**Hard Raid**

**1er jet Fabien Clémenti**

**Trois fois forgé FR**

**Concept**

Hard Raid est un jeu de rôle mettant en scène une équipe de mercenaires lors d’opérations périlleuses dans un monde emprunté à la dark fantasy

Les histoires que vise à produire le jeu se rapproche du style "hard boiled" où les protagonistes doivent endurer de multiples épreuves et tourments avant de parvenir (ou pas) à leur but.

Le système encourage la narration partagée et l’émergence de l’univers. La mécanique propose des choix difficiles pouvant avoir des conséquences sur le reste du groupe.

**Le cadre de jeu / l’univers**

Le monde de L’Après a subi un terrible cataclysme dont les survivants ne surent finalement rien car ils durent dans un premier temps lutter sans relâche pour leur survie.

Aujourd’hui, après un travail acharné, les Guides ont bâti des communautés solides et organisés. Ces dynasties de dirigeants et de savants ont décidé qu’il était temps de se tourner vers le passé pour comprendre.

Pour cela, il faut sortir dans l’Avant et affronter l’Anormalité sur son propre terrain, en fouillant ruines et vestiges. Quitte à y risquer sa vie. Quitte à y risquer sa conscience.

**Les protagonistes / PJ**

Les joueurs incarnent des mercenaires / explorateurs, appelés Mercos, missionnés par les Guides pour explorer l’inconnu, faire face à ses dangers et rapporter des réponses.

Ce sont des femmes et des hommes prêts à risquer leur vie pour des raisons diverses : besoin impétueux d’argent, quête de gloire, recherche d’un précédent explorateur disparu, etc.

**Créer son Mercos**

Vous pouvez partir d’une page blanche, d’une fiche pré-rempli ou utiliser votre VTT préféré.

Définissez son sexe et son âge approximatif sous la forme [début / milieu / fin] de la [décennie]. Ex. milieu de la quarantaine.

Trouvez-lui un surnom évocateur, qui le caractérise ou indique son statut / rôle dans le groupe. Ex : la Verrue, Soigneur, Coupe-langue, Courtes-pattes, Ramasse-flèches, etc.

Décrivez-le en un paragraphe, en indiquant la première impression qu’il ferait à des inconnus. Ex : Matrone peut avenante, au regard dur et triste.

Imaginez une bonne raison pour laquelle il va risquer sa vie dans L’Avant. Ex : une dette, accro à l’adrénaline, chargé de famille,

Créez deux personnages non-joueurs avec qui votre Mercos a une relation forte (positive ou négative).

Choisissez-lui une approche pour laquelle il sera particulièrement doué : Manu-militari, Sur du velours ou À bien y réfléchir…

Choisissez-lui un atout qui le sortira des pires situations : Toujours prêt, Dans mon sac il y a toujours…, ou Passe devant.

Choisissez un travers qui ne saura manquer de vous compliquer la vie : Revanchard, Bravache ou Long à la détente.

**Créer son Raid**

Au sein d’un Raid, nom que l’on donne aux groupes de Mercos, les profils et expériences sont très variés, allant de la jeune recrue candide au vétéran badasse. Quoiqu’il en soit le turn-over est élevé et la fraternité comme la loyauté sont les deux valeurs piliers de tous les Raid.

Les joueurs se concertent pour donner un nom emblématique à leur Raid, qui peut être terre à terre, goguenard ou encore cryptique. Ex : Les épées sans peur, La Bière d’abord, Les Veilleurs du matin, etc.

**Comment joue-t-on ? / Le système de jeu**

Le jeu de rôle est un jeu de société pour classiquement 3 à 5 joueurs. Il s’agit de créer une histoire à plusieurs, chaque joueur ayant en charge une ou plusieurs composantes de ce récit (personnages, créatures, évènements, etc.).

Le récit se construit pendant le jeu, sous forme de discussion entre les joueurs, qui décrivent le monde, les actions des personnages, les évènements qui surviennent. Quand une chose dite dans la réalité est accepté par tous et respecte les règles, elle arrive dans la fiction, et ne sera plus remise en cause par la suite. Dans certains cas, l’issue d’une action est décidée par la mécanique de résolution décrite ci-après. Là encore, ce résultat et ses conséquences arrivent dans la fiction sans pouvoir être remis en question par la suite.

L’un des joueurs est classiquement nommé "maître du jeu" (MJ). Il doit connaître les règles afin d’animer la partie. Il est en charge d’expliquer et d’appliquer les règles, de jouer l’adversité, de faire vivre le récit et de garantir sa cohérence.

Les joueurs restants sont classiquement nommés "personnages joueurs" (PJ). Ils doivent accepter et respecter les règles. Ils sont en charge d’un unique personnage qu’ils incarnent dans le jeu, et définissent ses agissements dans la fiction, en fonction des évènements narrer par le MJ mais aussi des actions des autres PJ.

**La mécanique de résolution**

Chaque joueur dispose en début de partie de 3 dés à 6 faces (3D6) qu’il dispose devant lui, tous sur la face 6. La conservation des faces des dés, avant ou après un jet, est primordiale tout au long de la partie.

Le maître de jeu demande un jet à un joueur quand :

* L’issue de son action est incertaine (conditions difficiles, stress, incompétence, etc.)
* son intégrité physique ou mentale est en danger (sauter entre deux immeubles, affronter une horreur inconnue, un piège le vise, etc.)
* il souhaite convaincre un PJ ou un PnJ (d’agir pour lui, d’accepter son opinion, etc.)

Dans les autres cas, la discussion continue et l’aventure progresse au rythme des échanges.

Pour résoudre l’action d’un joueur, celui-ci jette le nombre de dé qu’il souhaite parmi ceux à sa disposition. Il obtient un succès par dé faisant 5 ou plus.

Au moment du lancer, les autres joueurs diminuent tous les dés devant eux de 1. Un dé déjà sur 1 n’est pas modifié.

Le nombre de succès à obtenir pour une réussite sans conséquence est de :

* 1 pour une difficulté classique, un challenge logiquement atteignable
* 2 pour une difficulté élevée, un challenge hors de portée

Si le nombre de succès n’est pas atteint, l’action réussit au prix d’une fatalité qui atteint le ou les joueurs du groupe totalisant le plus faible score avec ses D6.

Cette fatalité peut-être un prix à payer ou une décision difficile.

Précisions :

* La première fois par sortie qu’un joueur évoque un atout, un travers, ou une approche, il gagne 1 point de chance
* Utiliser 1 point de chance permet 1 succès automatique ou d’ignorer une fatalité qui devait toucher le joueur
* Quand les 3 dés d’un joueur sont tous sur la face 1, il perd un dé.
* Quand un joueur n’a plus de dé, il est retiré de la partie (retraite, mort, disparition, etc.)