

BAILLY Matthieu
RAYNOR Charles

Exercice Synergie : A Brief Space-Time Mess.

Livret de règles

Narratif :

Un ancien mage du Moyen-Age a raté son sort de téléportation temporel, entraînant plusieurs singularités dans les couloirs de l'espace-temps. Résultat : Un Marines du futur, une Brute de la Préhistoire, un Alchimiste lovecraftien et un Survivant Post-Apocalyptique et lui-même se retrouvent projetés dans un décor du Far-West peuplé de robots Steampunk. Cependant, le mage a été capturé par le Shérif local et est retenu en otage, empêchant le trajet retour pour les 4 compagnons d'aventure improvisés ! Déterminés à rentrer dans leur monde, ils unissent leurs capacités pour sauver le mage et retrouver les leurs.

Règles importantes :

- Tout le monde peut se déplacer dans un rayon de 4 cases en phase de combat. En déplacement, si aucun ennemi n'est engagé ou repère un joueur, les déplacements sont libres mais aucune compétence ne peut être utilisée. Toutes les attaques prennent effet en ligne droite dans les 4 directions sauf indication contraire.
- Chacun dispose d'un déplacement et d'une action pendant la phase des joueurs. Les joueurs peuvent agir dans l'ordre qu'ils veulent pour déclencher les combos dans cette limite. Attention : aucune action ne peut être annulée quand elle est effectuée.
- Deux KO sont permis avant un Game Over sur toute la durée du jeu. En cas de KO, le personnage revient le tour suivant avec tous ses points de vie.
- Le bloc de glace s'arrête s'il rencontre la Boolkirool et inversement. Si le bloc de glace contient un ennemi, ce dernier meurt sans jet de dé et la Boolkirool est détruite. S'il s'agit d'un boss, lui inflige 1 dégât sans jet de dé.
- Le maître du jeu doit faire en sorte que la partie soit le plus fun possible pour ses joueurs!
- Beaucoup d'interactions sont possibles avec le décor, ces dernières sont détaillées dans le guide du MJ en bas de page. Le MJ est aussi invité à satisfaire le plus d'interactions possibles proposées tant qu'elles font sens et sans que cela ne rende la partie trop simple.

Personnages :

Marines (DPS Distance) (3 HP, 2 ATK, 2 DEF):

- Attaque à 6 cases de portée
- Portal Gun : Projectile orange à 1 de portée, projectile bleu à 8 de portée maximum, les deux sur des cases vides. Téléporte tout ce qui y rentre d'un portail à l'autre dans la même direction, y compris les attaques à distances. Est réinitialisé si le Marines en fait réapparaître.
- Grenade : Lance une grenade à 3 de portée maximum qui affecte la case sur laquelle elle atterrit ainsi que les 4 cases adjacentes, blessant ennemis et alliés. Inflige 1 dégât par unité affectée en cas de réussite.

Brute (Tank) (4 HP, 2 ATK, 3 DEF):

- Attaque à 2 cases de portée
- Boolkirool : Sort une boule géante rocheuse du sol et la place sur une case adjacente vide. Si un ennemi attaque depuis l'autre côté, ajoutez un dé de défense pour vous défendre. Un allié adjacent peut la pousser sur maximum 3 cases pour écraser un ennemi, lui faisant perdre 1 point de vie sans jet de dés (mais l'allié reste où il est). Cela détruit la boule. La boule est également détruite si la Brute veut en faire réapparaître une autre ailleurs. Pousser la boule compte comme une action.
- Poitrine de fer : Peut encaisser une attaque à la place d'un allié en se plaçant sur la trajectoire de l'attaque tant qu'elle est à 3 cases de déplacement maximum et avec un dé de défense en moins. Peut-être utilisé une fois par tour durant la phase d'attaque des monstres, et en cas d'échec, annule le prochain tour de la Brute qui prend également 1 dégât.

Alchimiste (Healer) (3 HP, 1 ATK, 2 DEF):

- Attaque à 4 cases de portée
- Canon à gel : Transforme un ennemi ou un objet amovible à 4 de portée en bloc de glace pendant 1 tour. Un allié adjacent peut pousser le glaçon qui glissera sur 5 cases maximum tant qu'il ne rencontre aucun obstacle (mais l'allié reste où il est). S'il rencontre un ennemi, inflige 1 point de dégât à l'ennemi sans jet de dé. Pousser le bloc de glace compte comme une action. Transformer un boss en bloc de glace pour le déplacer est possible, mais lors de leur tour, ils pourront agir normalement.
- Elixir de santé : Rends 1 point de santé à un allié dans la zone d'attaque de l'Alchimiste.

Survivant (DPS corps à corps) (3 HP, 3 ATK, 2 DEF):

- Attaque à 2 cases de portée
- Hélico-lame : Effectue une attaque de zone avec une hélice sur les 8 cases autour du survivant, affectant tous les ennemis et alliés. En cas de réussite, provoque un recul de 1 case si aucun obstacle ne l'empêche.
- Batte à clous : Peut dévier des projectiles ou des objets en mouvement avec un jet de dé supérieur à 3. La distance parcourue par l'objet dévié est augmentée de 1. La direction est choisie par le joueur.

Ennemis :

Coyotes (2 HP, 1 ATK, 1 DEF):

- Attaque à 2 cases de portée
- Meute : Si un autre coyote se trouve dans un rayon de 2 cases, gagne 1 dé d'ATK
- Charge : Effectue une attaque qui affecte toutes les cibles se trouvant sur 4 cases maximum en ligne droite, puis fini sa course sur une case plus loin si elle est libre.

Chef coyote (BOSS : 4 HP, 2 ATK, 1 DEF):

- Attaque à 2 cases de portée
- Chef de meute : Si un autre coyote se trouve dans un rayon de 2 cases, gagne 1 dé de DEF.
- Hurlement : Fait apparaître 2 coyotes sur des cases adjacentes.

Indiens (2 HP, 2 ATK, 1 DEF):

- Attaque à 3 cases de portée
- Cri de guerre : Repousse les ennemis d'une case dans un rayon de 2 cases et les empêchent de bouger pendant leur prochain tour.
- Archer émérite : Tire une flèche qui affecte toutes les cibles d'une ligne sur 6 cases

Chef Indien (BOSS : 5 HP, 2 ATK, 2 DEF):

- Attaque à 4 cases de portée
- Volonté de fer : Gagne 1 dé de DEF si n'a pas été attaqué le tour précédent.
- Hache de guerre : Gagne 1 dé d'ATK si un indien a été attaqué le tour précédent.

Bandits (2 HP, 1 ATK, 2 DEF):

- Attaque à 4 cases de portée
- Double pistolet : Si aucun autre bandit n'est dans un rayon de 2 cases, attaque 2 fois lors de son tour.
- Charge désespérée : Quand à 1 HP, gagne 2 de déplacement et 1 dé d'ATK.

Cowboys (2 HP, 2 ATK, 2 DEF):

- Attaque à 4 cases de portée
- Lasso : Peut immobiliser le dernier attaquant pour son prochain tour. L'attaquant peut tout de même attaquer lors de son tour.
- Tir rapide : Si réalise un 6 lors de son jet d'attaque, inflige 2 points de dégât.

Sherif (BOSS : 8 HP, 2 ATK, 3 DEF):

- Attaque à 6 cases de portée
- High noon : Si aucun personnage joueur ne se trouve dans un rayon de 3 cases, gagne 1 dé d'ATK
- Tempête de balles : Effectue 3 attaques successives sur une cible. Ne peut pas le réutiliser pendant 2 tours. Laisse 1 HP si le personnage cible était à son maximum de santé.

Exemples de synergies :

- Portal Gun x Batte à clous : En cas de réussite de la Batte à clous, déviera le projectile de portail bleu dans une direction au lieu d'être en ligne droite.
- Canon à gel x Boolkirool : Permet de transformer la boule de roche en bloc de glace et de la déplacer encore plus loin. De plus, la boule n'est pas détruite si elle rencontre un ennemi et peut être réutilisée comme défense. Ce combo est compatible avec le Portal Gun ainsi que la Batte à clous.
- Portal Gun x Boolkirool : Téléporte la boule sur de grandes distances pour servir de défense pour un allié éloigné, ou lui permettre d'infliger des dégâts.
- Batte à clous x Elixir de santé : En cas de réussite de la batte à clous, permet de soigner un allié en dehors de la zone d'attaque de l'Alchimiste.
- Portal Gun x Canon à gel : Permet de geler un ennemi ou un objet amovible lointain pour l'empêcher d'agir ou d'approcher.
- Et bien plus encore, dans le respect des règles.

Guide du Game Master :

Ces textes sont écrits dans l'optique d'aider le GM à organiser les évènements de l'aventure. Il peut très bien modifier ses propos et gérer ces évènements comme bon lui semble.

Map 1 : La ville :

« Suivant la capture du mage, vous vous dirigez vers la ville la plus proche, là où vous avez aperçu le Shérif s'enfuir. Le groupe arrive devant le saloon de la ville (**placer leurs pions devant le saloon**). En quête d'informations, vous décidez de rentrer pour questionner la population métallique locale. Le saloon est rempli d'une odeur d'huile, d'alcool et de fumée, sans doute dû à la présence de nombreux cowboys (**placer les pions cowboys sur les tabourets**). Mais vous n'êtes pas intimidés et avancez jusque devant le bar où se tient un barman, nettoyant un verre. Après tout, s'il y a quelqu'un qui détient toutes les informations du coin, ça ne peut être que lui (**placez les pions des joueurs devant le bar**). Le Survivant s'avance et commence à lui poser des questions. Pendant ce temps, vous sentez les regards se fixer sur vous. Il faut dire que vous n'avez pas l'air du coin. Après quelques minutes, le barman vous apprend que le mage aurait été emmené dans une grotte loin à l'est de la ville, dans un repaire de brigands mercenaires servant actuellement le Shérif. Mais à peine a-t-il fini sa phrase que des rires malicieux, des coups de feu et des cris se font entendre. Les cowboys se lèvent bruyamment, et une bagarre éclate dans le saloon ! Le groupe comprend alors que le temps leur est compté s'ils veulent revoir le mage. Dans le tumulte, le Marines croit comprendre qu'une calèche se tient dehors, devant l'hôtel voisin. »

Dès cet instant, les joueurs peuvent choisir de fuir par l'arrière ou de combattre les cowboys, bien que cela n'apporte aucun avantage. Les cowboys ne poursuivront pas les joueurs s'ils ne les attaquent pas, ou s'ils décident d'arrêter de les attaquer.

Interactions environnement :

Les joueurs peuvent restaurer leurs points de vie après avoir tué les cowboys au bar ou à l'hôtel.

La map prend fin dès que les 4 personnages ont rejoint la calèche à l'extérieur.

Map 2 : Désert :

« Après une cavale de quelques heures en calèche en direction de l'est, le groupe se retrouve en plein milieu du désert. L'Alchimiste propose une pause afin de permettre aux chevaux de se reposer. La Brute observe autour de lui et signale tant bien que mal qu'une crevasse leur bloque le passage. Soudainement, un hurlement animal et métallique retentit. Une horde de coyotes apparaît alors derrière les quelques arbres secs éparpillés. Mais alors que tout le monde regarde en direction des coyotes, le cheval et la calèche attachée avec s'enfuient. La Brute attire l'attention du groupe sur un coyote plus grand, de l'autre côté du ravin, qui semble mener la meute. Le groupe se prépare pour une bataille sous le soleil du désert. »

Les joueurs commencent à l'extrême gauche de la map, placez-y leurs pions.

Interactions environnement :

La Boolkirool peut servir à boucher une case du ravin et à le traverser.

Les cactus infligent 1 point de dégât sans jet de dé à quiconque est poussé contre eux.

Quiconque est poussé dans le ravin meurt.

La map prend fin dès que le BOSS Chef Coyote est mort.

Map 3 : Camp Indien :

« Avec la meute des coyotes éparpillée, vous arrivez dans un campement Indien en quête de récupération de la dernière bataille. Dès votre arrivée, vous remarquez sur votre gauche d'appétissants légumes, encore plantés dans un champ. A peine plus loin se trouve un groupe d'Indiens mécaniques. Vous commençez à chercher pourquoi des robots ont besoin d'agriculture mais l'heure n'est pas aux questionnements, un mage vous attend et vous devez agir vite. »

Les joueurs commencent à l'extrême gauche de la map, placez-y leurs pions.

Les Indiens ne parlent pas.

Interactions avec le Chef Indien :

-Si les PV perdus accumulés du groupe dépassent 4, les Indiens les soigneront bénévolement.

- Si les PV perdus accumulés du groupe ne dépassent pas ou plus 4, le Chef Indien indiquera la direction de la grotte où est retenu le mage.

Si une attaque/capacité est utilisée ou que les légumes sont volés, les Indiens et le Chef Indien prendront peur et attaqueront.

Interactions environnement :

Les cactus infligent 1 point de dégât sans jet de dé à quiconque est poussé contre eux.

Quiconque est poussé dans le feu de camp meurt.

La map prend fin dès que les joueurs ont parlé au chef indien ou après l'avoir tué.

Map 4 : Grotte :

« Non loin derrière le campement Indien, vous trouvez l'emplacement de la grotte où le barman vous a dit que le mage était enfermé. Le Survivant y jette un coup d'œil rapide. Sans surprise, celle-ci est bien gardée et il vous faudra faire preuve de prudence pour y progresser, mais vous sentez que vous touchez au but. Le groupe se prépare à lancer son opération sauvetage. »

Les joueurs commencent à l'extrême gauche de la map à l'entrée de la grotte, placez-y leurs pions.

La map prend fin dès que tout les bandits sont éliminés.

Après avoir atteint la cellule du mage : « Vous trouvez enfin la cellule du mage... vide ! Bien qu'il y ait des traces de sa présence, le mage n'est pas ici. En cherchant un peu, l'Alchimiste trouve une note, vraisemblablement écrite par le mage :

« N'estoyons plvs ici, estoyons à la ville ! »

Collectivement, vous décidez de retourner au point de départ de votre voyage à toute vitesse. »

Interactions environnement :

Les traces de pas et les pages éparses ne donneront rien mais peuvent servir d'appui pour le MJ pour raconter l'histoire.

La santé de l'équipe est entièrement restaurée.

Map 1 (Bis) : La ville :

« De retour en ville, vous vous retrouvez face à face avec le barman se tenant au milieu de l'allée (**placez les pions des joueurs au niveau de l'entrée du saloon**).

Le barman se révèle en fait être le Shérif ! Ce dernier vous applaudit d'avoir survécu à sa ruse, et ajoute qu'il préfère finalement s'occuper de vous tous lui-même afin de s'emparer du mage sans problèmes. Encore un peu confus de la tournure des évènements, vous vous préparez à livrer votre dernière bataille.»

Après avoir vaincu le Shérif : « Le Shérif vaincu, les cowboys vous révèlent que le mage et le barman sont ligotés sous le comptoir du bar. Une fois libéré, ce dernier vous remercie de vos efforts malgré vos différences et vous invite à rejoindre votre propre dimension après une fête au saloon bien méritée!»

Interactions environnement :

Les joueurs ne peuvent pas rentrer dans l'hôtel ni le saloon.

THE END