**R A M P A G E**

Par Skrif’, pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Lore

* Le monde court à sa perte, ceux qui le dirigent exploitent ses peuples et ses ressources pour leur propre profit en ignorant les signes évidents de la destruction qu’ils causent. On est en 2023… Ah non pardon. C’est valable dans tous les settings, tant que y a des gens, y a des pourris qui capitalisent.
* Vous appartenez à un groupe rebelle ou à une confrérie secrète, et vous avez décidé d’agir pour changer les choses. Cependant, la méthode douce n’a conduit qu’à des échecs successifs et vous avez décidé d’utiliser vos compétences et votre savoir pour changer la donne, tant pis si l’Histoire ne vous retient que comme criminel ou terroriste, c’est peu à payer pour sauver vos semblables.
* Vous êtes un ou une Alchimériste. Votre domaine d’expertise est l’association de la génétique et de la magie et vous vous spécialisez depuis des années dans l’étude secrète des monstres et chimères en tout genre. Vous avez réuni les ressources à votre disposition et êtes fin prêt·e à lancer votre plus grand projet : la confection de votre TITAN.
* Cette créature, l’apogée de vos compétences, est l’amalgame de tout ce que votre monde peut offrir de puissant, dangereux, terrifiant et sournois. Le prédateur ultime, conçu pour annihiler la plus toxique des proies.
* Le jeu aura pour but de suivre votre parcours et vos tentatives de création d’une telle monstruosité.

Gameplay

Perso

* Vous allez créer votre Alchimériste, qui sera aussi le personnage que vous incarnerez. Pour cela, choisissez lui une allure, une personnalité et des traits typiques qui vous permettront de l’avoir en tête et de lea jouer correctement.
* 4 caractéristiques techniques vont ensuite définir votre Alchimériste : **Budget** (Denier), **Imagination** (Coupe), **Connaissances** (Bâton) et **Matériel** (Epée). Vous attribuez à chacune un dé différent (d12, d10, d8 et d6) que vous pouvez lancer pour déterminer la valeur des caractéristiques correspondantes (vous pouvez relancer les 1).
* Faites la somme des résultats obtenus, c’est la quantité de cartes que vous allez piocher dans votre paquet de tarot (préalablement mélangé).

Titan

* Lorsque vous avez tiré votre pile de carte, posez les devant vous face cachée et prenez de quoi prendre des notes. La création de votre monstre commence.
* Si la carte que vous piochez est une Arcane majeure, il s’agit d’un imprévu dans la conception du monstre. Servez vous des symboles représentés sur l’illustration pour décrire l’imprévu et déterminer ses conséquences potentielles.
* Si vous tirez la carte à l’endroit, il s’agit d’un événement positif, qui vous permet d’ajouter 2 cartes à votre pioche (prises dans le paquet de départ et déplacées au-dessous de votre pioche).
* Si elle est tirée à l’envers, c’est une catastrophe et vous défaussez la prochaine carte que vous auriez dû tirer.

* Pour les arcanes mineures, la valeur des cartes va de 2 à 15 (11 valet, 15 pour l’as).
* Lorsque vous piochez une carte, regardez son symbole et sa valeur. Référez-vous ensuite aux grilles matricielles suivantes pour savoir de quelle façon faire évoluer la description et le comportement de votre créature, en associant les mots correspondant au symbole et à la valeur de la carte tirée. Plusieurs mots sont proposés pour vous laisser imaginer autant de possibilités que possible. Vous pouvez les utiliser tous ou n’en conserver qu’un certain nombre, le choix est le vôtre.
* Vous ajoutez la valeur de la carte à la caractéristique monstrueuse correspondante. S’il s’agit d’une tête, vous ajoutez la valeur à la caractéristique de votre choix. Il s’agit de la seule manière d’augmenter la caractéristique monstrueuse de “**Pouvoir**”.
* Notez bien l’évolution de votre créature. Plus l’une de ses caractéristiques est élevée, plus elle est performante dans le domaine associé.

| **Caractéristique** | **Description** |
| --- | --- |
| **Mobilité** | *Vitesse, agilité, réflexes… Plus la valeur est haute, plus la créature est rapide et instoppable.* |
| **Endurance** | *Résistance, résilience, santé… Plus la valeur est haute, plus la créature est difficile à blesser et plus elle peut faire des ravages longtemps.* |
| **Taille** | *Plus la valeur est haute, plus la créature est grande. Vous pouvez diviser sa taille par 2 pour doubler sa Puissance chaque fois que vous tirez un Cavalier.* |
| **Puissance** | *Force, dégâts, attaque… Plus la valeur est élevée, plus la créature fera des ravages.* |
| **Pouvoir** | *Représente les capacités spéciales du monstre, pour chaque tranche de 5 il peut gagner un pouvoir comme : cracher du feu, voler, respirer sous l’eau, faire de la télékinésie… des trucs spéciaux quoi.* |

| **Symbole** | **Caractéristique monstrueuse** |
| --- | --- |
| **Bâton** | Mobilité | *Agile, discret, instinctif* |
| **Denier** | Endurance | *Inamovible, rempart, bruyant* |
| **Coupe** | Taille | *Gigantesque, flou, polymorphe* |
| **Epée** | Puissance | *Sauvage, tranchant, épineux* |

| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Lacustre, tropical, coloré* | *Rocailleux, rugueux, raide* | *Constriction, sinueux, dominant* | *Électrique, urbain, réseau* | *Abyssal, bioluminescent, aveugle* | *Grotesque, terrifiant, boursouflé* | *Ardent, évasif, fulgurant* | *Chtonien, rampant, tellurique* | *Visqueux, omniprésent, non-newtonien* |

| **Valet** | **Cavalier** | **Dame** | **Roi** | **As** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Cyclopéen, antique, ruine* | *Division, volatil, rapide* | *Coquille, hôte, contagion* | *Chasse, rayonnant, brutalité* | *Cosmique, ténébreux, élémentaire* |

Condition de Victoire

* Pour savoir si votre Titan est suffisamment puissant pour accomplir la tâche qui lui est confiée, comparez ses caractéristiques finales à la grille suivante.

| **Caractéristiques** | **Seuil à dépasser** | **Conséquence si échec** |
| --- | --- | --- |
| **Mobilité + Endurance** | ***30*** | *Le Titan ne pourra pas atteindre toutes ses cibles avant qu’elles ne trouvent une contre-mesure et n’arrivent à l’arrêter…* |
| **Puissance + Pouvoir** | ***45*** | *Le Titan n’est clairement pas assez fort, et/ou ne dispose pas de suffisamment de ressources ou de capacités qui lui permettent de causer assez de dégâts. Les défenses de vos ennemis sont trop solides pour lui.* |

* Si le Titan n’arrive pas à ses fins (et même s’il y arrive) vous pouvez l’utiliser pour en faire un monstre dans n’importe quel autre JDR où ce sera approprié.

Références

* Fortes inspirations de King of Tokyo dans le délire, si jamais tu connais ;)