

INS /MV

RÈGLES PALERMO, ÇA SAOULE ENCORE MOINS QUE LES RÈGLES APÉRO

INS/MV est un jeu de Croc développé par la Siroz Team

Adaptation pour le système FU par Rom B. <http://blog.rolisteries.com>

This game references the FU game system, available from www.PerilPlanet.com/FU.
FU and all associated logos and trademarks are copyrights of Nathan Russell.
Used with permission.



CRÉATION DES PERSONNAGES

1. Caractéristiques
2. Limitations
3. Équipement
4. Pouvoirs
5. Conviction
6. Relations

CARACTÉRISTIQUES

Toute personne de Foi est définie par le corps, l'esprit et l'âme. L'âme est la connexion avec le divin. Dans le cadre de INS/MV, il s'agira du nom du supérieur hiérarchique (archange ou prince-démon). Les caractéristiques ne sont pas chiffrées. Il s'agit d'un aspect.

Pour chaque caractéristique, choisir un adjectif ou une phrase qui caractérise le personnage.

- **Corps** : décrit à la fois le physique, les capacités physiques, etc. Peut-être une caractéristique du corps d'accueil ou la capacité de l'ange ou du démon à manier le corps.
- **Esprit** : décrit l'intelligence, la rapidité d'esprit, l'astuce, etc.
- **Âme** : nom de l'archange ou du prince-démon

Exemple : Gilbert, ange de Daniel de grade 0

***Corps** : c'est encore moi qui me tape un corps de vieux*

***Esprit** : futé, mais pas rapide d'esprit*

***Âme** : Archange Daniel*

LIMITATIONS

Les limitations s'obtiennent le plus souvent par l'administration en fin de mission lorsque les PJ ont fait n'importe quoi. Les grades de niveau 0 n'ont généralement pas encore de limitation.

Exemples : asexué, mythomane, intégrisme, etc.

ÉQUIPEMENT

Un PJ peut se procurer n'importe quel équipement que lui permet le train de vie de son corps d'accueil. Les PJ, via l'administration, peuvent accéder à de l'équipement hors de portée, mais il faut garder à l'esprit que des deux bords, la discrétion est de mise. Qu'elle serait la surprise d'une petite fille rendant visite à sa grand-mère et découvre un arsenal digne de Rambo?

Bref, tout est possible, mais soyez prudent. Par contre, ne renseigner que ce qui caractérise votre personnage, qui apporte quelque chose à son « background ». Bref, quelque chose qui lui donne une certaine couleur.

POUVOIRS

Les joueurs peuvent inventer n'importe quel type pouvoir. Ce sont des êtres exceptionnels après tout. Pour activer un pouvoir, il faut dépenser un point de Foi.

- Utiliser un pouvoir privilégié ou en accord avec la philosophie de son supérieur, donne un dé de bonus.
- Utiliser un pouvoir opposé à la philosophie de son supérieur, donne un dé de malus.

Remarque : il est tout à fait possible d'utiliser un pouvoir de ceux d'en face, mais au risque d'attirer l'attention de l'administration. Il faut être prêt à en payer le prix.

Lors de la création, un joueur doit choisir ses pouvoirs dans les catégories suivantes :

- **Mental/spirituel** : cauchemar, rêves, divination, lire dans les pensées, etc.
- **Physique** : faire apparaître une armure, augmenter/diminuer la taille, etc.
- **Émotions** : susciter la peur, relaxer, déclencher de l'amour, etc.

Exemple : Gilbert, ange de Daniel de grade 0

Mental/spirituel : coup d'bol

Physique : Caméléon

Émotions : Fous les boules

Il est possible de n'avoir aucun pouvoir dans une catégorie. Le nombre de pouvoirs que possède un PJ dépend de son grade.

Grade	Nombre de pouvoirs
0	3
1	3 dont 1 boost
2	5 dont 1 boost
3	5 dont 2 boost

Un « boost » représente la spécialisation du personnage. Cette spécialisation peut être justifiée par un entraînement intense ou une utilisation récurrente et de façon spectaculaire dans les aventures. En jeu, cela permet d'avoir un dé de bonus supplémentaire lors de l'utilisation du pouvoir. Sur la feuille de personnage, mettre un + à côté du pouvoir.

Exemple : Gilbert, ange de Daniel de grade 1

Mental/spirituel : coup d'bol

Physique : Caméléon+

Émotions : Fous les boules

Il est possible de mettre les « boost » sur le même pouvoir. Sur la feuille de personnage, ajouter autant de + que de boost. Par exemple : Caméléon++, signifie que l'utilisation de ce pouvoir donne deux dés de bonus supplémentaire.

FOI

UTILISATION

La Foi rend les personnages exceptionnels, elle est symbolisée par les Points de Foi (PF). Chaque PF peut être utilisé pour :

- Relancer un dé
- Ajouter un dé bonus
- Annuler des conditions négatives
- Retourner un dé et obtenir le résultat opposé
- Utiliser un pouvoir

À chaque début de mission, les points de foi sont au minimum égaux au grade.

*Si un ange de grade 3 a dépensé tous ses points de foi, lors de la prochaine mission il démarre avec 3 PF.
Son collègue de grade 3 très économe se retrouve à la fin de la mission avec 4 PF, lors de la prochaine mission il démarre donc avec 4 PF.*

POINTS DE DÉPART

Le tableau ci-dessous donne les PF en fonction du grade. Un personnage humain n'a aucun PF. Ceci n'est qu'un indicateur. Changer cette grille à votre guise.

Grade	Points de Foi
0	3
1	4
2	5
3	6

GAGNER DES POINTS DE FOI

MJ, ne soyez pas radin avec les récompenses de PF. Ce sont eux qui rendent les personnages si particuliers. Utilisez-les comme une carotte pour les impliquer dans l'histoire. S'ils respectent le « Grand jeu », ils n'utiliseront pas leurs pouvoirs à tout va, si c'est le cas, ils en assumeront les conséquences.

- 1 point quand un joueur fait un truc complètement fou, que ce soit utile ou débile
- 1 point quand un ange obtient 111 et un démon 666

- 1 point pour un joueur dont on exploite la relation. Lorsqu'un joueur se sert de vous, vous gagnez un PF car quelqu'un croit en vous!
- X points pour toute autre raison que le MJ juge adéquate

CONVICTIONS

Les anges participent au « Grand Jeu » pour protéger les humains, les démons pour l'asservissement de l'humanité. Chaque personnage a ses limites. Notez sur votre personnage une chose que vous ne ferez jamais, même pour la cause :

- Pour les anges : Je souhaite sauver l'humanité, mais jamais je ne.....
- Pour les démons : Asservir l'humanité, oui, mais jamais je ne...

Les convictions vont pouvoir être « challenger » par le MJ pour vous pousser dans les derniers retranchements de votre personnage.

RELATIONS

Souvent bonnes, parfois mauvaises, il faut faire avec. Elles ne pourront vous empêcher de faire équipe. Votre cause est bien supérieure aux gamineries de cours d'école.

Sur la feuille de personnage, chaque joueur note une phrase définissant la relation qu'il a avec chaque autre PJ, que ce soit positif ou négatif. Elles peuvent tenir compte de l'animosité ou l'amitié entre archanges (ou prince-démons).

Lors du premier scénario, les PJ de grade 0 n'ont pas forcément de relations. Vous pouvez les noter après la première aventure.

Dans le jeu, les relations servent à voir des dés de bonus, si elles sont positives, pour réaliser des actions. Mais elles font aussi gagner des PF.

- Lorsqu'un PJ utilise une relation positive pour réussir une action, il fait gagner à l'autre PJ un PF.
- Si une PJ active une relation négative avec une autre PJ, son action est plus difficile à réaliser (ajout d'un dé de malus), mais il gagne un PF. Il a foi en lui et en son Dieu.

ACTIONS

Toutes les actions sont résolues à l'aide de dés à 6 faces (d6). Les dés sont lancés pour répondre à une question du genre « Le personnage obtient-il ce qu'il veut? ».

COMPOSITION DU GROUPE DE DÉ

Pour savoir si le personnage obtient ce qu'il veut il faut prendre en considération :

- les conditions du PJ : souvent cela va rendre l'action plus difficile
- le grade : cf. tableau ci-dessous
- les détails de la scène : les détails peuvent être exploités pour faciliter ou rendre la résolution d'action plus difficile.

Grade	Groupe
0	1d6 + xd6
1	1d6 + xd6
2	2d6 + xd6
3	3d6 + xd6

Où x varie en fonction des conditions et des détails. Une condition positive annule une condition négative.

Exemple : Gilbert, ange de Daniel de grade 0 tente de surprendre un démon.

- Il utilise son pouvoir de **caméléon** pour se fondre dans le décor. Le groupe de dé est 2d6 et on prendra le dé qui donne le plus d'avantage (1d6 pour le grade et 1d6 pour le pouvoir).
- Par contre s'il n'utilise pas son pouvoir de caméléon, il lance uniquement 1d6.
- S'il utilise son pouvoir de caméléon, mais que ses rangeos sont bien bruyantes, il lance 1d6, car le bonus accordé par le pouvoir est annulé par les rangeos.
- S'il n'utilise pas son pouvoir et qu'il porte ses rangeos qui font un boucan pas possible, il lance 2d6 en gardant le dé le plus désavantageux.

INTERPRÉTATION

À la constitution du groupe si la différence entre les bonus et les malus est positive, on ne garde que le dé le plus avantageux (pour les anges, le dé le plus faible, pour les démons, le dé le plus élevé) et inversement lorsque la différence entre les bonus et les malus est négative.

ANGES

Tirage	Obtiens-tu ce que tu veux?
6	Non, et...
5	Non...
4	Non, mais...
3	Oui, mais...
2	Oui...
1	Oui, et...

DÉMONS

Tirage	Obtiens-tu ce que tu veux?
6	Oui, et...
5	Oui...
4	Oui, mais...
3	Non, mais...
2	Non...
1	Non, et...

INTERPRÉTATION

Obtiens-tu ce que tu veux?	Interprétation
Non, et...	Tu n'obtiens pas ce que tu veux et les choses empirent
Non...	Tu n'obtiens pas ce que tu veux
Non, mais...	Tu n'obtiens pas ce que tu veux, mais tout n'est pas perdu
Oui, mais...	Tu obtiens ce que tu veux, mais à un certain prix
Oui...	Tu obtiens ce que tu veux
Oui, et...	Tu obtiens ce que tu veux et même quelque chose de plus

DOUBLES, TRIPLES, ETC.

Si un double, triple, etc. est obtenu. Le résultat indiqué par ces dés prévaut sur toutes les règles.

Pour chaque dé du même score on rajoute à l'interprétation un « et » ou « mais » selon le résultat. Si le score indiqué par les dés donne « Oui » ou « Non », il se transforme en « Oui, et... » ou « Non, et... ». Un résultat **551** donnera une interprétation pour les anges « **Non, et...** »

Exemple : *Gilbert, ange de Daniel de grade 2 tente de surprendre un démon en utilisant son pouvoir Caméléon. Aucune condition ou aucun détail de scène n'intervient. Il lance 3d6 (2d6, car il est de grade 2 et 1d6 pour son pouvoir) et obtient 661. S'il n'avait pas fait de double, il prendrait le 1 qui est le résultat le plus avantageux. Il a fait un double 6 donc l'interprétation sera « Non, tu n'arrives pas à le surprendre **et** il te tombe dessus **et** tes camarades qui te suivaient ne sont plus là »*

LE CHIFFRE DU SEIGNEUR OU DE LA BÊTE

Lorsqu'un ange obtient 111 ou un démon 666, il gagne automatiquement un point de Foi.

CONTACTER UN SUPÉRIEUR

Les supérieurs sont toujours là pour vous aider... Ou pas. Chaque type demande est accompagné d'un modificateur rendant la tâche plus ou moins facile. La liste n'est pas exhaustive. Par exemple, les vacances du supérieur peuvent rendre le contact difficile, voire douloureux.

	Modificateur
Demande futile	- - -
Demande vitale	+ +
Grade 0	- -
Grade 1	0
Grade 2	+
Grade 3	+ +
Grade 3	+ + +

Exemple : *Gilbert, ange de Daniel de grade 0 se fait surprendre par un prince-démon. La mission risque d'échouer, il fait appel à son supérieur. Il lance 1d6 et garde le meilleur. Demande vitale, 2d6 bonus, mais il est un grade 0 2d6 malus. Les malus et bonus s'annulent.*

POINTS D'ADMINISTRATION

À la fin de chaque mission, des Points d'Administration (PA) sont attribués secrètement aux PJ suivant le débriefing fait par les joueurs. Même si la mission est un échec total, mais que les PJ arrivent à faire croire le contraire à l'administration ils auront des PA. Si c'est un fiasco total et que l'administration s'en rend compte, ils perdront des PA.

À quoi servent les PA :

- Monter en grade
- Pour 1 PA, changer de pouvoirs ou de caractéristique (conforme avec le background)

Le changement de pouvoir implique la plupart du temps une formation payée par l'administration. Si un joueur n'a pas de PA, il peut quand même faire la formation, c'est juste que dans son dossier (PA négatif), il sera considéré comme un profiteur, surtout si la prochaine mission est un échec.

MONTER EN GRADE

Même s'il n'y a pas beaucoup de grades (3), la montée dans l'administration n'est pas facile. Rien n'est impossible si l'on prend le temps et qu'on remplit quelques exigences.

Grade	Conditions
1	Avoir un nombre de PA supérieur à 0 pendant 1 mois
2	Avoir un nombre de PA supérieur à 10 pendant 1 an
3	Avoir un nombre de PA supérieur à 20 pendant 5 ans

Monter en grade permet d'obtenir :

- 1 point de foi
- Pouvoirs ou boost selon le tableau suivant

Grade	Nombre de pouvoirs
1	+1 boost
2	+2 pouvoirs
3	+2 boost

NOM

GRADE

† ANGE †

DESCRIPTION

CORPS

ESPRIT

ÂME

CONVICTIONS

LIMITATIONS

ÉQUIPEMENT

SPIRITUEL

ÉTATS

PHYSIQUE

POINTS DE FOI

POINTS ADMIN

INTERPRÉTATION

Dé

- 6 Non, et ...
- 5 Non
- 4 Non, mais ...
- 3 Oui, mais ...
- 2 Oui
- 1 Oui, et ...

ÉMOTIONS

NOM

GRADE

† ANGET †

RELATIONS

NOTES

NOM

GRADE

DEMON

DESCRIPTION

CORPS

ESPRIT

ÂME

CONVICTIONS

LIMITATIONS

ÉQUIPEMENT

SPIRITUEL

ÉTATS

PHYSIQUE

POINTS DE FOI

POINTS ADMIN

INTERPRÉTATION

- | Dé |
|-----------------|
| 6 Oui, et ... |
| 5 Oui |
| 4 Oui, mais ... |
| 3 Non, mais ... |
| 2 Non |
| 1 Non, et ... |

ÉMOTIONS

NOM

GRADE



RELATIONS

Empty space for writing relations.

NOTES

Empty space for writing notes.