

AUBAINE

Livre du MJ

LIVRE • V0.3.0

AUBAINE

Livre du MJ

Livre • v0.3.0

Livre du MJ

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.921b3916

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'équilibrage.

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.

Ce que le ratio suppose

Une confrontation directe, sans avantage décisif déjà acquis. Le terrain, la surprise, les objectifs, les résistances, les vulnérabilités, les informations disponibles et les décisions des joueurs déplacent le résultat réel, parfois beaucoup.

Le ratio devient peu fiable quand une rencontre repose principalement sur l'un de ces éléments :

- un effet capable d'infliger **Agonie** à un personnage en pleine santé en une seule activation ;
- la suppression répétée d'Actions ou de tours complets ;
- un grand nombre de créatures autonomes ;
- un adversaire solitaire qui n'a aucun moyen d'agir entre les tours des personnages ;
- une immunité ou une résistance qui neutralise la majorité des options du groupe.

Ces cas ne changent pas la formule. Ils indiquent où regarder en priorité avant de lancer la rencontre à la table.

Le principe d'équilibrage

La formule est aussi une contrainte de conception. À Menace égale, deux répartitions différentes doivent produire une contribution comparable, même si elles créent des styles de jeu opposés.

Quand une répartition, une Compétence ou une combinaison domine régulièrement les autres, corrigez la règle en cause. N'ajoutez pas un coefficient à la Menace : cela masque le déséquilibre au lieu de le traiter.

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, la place de l'une des **Attaques** de l'action Attaquer, 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.

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` sur une seule cible ;
- un dé de soin, `1d8` quand la Compétence prend une **Action**, `1d4` quand elle prend une **Action Bonus** ;
- un dé de **PdV** temporaires, `1d4` ;
- ou un effet secondaire standard.

Le Rang

Le Rang mesure la puissance d'une Compétence active, de 1 à 9. Comme l'Unité, c'est un outil de conception, absent de tout texte que lit un joueur. Son coût en **Énergie** détermine ses Unités.

RANG	ÉNERGIE	UNITÉS	ZONE	LIMITE ET KARMA
1	2	2	2d6	
2	3	3	4d6	
3	5	5	6d6	
4	6	6	7d6	
5	7	8	8d6	
6	9	10	11d6	1 fois par **Repos long**
7	10	11	12d6	1 **Karma**, 1 fois par **Repos long**
8	11	12	13d6	1 **Karma**, 1 fois par **Repos long**
9	13	15	14d6	1 **Karma**, 1 fois par **Repos long**

La colonne Zone donne les dégâts qu'une Compétence inflige à chaque créature touchée quand elle vise plusieurs cibles ou une zone, à la place de ses Unités sur une seule cible.

Sous le Rang 1, une Compétence à 1 **Énergie** achète 1 Unité. Un coût compris entre deux Rangs compte comme le Rang du dessous, pour son bonus d'Unités, sa limite et son prix : à tout coût, les Unités valent l'**Énergie** jusqu'à 6, l'**Énergie** plus 1 de 7 à 12, et 15 pour 13. Une Compétence coûte au plus 13 **Énergies**.

Payer une Compétence

La ressource par défaut est l'**Énergie**. Les Compétences de base sont les seules gratuites : toute autre Compétence active paie quelque chose. Une Compétence à 0 **Énergie** paie autrement : en **PdV**, en **Karma**, par une longue activation de plusieurs minutes ou heures, par une ressource qu'elle dépense, ou par une limite d'usage.

Une limite d'usage suffit à payer une Compétence qui ne coûte rien d'autre. Jouable 1 fois par **Repos long**, une telle Compétence va jusqu'au budget du Rang 1, 2 Unités ; jouable 1 fois par **Repos court**, jusqu'à 1 Unité. Une limite plus fréquente, par combat ou par tour, ne remplace pas un coût.

Au Rang 6, une Compétence paie son **Énergie** et se limite à 1 fois par **Repos long**. Aux Rangs 7 à 9, elle paie son **Énergie** et 1 **Karma**, et se limite à 1 fois par **Repos long**. Chaque Compétence a sa propre limite : deux Compétences de Rang 6 se jouent chacune 1 fois par **Repos long**. Le **Karma** pèse plus lourd que l'**Énergie** : il ne revient à aucun repos.

Aux Rangs 7 à 9, l'**Énergie** peut être remplacée en entier par 3 **Karma**, le **Karma** du Rang compris, ou en tout ou en partie par des **PdV**. Chaque **Énergie** remplacée coûte environ 2,5 **PdV** : payée entièrement en **PdV**, une Compétence de Rang 7 coûte `7d6` **PdV**, une de Rang 8 `8d6`, une de Rang 9 `9d6`. Dans tous les cas, la limite et le **Karma** du Rang restent.

Fixe ou déchaînée

Une Compétence fixe et une Compétence **Déchaînée** suivent la même table : leur **Énergie** détermine leurs Unités. Une Compétence fixe dépense ses Unités quand on la conçoit, et son effet est arrêté d'avance. Une Compétence **Déchaînée** laisse le joueur et le MJ les dépenser à la table. Les échanges suivants disent ce que coûte chaque choix, dans les deux cas.

ÉCHANGE	CE QU'IL COÛTE
Plusieurs cibles ou une zone, au lieu d'une cible	Les dés de la colonne Zone du même Rang
Une zone plus grande que celle de son Rang	1 dé en moins par cran de 1,5 m de rayon, 3 m d'arête, 4,5 m de cône ou 9 m de ligne
Aucun dégât sur une **Sauvegarde** réussie ou une **Attaque** ratée, au lieu de la moitié	Chaque dé monte d'une taille : d10 en d12, d6 en d8
Un effet secondaire	Remplace un dé de dégâts
Une portée au-delà de 9 m	1 dé en moins
Un effet qui dure	Les mêmes dés répartis sur plusieurs tours, jamais plus

Une Compétence qui prend « 1 **Attaque** » garde les dégâts de cette **Attaque**, tels que l'action **Attaquer** les fixe : ceux de l'arme, ou `1d4` à mains nues, plus la **Caractéristique** employée par son **Jet**. Ses Unités s'y ajoutent. Quand elle frappe avec une arme naturelle qui remplace les mains nues, comme des sabots, des griffes ou des crocs, ses dés de dégâts comptent ce `1d4` en plus de ses Unités.

Une Compétence de Rang 3 coûte 5 **Énergies** et achète 5 Unités : `5d10` sur une seule cible à 9 mètres ou moins, `4d10` sur une cible à 18 mètres, ou `6d6` sur chaque créature d'une zone.

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. Jusqu'à 9 mètres, la portée ne coûte rien ; au-delà, elle se paie comme le dit la table des échanges.

Une zone donne sa forme et ses dimensions en multiples de 1,5 mètre. Elle grandit avec son Rang : une sphère ou un cylindre de n'importe quelle hauteur va jusqu'à 1,5 mètre de rayon par Rang, un cube jusqu'à 3 mètres d'arête par Rang, un cône jusqu'à 4,5 mètres de long par Rang et une ligne large de 1,5 mètre jusqu'à 9 mètres de long par Rang. Dans ces limites, la zone inflige les dégâts de la colonne Zone de son Rang, quelle que soit sa surface exacte ; au-delà, elle se paie comme le dit la table des échanges.

Résister, et durer

Une Compétence à laquelle on peut résister indique le **Jet** défensif exact de la cible, la formule exacte du **DD**, l'effet en cas d'échec, et l'effet en cas de réussite quand la réussite fait quelque chose. Une réussite qui ne fait qu'échapper à l'effet d'un échec ne s'écrit pas. « La cible ne subit que la moitié des dégâts » fait partie du budget, pas de la générosité.

Les dés d'un effet sur la durée suivent la table des échanges. Son texte dit quand il s'applique, combien de temps, s'il se renouvelle et s'il se cumule.

Une Compétence qui applique un état à Intensité achète les Intensités supérieures sur son budget. L'Intensité 1 doit rester comparable à ce que la fiction ordinaire produirait sans Compétence spécialisée.

Le prix en PX

Le prix d'une Compétence active suit son Rang : 10 PX par Rang, jusqu'à 90 PX au Rang 9. Une Compétence à 1 **Énergie** coûte 5 PX, et une Compétence que seule une limite paie coûte le prix du budget qu'elle atteint : 10 PX pour 2 Unités, 5 PX pour 1. Chaque achat coûte de 5 à 100 PX, par pas de 5. Une Compétence d'Espèce vaut 25 PX par défaut.

Le prix tient compte de l'impact, de la fréquence, de l'efficacité d'action, de la souplesse, de la persistance, des synergies et des limitations. La dernière décision revient au concepteur, qui note les écarts et les surveille pendant les tests.

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 PM et à PP égaux, faites tourner au minimum une construction qui met tous ses PP dans une seule voie, une qui les partage entre deux voies, une qui les répartit sur les trois, et une de soutien ou de contrôle.

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 : tout dans une voie, partagé entre deux, réparti sur les trois.

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 ressources ?
8. Quelles Compétences, quels passifs, quels équipements ou quelles combinaisons dépassent régulièrement leur valeur prévue ?
9. La formule `Menace = PM + PP` donne-t-elle encore son juste poids à un PP, maintenant que chaque PP monte une voie d'un niveau et qu'une étape majeure accorde 3 PM ou 1 PP ?
10. À quel rythme les PP doivent-ils arriver, quand une voie en demande 20 pour se remplir ?
11. À quelle fréquence le MJ doit-il accorder du **Karma**, maintenant que les Rangs 7 à 9 en dépensent ?

N'ajustez aucune constante sur des lancers isolés. Il faut des rencontres répétées, des compositions différentes, et des cycles de ressources complets.



Jeu de rôle sur table • Gratuit et ouvert

AUBAINE.IO

© AUBAINE • LIVRE DU MJ • V0.3.0.5EEB14C4.921B3916