

Vous venez de vous réveiller.

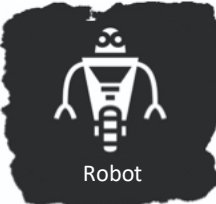
Vous êtes ...



Golem magique



Mutant



Robot

Votre but est ...

1. Apprendre 7 compétences très différentes. Par exemple : Histoire, tir à l'arc, crochetage de serrures, réparation de magnétoscope, etc.
2. Échapper à vos poursuivants. Ils connaissent votre apparence, vos compétences et votre localisation.
3. Trouver votre créateur et le convaincre de vous libérer de vos chaînes. Vous allez devez être ... persuasifs.
4. Commencer une nouvelle vie. Rassembler des provisions pour un long voyage, couper tous vos liens et partir vous établir sur une terre lointaine.
5. Préparer un petit déjeuner : une omelette végétarienne, deux morceaux de bacon, des galettes de pommes de terre, des pains avec une sauce à la saucisse et un verre de jus d'orange.
6. Devenir un héros pour votre peuple, connu à travers tout le pays et aimé de tous.

Mais vous ne pouvez pas ...

1. frapper une personne ou n'importe quelle créature vivante. Même pas un oiseau !
2. être vu en public. La nouvelle se répandrait.
3. vous rappeler de quoi que ce soit. Vous ne gardez aucun souvenir de votre passé, votre objectif ou votre création.
4. apprendre plus de 3 compétences (en plus de « Faire quelque chose »). Chaque compétence supplémentaire en remplacera une plus ancienne.
5. pénétrer dans certains environnements (ensoleillé, rivières, frais, jardins de plantes, brouillards matinaux, villes enfumées, etc.).
6. exploiter votre potentiel. Rayez vos compétences lorsqu'elles atteignent un score de (5) au lieu de (6).

Malheureusement vous êtes ...

1. piégés dans un(e) bâtiment/repaire/prison sécurisé(e).
2. en manque d'énergie, nourriture ou matériel.
3. en danger immédiat.
4. très loin de là où vous vouliez aller.
5. gravement blessé. (« Faire quelque chose » tombe à un score de (1)).
6. fragile et faible. Après avoir barré 3 compétences, et quand 3 compétences supplémentaires sont au maximum, vous périssez.

EXEMPLE DE PARTIE

Lauren joue un robot créé pour protéger son maître. Elle se réveille seule dans un laboratoire. En se levant, elle trouve la porte verrouillée et essaie de l'abattre.

Comme elle n'a pas de compétence spécifique pour l'aider, elle doit lancer le dé en utilisant « Faire quelque chose » dont le score est (2). Lauren obtient un (5), ce qui est supérieur au score de la compétence utilisée. Échec. Elle trébuche sur un établi voisin et soude sa jambe pour être plus forte.

Elle gagne une nouvelle compétence : « Coup de pied (3) ». Elle décide d'essayer une tactique différente et taper contre la porte en demandant de l'aide. Ce n'est pas difficile, ni dangereux, donc elle n'a pas besoin de jeter le dé. La porte s'ouvre et révèle un autre robot qui la garde ! Il se retourne et repousse Lauren dans la pièce en essayant de refermer la porte.

Elle décide d'utiliser sa nouvelle compétence et l'écarte d'un coup de pied hors de son chemin. Elle obtient (2) à son lancer de dé, ce qui est inférieur au score de sa nouvelle compétence. Réussite ! Il vole en arrière ... et Lauren se retrouve libre d'explorer le reste du bâtiment pour chercher son maître.

Quelques obstacles que Lauren pourrait rencontrer ensuite :

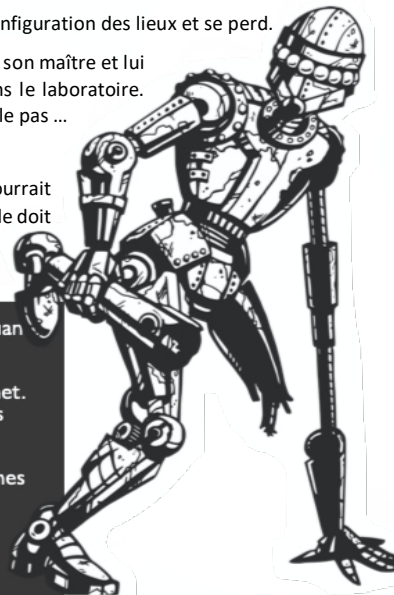
- elle ne connaît pas la configuration des lieux et se perd.
- un homme affirme être son maître et lui ordonne de retourner dans le laboratoire. Mais quelque chose ne colle pas ...
- le bâtiment prend feu !
- une ville voisine pourrait révéler des indices, mais elle doit rester cachée.

Kintsugi by David Schirduan under the CC BY 4.0.

Icons from Game-Icons.net. Special thanks to Thomas Novosel.

Inspired by Game of Clones by Marshall Miller and Roll for Shoes.

Layout by Brian Ericson



KINTSUGI



L'ÉCHEC

VOUS

REND

SEULEMENT

PLUS FORT

Dans **KINTSUGI**, vous prétendez être une créature qui ne peut pas mourir et apprendra donc rapidement de nouvelles compétences : un robot, un golem magique ou un mutant.

Dans la plupart des jeux, vous racontez simplement au MJ ce que vous voulez faire et il vous explique de quelle manière le monde va y réagir. N'y pensez plus et faites uniquement ce qui a du sens sur le moment.

Les règles interviennent dans le jeu uniquement lorsque vous tentez de réaliser quelque chose de difficile ou de dangereux. Prenez des risques, essayez de nouvelles choses et échouez souvent.

COMMENT JOUER ?

Prenez ...



1 dé à 6 faces

un crayon



2 à 5 joueurs

JOUEZ !

À chaque fois que vous tentez une action difficile ou dangereuse :

- lancez 1d6 et comparez le résultat obtenu à la compétence qui correspond le mieux à ce que vous tentez de faire
- si ce résultat est inférieur ou égal au score de la compétence choisie, votre action est un succès !
- si ce résultat est supérieur au score de la compétence choisie, vous avez échoué, ce qui va vous causer un tas de problème, à vous et à votre groupe

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Tout le monde commence avec une compétence : « Faire quelque chose », dont le score est (2).

À chaque fois que vous échouez à « Faire quelque chose » :

- décrivez de quelle façon vous allez évoluer et devenir plus fort
- vous gagnez une nouvelle compétence liée à cette action échouée

Les nouvelles compétences débutent avec un score de (3).

À chaque fois que vous échouez à utiliser une autre compétence :

- Le score de cette compétence augmente de (1)
- Quand une compétence atteint le score de (6), barrez-la ;
- Vous êtes trop blessé pour utiliser cette compétence plus longtemps

Quand vous gagnez une nouvelle compétence, expliquez de quelle manière vous l'avez eue.

Par exemple :

- Coup de pied : une jambe solide est soudée à votre corps
- Télékinésie : des runes gravées sont dissimulées dans votre corps
- Traque : vos yeux sont grands et votre odorat surdéveloppé
- Couteaux : des lames sont incorporées dans vos bras
- Bottes bondissantes : des ressorts sous vos bottes qui permettent de couvrir de grandes distances
- Feu : une torche remplace l'un de vos bras
- Queue de scorpion : vous avez échoué à empoisonner un ennemi et un dard vous a poussé
- Langage des animaux : vous pouvez communiquer avec les animaux
- Quand on vous attaque avec une arme, vous désarmez votre adversaire et lui volez son arme pour votre usage personnel
- Lecture de parchemin : vous utilisez les parchemins que vous trouvez. Si vous obtenez un résultat critique au dé, transformez-les en une nouvelle compétence
- Déguisement humain : fabriqué à partir d'un corps
- Tête amovible : une grande idée accidentelle



Règles optionnelles

Une longueur d'avance !

Vous commencez avec 4 compétences : Une avec un score de (5), une avec (4), une avec (3) et « Faire quelque chose » avec (2).

Surcharge critique

À chaque fois que vous obtenez 6 au dé, toutes vos compétences augmentent leur score de (1) (sauf « Faire quelque chose »).

Jets d'opposition

Quand vous tentez de défaire un adversaire habile ou une créature puissante, jetez 1d6 et ajoutez le score de votre compétence au résultat obtenu. Votre opposant lance également 1d6 et y ajoute sa compétence. Celui qui a obtenu le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, le plus haut score de compétence l'emporte, puis le résultat aux dés le plus élevé.

CONSEILS AU MJ

- Ne vous inquiétez pas de ce que vous allez dire. Quand un joueur tente une action, répondez-lui juste la conséquence la plus probable. Souvent ce qui vous semble évident ne l'est pas forcément pour le reste du groupe.
- Présentez des situations-obstacles dont la solution n'est pas évidente, mais qui peuvent être résolues de plusieurs manières. Peu importe que les personnages échouent ... ils ne peuvent pas mourir. Donc attendez-vous à ce qu'ils prennent des risques et fassent des choix imprudents. Suivez-les.
- À chacun de leur échec, créez un nouvel obstacle ou rendez un obstacle qui existe déjà plus ardu/gros/effrayant.

- Encouragez l'innovation. Après avoir échoué, ne les laissez pas retenter la tâche sans avoir fait évoluer la situation ou sans que les joueurs aient trouvé une nouvelle approche.
- Faites participer la table lorsque vous êtes coincé(e) : « Qu'est-ce qui pourrait arriver ensuite ? », « Quel obstacle intéressant pourriez-vous rencontrer maintenant ? ».