

AUBAINE



LIVRE DU MJ

LIVRE • V0.2.1

AUBAINE

LIVRE DU MJ

Livre • v0.2.1

LIVRE DU MJ

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.919bafad

DIRIGER UNE PARTIE

Le MJ décrit le monde, joue tout ce qui n'est pas un personnage joueur, et tranche ce que les règles laissent ouvert. Il ne joue pas contre la table.

Ce livre rassemble ce qui n'appartient qu'à lui. Tout le reste, y compris les règles qu'il applique, est dans le Livre du joueur.

CE QUE VOUS DÉCIDEZ

L'ensemble de départ

Les deux Arbres proposés, les Espèces disponibles, et les 25 PX, 22 PM et 3 PP que reçoit un personnage neuf. Annoncez toute modification avant que la table commence : une partie unique et une campagne longue n'ouvrent pas sur les mêmes chiffres.

La paire de chaque Jet

Aucune **Aptitude** n'appartient à une **Caractéristique**. C'est vous qui lisez la manière d'agir annoncée et choisissez la paire. Récompensez la description : c'est le seul levier qui pousse un joueur à dire comment il s'y prend plutôt que ce qu'il jette.

Le DD

Quand aucune règle ne l'imprime. Servez-vous de l'échelle, et rappelez-vous qu'une action triviale ne demande pas de Jet.

Le Karma

Quand un point est mérité, et dans quel emplacement il tombe. Un emplacement déjà rempli n'en reçoit pas de second.

Les récompenses

Les PX à chaque obstacle significatif, les PM et les PP par jalon. Annoncez lequel vous accordez avant que les joueurs choisissent quoi que ce soit.

Le butin

Les sources exploitables, leur Dé de butin et leur Table de butin, et le DD d'un prélèvement ciblé.

CE QUE VOUS NE DÉCIDEZ PAS

Ce qu'un personnage fait. Un joueur décide de ses actes ; vous décidez de ce que le monde en fait.

Ce qu'un joueur fabrique. La disponibilité réelle vient des composants, des recettes et des risques de fabrication, pas d'une autorisation.

Ce qu'une pièce ou une Compétence accorde. Ces nombres sont imprimés sur elles. Si une valeur vous gêne, changez l'entrée, pas la règle au moment où elle tombe.

TRANCHER AU MOMENT

Trois réflexes couvrent la plupart des cas.

Demandez ce qu'ils cherchent à obtenir. Une action sans but annoncé n'a pas de DD possible. « Je fouille la pièce » devient jouable dès qu'on sait ce qu'on espère y trouver.

Ne lancez pas pour ce qui est acquis. Un Jet coûte du temps à la table et doit décider quelque chose. Si la réussite ne change rien, ou si l'échec ne coûte rien, donnez le résultat.

Dites le prix avant le lancer. Ce que la tentative coûte et risque se dit avant que les dés tombent, jamais après. C'est ce qui rend un échec acceptable.

CE QUI RESTE À ÉCRIRE

Ce livre ne couvre pas encore la conduite d'une campagne, la construction d'un lieu, l'écriture d'une créature ni la préparation d'une séance. Aubaine n'a ni fiche de créature ni format d'aventure publiés.

Les trois chapitres qui suivent traitent ce qui est chiffré aujourd'hui : peser une rencontre, concevoir une Compétence, et éprouver l'équilibre.

MENACE ET RENCONTRES

La Menace estime la puissance d'une créature dans une confrontation. Elle sert à préparer une rencontre vite. Elle ne garantit pas son issue.

Menace = total des PM accordés + total des PP accordés

LA LIRE SUR UN PERSONNAGE

Partez de ce que le personnage a reçu à la création, puis ajoutez toutes les récompenses de PM et de PP accordées depuis.

Vous n'avez pas à regarder comment il les a répartis. Une valeur abaissée à -1 rend 1 PM qui est dépensé ailleurs, donc la somme nette ne bouge pas : ce qui compte est ce que vous avez donné, pas ce qu'il en a fait.

Un personnage de départ standard possède donc une Menace de 25.

Les PX n'entrent pas dans le calcul. Ils décident des Compétences, des combinaisons et de la forme que prend la puissance, pas de sa quantité : les budgets d'effet, la **Mémoire** et l'**Énergie** s'en chargent.

La Menace n'est pas un niveau. Elle ne limite aucun achat, aucune fabrication et aucune possibilité dans la fiction. Elle ne change rien pour le joueur, qui n'a aucune raison de connaître la sienne.

LA MENACE DU GROUPE

Menace du groupe = somme des Menaces des personnages

Quand tout le monde a reçu la même chose, calculez une Menace individuelle et multipliez. Quatre personnages de départ font une Menace de groupe de 100.

LES MONSTRES

Un monstre indique ses totaux de PM et de PP, et leur somme. Il emploie les mêmes **Caractéristiques**, **Aptitudes**, **Jets**, ressources et structures de Compétence que les personnages.

Répartissez ses points selon son rôle réel : dégâts, endurance, mobilité, soutien, contrôle, information, polyvalence. Deux monstres de Menace égale peuvent se jouer très différemment, et c'est le but.

Une valeur élevée doit avoir une façon claire de s'exprimer, dans la fiche ou dans les tactiques. Une Caractéristique haute que le monstre n'emploie jamais est une Menace payée pour rien.

Une **Action** de boss, une réduction de dégâts, une phase ou une défense spéciale passe par une ressource, une activation ou une limitation explicite. Rien ne s'ajoute après le calcul de la Menace.

Une créature de Menace 0 n'est pas un adversaire autonome. Elle est un élément de décor, un danger, une partie d'un groupe, ou une créature invoquée par une autre règle.

COMPOSER UNE RENCONTRE

Additionnez la Menace des adversaires et comparez-la à celle du groupe.

Ratio de rencontre = Menace ennemie / Menace du groupe

RATIO	DIFFICULTÉ ESTIMÉE
moins de 0,25	Triviale
0,25 à 0,39	Facile
0,40 à 0,59	Standard
0,60 à 0,79	Difficile
0,80 à 1,00	Extrême
plus de 1,00	Écrasante

Lisez bien l'échelle : une rencontre à Menace égale est Extrême, pas Standard. Un adversaire aussi puissant que le groupe entier constitue une opposition comparable, ce qui est déjà la limite haute de ce qu'une table encaisse.

Contre un groupe de Menace 100, une Menace ennemie de 50 donne 0,50 et une rencontre Standard. Une Menace de 75 donne 0,75 et une rencontre Difficile.

CONCEVOIR UNE COMPÉTENCE

Une Compétence nouvelle se conçoit dans cet ordre : ce qu'elle est, ce qu'elle coûte, ce qu'elle fait, puis son prix en PX. La prose vient en dernier, sinon elle invente des mécaniques pour justifier ses phrases.

TYPE ET ACTIVATION

Trois types existent.

Active

Activée volontairement, elle coûte un temps d'action.

Passive

Applicable volontairement, continuellement ou automatiquement.

Spéciale

Son propre texte définit son fonctionnement, parce qu'elle n'entre ni dans Active ni dans Passive.

L'activation dit ce qu'elle prend : une **Action**, une **Action Bonus**, une **Réaction** avec son déclencheur, un temps en tours, un temps en minutes ou en heures, ou rien pour une passive.

Une Réaction énonce son déclencheur dans la première phrase de sa description, jamais dans son activation.

LES ÉTIQUETTES

Une étiquette est un levier d'équilibrage : une autre Compétence, un objet ou un état peut viser d'un coup toutes celles qui la portent. Pour chacune des trois cases, Pratique, École et Spéciale, demandez-vous si la Compétence en a besoin, pour l'équilibre, pour sa saveur ou pour une combinaison. Si la réponse est non, la case reste vide. Les Compétences de base n'en portent aucune.

Choisissez parmi les étiquettes existantes. En inventer une pour une seule Compétence ouvre une combinaison de plus dans tout le jeu sans rien apporter à la table. Une nouvelle étiquette se justifie par un manque réel, ou par une mécanique partagée entre plusieurs Arbres, comme le Cri.

Toutes les Écoles n'acceptent pas toutes les Pratiques : une Manœuvre reste dans les Écoles du combat, un Cri dans ce qu'une voix peut porter.

L'étiquette Déchaîné signale une Compétence déchaînée au sens du budget d'effet, plus bas : le joueur compose son effet au moment de la jouer.

LE BUDGET D'EFFET

Le repère de comparaison est l'Unité d'effet. C'est un outil de conception ; il n'apparaît jamais dans le texte que lit un joueur.

Une Unité d'effet vaut approximativement un dé de dégâts, 1d10 par défaut, ou un dé de soin ou de PdV temporaires, 1d4 par défaut, ou un effet secondaire standard. Un effet secondaire peut remplacer un dé de dégâts, ou réduire sa taille d'un cran.

Le budget dépend de la souplesse laissée au joueur :

- une Compétence déchaînée, dont le joueur compose l'effet au moment de l'employer, produit X Unités pour un coût de X ;
- une Compétence ordinaire, à l'effet fixé d'avance, produit X + 1 Unités pour le même coût.

L'écart paie la contrainte. Un effet décidé à l'avance vaut moins qu'un effet choisi au bon moment.

La ressource par défaut est l'Énergie. Une règle peut employer les PdV ou le Karma, qui pèsent plus lourd : le Karma ne revient à aucun repos.

PORTÉES ET ZONES

Les portées de référence sont le contact à 1,5 mètre, l'allonge à 3 mètres, et la distance à 9, 12 ou 18 mètres. Une autre valeur est permise quand la Compétence la justifie.

Une zone donne sa forme et ses dimensions en multiples de 1,5 mètre. Son budget dépend du nombre de cibles qu'elle devrait raisonnablement toucher, pas de sa surface exacte.

ÉPROUVER L'ÉQUILIBRAGE

Les valeurs de ce livre sont une calibration de départ. Les tests décident lesquelles restent.

Ce chapitre est un protocole, pas une règle du jeu. Rien ici ne s'applique à la table.

CE QU'IL FAUT NOTER

Par personnage

Les PM et PP accordés et la Menace qui en découle, les niveaux de Vitalité, de **Mémoire** et d'**Énergie**, les PdV et l'Énergie maximum et restants, la Mémoire utilisée, la CA, les modificateurs de **Jet** et les **DD** courants, les dégâts, soins et contrôles produits, et le **Karma** reçu puis dépensé.

Par monstre

Les mêmes données, plus le nombre d'**Actions**, d'**Actions Bonus** et de **Réactions** réellement employées, et les résistances ou défenses spéciales qui se sont déclenchées.

Par rencontre

Les deux Menaces et le ratio annoncé, le nombre de participants de chaque côté, le nombre de rounds, les ressources dépensées, les personnages tombés en **Agonie** ou morts, les Actions ou tours supprimés, les interactions décisives de terrain ou d'information, et la difficulté ressentie comparée à la difficulté annoncée.

Ce dernier écart est la mesure qui compte. Le reste sert à l'expliquer.

LES CONSTRUCTIONS À COMPARER

À Menace égale, faites tourner au minimum une construction qui concentre son Énergie, une polyvalente qui consomme de la Mémoire, une endurante qui investit en Vitalité, une de soutien ou de contrôle, et une hybride.

Les scénarios doivent laisser des **Caractéristiques** et des **Aptitudes** variées peser sur l'issue. Un échange de dégâts dans une pièce vide ne teste qu'une chose et valide toujours la même construction.

LES SÉRIES

Répartition des PP

Mêmes PM et PP, répartitions différentes entre Vitalité, Mémoire et Énergie.

Répartition des PM

Mêmes totaux, Caractéristiques et Aptitudes différentes. Vérifiez que chacune a de vraies occasions de peser.

Concentration et polyvalence

Compétences bon marché, Compétences chères et ensembles polyvalents, sur une rencontre puis sur un cycle complet de ressources.

Composition

À ratio égal, comparez un adversaire solitaire, quelques adversaires puissants, plusieurs adversaires ordinaires, et un grand nombre d'adversaires faibles.

Équipement

Les objets qui ajoutent directement aux Jets, aux DD, aux Caractéristiques, aux Aptitudes ou aux ressources. Leur apport doit se convertir en PM ou PP équivalents, sinon il demande une révision manuelle.

LES QUESTIONS OUVERTES

1. La somme des PM et des PP prédit-elle correctement la puissance de répartitions différentes ?
2. Les trois voies de Potentiel restent-elles comparables sur des rencontres variées et sur un cycle complet ?
3. Les répartitions de PM produisent-elles des rôles distincts sans créer de valeurs mortes ?
4. Les budgets d'effet tiennent-ils les Compétences à une valeur comparable malgré des usages très différents ?
5. Le ratio de Menace prédit-il les difficultés annoncées ?
6. Un même ratio reste-t-il pertinent quand le nombre d'adversaires change ?
7. Un adversaire solitaire dispose-t-il d'assez d'interactions sans dépasser son économie de

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • LIVRE DU MJ • V0.2.1.84182B49.919BAFAD

