE	MODÉRÉE	MODÉRÉE
MAJEURE	MAJEURE	MAJEURE

CAPACITÉS SURNATURELLES

ÉQUIPEMENT

0	NON ET…
1	NON
2	NON MAIS…
3	OUI MAIS…
4	OUI
5	OUI ET…

©2016 Black Dog Runs At Night
Reproduction autorisée pour usage personnel. – www.blackdogrunsatnight.org

POWERED BY FU

BLACK DOG RUNS AT NIGHT

Free Universal Beyond All Recognition

FUBAR

Le hack générique pour FU

Free Universal Beyond All Recognition, ou FUBAR, est un hack du système Freeform, Universal (FU) ajoutant un peu plus de structure et de « croustillant » au système. À certains égards, le résultat sacrifie une partie de l'élégance du système simplifié de FU en échange de plus de conseil et de détail. Il est ainsi plus le reflet de mes propres préférences au sein des systèmes de jeu de rôle et ne sera sans doute pas au goût de tout le monde. Cependant, parmi les idées trouvées ici, beaucoup sont issues d'autres systèmes de JdR et sont rivées sur le châssis de FU. Nous espérons qu'il générera un certain intérêt et de l'attrait pour d'autres hacks de FU provenant de leurs propres groupes de jeu.

1981.04.13 LS

BLACK DOG RUNS AT NIGHT

POWERED BY FU