



Bad Karma

Voilà un bon moment que je réfléchis à un système s'appuyant sur des cartes à jouer. Du coup, c'est l'usage de dominos qui m'est venu. Ce prototype de système essaie de trouver quelques mécanismes originaux inspirés du monde jeu de plateau, parce qu'il existe déjà une pléthore de très bons systèmes de jdr simples. Dans la version prototype actuelle l'accent est mis sur l'action et le combat, ils restent à mon sens les sujet les plus difficiles à rendre et ceux où le système soutient le plus la narration.

Table des matières

Tour d'horizon.....	3
Matériel	3
Comment ça des dominos ?.....	3
Tirage des dominos, réussite, échec et marge.....	3
Tirage.....	3
Tirage simple.....	3
Action d'éclat.....	3
Forcer le destin.....	4
Aucun domino tiré.....	4
Calcul de la marge de succès et d'échec.....	4
Compétence de 12 ou plus.....	4
Ordre de narration.....	4
Narration des joueurs qui ont raté leur tour.....	5
Narration des joueurs qui ont réussi leur tour sans le gagner.....	5
Narration du joueur qui a gagné le tour.....	5
Serpentin de dominos.....	5
Démarrage.....	5
Poser un domino.....	6
Cas standard.....	6
Dominos doubles.....	6
Valeur identique.....	6
Cartes bonus.....	7
Placement et rajout de cartes bonus.....	7
Rajout de carte bonus.....	9
Le Bad Karma, c'est quoi ?.....	9
Déroulement d'un tour.....	10
Fiche de personnage.....	11
La jauge de Bad Karma.....	11
Remplir la jauge de Bad Karma.....	12
Jet raté.....	12
Attaque.....	12
Ko et blessure.....	12
Quatre type de dommages.....	12
Marquage des dommages.....	12
Puissance des attaques.....	13
Puissance Faible.....	13
Puissance Moyenne.....	13

Puissance Forte.....	13
Double dommage et mauvais type d'attaque	13
Coup critique.....	13
Solde de la jauge de Bad Karma.....	14
Dominos retournés.....	14
Encaissement des dégâts.....	14
Défausse d'un point de Bad Karma ou d'un pion de KO.....	14
Effet des dommages.....	14
Malus de KO et de Blessure.....	14
Protections.....	15
Encaissement de dommages Hors combat.....	15
Défausse des dominos.....	16
Pénurie de dominos.....	16
Avantages et désavantages.....	16
Avantages.....	16
Tactique :	16
Héroïque :	16
Chanceux :	16
Good Karma :	16
Dur à cuire (1, 2, 3, 4) :	16
Inmouable (1, 2, 3, 4) :	16
Incassable :	16
Punch :	16
Désavantages.....	17
Fragile (1, 2, 3, 4).....	17
Trouillard.....	17
Couard.....	17
Chair à canon.....	17
Bourrin.....	17
Compétences générales.....	17
Niveau.....	17
Qualité de réussite.....	17
Compétences.....	18
Social	18
Technique.....	18
Savoirs.....	18
Annexes.....	20
Probabilités :	20
Réussite d'un tirage (pioche complète avec deux jeux de dominos).....	20

Tour d'horizon

Matériel

Le matériel pour jouer comprend :

- deux jeux de dominos conventionnels de dominos allant de 0 à 6 points
- un jeu de cartes à jouer
- des fiches de personnage

Comment ça des dominos ?

Le système utilise deux jeux de dominos comme générateur aléatoire. Il suffit d'additionner les deux valeurs du domino pour connaître la valeur du tirage. Égal ou en dessous de la compétence, le jet est réussi ; supérieur, c'est raté.

Les réussites ne provoquent pas de dommages immédiats mais alimentent une jauge de Bad Karma qui menacera de s'abattre d'un coup sur le personnage concerné.

Le système fonctionne également avec la construction d'un serpent in dont le cheminement représente abstraitement les options tactiques des personnages qui offriront de précieux modificateurs à toute l'équipe.

Les résultats des tirages détermineront l'ordre de parole qui décidera du déroulement de l'action. Chacun apportera un élément de description, mais c'est le joueur qui remportera le tour qui décidera de sa conclusion, en fonction de ce que les autres joueurs auront décrit. La description des actions se fait après le tirage, les joueurs doivent donc imaginer un déroulement en fonction du résultat du tirage, ce qui ne les empêche pas de pouvoir prendre plus de risque pour gagner en efficacité.

Tirage des dominos, réussite, échec et marge

Tirage

Tirage simple

Effectuer un tirage consiste à piocher un domino, à additionner ses deux valeurs. Si le chiffre est inférieur ou égal à la compétence, le jet est réussi, sinon, il est raté.

Les modificateurs s'appliquent à la compétence. +1 c'est bien, -1 c'est mal.

Action d'éclat

Un joueur peut décider de mener une action d'éclat et tirer, en même temps, plusieurs dominos. Il faudra alors que tous les tirages pris individuellement soient un succès. Un tirage multiple est toujours gagnant face à un tirage d'ordre inférieur. La marge ne compte donc que pour les tirages équivalents en nombre de dominos tirés.

Le joueur qui effectue un tirage multiple choisit un domino parmi les dominos qu'il a piochés. Ce domino servira pour le calcul de marge mais ce sont bien tous les dominos tirés qui seront utilisés dans l'application des dommages.

Forcer le destin

Un joueur qui tire son domino et n'est pas satisfait du résultat peut le poser face visible, côté pair en haut sur sa jauge de Bad Karma et retirer aussitôt un autre domino. Il peut répéter l'opération autant de fois qu'il le veut/peut. Il peut mener cette action même s'il a tiré un domino gagnant mais que le résultat ne le satisfait pas.

Aucun domino tiré

Un joueur qui ne tire pas de domino, soit parce que son personnage est trop blessé, soit parce qu'il décide de ne pas le faire, est considéré hors combat. Cela signifie qu'il ne fait rien pour se protéger un minimum et devient alors très vulnérable. Les éventuels dommages le concernant sont alors comptabilisés directement dans ses jauges de blessure sans donc passer par sa jauge de Bad Karma.

Calcul de la marge de succès et d'échec

Chaque tirage donne lieu au calcul de la marge de succès ou d'échec. La plus grosse remporte le tour. Les égalités sont résolues par un tirage supplémentaire jusqu'à ce que les joueurs soient départagés.

Compétence de 12 ou plus

Un personnage qui arrive, en vertu de bonus divers, à une compétence de 12 ne peut pas rater son jet. Dès lors, il peut directement mettre un personnage hors combat par tour, tant qu'il bénéficie de ce niveau de compétence. A cet effet, il remplit la jauge de dommage ou de KO, en fonction de l'armement qu'il utilise avec des dominos qu'il pioche à cet effet.

Il doit aussi tirer un domino, afin se départager avec un autre personnage qui aurait également une compétence de 12 mais aussi parce que son tirage peut déclencher l'application d'autres dommages stockés dans sa jauge de Bad Karma.

Ordre de narration

Les marges d'échec et de succès déterminent l'ordre de parole. Le meilleur résultat parle en dernier et conclue l'action. L'ordre de parole est ordonné par la qualité des réussites, de la plus faible à la meilleure.

On obtient donc 3 catégories de joueurs à chaque tour :

- ◆ Ceux qui ont raté leur jet
- ◆ Ceux qui ont réussi leur jet
- ◆ Celui qui a réussi son jet et obtenu la marge la plus importante.

Narration des joueurs qui ont raté leur tour

Les joueurs qui ont raté leur tour décrivent leur intention mais ne peuvent pas décrire l'action proprement dite et encore moins le résultat de celle-ci.

Narration des joueurs qui ont réussi leur tour sans le gagner

Les joueurs qui ont réussi leur jet sans pour autant gagner le tour, décrivent quant à eux leur action effective sans pour autant décrire le résultat de leur action. Ils peuvent se servir des intentions exprimées par les joueurs qui ont raté leur tour dans leur description, en expliquant notamment pourquoi leur intention a échoué.

Narration du joueur qui a gagné le tour

Le joueur qui remporte le tour est celui qui conclue la description. Il peut pour cela utiliser les débuts de description des autres joueurs. Il n'est ainsi pas nécessairement au centre de l'action mais c'est lui qui décide de comment les choses se passent.

Sa conclusion devra toutefois être à la mesure de l'effet des tirages et constitue donc une limite narrative.

Serpentin de dominos

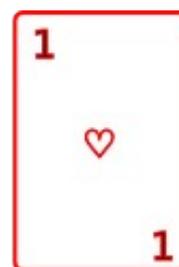
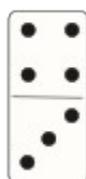
Les joueurs qui ont réussi leur jet sans gagner leur tour peuvent poser leur domino sur un serpent in semblable au jeu de domino classique. Si ce serpent in atteint d'une zone de bonus, l'ensemble des personnages du camp bénéficient d'un bonus.

En terme de description, le joueur qui fait évoluer le serpent in de domino doit trouver une explication de ce bonus.

Démarrage

Au début de la partie un domino tiré au sort est posé au centre de la table. De part et d'autre du domino, une carte à jouer est placée sur la table. D'un côté une carte noire, de l'autre une rouge. Ces cartes opèrent comme des zones de bonus, on peut aller jusqu'à 4 protagonistes avec une enseigne par force en présence.

La valeur du bonus est indépendante du montant de la carte. Les cartes et le serpent in sont utilisés pour une scène. Dès lors que l'action est fini, on range les cartes et les dominos.



Configuration de démarrage en début de partie.

Poser un domino

Cas standard

Contrairement au jeu de domino classique, n'importe quelle valeur peut être posée derrière un autre domino.

Dominos doubles

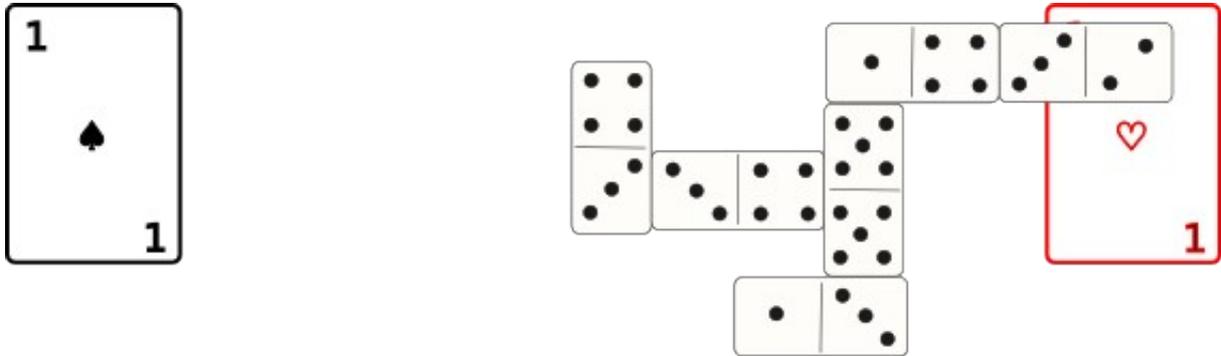
Les doubles peuvent toujours être posés perpendiculairement (et rajouter une tête) mais il n'est pas nécessaire de rajouter à un domino de valeur identique.

Valeur identique

Quand un joueur parvient à poser un domino de valeur identique, il en repioche un immédiatement pour le placer sur la même branche. Si par chance, sa valeur est de nouveau identique à celle requise par le domino qu'il vient de poser il repioche à nouveau, jusqu'à piocher un domino qui ne correspond pas qui sera le dernier joué pour ce tour là par ce joueur.

Cartes bonus

Chaque tête du serpentini qui atteint l'une des cartes d'un des camps permet aux membres du camps de bénéficier d'un bonus de +1 à leur compétence lors de leur tirage. Si le serpentini s'agrandit et que la tête sort de la carte, le bonus ne compte plus. Si le serpentini a deux têtes dans la même carte, le bonus compte deux fois.



Serpentin donnant du bonus au camps rouge.

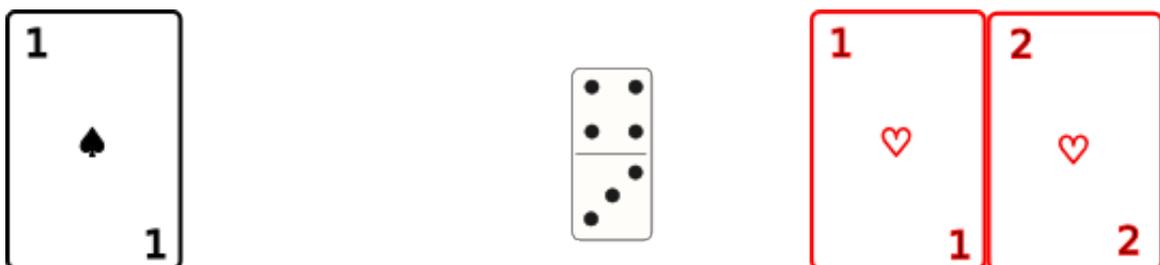
Dans cet exemple, le premier domino posé par le joueur correspond au domino de départ. Il repioche immédiatement un domino et obtient un double 5. Cela ne correspond pas, ce sera donc son dernier domino posé pour le tour. En revanche, comme c'est un double il peut le poser perpendiculairement et se donner la possibilité de faire parvenir deux dominos sur la carte bonus.

Par la suite, l'adversaire qui joue en pique détourne l'une des têtes de la zone rouge lors de son tour, mais le camps rouge parvient à poser un domino, puis un deuxième qui donnent un bonus de +1 à l'équipe cœur. Le camp pique pourra à son tour prolonger le serpentini sur la carte rouge afin de le faire sortir de la carte et de neutraliser le bonus.

Placement et rajout de cartes bonus

Afin de figurer un avantage pour l'un des camps (comme par exemple une embuscade, il est également possible qu'il y ait plus de cartes posées et/ou qu'elles soient plus proche(s) du domino de départ que celle de l'adversaire.

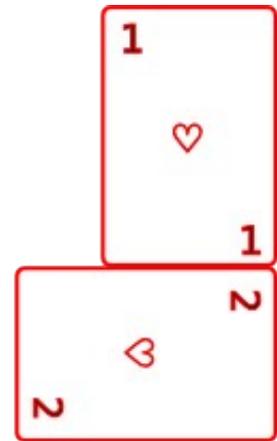
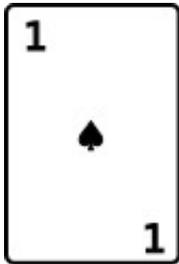
Le bonus obtenu lorsqu'un domino touche l'une des cartes est égal au nombre de cartes posées côté à côté.



Démarrage favorable au rouge : deux cartes beaucoup plus proches du rouge que le noir. Comme deux cartes rouges sont posées, le bonus pour un domino posé dans la zone est de +2.

Rajout de carte bonus

Un joueur qui remporte le tour peut décider de rajouter une carte à jouer bonus au lieu d'infliger des dommages à l'adversaire. Il la place orthogonalement à celle(s) déjà posé(e), mais il paye cher pour cela puisqu'il doit ensuite placer son propre domino dans sa jauge de Bad Karma, comme s'il était victime de sa propre attaque.



Dépose de cartes bonus supplémentaire

Le Bad Karma, c'est quoi ?

Lorsque le personnage enchaîne les échecs ou décide de défier le sort, il accumule des points de Bad Karma.

C'est généralement sans danger au début mais au bout d'un moment, le personnage risque un violent retour de bâton. Tout le Bad Karma accumulé lors des tours précédents lui retombera dessus en une seule fois, ce qui pourra lui causer pas mal de désagréments.

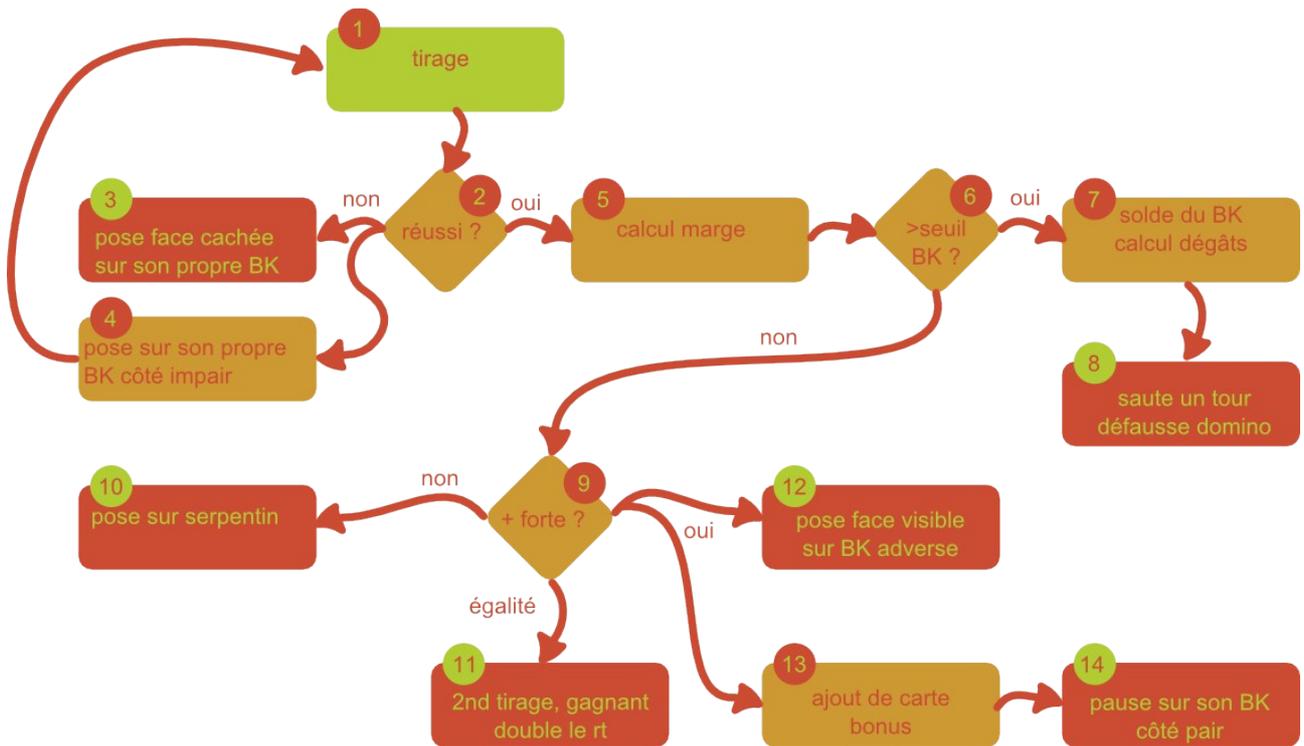
Ce système se distingue donc d'une simulation de dommages qui serait proportionnelle à la puissance de l'attaque. Il s'agit plus d'une sorte d'équilibre cosmique. Échapper à une puissante attaque se paiera bien plus cher plus tard, même s'il ne s'agit que d'une banale chute dans un escalier.

La jauge de Bad Karma comprend quelques subtilités dans le marquage :

- ◆ Domino retourné, il n'occasionnera alors pas de blessure mais augmentera la probabilité de perdre un tour.
- ◆ Domino face visible, la partie supérieure déterminera le type de dommages (KO ou blessure) et sa gravité (valeur du domino).
- ◆ Placé dans la partie inférieure, sa valeur est doublée

La jauge de Bad Karma est remise à zéro au début d'une nouvelle scène.

D é r o u l e m e n t d ' u n t o u r



Ce logigramme décrit le déroulement d'un tour. Explication des étapes par n° :

1 Chaque joueur pioche un ou plusieurs dominos et additionne les deux chiffres de chacun des dominos. Il garde l'information secrète.

2 Si le nombre obtenu de chaque domino est inférieur ou égal à la compétence, le jet est réussi. Sinon il est raté.

3 Si le tirage est raté, le joueur remplit sa jauge de Bad Karma avec son ou ses dominos qu'il pose face cachée. Le tour s'arrête là pour les joueurs qui ont raté leur tirage.

4 Il peut plutôt décider de le poser face visible avec, si possible le côté impair vers le haut. Sinon, avec le côté pair pour pouvoir repiocher et retenter sa chance (retour au point 1 du logigramme).

5 Si le jet est réussi, le joueur calcule la marge de son succès (0 ou plus)

6 Si la marge est supérieure au seuil atteint sur la jauge de bad karma, alors il faut la solder.

7 Le domino qui vient d'être tiré est défaussé. Tous les dominos de la jauge sont retirés et comptabilisés pour les dommages.

8 Le solde de la jauge de Bad Karma se fait selon les règles correspondantes. C'est la fin du tour des joueurs qui ont soldé leur Bad Karma. Ils sont immédiatement hors combat.

9 Les joueurs restant déclarent leur marge.

10 Dans le cas où le jet est réussi mais où la marge n'est pas la plus forte, le joueur peut poser son domino sur le serpent sur la table. La plus grosse marge commence à poser. S'il pose une valeur

correspondante, il peut retirer un domino et le reposer à la suite du domino qu'il vient de poser.

11 Si deux personnages antagonistes sont à égalité pour la marge la plus forte, chacun tire un nouveau domino et calcule à nouveau sa marge, le gagnant applique ce domino et celui qui avait obtenu l'égalité, il peut donc poser deux dominos sur la jauge de Bad Karma de son adversaire.

12 Celui qui a la meilleure marge de succès pose son ou ses dominos face visible sur la jauge du personnage qu'il attaque en fonction des règles du type de dommage et de puissance des attaques.

13 Le joueur qui remporte le tour peut aussi choisir de placer une carte bonus supplémentaire orthogonalement à celle(s) déjà posées.

14 Dans ce cas, il place son domino sur sa propre jauge de Bad Karma, avec si possible le chiffre pair vers le haut, sinon le chiffre impair.

Fiche de personnage

Types de dommage :
P : seuls les chiffres pairs sont placés
I : seuls les chiffres impairs sont placés
PI : les chiffres pairs sont placés préférentiellement sinon, on place un chiffre impair
IP : les chiffres impairs sont placés préférentiellement sinon, on place un chiffre pair.

Puissance des dommages :
L : dommages en x1 uniquement
M : dommages x2 si les deux chiffres ont la même parité
F : Les dommages sont toujours x2

KO Impair
-2
-3
-4

Blessure Pair
-1
-2
-3

Avantage/inconvénients

La jauge de Bad Karma

La jauge de Bad Karma (en haut de la fiche de personnage) monte jusqu'à 12, ce qui correspond à un personnage puissant car il bénéficie d'un très gros Karma. Même s'il est nul en combat, il sera difficile de l'abattre.

Remplir la jauge de Bad Karma

La capacité du personnage sera en partie déterminé par son niveau de Karma. Par exemple s'il n'a que 7, il barrera toutes les cases numérotée de 12 à 8.

Chaque événement négatif donne lieu au remplissage de la jauge de Bad Karma, avec les dominos piochés, de droite à gauche, dans le sens inverse de celui de la lecture. Si le personnage a une valeur de Karma inférieure à 12 ; 7 par exemple, il commence à remplir la jauge sur sa valeur de Karma : 7, puis 6, puis 5...

Jet raté

Lorsque l'action est un échec, le joueur place son domino face cachée sur la partie supérieure (x1 apparent) de sa jauge de Bad Karma. Comme le domino est posée face cachée, il n'occasionnera pas de dommages, en revanche il augmente la probabilité de devoir solder la jauge de Bad Karma lors d'un tour prochain.

Attaque

Le joueur qui a la marge la plus forte peut décider de faire subir une attaque à un autre personnage. Il place alors son domino gagnant sur la jauge de Bad Karma de son adversaire. La façon de placer le domino dépend de la puissance et du type de l'attaque. Il pourra ainsi placer son domino face cachée, ou face visible avec une valeur paire ou impaire vers le haut et aligner le domino sur la partie supérieure (simple dommages) ou inférieure (dommages doubles) de la jauge.

Ko et blessure

Quatre type de dommages

-KO : elles provoquent des dommages non létaux. Les dommages de KO sont figurés par les chiffres impairs. On utilise la lettre « i » pour signifier qu'une arme fait des dommages en KO.

-Blessures : elles provoquent des dommages létaux. Elles sont figurées par les chiffres pairs. On utilise la lettre « p » pour signifier qu'une arme provoque des dommages de blessure.

-KO et blessure : Elles provoquent soit des dommages de KO, soit des dommages létaux en fonction du domino tiré. L'ordre des lettre est alors « ip » ce qui signifie que les dommages de KO sont choisis prioritairement sur les dommages de blessure.

-Létales et KO : Elles provoquent soit des dommages létaux, soit des dommages de KO en fonction du domino tiré. L'ordre des lettre est alors « pi » ce qui signifie que les dommages de blessure sont choisis prioritairement sur les dommages de KO.

Marquage des dommages

Le marquage du type d'attaque se fait en plaçant la valeur pair ou impair vers le haut dans la jauge de Bad Karma.

Ainsi, un personnage qui assène un coup de point provoque un dommage de KO (non léta). Si son domino gagnant possède un chiffre impair, il le place face visible sur la jauge de son adversaire, chiffre

impair vers le haut. Si par malchance il a gagné avec un domino pourvu de deux chiffres pairs, il le joue face cachée ou s'applique le dommage et pose une carte bonus supplémentaire.

Même principe mais à l'envers s'il attaque avec un couteau qui ne provoque que des dommages de blessure.

En revanche, s'il attaque avec une hache qui provoque des dommages Létaux/KO (p/i), il posera la valeur pair vers le haut et à défaut la valeur pair.

Les attaques qui cumulent les deux types présentent donc un avantage certain sur les autres car elles occasionneront systématiquement des dégâts. Les attaques qui n'ont qu'un seul type de dégât peuvent être jouées retournées même si le tour est gagné. Le domino double zéro est quant à lui placé sur la jauge de blessure, même si les dommages autorisés sont en KO.

Puissance des attaques

Puissance Faible

Une attaque de faible puissance applique la règle du type de dommages sans aucune modification.

Puissance Moyenne

En cas d'attaque de puissance moyenne, le domino sera posé sur la partie inférieure de la jauge (x2) si les deux chiffres du domino sont de parité égale (deux pairs ou deux impairs) et correspondant au type de dommages provoqué par l'attaque.

Par exemple, une attaque avec un gourdin provoque des dommages de KO. Si le domino possède deux côtés pairs, le domino sera joué face cachée sur la partie inférieure de la jauge. S'il possède un côté pair et un côté impair, c'est côté impair qui sera placé vers le haut mais le domino sera placé dans la partie supérieure de la jauge (x1 visible), si en revanche il possède deux côtés impairs, le domino sera placé face visible sur la partie inférieure (X2 visible) et provoquera la pose de deux dominos sur la jauge de dommages au lieu d'un lors du solde du Bad Karma !

Puissance Forte

Les attaques de forte puissance seront toujours doublées tant que le type de dommage sera respecté par le tirage.

Double dommage et mauvais type d'attaque

Dans l'hypothèse où le type d'attaque n'est pas adapté mais que la puissance de l'attaque devrait provoquer un dommage double (puissance forte par exemple), le domino est posé face cachée dans la jauge au niveau x2.

Coup critique

Un coup critique est obtenu en cas de double. Si les deux côtés du domino dont la marge est la plus forte sont identiques, alors le personnage qui subit l'attaque doit immédiatement solder sa jauge et prend un nombre de blessures ou KO égal à la valeur du domino qui a provoqué l'attaque critique en

plus des éventuels dommages stockés dans sa jauge.

Solde de la jauge de Bad Karma

Lorsqu'un personnage réussit son jet mais que sa marge est supérieure ou égale à la valeur de Bad Karma, il doit la solder. A coup sûr, il perdra au moins le tour courant mais il est également possible qu'il prenne des dommages.

Il devra également solder sa jauge si toutes les cases sont remplies et qu'il ne parvient pas à rajouter un domino.

En dernier lieu, la jauge est immédiatement soldée lorsque son adversaire lui fait subir un coup critique (double et tour gagné).

Dominos retournés

Lors du solde de la jauge de Bad Karma, les dominos retournés ne provoquent pas de dommages. S'ils sont tous sur la ligne supérieure, ils interdiront de jouer le tour en cours.

S'il y en a au moins un sur la ligne des x2, ils provoqueront la perte d'un tour supplémentaire.

Lorsque le personnage saute un ou deux tours, il est considéré temporairement hors combat.

Il marque son état en posant des dominos sur les cases de hors combat (un tour ou deux tours perdus). Le joueur s'en défaussera à la fin du tour en cours et au moment où les autres joueurs piocheront s'il en a deux.

Encaissement des dégâts

Lorsque le joueur solde sa jauge, les dominos posés face visible provoqueront des dommages. Le joueur utilise le côté du domino placé vers le haut dans la jauge de Bad Karma pour marquer ses dommages de blessure (du côté où se trouve la flèche).

Les dominos impairs seront placés sur la jauge de KO avec le côté valide du côté des flèches.

Les dominos pairs seront placés sur la jauge de blessure avec le côté valide du côté des flèches.

Les double dommages provoqueront la pose de dominos sur deux cases de la jauge. Il jouera pour cela un domino retourné de sa jauge de Bad Karma. Il le posera face cachée sur sa jauge de blessure. Ce domino retourné a comme seul effet d'augmenter le malus du domino de dommage.

Défausse d'un point de Bad Karma ou d'un pion de KO

Afin d'encourager les belles actions et les descriptions soignées des actions, le meneur peut octroyer de façon discrétionnaire la récupération d'un point de Bad Karma ou de KO.

Effet des dommages

Malus de KO et de Blessure

Un d12 est posé sur la case compétence en haut de la fiche pour tenir le compte de l'évolution de la

compétence générale inscrite dans le cercle blanc.

A chaque échelle de la jauge des dommages (KO et blessure) correspondent des modificateurs aux compétences qui rendent la réussite de l'action bien plus difficile. Ces modificateurs sont plus élevés pour les dommages de KO que pour les blessures. En revanche, les dominos de KO se défaussent au cours de l'action alors que les dominos de blessure restent jusqu'à ce que le personnage soit soigné. Les soins se font généralement après l'action en cours.

La valeur des dominos de KO, indique la durée de validité en tours du malus. Pour faciliter le comptage, un nombre de dominos face cachée correspondant à la valeur du domino de blessure est donné au joueur. Il en défausse un à la fin de chaque tour.

A la valeur des dominos de blessure (additionnée) correspond la difficulté du jet de guérison qui se fait après l'action.

Si le personnage encaisse plus de trois dommages d'un type il est définitivement hors combat. S'il prend néanmoins d'autres blessures alors qu'il est déjà à terre, il empile les dominos supplémentaires sur la dernière case en cas de blessure afin de tenir compte de la difficulté à guérir après l'encaissement de ces nouvelles blessures.

Protections

Les personnages peuvent bénéficier de protections au moment où ils prennent un domino de dommage. La protection se caractérise par deux valeurs. La première est la valeur de la protection : elle détermine la réduction de la puissance des dommages (léger, moyen, fort) qui s'applique. La seconde est l'occurrence : elle correspond au nombre de fois où cette protection pourra être jouée. C'est le joueur dont le personnage bénéficie de la protection qui décide si sa protection s'applique ou non.

Par exemple, un personnage doté d'un casque lourd pourra bénéficier d'une protection importante une seule fois. Il pourra par exemple survivre à une balle dans la tête qui aurait dû le tuer mais la chance qu'il se prenne des balles uniquement dans la tête demeure faible, ce miracle ne se reproduira pas.

Ainsi au moment de prendre des dommages, le joueur peut décider d'appliquer sa protection ou non. La valeur de la protection s'étend de 1 à 3. Elle n'est pas fractionnable et réduit la puissance : des dommages légers, moyens ou forts sont réduits d'autant que la valeur de protection, jusqu'à être annulés (le domino est alors défaussé). Chaque utilisation réduit l'occurrence de 1.

Encaissement de dommages Hors combat

Un personnage hors combat (que ce soit par dépassement d'une jauge de blessure ou parce qu'il saute un tour ou deux à l'issue du solde de sa jauge de Bad Karma) peut continuer à être victime d'attaques, les attaques gagnantes sont alors directement placées sur ses jauges de blessures et de KO sans passer par la jauge de Bad Karma.

D é f a u s s e d e s d o m i n o s

Tous les dominos qui ne sont pas posés sur le serpentín ou sur une fiche retournent dans la pioche.

P é n u r i e d e d o m i n o s

Si trop de dominos sont posés sur la table et qu'il y a pénurie de dominos et que les quelques dominos restant ne permettent pas de résoudre l'action, cela figure l'épuisement des protagonistes. L'action s'arrête là.

A v a n t a g e s e t d é s a v a n t a g e s

Les personnages peuvent bénéficier d'avantages ou de désavantages. Chacun modifie l'application des règles.

A v a n t a g e s

Tactique :

Un personnage qui réussit son tirage sans remporter le tour peut substituer son domino à n'importe quel domino perdant de la table pour le poser sur le serpentín à la place du sien.

Héroïque :

Peut poser une nouvelle carte bonus au seul prix d'un domino face visible dans sa jauge de Bad Karma même s'il n'a pas remporté le tour.

Chanceux :

Peut neutraliser un coup critique par combat.

Good Karma :

Peut retirer un domino de Bad Karma quand il tire un double, que le tirage soit un succès ou non.

Dur à cuire (1, 2, 3, 4) :

Peut superposer deux dominos sur l'une des positions de sa jauge de KO. Le domino du dessous n'est plus pris en compte.

Inmouable (1, 2, 3, 4) :

Peut superposer deux dominos sur l'une des positions de sa jauge de blessure. Le domino du dessous n'est plus pris en compte.

Incassable :

Enlève un domino de blessure lorsqu'il résout l'effet des blessures.

Punch :

Les attaques à mains nues provoquent des dommages impairs (KO) de puissance moyenne.

Désavantages

Fragile (1, 2, 3, 4)

Les deux côtés du domino de blessure sont additionnés pour le jet de guérison

Trouillard

Quand un domino est retiré à la suite d'un jet raté (étape 4), le premier domino est placé retourné sur la ligne x2 de sa jauge de Bad Karma.

Couard

le personnage ne peut pas retirer de domino si son premier tirage ne lui convient pas (étape 4)

Chair à canon

Ne peut jouer les doubles sur le serpentín que comme des dominos normaux

Bourrin

Ne peut pas rajouter de carte de bonus tactique quand il remporte le tour

Compétences générales

Ce chapitre traite des compétences conventionnelles. Il existe 6 compétences de base qui s'applique à des domaines de compétence qui caractérisent le personnage. Une action déterminée fait appel à un domaine de compétence et une compétence particulière. Pour chaque domaine de compétence proche que le personnage possède, le niveau de sa compétence principale sera augmenté de 1. Ce bonus pourra être au choix appliquer au niveau général qui permet de déterminer le succès ou l'échec du tirage ou à la qualité de réussite du tirage.

Niveau

Les domaines de compétences sont définis par une valeur sur 12. Il convient de tirer un domino, d'additionner les deux côtés et de faire en dessous du niveau de compétence. C'est ce tirage qui déterminer la réussite ou l'échec.

Qualité de réussite

Chaque compétence s'applique en une série de 9 domaines dans lesquels un personnage peut être plus ou moins doué. La probabilité de succès ne sera pas changée ici en revanche la qualité de réussite variera.

En effet, elle est déterminée par la valeur d'un des côtés du domino qui a servi au tirage qui se détermine selon l'échelle suivante :

Impair	Pair	Minimum	Impair-pair	Pair-impair	Maximum
i	p	-	ip	pi	+
Le plus petit côté impair est choisi. S'il n'y a que des pairs la qualité de réussite	Le plus petit côté pair est choisi. S'il n'y a que des impairs la qualité de	La valeur minimum est retenue	le plus gros chiffre impair en premier, sinon le chiffre pair.	Le plus gros chiffre pair en premier sinon le chiffre	Le plus gros chiffre du domino

est de 0.	réussite est de 0.			impair.	
-----------	--------------------	--	--	---------	--

Compétences

Chaque domaine de compétences se divise en 3 catégories de 3 compétences chacune :

Social

- communiquer
- influencer
- négocier

Technique

- analyser
- pratiquer
- organiser

Savoirs

- humain
- nature
- logique

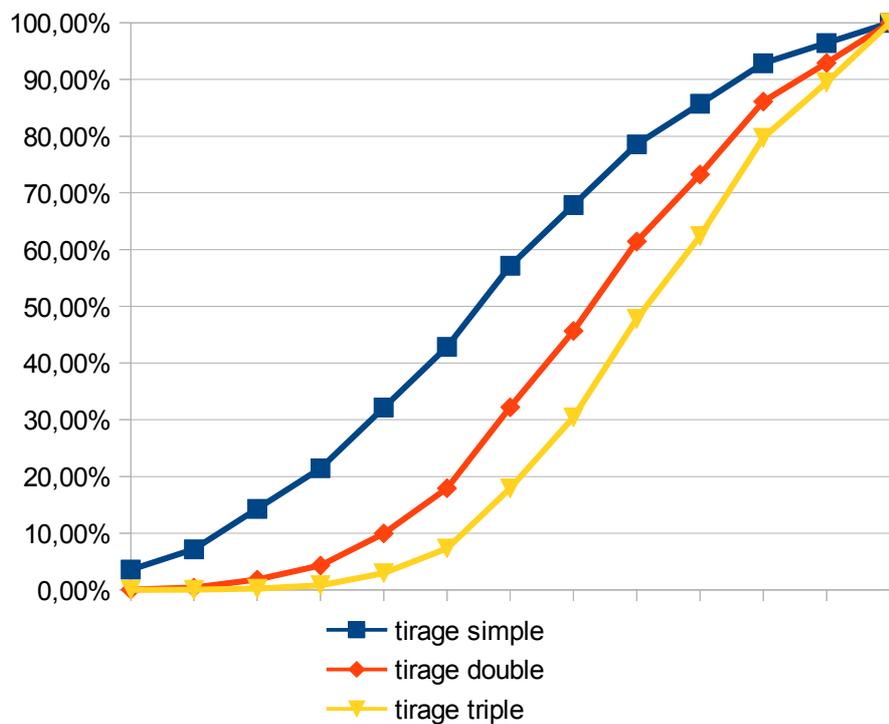
Une qualité de réussite de 0 peut-être obtenue. Cela ne signifie pas l'échec de l'action mais une réussite médiocre.

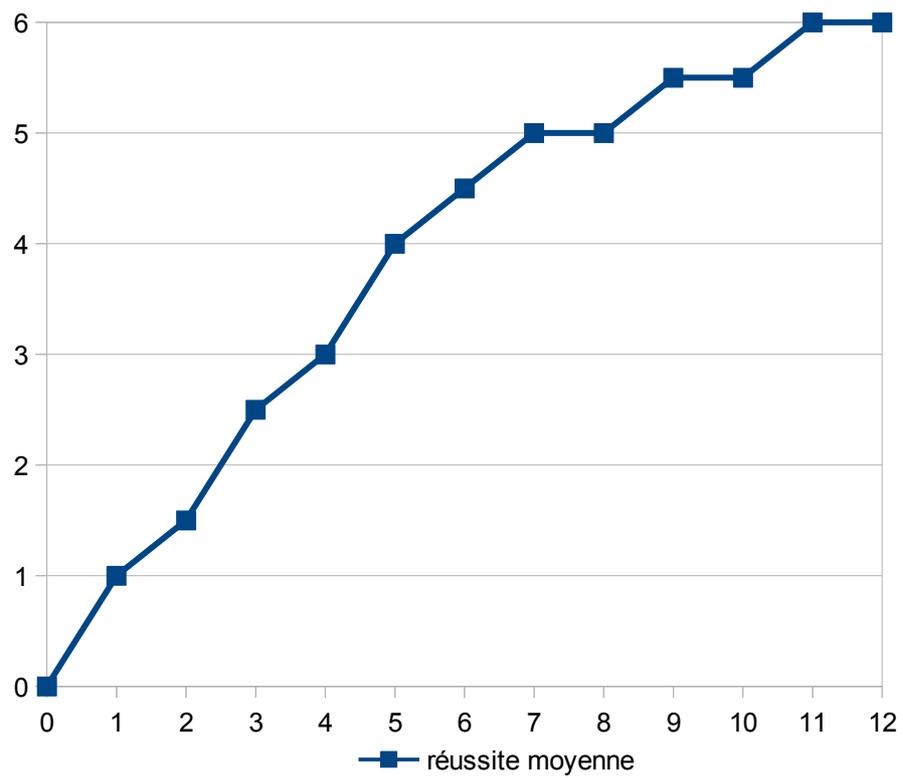
Annexes

Probabilités :

Compétence	tirage simple	tirage double	tirage triple
0	3,57%	0,06%	0,00%
1	7,14%	0,39%	0,01%
2	14,29%	1,82%	0,29%
3	21,43%	4,29%	0,98%
4	32,14%	9,94%	3,32%
5	42,86%	17,92%	7,87%
6	57,14%	32,21%	18,66%
7	67,86%	45,65%	31,25%
8	78,57%	61,43%	48,51%
9	85,71%	73,25%	62,97%
10	92,86%	86,10%	80,07%
11	96,43%	92,92%	89,66%
12	100,00%	100,00%	100,00%

Réussite d'un tirage (pioche complète avec deux jeux de dominos)





Bad Karma est un système de jeu de rôle créé par Luc Fievet, le 1er octobre 2011 à Sèvres. Copyleft: cette œuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://artlibre.org>