

SOMMAIRE

Rapide, petit et générique	1
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1
Le système de simulation	3
Les dés	4
Les univers du jeu de rôle	4
Teen Horror RPG	5
Les teen horror movies	6
La création d'un Personnage	12
Le Personnage principal	12
La carte d'identité	13
Les Attributs	13
La définition des Attributs	14
La détermination des Attributs	15
La personnalisation des Attributs	15
Le sexe et les Attributs	16
Les Dons	16
Les Points de Vie	16
Le Bonus aux Dégâts (Bdeg)	17
Le Bonus Défensif (Bdef)	17
La Vitesse de Réaction	18
Le Courage	18
La Santé Mentale	19
Les Points de Personnalisation	19
Les profils de Personnages	20
Concilier les profils	37
Les Compétences	37
L'évaluation des racines	38
Les Compétences de Combat	38
Les Compétences de Relations	39
Les Compétences en Sciences	40
Les Compétences en Techniques	41
Les Compétences en Furtivité	42
Les Compétences en Sens	42
Les Compétences en Arts	42
Les Compétences en Mouvements	43
L'évaluation des Compétences	44
L'âge et les Compétences	44
Le choix des Compétences	45
De la personnalisation à l'expérience	45
L'équipement du Personnage	45
Le système de jeu	47

La division du temps de jeu	47
Ne rien laisser au hasard	49
Quand doit-on effectuer un test ?	49
Combien de chances ?	50
À qui le tour ?	51
Les conditions du test	51
Le test proprement dit	53
La marge de réussite	53
Les réussites et les échecs critiques	53
Les tests sous Attributs	54
Doit-on tout dire aux Joueurs ?	55
Favoriser le jeu de rôle	55
La peur	55
Le Courage	56
Échec et réussite en Courage	57
La santé mentale	57
Les phobies	57
Le combat	59
La déclaration des hostilités	59
Le tour de combat	59
Attaques et parades	60
Porter un coup	61
Parade simple et parade au bouclier	61
La localisation des coups	62
Le calcul des dommages	62
L'armure	63
Arsenal	63
Les armes médiévales	64
Les armes blanches modernes	64
Les armes à feu	64
Les armures	65
Réussite et échec critiques en combat	65
Assommer un adversaire	65
Désarmer un adversaire	66
Recharger	66
Les frappes à distance	66
Le combat de masse	66
Dégâts	67
Blessures et récupération	67
Qui ne dit mieux	68
Chutes	68
Feux	68

Asphyxie et noyade	68
Explosions	69
Poison et maladie	69
Peaufiner le système	69
Le guide du Maître	70
L'expérience	70
Une expérience profitable	71
L'apprentissage	71
La magie et les super pouvoirs	72
Sorts et contre-sorts	73
Sorts collectifs	73
Raconter des histoires	74
La conception d'un scénario	74
Les campagnes	74
Quelques idées de scénario	75
De retour d'entre les morts	76
Jouer le méchant	76