

BRAVOURE & INFORTUNE

J E U D E R Ô L E U N I V E R S E L

CRÉDITS •

JEU & MAQUETTE

Quentin Saint-Georges

ESSAIS & AFFINAGE

L'Arcadius Roleplaying Club : Jérôme Brulin,
Jeremy Judas, Jérémie Prugneaux, Samuel
Prugneaux & Guillaume Verhille.

RELECTURE & ŒIL DU TIGRE

Victoria Angelini

UN RÔLISTE
EN PEIGNOIR 

© Un Rôliste en Peignoir, 2020.
unrolisteenpeignoir.com

ISBN : 978-0-244-27917-2

♦ SOMMAIRE

♦ INTRODUCTION ♦

Le jeu de rôle.....	6	Objectifs	8
Présentation	7	Comment jouer.....	9

♦ PERSONNAGES ♦

Concept.....	12	Atout	17
Attributs	13	Défaut	18
Traits	14	Signolage.....	19
Objets.....	16		

♦ RÈGLES ♦

Actions.....	22	Atout	32
Autres Actions.....	24	Défaut	33
Bravoure	26	Menaces	34
Infortune.....	28	Expérience	38
Malheur	30	Évolution	40

♦ CONSEILS ♦

Campagnes	44	Pour conclure	49
Exemples.....	46		
Fiche de personnage.....	50		

• INTRODUCTION •

LE JEU DE RÔLE ♦

Le jeu de rôle, ou JdR, est une forme de jeu de société dans lequel les joueurs interprètent des personnages et vivent des aventures extraordinaires. C'est un jeu pour se raconter des histoires à plusieurs et, encore mieux, les vivre !

Il existe de nombreux types de jeux de rôle, mais sa forme la plus commune consiste à réunir autour d'une table plusieurs joueurs qui incarneront leurs personnages, ainsi qu'un Meneur de Jeu, ou MJ, qui sera en charge d'arbitrer la partie et de faire vivre l'univers dans lequel évolueront les personnages des joueurs.

Le jeu de rôle n'est pas un jeu compétitif, il n'y a ni gagnant ni perdant. Son but est de raconter et vivre une histoire le temps de quelques heures et, parfois, continuer cette aventure sur plusieurs séances de jeu.

Et pour les néophytes pour qui ce loisir peut être encore nébuleux, internet est un outil formidable qui regorge d'articles et de vidéos qui vous permettront de mieux appréhender le jeu de rôle et, sans aucun doute, vous donneront envie de jouer à votre tour.

♦ PRÉSENTATION

BRAVOURE & INFORTUNE est un jeu de rôle universel, ou générique, offrant un ensemble de règles simples et épurées qui vous permettront de vivre tout type d'aventure dans n'importe quel univers. De plus, pour les amateurs de récits au long cours, il est pensé pour pouvoir être joué en campagnes.

Il existe déjà une multitude de systèmes génériques de grande qualité, et BRAVOURE & INFORTUNE ne cherche pas à réinventer la roue. Il est d'ailleurs le fruit de plusieurs années de lectures et de jeu, d'idées glanées ici et là puis remodelées dans tous les sens.

Si le livre que vous tenez entre les mains contient toutes les règles dont vous avez besoin, il ne contient cependant aucun univers ni scénario. Peut-être avez-vous envie d'explorer l'univers d'un autre jeu mais avec de nouvelles règles pour de nouvelles sensations ? Peut-être avez-vous envie de vivre des aventures formidables dans le monde d'un livre que vous venez de terminer ou d'un film que vous venez de voir au cinéma ? Peut-être avez-vous déjà créé votre propre univers et avez envie d'y jouer sans difficulté ? Pour tout ça, BRAVOURE & INFORTUNE est fait pour vous !

OBJECTIFS ♦

Ce système suit plusieurs principes de jeu qui ont guidé le cœur de son gameplay. Certaines règles qui en découlent s'éloignent donc de règles que l'on a l'habitude de rencontrer dans des jeux de rôle plus classiques.

♦ TENSION ♦

Le jeu doit simuler mécaniquement les parcours semés d'embûches des grands héros de fiction. Alternier les instants de bravoure et, fatalement, des moments d'infortune où le destin s'acharne.

♦ LÉGÈRETÉ ♦

Le jeu doit offrir des règles simples, éviter les exceptions et règles additionnelles. Une mécanique de résolution unique servira pour toutes les actions qu'entreprendront les joueurs. Les joueurs auront également une grande liberté dans la création et l'évolution de leurs personnages.

♦ ADAPTABILITÉ ♦

Le jeu doit être adaptable à n'importe quel univers sans travail au préalable. Aucun module de règles à ajouter, tout fonctionne de la même façon. Il doit donc permettre de simuler facilement n'importe quel niveau de puissance d'un personnage. Fantasy, Science-Fiction, Horreur Lovecraftienne, Post-Apocalyptique, Super-Héros... Avec *BRAVOURE & INFORTUNE*, tout est possible !

♦ COMMENT JOUER

BRAVOURE & INFORTUNE est un jeu conseillé pour 1 à 5 joueurs et un Meneur de Jeu. Si les règles sont suffisamment simples pour convenir à des joueurs débutants, il est préférable que le Meneur ait déjà une certaine expérience.

En plus de ce livre, vous aurez besoin d'une grande quantité de dés classiques à six faces (ici appelés D), de crayons et de gommes, ainsi que de plusieurs exemplaires de la fiche de personnage située à la fin de cet ouvrage.

Durant une partie, les joueurs cumuleront des points de Bravoure et d'Infortune qu'ils noteront sur leurs fiches de personnages. Comme le nombre de ces points varie constamment, vous pouvez à la place utiliser des jetons blancs pour représenter les points de Bravoure et des jetons noirs pour représenter l'Infortune.

Avant d'entamer la création des personnages, le Meneur précisera aux joueurs dans quel type d'univers ils joueront et quel ton sera donné à la partie. Cette étape est importante, car elle permettra aux joueurs de mieux se figurer ce qu'ils vont vivre et de créer plus facilement des personnages dans l'esprit de ce que souhaite le Meneur. C'est également très utile pour les aider dans leurs descriptions une fois en jeu.

• PERSONNAGES •

CONCEPT ♦

En premier lieu, chaque joueur réfléchit au concept de son personnage. Il s'agit de définir les grandes lignes de celui-ci, sans forcément entrer dans le détail.

Le joueur peut d'ors et déjà se poser plusieurs questions à propos de son personnage. Quelles sont ses habiletés, ses compétences ? Quel est son métier ou son occupation première ? Quelle est sa place au sein du monde dans lequel il évolue ? Quel est son but ?

Nul besoin de noter quoi que ce soit pour l'instant, il s'agit juste de former une idée suffisamment précise de son personnage.

Cette étape est importante, car elle est l'occasion pour tous les joueurs de se rendre compte des différentes fonctions de chacun de leur personnage au sein du groupe. Il est toujours plus intéressant d'avoir un groupe de personnages variés, à même de surmonter une plus grande variété de défis !

Une fois leurs personnages en tête, les joueurs peuvent commencer en détail la création de leurs héros en utilisant la fiche de personnage située à la fin de cet ouvrage.

EXEMPLE

Pour jouer dans un univers de fantasy, Victoria imagine le personnage de Ryn, une voleuse agile et redoutable. Un véritable oiseau de nuit œuvrant pour le compte d'une guilde mystérieuse...

♦ ATTRIBUTS

Chaque personnage est défini par ces quatre Attributs : **Vigueur**, **Agilité**, **Esprit** et **Aura**. Les Attributs définissent les capacités physiques et mentales du personnage.

VIGUEUR : cet Attribut représente la puissance physique, la force, la robustesse et l'endurance du personnage.

AGILITÉ : cet Attribut représente la vivacité physique, la dextérité et la coordination du personnage.

ESPRIT : cet Attribut regroupe l'intelligence, la volonté, la force mentale, la connaissance et la perception du personnage.

AURA : cet Attribut représente l'apparence, le charme, la force de persuasion et la capacité d'un personnage à susciter l'intérêt ou la sympathie.

À la création de son personnage, chaque joueur doit répartir entre ces quatre Attributs les scores suivants : 1, 2, 3 et 4.

Les Attributs étant utilisés systématiquement pour chaque Action qu'entreprendra un personnage, la répartition de ces scores ne doit donc pas être prise à la légère !

EXEMPLE

Pour sa voleuse, Victoria veut un personnage agile et futé, elle décide de favoriser l'Agilité et l'Esprit. Elle distribue les scores de ses Attributs de la façon suivante : Vigueur 1, Agilité 4, Esprit 3 et Aura 2.

TRAITS ♦

Un personnage est également défini par des Traits. Les Traits définissent les points forts d'un personnage et pourront l'aider à accomplir des Actions avec plus de facilité en lui offrant des D supplémentaires à lancer.

La nature d'un Trait est très variable. Il peut s'agir d'un métier, d'une occupation ou d'un hobby, d'un trait de caractère, d'une compétence particulière, d'un type de magie, de super-pouvoirs... Les possibilités sont infinies !

Chaque personnage dispose à sa création de trois Traits, chacun ayant un score de 1.

Le joueur est libre de choisir et de définir ses Traits, en accord avec le Meneur de Jeu.

♦ BIEN CHOISIR UN TRAIT ♦

Un Trait est un ensemble de compétences. Il doit être suffisamment général pour couvrir un éventail d'actions tout en étant suffisamment précis pour ne pas être utilisé pour tout et n'importe quoi. Il faut trouver le juste équilibre !

EXEMPLE

Victoria décide tout naturellement de doter son personnage du Trait "Voleuse". C'est un Trait tout à fait valide, qui couvre l'éventail des compétences du métier de voleuse. Mais c'est un peu triste, non ?

Un Trait peut donner de la "couleur" à un personnage. Il ne faut donc pas hésiter à le décrire de façon originale, à y rajouter du détail !

EXEMPLE

Victoria change son Trait pour "Voleuse de la Guilde du Murmure". Ah ! Tout de suite, ça en impose bien plus !

♦ CHOISIR DES TRAITS VARIÉS ♦

Il est intéressant de choisir des Traits variés. Une bonne astuce est de choisir un Trait de métier, un Trait de combat ainsi qu'un Trait social décrivant le caractère du personnage. Le joueur est cependant libre de choisir ses Traits comme il le souhaite, tant que le Meneur les valide.

EXEMPLE

Victoria ajoute à son personnage deux autres Traits : "Escrimeuse hors-pair", qui lui sera bien utile pour combattre, et "Regard qui tue" pour impressionner les pauvres passants qui croiseront son chemin.

♦ CHOISIR DES TRAITS PRÉCIS ♦

Il faut à tout prix éviter les Traits peu précis, aux possibilités floues ou trop larges. Par exemple, un Trait comme "6^{ème} Sens" est abusif, pouvant être utilisé pour n'importe quelle situation par un joueur un peu trop malin...

Certains joueurs peuvent avoir des difficultés à imaginer leurs Traits. Le Meneur de Jeu pourra les aider en leur fournissant une liste de Traits adaptés à son univers et au scénario qu'il projette de jouer.

OBJETS ♦

En plus de ses Traits, un personnage peut compter sur des Objets pour l'aider dans ses aventures. Ces Objets, qui offrent des D supplémentaires lors des Actions, doivent être plus importants pour le personnage que le reste de son équipement. Ils peuvent être de plusieurs natures. Il peut s'agir d'armes, d'outils, de gadgets, voire même d'animaux compagnons !

Chaque personnage dispose à sa création de deux Objets, chacun ayant un score de 1.

Le joueur est libre de choisir et de définir ses Objets, en accord avec le Meneur de Jeu.

♦ CHOISIR SES OBJETS ♦

Les Objets, en plus de leur aspect utilitaire, sont un bon moyen de renforcer le caractère d'un personnage. Il ne faut donc pas hésiter à ajouter des détails dans leurs descriptions.

Il est aussi intéressant de choisir des Objets qui s'inscrivent dans la continuité d'un Trait, ce qui permettra de profiter de leurs bonus respectifs, bien que ça ne soit pas obligatoire.

EXEMPLE

Victoria choisit comme premier Objet des "Outils de voleurs hérités de son Maître", qui complète parfaitement son Trait "Voleuse de la Guilde du Murmure". Elle choisit également l'Objet "Rapière d'argent" qu'elle pourra utiliser en combat avec son Trait "Escrimeuse hors-pair".

Un personnage est également défini par un Atout, une spécialité ou une situation qu'il apprécie et qui pourra potentiellement l'aider durant ses aventures (cf. *Atout* p. 32).

♦ CHOISIR UN ATOUT ♦

L'Atout est un peu la botte secrète du personnage, un élément sur lequel il est particulièrement à l'aise. Il doit être plus précis qu'un Trait et n'intervenir qu'à certaines conditions bien précises.

Une bonne méthode pour choisir un Atout est de trouver une spécialité du personnage au sein d'un de ses Traits.

EXEMPLE

Pour son personnage, Victoria choisit l'Atout "Spécialiste des coffres". C'est une parfaite continuité de son Trait "Voleuse de la Guilde du Murmure". Quand son métier de voleuse la confrontera devant un coffre à forcer, elle pourra utiliser cet Atout.

Un Atout peut également être une situation dans laquelle le personnage est à l'aise. On peut tout à fait imaginer un guerrier-gladiateur avec l'Atout "Galvanisé par les acclamations du public", ou un mage ritualiste avec l'Atout "On se sent tout de même mieux après un sacrifice !" Là encore, on peut être très créatif !

DÉFAUT ♦

Pendant négatif de l'Atout, le Défaut est aussi un élément pouvant intervenir, cette fois-ci négativement, dans certaines Actions accomplies par un personnage.

♦ CHOISIR UN DÉFAUT ♦

Le Défaut est une imperfection du personnage. Elle peut être d'ordre physique, mentale ou morale. Il peut également s'agir d'un travers, d'une faiblesse ou d'une phobie.

Comme l'Atout, le Défaut doit être suffisamment précis. Il doit intervenir ponctuellement dans la vie du personnage sans être trop handicapant au quotidien.

EXEMPLE

Pour son Défaut, Victoria choisit "Peur des chiens". C'est un bon choix vu qu'il est clairement situationnel (il ne s'activera qu'en présence de chiens) et fait écho à son métier de voleuse (nombre de propriétaires investissent dans l'élevage de molosses).

Durant une Aventure, le Défaut d'un personnage ne pourra entrer en jeu que sur la décision du Meneur. Il ne faut pas avoir peur que ce Défaut soit trop handicapant : un bon Meneur saura ne pas trop accabler un joueur (cf. Défaut p. 33).

♦ FIGNOLAGE

Il ne reste maintenant que les dernières touches à apporter au personnage avant de pouvoir partir à l'aventure !

♦ ÉQUIPEMENT ♦

En plus de ses Objets les plus importants, chaque joueur choisit librement l'équipement dont dispose son personnage. Le seul impératif étant que ça soit cohérent avec le concept du personnage, et bien évidemment en accord avec le Meneur de Jeu. Il s'agira d'objets usuels, n'accordant pas de bonus particuliers au joueur.

♦ CRÉER UN HISTORIQUE ♦

Il est toujours intéressant de doter un personnage d'une histoire. Cela permet au joueur de mieux s'approprier le personnage et de s'y attacher. Cela permet également au Meneur d'y puiser des informations intéressantes à intégrer dans ses aventures. Nul besoin cependant d'écrire un roman (même si rien ne vous en empêche), répondre à ces trois questions suffit déjà largement pour donner du corps et de la couleur au héros :

- ♦ Quelles sont mes origines ? ♦
- ♦ Où en suis-je aujourd'hui ? ♦
- ♦ Quel est mon but ? ♦

Chaque joueur peut répondre à ces questions sur la fiche de personnage additionnelle située à la fin de cet ouvrage.

♦ RÈGLES ♦

ACTIONS ♦

Lorsqu'un joueur entreprend une Action dont l'issue est incertaine, les D sont lancés. Le joueur lance alors :

- ♦ Autant de D que le score de l'Attribut utilisé.
- ♦ Il y ajoute autant de D que le score du Trait utilisé, si ce dernier s'applique.
- ♦ Il y ajoute également autant de D que le score de l'Objet utilisé, si ce dernier s'applique.
- ♦ Si le joueur fait un effort d'interprétation dans la description de son Action, le Meneur peut lui offrir 1D supplémentaire.

Quelle que soit l'Action, on lance les D en utilisant au moins un Attribut.

On ne peut utiliser au maximum qu'un Attribut, un Trait et un Objet pour une Action.

EXEMPLE

Au coeur de la nuit, Ryn désire escalader les murs d'une grande propriété. Victoria annonce : "Profitant de l'obscurité, je m'approche de la bâtisse et observe minutieusement les alentours pour m'assurer que je suis seule. Une fois rassurée, je m'élance pour escalader le mur."

Le Meneur lui indique qu'elle peut lancer 4D, son score d'Agilité (l'Attribut le plus pertinent), et y ajoute le bonus de 1D de son Trait "Monte-en-l'air". Aucun de ses Objets ne peut l'aider, mais le Meneur lui accorde 1D supplémentaire pour la féliciter de l'effort fait pour sa description. Elle peut donc lancer 6D.

♦ SUCCÈS ♦

Après un jet, chaque D affichant 1 est considéré comme un Succès.

Il faut au moins 1 Succès pour réussir l'Action. Chaque Succès supplémentaire obtenu rapporte au joueur 1 point de Bravoure (cf. Bravoure p. 26).

EXEMPLE

Victoria lance 6D et obtient : 4, 5, 1, 4, 1 et 2. Elle obtient donc 2 Succès ! L'Action est une réussite et elle gagne 1 point de Bravoure. Elle parvient à franchir le mur. Bravo !

♦ ÉCHEC ♦

Si, après un lancer, aucun D n'affiche 1, alors l'Action échoue. Le joueur obtient alors 1 point d'Infortune (cf. Infortune p. 28).

EXEMPLE

Victoria lance 6D et obtient : 2, 3, 6, 5, 5 et 4. Il n'y a aucun Succès et l'Action échoue. Elle obtient alors 1 point d'Infortune. Elle ne parvient pas à franchir le mur et doit trouver une autre solution. Pas de chance !

♦ Action = Attribut + Trait + Objet ♦

♦ Chaque 1 est un Succès ♦

♦ Succès supplémentaire = 1 Bravoure ♦

♦ Échec = 1 Infortune ♦

AUTRES ACTIONS ♦

Certains cas particuliers peuvent se présenter durant une aventure. Voici quelques pistes pour vous aider à les résoudre :

♦ ACTIONS DIFFICILES ♦

Le Meneur peut juger que l'Action entreprise par un joueur est particulièrement difficile. Dans ce cas, il peut préciser au joueur qu'elle nécessitera au moins plusieurs Succès pour être accomplie.

Chaque Succès obtenu au delà des Succès requis pour l'Action rapporte au joueur 1 point de Bravoure (cf. *Bravoure* p. 26).

♦ ACTIONS PASSIVES ♦

Le Meneur peut parfois demander à un joueur d'effectuer un jet de D pour une Action passive (par exemple : un jet de Perception pour savoir si le personnage perçoit un danger). Le joueur lance alors les D comme pour une Action normale. Ce jet étant à l'initiative du Meneur, il n'est pas possible d'obtenir des points de Bravoure ou d'Infortune.

♦ ACTIONS DE GROUPE ♦

Dans le cas où tous les joueurs veulent tenter la même Action, on procède à une Action de groupe. Tous les joueurs lancent les D normalement. Le groupe réussit l'Action si au moins la moitié des joueurs réussissent leurs lancers.

Si le groupe a réussi, les joueurs qui ont échoué n'obtiennent pas de points d'Infortune. Tous les joueurs qui ont réussi peuvent cependant gagner des points de Bravoure.

♦ OPPOSITIONS ♦

Si des joueurs s'affrontent lors d'une Action, c'est un jet en Opposition et chacun lance les D comme une Action normale. Le joueur obtenant le plus de Succès remporte l'Opposition. S'il y a égalité, le Meneur décide. Les joueurs peuvent gagner de la Bravoure et de l'Infortune sur ce type d'Action.

♦ DESTIN ♦

Parfois, un joueur peut poser une question au Meneur sur une situation ou un environnement. S'il le Meneur veut s'amuser avec le hasard, il peut poser cette question au D du Destin. Il lance un D et formule une réponse selon le résultat :

1 ♦ Non, et...	4 ♦ Oui, mais...
2 ♦ Non	5 ♦ Oui
3 ♦ Non, mais...	6 ♦ Oui, et...

EXEMPLE

Ryn s'aventure dans une bibliothèque pour y dérober un livre précieux. Sa joueuse pose au Meneur cette question : "Y a-t-il des gardes dans les parages ?" Le Meneur lance le D du Destin et obtient 3. Il répond alors : "Non, mais... tu entends des chuchotements !"

BRAVOURE ♦

Au fil des aventures, les personnages vont cumuler des points de Bravoure. Ces points vont offrir aux joueurs de nombreuses options à utiliser au cours du jeu.

♦ RÉUSSIR UNE ACTION ♦

Avant de tenter une Action et de lancer les D, un joueur peut dépenser 1 point de Bravoure pour réussir automatiquement l'Action. Aucun besoin de lancer les D, on considère que l'Action est une réussite avec 1 Succès.

♦ AJOUTER DES SUCCÈS ♦

Après avoir réussi une Action, un joueur peut dépenser un ou plusieurs points de Bravoure pour ajouter des Succès supplémentaires à son lancer. Idéal pour mettre à mal une Menace plus rapidement (cf. *Menaces* p. 34).

♦ INVENTER UN ÉLÉMENT ♦

À tout moment, un joueur peut dépenser 1 point de Bravoure pour inventer un élément dans l'histoire. Il peut s'agir d'une heureuse coïncidence, ou bien d'un objet que l'on croyait oublié mais qui est finalement à portée de main. Le Meneur de Jeu doit alors intégrer cet élément dans le scénario en cours.

♦ L'OFFRIR À UN JOUEUR ♦

Un joueur peut offrir un point de Bravoure à un autre joueur avant que celui-ci ne tente une Action. Le joueur concerné doit alors l'utiliser immédiatement pour réussir automatiquement l'Action. Ceci peut être particulièrement utile pour aider un joueur ayant beaucoup d'Infortune et risquant d'attirer le Malheur (cf. *Infortune* p. 28 & *Malheur* p. 30).

♦ LES CONVERTIR ♦

À la fin d'une partie, chaque joueur peut convertir les points de Bravoure obtenus (et qui n'ont pas encore été dépensés) en points d'Expérience (ou XP). Chaque point de Bravoure converti donne 1 XP pour le groupe (cf. *Expérience* p. 38).

Les joueurs seront donc toujours partagés entre dépenser leur Bravoure durant la partie, pour tout ce qu'elle peut leur apporter, ou la garder précieusement pour les aider dans leur évolution...

DÉPENSER 1 POINT DE BRAVOURE POUR :

- ♦ Réussir automatiquement une Action ♦
- ♦ Ajouter 1 Succès après une Action réussie ♦
- ♦ Inventer un élément dans le scénario ♦
- ♦ L'offrir à un joueur ♦
- ♦ Le convertir en point d'Expérience à la fin d'une partie ♦

INFORTUNE ♦

Durant leurs aventures, les joueurs vont aussi cumuler des points d'Infortune. L'Infortune est un élément important du système, celui par lequel va dépendre la tension d'une partie.

Pour rappel : à chaque fois qu'un joueur n'obtient aucun Succès sur un lancer de D (aucun D n'affichant 1), il obtient alors immédiatement 1 point d'Infortune. Il est impossible de faire baisser l'Infortune d'un personnage, elle ne peut faire que s'accumuler.

♦ BUT DE L'INFORTUNE ♦

Si l'Infortune est une fatalité pour le personnage, elle ne doit pas être perçue comme telle par le joueur. L'Infortune est un moyen mécanique de reproduire les hauts et les bas que peut vivre un héros de fiction. Même les plus grands aventuriers, les plus puissants super-héros, ont des moments de bravoure mais parfois des moments d'infortune. Le fait est qu'ils en sortent toujours vainqueurs, toujours plus forts. C'est exactement ce que ce système veut véhiculer comme sensation de jeu.

L'Infortune est un terme abstrait qui représente une multitude d'éléments relatifs à la progression du personnage. Elle représente à la fois sa vitalité, sa fatigue, sa santé mentale, son stress...

♦ EN JEU ♦

À chaque fois qu'un personnage gagne 1 point d'Infortune, et selon la situation, il se fatigue, il

subit un revers, il flanche, il doute, le destin se met sur son chemin. C'est au Meneur de décrire exactement ce qui se passe après l'échec d'un joueur. La plupart du temps, il s'agira d'un simple échec, l'action n'est pas réalisée et le personnage doit trouver une autre solution. Mais le Meneur peut en profiter pour amener un rebondissement si la situation s'y prête. Quoi qu'il en soit, le rebondissement doit être mineur, juste de quoi forcer les joueurs à changer d'approche.

EXEMPLE

Ryn essaie de crocheter une porte menant à la bibliothèque où se trouve le livre qu'elle cherche. Elle lance les D mais échoue (aucun D n'affiche 1). Elle obtient alors 1 point d'Infortune et le Meneur décrit : "Tu n'arrives pas à ouvrir la porte et, pire, la serrure claque brusquement et le bruit résonne à travers les couloirs. Tu dois fuir au plus vite, de peur que quelqu'un ait pu l'entendre !"

♦ GARE AU MALHEUR ! ♦

Si, après un échec, l'Infortune du personnage est supérieure au plus haut D du lancer, alors le personnage subit un Malheur (cf. *Malheur* p. 30).

♦ Échec = 1 Infortune ♦

♦ 1 Infortune peut amener un rebondissement, mais pas obligatoirement ♦

♦ Après un Échec, si l'Infortune dépasse le plus haut D du lancer = Malheur ♦

MALHEUR ♦

Pour rappel : si, après un échec, l'Infortune du personnage est supérieure au plus haut D du lancer, alors un Malheur s'abat sur le personnage. Pas de chance !

Comme l'Infortune d'un joueur ne peut faire que monter, un Malheur est inévitable. Mais s'il est inévitable, il ne faut pas le voir comme une fatalité. C'est surtout un rebondissement scénaristique qui va changer le cours du scénario.

♦ SORTIE DE ROUTE ♦

Quand un Malheur s'abat sur un personnage, ce dernier sort immédiatement de la scène. Il ne pourra donc plus faire d'Actions et ne pourra plus affronter les Menaces en cours. Les autres joueurs devront terminer la scène sans l'un des leurs.

Le Meneur indique alors au joueur éjecté ce qu'il advient de son personnage. Selon la situation, un Malheur peut être toute sorte de chose : une blessure importante, un enlèvement ou un emprisonnement par des ennemis, une crise de panique menant à la folie, etc. Tout dépend de l'univers joué, de la situation dans laquelle le joueur a obtenu le Malheur et, bien évidemment, quelle péripétie a prévu le Meneur de Jeu.

EXEMPLE

Le groupe affronte les gardiens des lieux, mais un joueur échoue à son jet de dés. Son plus haut D est 5, et il a 6 points d'Infortune. Ce plus haut D étant inférieur à son Infortune, un Malheur s'abat sur lui !

Le Meneur réfléchit un instant et annonce qu'il se fait capturer par les ennemis. Son personnage sort donc de la scène (ses compagnons devront continuer de se battre sans lui) et est emmené dans un cachot.

Une fois la scène terminée pour tous les joueurs, le joueur ayant eu le Malheur peut revenir en jeu. Sa Bravoure et son Infortune reviennent au score de 0. Le joueur sera peut-être séparé du reste du groupe, ou autre, mais sera à nouveau en possibilité de jouer et de tenter des Actions pour se sortir de ce mauvais pas et retrouver ses compagnons. Idem pour ces derniers, qui pourront partir à la recherche de leur ami disparu.

♦ INTERÊT DU MALHEUR ♦

Le Malheur peut être utilisé de deux manières pour le Meneur. Tout d'abord, il agit comme un compte-à-rebours. L'Infortune montant petit à petit, l'appréhension de savoir qu'un Malheur peut intervenir crée une tension sur laquelle il peut s'appuyer pour rendre certaines scènes de son scénario plus intenses ! Ensuite, sur le long terme, il permet à un personnage de vivre comme un véritable héros de fiction, agissant avec bravoure jusqu'à ce que le destin le fasse tomber. Mais comme tout héros, il se relèvera toujours !

Côté joueurs, il est possible de repousser un peu l'intervention d'un Malheur en dépensant de la Bravoure et réussir automatiquement leurs Actions. Mais ce n'est qu'un réconfort temporaire...

ATOUT ♦

Durant une aventure, le joueur sera parfois dans une situation où il pourra utiliser son Atout et améliorer son résultat.

♦ FONCTIONNEMENT DE L'ATOUT ♦

Quand l'Atout s'applique, le joueur peut relancer les D affichant 6 après un lancer. Tous les 6 sont relancés jusqu'à ce qu'ils n'affichent plus 6.

L'Atout peut être très utile, offrant une chance supplémentaire de réussir une Action ou d'obtenir des Succès supplémentaires !

EXEMPLE

Ryn désire forcer un coffre. Par chance, son Atout "Spécialiste des coffres" s'applique ! Le Meneur l'autorise à lancer 6D (cumul de ses Attribut, Trait et Objet) et obtient 2, 2, 6, 3, 6, et 4. Son Action est pour le moment un échec, mais son Atout lui permet de relancer les 6 quand elle s'attaque à un coffre. Elle relance donc 2D et obtient 5 et 1. Elle obtient 1 Succès et son Action est une réussite ! Sur le fil !

QUAND L'ATOUT S'APPLIQUE :

- ♦ Relancer tous les 6 jusqu'à ce qu'ils n'affichent plus 6 ♦

♦ DÉFAUT

Parfois, c'est le Défaut d'un personnage qui va se révéler dans une situation. C'est le Meneur de Jeu qui décide quand le Défaut intervient dans une scène.

♦ FONCTIONNEMENT DU DÉFAUT ♦

Quand un personnage est confronté à une situation où son Défaut pourrait entrer en jeu, le Meneur peut décider de l'activer. Il prend alors temporairement le contrôle du personnage, ce qui peut amener à des moments plutôt cocasses et à de sérieux retournements de situation !

La prise de contrôle du personnage par le Meneur doit être succincte, juste le temps d'épicer la scène. En échange, le joueur reçoit 1 point de Bravoure.

EXEMPLE

En voulant quitter la propriété qu'elle vient de dévaliser, Ryn décide de passer par un petit jardin sur le côté de la bâtisse. Elle s'avance prudemment dans l'obscurité et entend des grognements... Des chiens ! Son Défaut étant "Peur des chiens", le Meneur prend temporairement le contrôle de Ryn. Il décide que Ryn panique et s'enfuit sans faire attention à sa direction. Elle se retrouve quelques dizaines de mètres plus loin, essouffée, devant... une patrouille de la Garde de Nuit !

QUAND LE DÉFAUT S'APPLIQUE :

- ♦ Le Meneur prend le contrôle du personnage ♦
- ♦ Le joueur gagne 1 point de Bravoure ♦

MENACES ♦

Les personnages vont affronter de multiples dangers, des situations où réussir une simple Action ne suffira pas... Pour toutes ces scènes où le Meneur voudra apporter de la tension, il pourra faire appel aux Menaces !

Une Menace peut prendre beaucoup de formes différentes, la plus commune étant un combat. Mais une Menace peut également être une scène d'infiltration, une course-poursuite, une dispute orale, une scène d'investigation, etc.

♦ FONCTIONNEMENT ♦

Chaque Menace dispose d'un score de départ, fixé par le Meneur de Jeu. Ce dernier peut choisir de dévoiler aux joueurs ce score, ou bien de le garder secret s'il le désire. S'en suit une série d'Actions des joueurs pour combattre cette Menace.

Les joueurs choisissent entre eux quel sera l'ordre du tour. Une fois qu'ils auront décidé dans quel ordre ils agiront, cet ordre doit être conservé jusqu'à la résolution de la Menace.

Chaque joueur accomplit ensuite, et dans l'ordre du tour, une Action comme à l'accoutumée. Chaque Succès obtenu fait baisser la Menace de 1.

EXEMPLE

Le Meneur annonce un combat contre la Garde de Nuit. Il estime qu'il s'agit d'une Menace au score de 10 ! Victoria et son groupe définissent l'ordre du tour et décrivent chacun leur tour leurs Actions de combat.

Après une Action réussie, un joueur peut dépenser autant de points de Bravoure qu'il le souhaite pour abaisser d'autant le score de la Menace. Une bonne idée pour rendre son Action extraordinaire et en finir au plus vite !

Une fois le score de la Menace amené à 0, alors elle est vaincue !

Il est toujours possible de gagner des points de Bravoure et d'Infortune pendant un affrontement.

EXEMPLE

C'est au tour de Victoria de décrire son Action. Elle annonce : "Je fonce tête baissée vers les soldats et décoche plusieurs coups de ma fidèle rapière !" Elle lance les D et cumule 2 Succès (elle gagne donc 1 point de Bravoure) ! La Menace baisse de 2 (et arrive donc à 8). Elle décide de dépenser 1 point de Bravoure qu'elle avait déjà en stock pour abaisser la Menace à 7. Le Meneur décrit : "Tu fais un ravage parmi les ennemis qui ne s'attendaient pas à une telle attaque ! Plusieurs d'entre eux sont déjà à terre !"

♦ CONTRE-ATTAQUE ♦

La Menace n'agit jamais d'elle-même. Dans le cas d'un combat, les ennemis (interprétés par le Meneur) n'ont pas d'Actions propres, ils interviennent lors des Échecs des joueurs. Quand un joueur échoue lors de son Action, il récolte 1 point d'Infortune, comme d'habitude. Le Meneur décrit alors comment la Menace s'en est prise au personnage.

MENACES (suite) ♦

EXEMPLE

C'est à nouveau au tour de Victoria qui décrit au Meneur : "Je me faufile entre les gardes pour arriver derrière l'un d'entre eux et l'attaquer sournoisement !". Elle lance les D mais n'obtient aucun 1. C'est un Échec et elle récolte 1 point d'Infortune. Le Meneur répond alors : "Le soldat est expérimenté et esquive ton coup. Il en profite pour te frapper du pommeau de son épée !"

♦ VARIER LES ACTIONS ♦

Quelle que soit l'Action entreprise par un joueur, ses Succès mettront à mal la Menace. Il est donc possible, et encouragé, de varier les descriptions. Un joueur peut décrire comment il combat directement les ennemis, mais aussi comment il décide de se moquer d'eux depuis le toit d'une maison voisine. Tout peut faire baisser le score de la Menace !

♦ FLEXIBILITÉ ♦

Une Menace est flexible. Dans le cas d'un combat, elle ne définit pas un nombre d'ennemis fixe. Une Menace de 10 ne veut pas dire qu'il y a 10 ennemis (c'est possible, mais pas systématique). Il se peut, par exemple, que les joueurs déciment la totalité des ennemis alors que la Menace n'est pas encore à 0. Le Meneur peut alors décréter que des renforts débarquent, ou qu'un innocent est pris en otage par un ennemi resté caché.

EXEMPLE

Victoria et le reste de son groupe semblent être venus à bout de la Garde de Nuit. Mais la Menace a encore un score de 2. Le Meneur déclare alors : "Vous entendez un carreau d'arbalète siffler dans les airs et s'écraser contre les pavés. D'autres soldats sont postés sur les toits ! Que faites-vous ?"

♦ CALCULER LE SCORE ♦

Le score d'une Menace est défini arbitrairement par le Meneur, mais celui-ci voudra peut-être estimer un score ni trop faible ni trop élevé, pour ne pas que la scène s'éternise. Pour se faire, le Meneur doit d'abord estimer qu'elle est le nombre moyen de Succès qu'un joueur peut accomplir par Action. Il multiplie alors ce nombre par le nombre de joueurs, puis le multiplie encore par le nombre de tours qu'il souhaite voir la scène durer.

♦ VARIANTE ♦

Pour une scène de combat, vous pouvez utiliser une Menace pour chaque adversaire. Cette méthode se rapproche de l'idée des Points de Vitalité des jeux de rôles classiques et pourrait mieux correspondre à votre style de jeu et aux habitudes de vos joueurs.

- ♦ Chaque Succès fait baisser la Menace de 1 ♦
- ♦ Dépenser 1 Bravoure = la Menace baisse de 1 ♦

EXPÉRIENCE ♦

Si vous jouez en campagne (sur plusieurs sessions), les joueurs pourront gagner et dépenser des points d'Expérience, ou XP, pour faire évoluer leurs personnages.

♦ GAGNER DE L'EXPÉRIENCE ♦

À la fin d'une session de jeu, chaque joueur reçoit **1 XP pour avoir participé**. Chaque partie compte, même si les joueurs ne sont pas parvenus à la fin de l'aventure prévue par le Meneur.

À la fin d'une aventure (le scénario prévu par le Meneur), chaque joueur gagne également **1 XP supplémentaire**.

EXEMPLE

Victoria est arrivée à la fin de l'aventure prévue par son Meneur. Elle gagne donc 1 XP pour avoir participé et 1 XP pour avoir fini l'aventure en question. Elle a donc gagné 2 XP cette fois-ci.

Chaque joueur a également cumulé des points de Bravoure durant la partie. S'ils en ont encore, ils peuvent en convertir autant qu'ils veulent en XP. 1 point de Bravoure équivaut à 1 XP. La Bravoure restante est conservée pour la prochaine partie.

EXEMPLE

Victoria a accumulé 5 points de Bravoure pendant la dernière partie. Elle décide d'en convertir 4 en 4 XP et garde 1 point de Bravoure, au cas où, pour bien débiter la prochaine session de jeu.

♦ LA FORCE DU GROUPE ♦

Tous les points d'Expérience gagnés (même ceux convertis depuis la Bravoure) sont d'abord collectés pour le groupe.

Une fois l'XP gagnée, on cumule les points de tous les joueurs pour obtenir l'XP de groupe. On divise ensuite cette somme par le nombre de joueurs (en arrondissant au supérieur) pour la redistribuer à chacun. L'XP redistribuée peut être gardée indéfiniment par le joueur.

EXEMPLE

Victoria a donc gagné 6 XP au total (pour la participation, pour avoir terminé une aventure et en convertissant de la Bravoure). Ces 6 points sont mis en commun avec le reste de son groupe de jeu, pour un total de 32 XP. Le groupe étant composé de 5 joueurs, chacun gagne donc 7 XP ($32/5=6,4$ arrondi au supérieur, donc 7).

Ceci permet à tous les joueurs de recevoir le même nombre d'XP et d'éviter une progression déséquilibrée. De plus, un joueur qui intègre une campagne avec des joueurs expérimentés pourra profiter de l'XP de groupe pour rattraper plus vite son retard en terme d'évolution.

À LA FIN D'UNE SESSION :

- ♦ 1 XP pour la participation ♦
- ♦ 1 XP en plus si l'aventure est terminée ♦
- ♦ On peut convertir sa Bravoure en XP ♦

ÉVOLUTION ♦

Toute l'expérience gagnée peut être utilisée par les joueurs pour faire évoluer leurs personnages. Ils pourront augmenter leurs Attributs, leurs Traits et également leurs Objets.

♦ CRÉATION D'UN ÉLÉMENT ♦

Un joueur peut créer de nouveaux Traits ou Objets. Comme à la création du personnage, il est libre de choisir ces éléments, en accord avec le Meneur de jeu.

Chaque nouveau Trait ou Objet coûte 1 XP.

Il est préférable de choisir de nouveaux Traits cohérents avec ce qu'a accompli le personnage durant les précédents scénarios.

Dans le cas d'un Objet, il faut pouvoir justifier sa présence (par exemple : l'avoir trouvé plus tôt dans le scénario, ou l'avoir acheté chez un marchand).

♦ AUGMENTATION D'UN ÉLÉMENT ♦

Pour augmenter un Attribut, un Trait ou un Objet, il suffit de dépenser autant d'XP que le carré du nouveau score. Il est obligatoire de monter niveau par niveau, impossible de passer outre des niveaux intermédiaires.

Il n'y a théoriquement aucune limite maximale pour l'augmentation d'un Élément.

En cas d'augmentation d'un Objet, le joueur doit justifier narrativement l'amélioration de celui-ci.

Nouveau score	Coût en XP
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64
9	81
10	100

EXEMPLE

Victoria décide d'améliorer sa "Rapier d'argent". Pour la passer de 1 à 2, cela lui coûte 4 XP. Pour justifier l'amélioration de son arme, elle explique au Meneur de Jeu vouloir trouver un forgeron de talent. Le Meneur accepte, étant donné qu'elle est dans une cité où trouver un forgeron n'est pas un problème.

Bien évidemment, les points d'Expérience non-utilisés peuvent être stockés par un joueur pour un plus gros achat par la suite.

AUGMENTER UN ATTRIBUT/TRAIT/OBJET :

- Coût en XP = carré du nouveau score •
- La création/augmentation d'un Objet doit être justifiée scénaristiquement •

• CONSEILS •

CAMPAGNES ♦

BRAVOURE & INFORTUNE est un système pensé pour des parties faciles à préparer, mais aussi et surtout pour être utilisé en campagne.

♦ MONTÉE EN PUISSANCE ♦

Durant ses premières parties, un personnage récoltera rapidement de l'Infortune. Ces premières sessions seront pleines de tension mais, avec de la persévérance, les personnages deviendront de plus en plus puissants et efficaces dans de multiples domaines. La mécanique du système le fera vite ressentir aux joueurs.

Plus un personnage sera évolué, plus il lancera de D et moins il risquera de récolter de l'Infortune. Ses chances de Succès vont croître et accumuler de la Bravoure sera de plus en plus rapide et facile. Tant mieux, car faire évoluer ses statistiques vers de hauts scores coûte cher !

Bref, il y a une vraie sensation de montée en puissance dans le jeu, représentée par le lancement de brouettes de D.

♦ IMPLICATION ♦

Une grande part est laissée à l'imagination du joueur dans la création de son personnage. Ses Traits et Objets principaux sont l'oeuvre de son imagination et c'est un point important. Il est intéressant de donner des idées aux joueurs, de les guider dans leurs choix, voire de leur donner une liste de Traits et Objets en accord avec l'univers,

mais il ne faut pas hésiter à leur laisser le choix final. Plus on donne de la liberté aux joueurs, plus ils s'attacheront à leurs personnages et, par extension, à l'histoire.

♦ PERSONNALISATION ♦

Lors d'une campagne, les joueurs augmenteront régulièrement leurs Traits et Objets. Une bonne idée pour renforcer leur montée en puissance et de renommer ces éléments au fur et à mesure que leurs scores augmentent.

EXEMPLE 1

Un joueur pourrait jouer un mage avec le Trait "Disciple de l'École des Tempêtes 1" et, plus tard dans la campagne, voir ce Trait évoluer en "Grand Maître des Tempêtes et du Tonnerre 5".

EXEMPLE 2

Dans le même esprit, un guerrier peut démarrer une aventure avec une simple "Épée rouillée 1" et finir la campagne avec une "Épée mythique forgée par Brokk 6".

- ♦ Tout vient à point à qui sait attendre, tous les joueurs seront, à un moment, assez puissants pour lancer des brouettes de D ! ♦
- ♦ Laisser de la liberté aux joueurs dans la création et l'évolution de leurs personnages ♦
- ♦ Ne pas hésiter à renommer des Traits et des Objets lorsque leurs scores augmentent ♦

EXEMPLES ♦

Ce système permet d'accomplir n'importe quel type d'Action avec la même et unique règle. Cependant, certaines Actions particulières pourraient demander des règles particulières. Les exemples qui suivent sont là pour démontrer qu'il n'y a pas forcément besoin de règles additionnelles.

♦ COMBAT ♦

Les combats peuvent être facilement gérés via une Menace (cf. *Menaces* p. 34). La variété des styles de combat peuvent être représentés via des Traits. Les Traits "*Je connais le kung fu*" et "*Jamais sans ma hâche à deux mains*" fonctionnent de la même façon, mais ils définissent comment les personnages agissent. Il ne s'agit que de descriptions différentes de la part des joueurs, le reste est identique : on lance des D, on compte les Succès, on détruit la Menace.

♦ MAGIE ♦

Dans la plupart des jeux de rôle, la magie fait souvent l'objet d'un sous-système à part. Ici, un simple Trait peut aussi suffire ! Imaginons un mage ayant pour Trait "*Disciple de l'Université du Feu*". Ce personnage pourra alors effectuer des Actions et combattre des Menaces de la même façon qu'un guerrier. Il lui suffit de décrire un sort correspondant à son Trait. Encore une fois, les Traits guident les descriptions des joueurs.

♦ SANTÉ MENTALE ♦

Dans le cadre d'une enquête surnaturelle menant les joueurs au bord de la folie, il serait intéressant de gérer la santé mentale des personnages. Et si l'Infortune faisait déjà l'affaire ? Comme précisé plus tôt dans ce livret (cf. *Infortune* p. 28), l'Infortune est à la fois la vitalité et l'énergie d'un personnage. Elle peut être aussi la santé mentale.

Quand un personnage subit un Échec alors qu'il affronte une abomination, le point d'Infortune qu'il reçoit représente son avancement vers la folie.

Vous pouvez tout à faire renommer l'Infortune en Peur, et le Malheur en Folie pour mieux vous immerger dans ce type d'univers !

♦ CONDUITE/PILOTAGE ♦

Conduire ou piloter n'est pas plus différent qu'une autre Action. Un Trait "Pilote hors-pair" suffit !

Dans le cas d'une course-poursuite, le Meneur peut la considérer comme une Menace où chaque Action de conduite/pilotage permet de faire baisser son score.

♦ MECHAS ♦

Fan de gros robots, vous avez envie de piloter des mechas ? Oui, vous pourriez utiliser un Trait pour ça. Mais si vous avez envie d'avoir un mecha complètement personnalisé et de le customiser

EXEMPLES (suite) ♦

au fur et à mesure d'une campagne, pourquoi ne pas en faire un personnage à part entière ? On peut tout à fait imaginer une nouvelle fiche pour ce robot et que les joueurs alternent entre leurs personnages et leurs fantastiques robots géants !

♦ SUPER-HÉROS ♦

Les super-héros ne sont pas si différents des magiciens en terme de jeu. Un personnage ayant des pouvoirs fantastiques pourrait les matérialiser sous la forme d'un Trait.

EXEMPLE

Par exemple : on peut imaginer qu'un personnage ayant été mordu par une araignée radioactive aurait comme Traits : "Agilité hors-norme", "Lanceur de toiles d'araignée", "Sens aiguisés" ou bien encore "Photographe indépendant en free-lance".

De par sa mécanique d'Actions à base de Traits et de Succès contre des Menaces, ce système abolit complètement la notion de niveaux de puissance. En théorie, un super-héros aux pouvoirs incroyables a autant de chance d'abaisser le score d'une Menace qu'un simple soldat.

Il ne faut pas voir les Succès accomplis par un joueur comme des dégâts infligés à la Menace. Il s'agit plus de l'impact qu'un personnage peut avoir sur l'avancement de l'histoire.

Il est donc tout à fait envisageable d'avoir dans la même aventure des personnages aux capacités réellement différentes, sans problème d'équilibre.

♦ POUR CONCLURE

BRAVOURE & INFORTUNE a été inspiré par de nombreux autres jeux auxquels il serait malvenu de ne pas rendre hommage :

Wushu de Daniel Bayn, *The Pool* de James V. West, *Sexy Battle Wizards* de Grant Howitt, *Barbarians of Lemuria* de Simon Washbourne, les publications de poche du Grümph et sans doute bien d'autres que j'ai oubliés...

Ce jeu n'existerait pas sans le travail de tous ces formidables auteurs. Merci à eux.

♦ LICENCE ♦

Le texte de ce jeu est distribué sous une licence libre Creative Commons. Cette licence vous autorise à le transformer et à l'utiliser pour vos propres créations, y compris commerciales. La seule contrepartie étant de créditer *BRAVOURE & INFORTUNE* dans votre travail (plus d'informations en bas de page).

Merci d'avoir téléchargé ou acheté ce jeu qui, je l'espère, vous offrira d'agréables moments à lancer des brouettes de dés en famille ou entre amis !



Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution 4.0 International. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Attributs

Vigueur
Agilité
Esprit
Aura

Nom

.....

XP

.....

XP totale

.....

BRAVOURE**INFORTUNE****Traits**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Objets

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Atout

.....

Défaut

.....

Joueur

Portrait

Campagne

Historique

Quelles sont mes origines ? +

Où en suis-je aujourd'hui ? +

Quel est mon but ? +

Équipement

Notes

♦ ACCOMPLIR UNE ACTION ♦

- ♦ Lancer autant de D que Attribut + Trait + Objet.
- ♦ Chaque 1 est un Succès.
- ♦ Chaque Succès supplémentaire au delà des Succès requis rapporte 1 point de Bravoure.
- ♦ Si vous n'obtenez aucun Succès, c'est un Échec et vous obtenez 1 point d'Infortune.
- ♦ Si, immédiatement après un lancer, votre Infortune est plus élevée que le plus haut D du lancer, alors un Malheur s'abat sur vous !
- ♦ Chaque Succès fait baisser la Menace de 1.

♦ ATOUT & DÉFAUT ♦

- ♦ Si l'Atout s'applique, relancer tous les 6 obtenus de son lancer jusqu'à ce qu'ils n'affichent plus 6.
- ♦ Si un Défaut s'applique, le Meneur peut prendre brièvement le contrôle du personnage. Le joueur gagne 1 point de Bravoure en contrepartie.

♦ UTILISER LA BRAVOURE ♦

- ♦ Réussir automatiquement une Action.
- ♦ Ajouter 1 Succès après une Action réussie.
- ♦ Inventer un élément dans le scénario.
- ♦ L'offrir à un autre personnage avant son lancer.
- ♦ La convertir en points Expérience.

♦ ÉVOLUTION ♦

- ♦ Améliorer un Attribut/Trait/Objet = carré du nouveau score.
- ♦ Nouveau Trait ou Objet = 1 XP.
- ♦ La création/augmentation d'un Objet doit être justifiée scénaristiquement.

