



CHASING THE DEMON HEART

Salut!

STAR RANGERS (lovers versus vilains) est ma participation à la 8ème édition de la game jam 3 fois Forgé organisée par PTGPTB. J'ai reçu des mains de Leki et R.Mike 2 jeux où des rangers over the top sauvent des veuves et des orphelins dans l'espace. Rangers, aliens, ruée vers le Goldenium : les idées de Leki et R.Mike m'ont immédiatement donné envie d'un western haut en couleur dans les étoiles. Avec des personnages flamboyants, des idées simples mélangées dans un shaker. Il ne restait plus qu'à trouver au jeu un moteur rutilant qui crache des flammes. Et à lui ajouter un peu de douceur et de paillettes pour affronter le froid de l'espace. Le résultat n'est certainement pas parfait ni pour tout le monde. Mais j'y ai mis beaucoup d'ingrédients de parties de jeux de rôle passées. Et le maximum de soins possible en 1d6 jours de travail.

Soyez des rangers ! arrêtez les vilains ! tombez amoureux ! et faites avec style et passion!

Ce jeu est placé en état d'arrestation et sous licence Creative Commons BY-SA-NC. Il est basé sur le Push SRD, développé, rédigé et édité par Cezar Capacle (<https://capacle.itch.io>).

Mise en page et illustrations sur Canva.

Loin de la vie paisible de la Fédération Galactique, la Frontière est constituée des 7 Lunes de Sang proches du trou noir **Le Béliat** où fait rage la ruée vers un précieux minerai, le **Goldenium**. La Frontière est contrôlée par la puissante Corporation Minière avec à sa tête le Général Manson. Ambitieux, criminel et brutal, Manson a le contrôle total des mines où sont extraites le Goldenium. Après avoir réduit les colonies de mineurs à l'état d'esclave, Manson a ramené à la vie 6 bandits. Ensemble, ils dominent la Frontière d'une main de fer. Excédée par leurs atrocités, la Fédération Galactique a mis leurs têtes à prix. Chaque mois, le Béliat engloutit les cercueils des inconscients qui ont osé fouler de leurs bottes les plaines arides de la Frontière. Mais il reste un espoir.

Thèmes : Les joueurs doivent s'attendre à être confrontés aux thèmes suivants : Western dans les étoiles, Esclavagisme, Aliens et mutants , Violence, Vengeance, Horreur légère

Gardes fou : A tout moment, vous pouvez demander une pause pendant la partie pour oter un sujet de la conversation, demander à revenir en arrière sur une idée ou une action pour qu'elle soit jouée autrement ou exiger un fondu au noir sur une scène pour en éluder les détails. Respectez-vous, respectez les autres joueurs. Si vous comptez utiliser ce jeu pour promouvoir le racisme, l'autoritarisme ou les violences sur des minorités, jouez à un autre jeu (ce jeu n'a pas été créé pour vous).

PERSONNAGES

Vous êtes des AS, des ROMANTIQUES, des IDEALISTES. On vous appelle : les **STAR RANGERS**. Vous combattez l'injustice et défendez les innocents. Vous le faites avec classe. Vous le faites avec votre propre style. Parviendrez-vous à contre carter les plans diaboliques du Général Manson?

Pour créer votre **STAR RANGER**, choisissez ou lancez un dé à 6 face (noté d6) un Trait pour les 6 catégories suivantes. Évitez les doublons entre joueurs. N'hésitez pas à créer vos propres options si vous en avez envie.

Donnez à votre **STAR RANGER** un nom, un genre et une brève description. Partagez ces informations avec les autres joueurs. Annoncer leur aussi votre interprétation de vos traits et créez ensemble des connexions entre vos personnages. Tout ce que vous inventez alors devient des vérités pour vos personnages et pour l'univers de votre partie. Révéler des vérités, partagez vos attentes et insufflez de la vie à votre personnage. Ne cherchez pas à tout connaître ou comprendre de votre personnage. Laissez des blancs et des zones d'ombre : vous les découvrirez en jouant.

DON

- 1 L'Amoureux : forgeuse d'émotions
- 2 Le Chariot : à la force de vie inébranlable
- 3 L'Hermite : un voyageur des ombres
- 4 Le Sans Nom : au visage malléable
- 5 L'Etoile : maîtresse des mensonges
- 6 Le Pendu : et son squelette altérable

MOTIVATION

- 1 Dettes à honorer envers une colonie minière
- 2 Votre grand amour abandonné sur la Frontière
- 3 Des réponses à vos questions sur la Fédération Galactique
- 4 Un passé trop sombre à la Compagnie Minière
- 5 Quelque chose à vous prouver
- 6 Quelqu'un à protéger dans votre équipe

TENUE

- 1 Casual chic
- 2 Fashionista
- 3 Eblouissante
- 4 Glamour
- 5 Sportswear
- 6 Dissimulante

SIGNATURE

- 1 J'agis avant de réfléchir
- 2 Ne jamais oublier les bonnes manières. JAMAIS
- 3 Je hais cette XXXXX de technologie
- 4 Paie moi un autre verre, J'en ai vraiment besoin
- 5 Je parle au fantôme de ma mère
- 6 Je parie que je peux faire ça mieux que toi

PORTE BONHEUR

- 1 Pendentif des Lunes de Sang
- 2 Gant à 6 doigts de Mighty Julia
- 3 6 coups invisible
- 4 Nano machines dans vos veines
- 5 Bras robotique couteau suisse
- 6 Boussole d'Or des 7 lunes de Maximus

ORIGINE

- 1 La Mafia des 9 Dragons
- 2 Né(e) sur la Frontière
- 3 Une planète dévorée par le Belial
- 4 Bras Armé de la Fédération Galactique
- 5 Elevé(e) par le Général Manson
- 6 Démoniaque

LE LANCER DE BASE

Chaque fois que votre personnage tente quelque chose que vous trouvez dramatiquement intéressant, lancez 1d6. Vérifiez votre résultat :

- Sur un **7 ou plus**, c'est un **RATÉ** : Vous obtenez ce que vous ne voulez pas. Ce n'est pas "vous n'obtenez pas ce que vous voulez"; mais bien vous obtenez ce que vous craignez le plus qu'il arrive.
- Sur un **5 ou 6**, c'est un **COUP FORT** : Vous obtenez ce que vous voulez. Décrivez votre succès et préparez vous à ce qu'il se passera ensuite.
- Sur un **4 ou moins**, c'est un **COUP FAIBLE**, vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a une complication. Vous pouvez choisir de lancer **+1d6**. Si vous le faites, vous devez l'ajouter à votre résultat.

COMPLICATIONS

- 1 Un personnage est affecté négativement
- 2 Un personnage est mis en danger
- 3 Un personnage perd/brise quelque chose
- 4 Une menace actuelle s'aggrave/s'intensifie
- 5 Une nouvelle menace/obstacle apparaît
- 6 Un rebondissement ou une vérité gênante est révélé(e).

L'ORACLE

Chaque fois que vous posez une question à laquelle vous et l'ensemble des joueurs ne parvenez pas à répondre, dites la réponse que vous espérez et ce que vous redoutez le plus. Puis lancez 1d6, et regardez le résultat:

- Sur un **7 ou plus**, c'est c'est pire que ce que vous redoutiez
- Sur un **5 ou un 6**, c'est ce que vous espérez
- **4 ou moins**, c'est ce que vous redoutiez, mais vous pouvez choisir de lancer +1d6. Si vous le faites, vous devez l'ajouter à votre résultat.



LA QUÊTE

MISSION

Le Général Manson est à la recherche du **Coeur Démon**, un légendaire artefact à l'origine de la création du **Bérial**. Lui et ses **6 sbires** savent qu'il se trouve sur l'une des **Sept Lunes de Sang** que le gigantesque trou noir s'apprête à dévorer. Manson sera alors capable d'engloutir n'importe quel système solaire de la Fédération Galactique en créant d'autre trous noirs. Vous devez vous emparer avant eux du **Coeur Démon** et le détruire.

AGENDA

Voici les **objectifs** que les STAR RANGERS poursuivent lors d'une mission

- Partager un lourd souvenir de votre passé
- Tenir une promesse difficile
- Révéler un plan murement réfléchi au meilleur moment
- Tomber amoureux envers et contre tous
- Aider des innocents et en payer le prix
- Abolir un tyran et le faire avec classe

LES 6 SBIRES DÉMONIAQUES

Le Coeur Démon se trouve sur l'un des 7 Lunes de Sang contrôlées par Manson. Chaque astre est sous la protection de Manson lui-même ou un de ses sbires:

- Le Serpent aux milles yeux
- Le Dragon aux Ecaïlles de Lumière
- La Papesse de la Nuit
- Le Juge Maudit
- Celle qui ne meurt jamais
- L'Harmonica Fou

RÉCOMPENSES

À la fin de chaque séance de jeu, regardez si vos STAR RANGERS ont accompli les **objectifs** de l'**agenda**.

Tous les 2 objectifs atteints, vous pouvez ajouter un trait de votre invention sur votre feuille de personnage.

Si votre groupe parvient à accomplir 4 objectifs en une séance, vous pouvez barrer un de ces objectifs et en créer un tous ensemble.

3.. 2.. 1.. LET'S GO

1. Lancez une amorce!

Une mission est constituée d'une suite de scènes. Lancez 2d6 sur les tables à droite appelée **la Matrice** pour obtenir une amorce de péripétie. C'est le point de départ de votre scène. Discutez de ce que vous pensez que cela signifie.

2. Quel est le défi?

Définissez ce que vous voulez ici et ce qui se dresse sur votre chemin. Si vous êtes bloqué, choisissez-en un dans la liste :

obstacle, combat, piège, poursuite, débat, concours, mystère, négociation, endurance, menace, puzzle, ...

3. Qui? Quoi? Où? Quand?

Donnez vie à cette scène en ajoutant quelques ingrédients à votre description :

odeurs, sons, couleurs, vues, personnes, créatures, météo, humeur, matériaux, ornements, attitudes, actions, lumière et temps.

4. Effectuez vos actions

Demandez-vous : "Que devons-nous faire ?" Chaque joueur décrit ensuite comment son personnage aide à surmonter le défi. Regardez vos **traits** et l'**agenda** pour vous inspirer. Si votre personnage tente quelque chose de dramatiquement intéressant en cas de réussite ou d'échec, n'hésitez pas à faire un lancer de dé.

5. Consultez l'Oracle

Pour éclaircir une zone d'ombre ou préciser quelque chose : posez des questions et répondez y avec l'**Oracle**. Si vous sentez que la scène est terminée, passez à autre chose. Si vous n'êtes pas sûr, demandez également à l'**Oracle**. Lorsqu'une scène est terminée, rayez cette invite de la Matrice.

6. Recommencez

Choisissez une amorce ou lancez à nouveau 2d6 un résultat sur la **Matrice** pour commencer une nouvelle scène. Si vous sentez qu'il est temps de terminer l'histoire, cadrez la confrontation finale avec un sbire ou le Général Manson. Lorsque vous avez terminé, récupérez vos récompenses et préparez-vous à votre prochaine aventure !

1**1**

Un cimetière d'engins de forage

2

Blue Velvet, le Baron de la Drogue

3

Une mère désespérée qui demande un service

4

Un saloon connu pour son rhum et ses espions

5

Une invitation à un bal

6

Une fleur aux pouvoirs miraculeux

3**1**

Un sbire arrive en ville pour un raid

2

Le fantôme reposant dans un canyon

3

Une attaque de train avec quantité de Goldenium

4

Le tournoi annuel de poker de la Frontière

5

Un étrange monolithe qui s'est récemment mis à vibrer

6

Un champ de bataille en ruine avec des survivants

5**1**

Une pluie noire cause une catastrophe

2

Le palais somptueux d'un Sbiire

3

Un conflit éclate entre 2 colonies minières

4

Le Général Manson tient une réunion secrète

5

Le Goldenium révèle un pouvoir inquiétant

6

Une légende du passé revient du Bérial

2**1**

Une colonie de mineurs se soulève

2

Une horde de dinosaures hors de contrôle

3

Deux amants qui tentent de fuir la Frontière

4

Une ruine couverte de mystérieuses écritures

5

Un désert où est pratiquée une religion millénaire

6

La fille du Général Manson en fuite

4**1**

Une espionne repentie

2

Le Coeur Démon révèle sa position

3

Un groupe de jeunes révolutionnaires avec une idée stupide

4

Une discussion autour d'un repas avec des oreilles indiscrettes

5

Une bagarre dans un casino dégénère

6

Un pilier de bar muet porteur d'un grand secret

6**1**

Un prisonnier s'échappe d'une prison

2

Le Bérial s'apprête à engloutir une Lune

3

Des mineurs coincés sous terre

4

Le siège de Fort Alpagilos

5

La Montagne du Destin Funeste

6

Un trésor inespéré



COMMENT JOUER

UNE PROCÉDURE SIMPLE

1. Lisez le **Pitch**, la **Mission**, l'**Agenda** à voix haute et passez ensemble en revue les **Thèmes** et les **Gardes fou**
2. Créez votre personnage en choisissant un **trait** dans chaque catégorie
3. Suivez la procédure **3.. 2.. 1.. Let's go!** pour démarrer la **Quête**
7. Vérifiez l'Oracle chaque fois que vous avez une question
9. Lorsque vous sentez que la mission est terminée, obtenez vos récompenses
10. Commencez une nouvelle mission ou une nouvelle partie!

UN JEU MOTORISÉ PAR PUSH

Star Rangers est un jeu propulsé par le moteur Push de Cezar Capacle. C'est un jeu coopératif qui peut se jouer seul ou à plusieurs. Tous les joueurs partagent la responsabilité de donner vie à l'histoire et se relaient sous les feux de la rampe pour faire briller leur personnage ou incarnez les méchants et les innocents. Votre premier objectif est d'être fan de tous les personnages votre Quête. Vos personnages sont uniques et capables d'influencer leurs destins. Ils ne meurent que si vous le décidez, donc lâchez les chevaux et faites leur vivre des aventures over the top.

Ici pas de score, de compétence ou de caractéristique chiffrée : les personnages, vilains, armes, objets, ou argent => rien n'est chiffré et rien n'est géré par une règle particulière. Les jets de dés ne sont influencés que par la chance et la prise de risque. Il n'y a ni bonus ni malus.

C'est un jeu au scénario émergent pendant la partie : il n'y a pas de scénario écrit à l'avance. De même c'est à vous de remplir les trous volontairement laissé par le jeu pour donner vie à l'univers. Au lieu de proposer un scénario écrit, le jeu vous offre des des Missions et une Matrice d'amorces qui fourniront aux joueurs des incitations évocatrices sur lesquelles ils peuvent agir.

L'imagination avant tout et pour tout le monde: pas de grilles, de règles ou de définitions normatives des capacités et des défis. Les joueurs sont encouragés à faire preuve d'imagination et à discuter. Les dés apportent du drame : lancer les dés est toujours une option, jamais une obligation. Et les circonstances changent après chaque lancer.

JOUER SANS MENEUR DE JEU

STAR RANGERS suppose de jouer sans meneur de jeu : les joueurs interprètent à tour de rôle leurs STAR RANGER, les STAR VILAINS et chacun des autres personnages.

Si cette proposition vous semble trop surprenante ou différente de vos habitudes de jeu de rôle, vous pouvez tout à fait décider d'attribuer à un joueur un rôle particulier : celui de Guide.

Le rôle d'un Guide sera alors de :

- Aidez les PNJ à jouer un rôle et décrivez les scènes
- Expliquer le fonctionnement des dés
- Expliquer le fonctionnement des gardes fous et suggérer des pauses toutes les 45 minutes ou heure de jeu
- Répartir équitablement la parole entre les joueurs
- Offrir des suggestions pour les complications et les ratés.
- Aidez à formuler des questions pour l'Oracle (sans y répondre)
- Décrire comment le monde réagit aux actions des personnages
- Aidez à interpréter la matrice et à tisser l'histoire ensemble sans anticiper sur la suite

Attention cependant : ça ne devrait pas faire partie du travail du Guide de définir ce qui est vrai dans le monde, quelles sont les limites de ce qu'un personnage peut faire, comment et quand les règles s'appliquent. Un Guide n'a aucune sorte d'autorité spéciale ici. Un Guide doit offrir des suggestions et des conseils, mais en fin de compte, c'est la responsabilité du groupe de s'approprier la partie. Un guide serait là pour les aider à y parvenir.

Cela signifie pas de préparation non plus. Ce qu'un Guide pourrait faire, c'est créer sa propre Quête et la proposer au groupe, tant que le Guide est prêt à abandonner ses idées préconçues sur ce que ces amorces peuvent signifier. Et tant qu'il incite les joueurs prendre ces amorces pour les interpréter comme bon leur semble.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Stéphanie a rejoint ses amis pour jouer à STAR RANGER. Elle n'a pas encore d'idée préconçue de son personnage et décide donc de lancer les dés pour déterminer ses traits.

Elle obtient :

- Don : Le Sans Nom : au visage malléable
- Motivation : Dettes à honorer envers une colonie minière
- Tenue : Eblouissante
- Signature : Je parie que je peux faire ça mieux que toi
- Porte bonheur : Nano machines dans vos veines
- Origine : Bras Armé de la Fédération Galactique

Elle n'est pas très fan de l'Origine désignée par son lancer de dé. Elle choisit en accord avec les autres joueurs de choisir Né(e) sur la Frontière : cela commence à faire sens avec sa motivation.

Son STAR RANGER se nommera Nick Brown. Elle choisit son âge : 55 ans, un vétéran vu la dangerosité de ce coin de la Galaxie. C'est un homme noir, costaud, toujours vêtu un éblouissant costume disco qui brille comme une boule à facette. Stéphanie va attendre que les autres joueurs aient créé leurs personnages pour élaborer ses traits.

Comme Nick Brown est né sur la Frontière et qu'il a une dette à honorer, Stéphanie propose que son personnage a fui la Frontière dans des conditions peu reluisantes. La présence de nano machines dans son organisme et son don que Nick peut modeler selon sa volonté donne envie à Stéphanie d'avancer que son personnage a fricoté avec le crime organisé : cela expliquerait sa fuite et le fait qu'il change de visage régulièrement.

Comme Stéphanie sait qu'il faut laisser des blancs, elle s'en tient là. Quand tous les joueurs auront présenté leurs personnages en détail, elle va pouvoir tisser des liens avec eux. Peut être une amie l'a rejoint dans sa fuite? Ou peut être un STAR RANGER lui en veut pour avoir abandonné sa colonie minière?

FAQ

EXPLIQUER LE LANCER DE DÉ

Vous n'êtes pas obligé de lancer un dé pour chaque action de votre personnage. Lorsque vous voulez faire quelque chose de cool, de dramatiquement intéressant, vous lancez un dé. Qu'est ce qui est dramatiquement intéressant? Cela dépend de vous. Si vous hésitez, demandez vous si la réussite a des chances d'être aussi intéressante qu'un raté.

Lancez un d6 et observez le résultat.

Si vous obtenez un 5 ou un 6, cela signifie que vous obtenez ce que vous vouliez. Vous avez fait ce que vous aviez prévu. Si vous obtenez un 4 ou moins, vous obtenez également ce que vous vouliez, mais une complication se produit également. Cependant, vous pouvez décider de lancer un deuxième dé et d'additionner les deux résultats pour essayer d'obtenir un 5 ou un 6 et éviter la complication.

Mais il y a un risque : si votre total atteint 7 ou plus, c'est raté. Vous obtenez ce que vous ne vouliez pas, et c'est généralement mauvais.

PAS DE BONUS / MALUS ?

Hé non, il n'y en a pas. Le jet de base n'est pas affecté par les compétences, les talents, les capacités, les avantages, les difficultés, les traits des personnages.

Pourquoi pas? Trois raisons principales :

1. cela a déjà été fait maintes et maintes fois dans d'autres jeux
2. les probabilités n'ont pas autant d'importance qu'on aimerait le croire. À moins que vous ne rouliez des centaines de fois au cours d'une même session de jeu, ce modificateur +1/+2 ne fera peut-être pas beaucoup de différence.
3. je veux que la mécanique de base soit aussi simple et accessible que possible. Vous pouvez expliquer la règle ci-dessus en moins d'une minute, même à quelqu'un qui n'a jamais joué à un jeu de rôle. Je ne veux pas (et je n'ai pas besoin) que les modificateurs gênent cela.

L'ORACLE

L'Oracle est là pour répondre aux questions que vous poseriez habituellement à un meneur de jeu. sur les personnages qui ne sont pas incarnés par un joueur, les règles, les vérités, les secrets,, etc..

Même si vous jouez avec un Guide, il est important de continuer à utiliser l'Oracle car le Guide n'a pas pour rôle d'annoncer des vérités pendant votre partie. Il est là pour rendre l'expérience de chacun plus agréable.

Quels types de questions pouvez-vous poser à l'Oracle ? Eh bien, n'importe quel genre, vraiment. Il peut s'agir de l'histoire du monde, d'un détail de la mission, des limites des capacités d'un personnage, du destin d'un ennemi, de la réaction à l'action d'un personnage, etc. Ces questions peuvent être un simple doute ou un grand facteur de construction du monde. Si vous avez déjà joué à un jeu de rôle classique, pensez à un moment où vous poseriez une question au MJ. Puisqu'il n'y en a pas, vous le demandez à l'Oracle à la place.

Voici quelques exemples:

- mon adversaire est-il mort?
- ce Sbirre est-il sensible à la lumière?
- cet alien peut-il voler?
- comment se déplacent les Star rangers?
- que disent ces individus à l'arrière du saloon?
- combien de temps avant que les renforts arrivent?
- connaît-on un passage secret pour entrer dans ce palais?
- puis-je lancer des lasers?
- suis-je déjà venu ici?
- que voyons-nous?

Les oracles sont une technique courante des jeux solo et coopératifs. Ils peuvent également répondre à des questions très importante : est-ce accompli ? Puisque les ennemis et les autres défis n'ont pas de point de vie ni aucun autre "score de vie", comment savons-nous quand nous surmontons le défi ? Un seul jet était-il suffisant pour assommer le garde ? Pour casser le coffre-fort ? Traverser la rivière en équilibre sur une corde ? En d'autres termes, la chose que vous vouliez faire : est-ce accompli ? Ou le défi est-il toujours d'actualité ?

De toutes les questions que vous pouvez poser à l'Oracle dans ce jeu, c'est la plus importante.

Avant de demander à l'Oracle, vérifiez auprès des autres joueurs. La réponse est peut-être évidente, et vous en conviendrez tous. Ne questionnez pas l'Oracle si vous avez une forte idée de ce qu'est (ou devrait être) la réponse.

Rappelez-vous le vieil adage : ne posez pas de questions dont vous ne voulez pas connaître la réponse. Et par là je veux dire, si l'une des réponses possibles de l'Oracle ne vous intéresse pas, ne le questionnez pas pour ça ! Il suffit d'en parler et de décider. Si vous ne voulez pas de vampires dans votre jeu, ne demandez pas s'il y en a. Si vous pensez que le grand méchant devrait être mort, ne demandez pas s'il l'est, à moins que vous ne soyez prêt à être surpris par la réponse de l'Oracle.

L'ORACLE INSTANTANÉ

L'idée pour l'Oracle ci-dessus est d'utiliser le même jet de base que celui que vous utilisez pour les actions des personnages. Mais si vous pensez que c'est trop pour compliquer d'exprimer une bonne question pour l'Oracle, vous pouvez utiliser la version rapide ci-dessous.

Chaque fois que vous avez une question pour laquelle le groupe n'a pas de réponse sans équivoque, formulez-la comme une question Oui ou Non, puis lancez 1d6.

Regardez le résultat :

- Sur un 3 ou moins, c'est NON.
- Sur 4 ou plus, c'est OUI.

Cette version ne nécessite pas de décider ce que vous espérez obtenir ou non. Et en retour elle n'offre pas la possibilité de contester son résultat, ni l'opportunité d'une catastrophe. C'est quand même beaucoup plus rapide.

LES RÉCOMPENSES

Comme il n'y a pas de bonus ni de malus appliqué à un lancé de dé, il n'y a pas de bonus lorsque vous obtenez une récompense. Notez vos récompenses sur la feuille de votre personnage : elles sont les témoins du fait que votre personnage évolue. C'est une récompense dans l'histoire de votre personnage.

FAQ (SUITE)

UNE ALTERNATIVE AUX DÉS ET RÉCOMPENSES

Si ce système de récompense ne vous convient pas, j'ai une proposition à vous faire.

Prenez un sac et remplissez-le de 20 jetons rouges et 10 jetons verts. Les couleurs n'ont pas d'importance, prenez des jetons, des pierres, des haricots, de 2 couleurs distinctes et veillez à respecter la proportion de 2 tiers / 1 tiers.

Au lieu de faire un lancer de dé, piochez dans le sac un jeton :

- Si le jeton est rouge, cela correspond à un résultat de 4 ou moins. Et vous pouvez piocher un nouveau jeton si vous le souhaitez
- Si le jeton est vert, cela correspond à un résultat de 5 ou 6.
- Si vous piochez un second jeton après un premier jeton rouge et que celui-ci est rouge, vous obtenez un 7 ou plus. Sinon c'est un résultat de 5 ou 6.

Puis remplacez le ou les jetons piochés dans le sac.

Maintenant, à chaque fois que le groupe obtient une récompense, ajoutez un jeton vert supplémentaire dans le sac.

NOUVELLE MISSION

Que se passe-t-il une fois que les personnages ont terminé leur première mission ? Ils peuvent décider que c'est tout et vouloir jouer à autre chose (ou même créer leur propre jeu, peut-être ?). S'ils veulent se lancer dans une nouvelle quête, voici quelques alternatives.

- Continuez là où ils se sont arrêtés. Il est probable qu'une seule mission ne passe pas en revue toutes les invites d'une matrice. Ni que le Général Manson ait été stoppé. S'ils sont toujours investis dans certaines de ces amorces inutilisées, ils peuvent recycler la matrice et commencer une nouvelle mission en l'utilisant. Les joueurs peuvent également utiliser le générateur de mission et des amorces supplémentaires si vous le souhaitez.
- Une nouvelle quête intégrale. Les joueurs peuvent avoir envie d'explorer quelque chose de complètement différent. Dans ce cas, ils peuvent au début de la prochaine partie écrire ensemble une nouvelle quête!

Dans tous les cas, les joueurs sont libres d'utiliser les mêmes personnages ou d'en créer de nouveaux.

MORT D'UN PERSONNAGE

Etant donné que les personnages n'ont pas de point de vie, il n'y a aucun moyen mécanique de savoir quand un personnage doit mourir. En fait, la mort du personnage ne devrait être une option que si le joueur est investi dans ce scénario spécifique. En d'autres termes, votre personnage ne meurt que si vous dites "Je pense que mon personnage devrait mourir maintenant".

GÉNÉRATEUR DE MISSIONS

Si vous avez besoin d'aide pour créer une nouvelle **Mission** pour votre **Quête**, précisez les actions d'un Sbiire ou de Manson, essayez le schéma narratif suivant. Commencez par cette phrase, puis discutez-en ensemble jusqu'à ce vous soyez fan de cette amorce:

Un Ennemi veut **A** + **B** donc vous devez **A** + **B** car sinon **C**

A ACTION

- 1 Trouver (explorer, découvrir)
- 2 Détruire (défaite, renversement)
- 3 Protéger (défendre, sauver)
- 4 Conquérir (captiver, dominer)
- 5 Surmonter (survivre, s'échapper)
- 6 Capturer (récupérer, emprisonner)

B CIBLE

- 1 Entité (personne, faction, créature)
- 2 Connaissance (information, secret, idée)
- 3 Valeur (réputation, pouvoir, richesse)
- 4 Emplacement (chemin, communauté, lieu)
- 5 Ressource (objet, ingrédient, élément)
- 6 Événement (phénomène, incident, légende)

C CONSÉQUENCE

- 1 Perte (échec, coût)
- 2 Domination (oppression, influence)
- 3 Destruction (ruine, extinction)
- 4 Blessé (mort, sabotage)
- 5 Changer (changement, corruption)
- 6 Dispute (perturbation, conflit)



NOM

GENRE

AGE

FEUILLE DE PERSO

DON

-
-
-
-

MOTIVATION

-
-
-
-

TENUE

-
-
-
-

SIGNATURE

-
-
-
-

PORTE BONHEUR

-
-
-
-

ORIGINE

-
-
-
-

NOTES



NOM

GENRE

AGE

FEUILLE DE PERSO

DON

-
-
-
-

MOTIVATION

-
-
-
-

TENUE

-
-
-
-

SIGNATURE

-
-
-
-

PORTE BONHEUR

-
-
-
-

ORIGINE

-
-
-
-

NOTES