

Bataille World

« Tout-puissant protecteur du soleil et du ciel, je t'en supplie, écoute mon cri. Transforme-toi en orbe de lumière et apporte-moi la victoire dans ce combat. Je t'en supplie, honore notre humble jeu. Mais d'abord, je vais... invoquer ton nom, Dragon Ailé de Râ ! » Pharaon Atem (Yu-gi-oh)

Par Aligatron, sur une idée de Tunime pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Nombres de caractères : 11 544

Table des matières

Bataille World	1
Préparation de la partie	2
Le monde de Bataille World	2
Construire le Monde	3
Le Deck	3
Se servir des Cartes	3
Construire un personnage	4
L'apparence physique	4
Les caractéristiques	4
Le deck	4
Les règles	5
Les dés	5
Invoqué une carte	5
Agir sur l'environnement	5
Les tests d'opposition	5
La santé	5

À Bataille World, toutes les épreuves se résolvent avec des cartes de jeux. Les rivalités, les accusations, les jugements et bien d'autres. Les cartes sont des trésors qui rare qui reste toujours au plus près des personnages. Les plus grandes héroïnes et les plus grands héros sont considérés comme intouchables et les dirigeants disposent de puissants pouvoirs.

Vos joueuses et joueurs Incarnerons un personnage au look défiant la gravité. Enquête, amitié, trahison et volte-face seront leurs quotidiens.

Vous serez juge, arbitres impassibles et objectifs, vous incarnerez les embuches, les antagoniste, tricheurs et menteurs pour des duels épiques aux côtés de vos amis.

Préparation de la partie

Bataille World vous propose un système pouvant utiliser un large choix de vos TCG (jeux de cartes à collectionner) favoris.

On joue avec un deck de cartes et de dés.

Chaque joueuses et joueurs constituent un deck de comprenant autant de cartes de son jeu favori que son niveau dans la caractéristique « Deck » de sa feuille de personnage. Bien que les joueuses et joueurs puissent prendre n'importe quel jeu de cartes pour affronter l'adversité et devenir le plus puissant de Bataille World, il est important d'uniformiser le dos de vos cartes, si elles ou ils utilisent des cartes de différent jeux, utilisez des protèges carte pour que les dos soient les mêmes.

Le monde de Bataille World

L'histoire où les personnages évoluent est un monde « Solarpunk » (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Solarpunk>). Ce monde est composé de plusieurs mégapoles qui ont chacune leurs cultures est spécialité. Entre ces mégapoles de grands espaces sauvages bourré de trésors naturel et d'étrange créatures. Les gens dans les mégapole vivent bien et en harmonie avec les un avec les autres mais aussi avec leurs environnement.

A la majorité chaque personne peut créer un deck de cinq cartes pour les aider dans leurs quotidiens. Les dernières années avant leurs majorités les personnes passent de longues heures à réfléchir à leurs cartes. Chaque carte représente quelques choses pour la personne qui la possède. Cela peut être une créature qui peut aider la personne dans son travail, un véhicule ou un outil particulier. Cela peut être aussi un paysage ou un lieu qui permettent au personnage d'être bien.

Au cours de leur vie, chaque personne peut changer des cartes de leur deck, les transmettre à un proche ou même pour quelque privilégié, agrandir leur deck d'une ou plusieurs cartes.

Construire le Monde

Chaque personne autour de la table est créatrice du monde. Chacune des personnes autour de la table peut donner un fait ou une règle qui existe dans la mégapole. Aucune personne ne peut enlever ces faits mais il faut bien sur que ces règles et faits ne soit pas choquantes pour une des personnes.

Souvenez vous que le Solarpunk est un monde bienveillant où l'équilibre et l'égalité règne tous autour de vous. Les personnages ou créatures qui ont des mauvaises intentions sont marginale et le déséquilibre et une source d'aventure pour les joueuses et joueurs.

Il n'y a que très peu de force armée ou de police pour gérer les situations de crises, c'est donc les personnages autour de la table sur qui la cité va compter pour régler les soucis.

Le Deck

Les decks contiennent minimum cinq cartes. Ces cartes seront les moyens pour les personnages de vous dépêtrer des épreuves que vous allez leurs faire vivre. A partir du moment où il y a une image sur une carte les joueuses et joueurs peuvent utiliser la carte pour le jeu, si bien sur vous êtes d'accord ensemble avec la carte. S'il y a des descriptions sur vos cartes vous pouvez bien sur vous en servir, les valeurs sur les cartes elles ne seront pas utiles.

Les cartes qui peuvent être utilisées sont les Jeu de cartes à collectionner (ex : Yu-Gi-Oh, Magic, Hearthstone, Legend of the Five Rings, ...), des cartes de tarots fantaisie, les cartes de jeux de société (Dixit, Ascension, Dominion, Dune,...), proxy ou encore des cartes personnalisées.

Se servir des Cartes

Dans Bataille World, il est très important de savoir se servir des cartes que l'on possède. Chaque carte peut être invoquée une fois par jour et leur effet dure tant que la personne y pense. On peut utiliser deux, trois cartes ou plus en même temps mais cela est de plus en plus difficile de les maintenir.

Pour invoquer une carte il suffit de la montrer et de dire son nom tous en pensant à l'utilité qu'elle nous apporte. Une fois la carte invoquée elle ne peut pas changer de forme ou d'utilité. Les personnes invoquent les cartes à l'aide de leur énergie de vie. Plus leur énergie est forte plus leur invocation est puissante (force, durabilité, effet,...). Cette invocation a un coût appelé « Drain », plus l'invocation est puissante plus le drain est fort. Le drain puisse réellement l'énergie et si on ne fait pas attention en invoquant une carte on peut finir épuisé voir inconscient.

Une même carte peut avoir plusieurs utilités, cette utilité varie à la volonté de la personne qui invoque la carte. L'utilité doit bien sur être en rapport avec le motif de la carte et ne peut pas s'éloigner trop de ce motif. Une fois une carte utilisée elle ne pourra pas être réutilisée avant un repos d'au moins six heures.

Les cartes peuvent avoir pleins de fonctions mais il y a des domaines où elles n'ont aucun effet. Elles ne peuvent ni soigner ni blesser les humains. Si elle créent de la nourriture ou de l'eau elles ne peuvent pas sustenter la personne qui les consomment. Il en est de même pour le feu ou l'eau quand il brûle ou mouille une surface son effet s'estompe une fois l'effet de la carte terminé.

Exemple : Une carte dragon peu faire invoquer un dragon qui peut aider a déplacer un objet lourd par exemple, mais aussi créer un feu hardant ou même faire des ailes pour ce déplacer plus rapidement.

Une Carte de paysage peut faire apparaître un élément de ce paysage ou encore le climat de ce paysage.

Construire un personnage

Pour construire un personnage les joueuses et joueurs doivent définir trois choses, les caractéristiques, l'apparence physique et le deck.

L'apparence physique

Les personnages de l'univers sont très beaux, lumineux est inspire la bonté et la gentillesse. Définissez les personnages avec trois qualités qui caractérise le personnage. Faites une brève histoire de votre personnage avec d'où il vient et à quoi il inspire pour son futur.

Les caractéristiques

Deck : Le nombre de cartes dans votre deck. Un point rajouté ajoute une carte.

Puissance : Capacité des cartes à agir sur l'environnement

Santé : La valeur de santé est sa capacité a résisté au drain et aux dégâts subit. Une fois tombé à zéro le personnage tombe inconscient. Un point rajouté ajoute cinq points

Capacité : Plus la valeur est élevée plus le personnage est capable de faire des choses (athlétisme, dextérité, combat...) Un point rajouté ajoute un point

Instinct : Plus la valeur est élevée plus le personnage est intelligent ou comprend bien le monde qui l'entoure. Un point rajouté ajoute un point

Les valeurs de base : Deck : 5 ; Puissance : (dépens de l'invocation), Santé : 20 ; Capacité : 1 et Instinct : 1. Vous avez 3 points à répartir pour la création de personnage.

Le deck

Le deck est personnel aux joueuses et aux joueurs. Il est construit en encore avec toutes la table. Il contient le nombre de carte a la hauteur de la valeur du personnage. Les cartes peuvent provenir de plusieurs jeux. Voyez votre deck comme un grimoire d'un mage dans un jeu médiéval fantastique. En effet vous pouvez consulter toutes les cartes à tout moment et prendre et utiliser n'importe quelles cartes.

Les règles

Les dés

Dans l'ensemble le jeu est très narratif. Les lancer de dés doivent être rare et avoir un effet significatif sur le monde qui entoure les personnages. Ne lancez pas de dés si votre personnage ou sa carte ont tout le temps pour réaliser une action ou si c'est une action que les personnages réussissent tout le temps. Le jeu se joue aux dés six, on lance un nombre de dés égale au niveau de la caractéristique utilisé. Chaque cinq ou six sont des succès chaque un sont des échecs. Un succès est annulé par le un, il faut au moins un succès pour réussir une action.

Invocuer une carte

Tableau de correspondance d'invocation			
Niv	Dés	Niv	Dés
1	D4	11	D20 & D6
2	D6	12	D20 & D8
3	D8	13	D20 & D10
4	D10	14	D20 & D12
5	D12	15	D20 & D10 & D4
6	D10 & D4	16	D20 & 2D8
7	2D8	17	2D20
8	D20	18	D20 & D10 & D12
9	D10 & D12	19	2D20 & D4
10	D20 & D4	20	2D20 & D6

Au cœur du monde, les cartes s'invoquent d'une simple parole et d'un geste. En invoquant la carte la joueuse ou le joueur décrit l'effet qu'a la carte. Les personnages peuvent bien sûr dire les paroles qu'ils ont envie sur le moment, que ça soit le nom de la carte, la description, un haïku,... La personne qui l'invoque choisit la puissance de sa carte. La valeur de la puissance est un chiffre supérieur à zéro. Une fois la carte invoquée elle va tirer son énergie de la personne qui l'invoque, c'est le drain. La valeur du drain est la somme des dés lancés en fonction de la puissance de l'invocation. Voir le tableau de correspondance ci-contre :

Agir sur l'environnement

Les cartes agissent sur l'environnement en fonction de la puissance de leur invocation. La joueuse ou le joueur lance un nombre de dés six égales au niveau de puissance. Chaque cinq ou six sont des succès chaque un sont des échecs. Un succès est annulé par le un, il faut au moins un succès pour réussir une action.

Les tests d'opposition

L'adversité du monde est entre un et six. Ce chiffre donne le nombre de résultats qui faut avoir au minimum pour réussir le jet d'opposition. Les joueuses et joueurs décrivent comment le test réussit. Si le test échoue le personnage lance un drain et la moitié inférieure du résultat est soustraite à la santé.

Si c'est le personnage qui effectue le test d'opposition alors on prend la valeur capacité ou instinct pour lancer les dés. L'adversité du monde est entre un et trois. Ce chiffre donne le nombre de résultats qui faut avoir au minimum pour réussir le jet d'opposition. En cas d'échec l'action est ratée. Si c'est un combat ou si le fait d'échouer entraîne une blessure alors lancer un D10 dont le résultat est soustraite à la santé.

La santé

La valeur est principalement l'énergie du personnage. La même énergie qui sert à l'invocation. Une valeur qui tombe à zéro entraîne l'inconscience du personnage. Si la santé du personnage tombe à autant que son niveau de base mais en négatif alors le personnage meurt.

La valeur de santé décent par exemple de la valeur du résultat du drain après une invocation, de la moitié inférieure du résultat du drain en cas d'échec de test d'opposition d'une invocation. En cas d'un aléa environnemental sur le personnage (chute, étouffement, électrisation, feu,...)

La santé se restaure à chaque repos de six heures.