



Auteur : dabiglulu@hotmail.fr

Approuvé par l'auteur et JohnDoe

Explication concernant les aides de jeu de Dabiglulu

Tout d'abord il faut expliquer que je me suis permis des libertés sur la fiche et les règles de NT pour les raisons suivantes : (si c'est trop long allez directement à la conclusion)

Avec ce jeu et ce système je me suis dit qu'il serait dommage de ne pas pousser le role play encore plus, en allant jusqu'à limiter le nombre de données chiffrées sur la fiche de personnage.

1. Changement de nom

Pour les changements d'appellation certaines ne me convenaient pas tout simplement.

- **Vie** : faisait trop jeu vidéo
- **Armes de fortunes** : « armes » fait vite imaginer au joueur qu'il va avoir un bazooka ou un shotgun, je chipote peut être mais c'est un point de vue...
- **Aptitudes** : les termes « ce qui peut me sauver » donnent plus d'implication de la part du joueur.
- **Invulnérabilité** : faudrait pas qu'ils croient qu'ils vont rien sentir non plus et l'effet décrit ne correspond pas à l'idée que je me fais de l'invulnérabilité. Il me semble que de ce point de vue *inarrêtable* correspond plus à l'effet décrit (j'ai aussi hésité avec « second souffle », « guérison », « hargne », mais à un moment il faut faire un choix...
- **Les niveaux d'adrénaline et de santé** : c'est purement subjectif, j'ai fait au mieux.
Ensuite de mon point de vue il y a plus d'implication de la part d'un joueur quand il y a des mots pour décrire ses états d'esprit ou de santé.
De cette manière on évite les trucs du genre « j'ai plus qu'1 point de vie alors je peux rien faire », il me semble bien mieux d'entendre, « je souffre horriblement alors je vais rester en retrait » et le joueur rajoute quasiment à chaque coup un petit plus dans le genre « je me traîne vers un endroit d'où je pourrai voir le scène sans être repéré et récupérer un peu » c'est pas grand-chose mais ça a le mérite de ne pas « sortir » de la partie à cause des chiffres.

2. Pour les aptitudes

Je vous encourage à faire mettre des adjectifs aidant les joueurs à « visualiser » leurs *aptitudes*. Par exemple pour l'*aptitude* « courir » au lieu de mettre et laisser simplement « 4 », le joueur peut mettre « bon en sprint ». Ce qui lui permet d'être plus dans son personnage. Si vous vous le sentez vous pouvez carrément enlever les valeurs chiffrées après les avoir répertoriées. Ca fait un peu plus de boulot au MJ mais alors au niveau ambiance on y gagne.

Pour comptabiliser les **PVs ou l'adrénaline** il suffit de mettre une croix en face de la ligne correspondante à l'état dans lequel se trouve le personnage (**NB : les valeurs vont toujours de 1 à 6, là rien n'a changé**)

La SAUVAGERIE

Il n'y a que les noms de sauvageries parce que aux vues des situations extrêmes dans lesquelles vont se retrouver les PJs je considère qu'ils n'ont pas encore touché du doigt leur propre « sauvagerie » et donc ils découvriront en jeu les effets de leurs sauvageries et leurs coûts en points d'adrénaline (qu'ils indiqueront ensuite sur leur feuille).

ME PROTEGER

C'est une défense.

Là ça vient du fait que le système de jeu ne prévoit pas de difficulté pour toucher quelqu'un hormis la difficulté de base de 4.

Comme les Pjs ne sont pas égaux face à la brutalité, je trouve normal qu'ils disposent chacun d'une défense différente face aux agressions. Là c'est un point de vue qui m'est propre.

Donc ME PROTEGER est une défense plus ou moins passive un peu à la manière de la Classe d'Armure à DD.

Ici on ne lance pas les D pour ne pas ralentir la narration. Il suffit simplement de réussir un nombre de réussite égal ou supérieur à la valeur de faire face qui correspond.

EN CONCLUSION : Je ne suis pas non plus un pro de la mise en page mais je me suis fait plaisir, les adaptations fonctionnent, ces prises de liberté ne changent en rien le jeu mais l'améliorent un peu (de mon point de vue). Si ça vous plait et bien j'en suis content, sinon tant pis, quoiqu'il en soit, bon jeu à tous!

Pour tout commentaire : dabiglulu@hotmail.fr