

CRITICAL

FONDATION



AVANT-PROPOS

Critical est un jeu de rôle immersif et passionnant. Si vous ne savez pas encore ce qu'est un jeu de rôle, ou si vous souhaitez en savoir davantage, nous vous invitons à lire le livret : Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

Vous allez voir, ce n'est pas bien sorcier...

LE LEXIQUE DU JEU DE RÔLE

Personnage joueur : c'est le nom donné aux joueurs et aux joueuses qui incarnent les personnages de l'histoire. Vous retrouverez ce terme tout au long des règles et des épisodes sous l'abréviation : **PJ**.

Personnage non-joueur : ce sont les personnages secondaires de l'histoire. Ils sont incarnés par le maître du jeu et peuvent être des alliés ou des ennemis. Parfois les deux... Leur abréviation est : **PNJ**.

Maître du jeu : son rôle est de raconter l'histoire aux PJ et d'incarner les différents PNJ qu'ils vont rencontrer.

Son abréviation est : **MJ**.

D6, D8, D12 : les dés à 6, 8 ou 12 faces que vous utiliserez durant la partie pour réaliser les tests.

Que faites-vous ? : cette question est un classique du jeu de rôle. Elle donne la parole aux PJ lorsque le MJ a terminé la description d'une situation.

MATÉRIEL DU JEU

POUR LE MAÎTRE DU JEU



1 écran du maître du jeu (MJ)



Une présentation
du jeu de rôle



1 livret de présentation
de la Saison 1



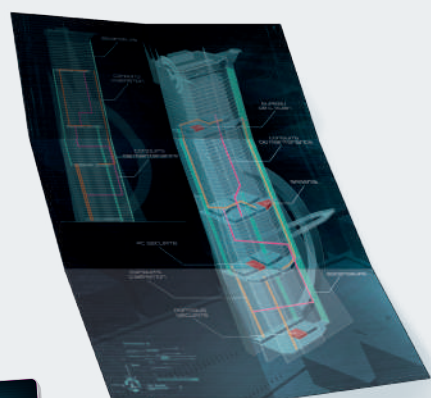
9 épisodes
de 30 minutes environ



34 cartes Épisode



8 cartes personnage
non-joueur (PNJ)



1 plan



10 cartes Indice



8 cartes Blessure



15 cartes État



32 jetons Narration



5 jetons Indice



2 dés à 6 faces

POUR LES PERSONNAGES JOUEURS



4 cartes
Fiche de personnage (PJ)



8 cartes
Historique



19 cartes
Équipement



4 jetons Héros

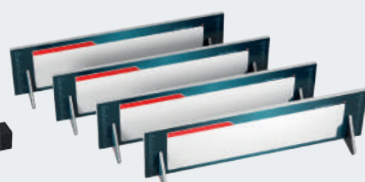
1 dé à 8 faces



4 dés à 12 faces



1 feutre



4 porte-noms

PARTIE 1 : LES PERSONNAGES JOUEURS

Cette partie concerne les règles utiles aux personnages joueurs.
Elle s'adresse donc aux PJ mais également au MJ.

CRÉER SON PERSONNAGE

Tout jeu de rôle commence par la création d'un personnage. C'est ce personnage que vous allez incarner dans le jeu pour lui faire vivre l'histoire racontée par le maître du Jeu.

La création de votre personnage se déroule en 4 étapes :

- ♥ Choisir un personnage
- ♥ Choisir un nom
- ♥ Choisir un historique
- ♥ Recevoir l'équipement de départ

Important

Si vous jouez la Saison 1, la création des personnages se fera au fur et à mesure des épisodes.

Choisir un personnage

Commencez par choisir le personnage que vous souhaitez incarner et prenez sa fiche.

Ce coffret contient 4 cartes Fiche de personnage imprimées recto/verso pour vous donner plus de choix.

Chaque carte est associée à une carrière qui représente le corps de métier de votre personnage.

Chaque carrière se distingue par sa caractéristique principale, les historiques qu'elle propose et son équipement de départ.

Les caractéristiques



Adresse



Mental



Physique



Social

Ces 4 caractéristiques résument les capacités du corps et de l'esprit de votre personnage.

Le corps est représenté par l'adresse et le physique. L'esprit est représenté par le mental et le social.

Pour chaque fiche, l'une d'elle est indiquée sur fond rouge, il s'agit de la caractéristique principale du personnage.

Elle représente le domaine dans lequel ce personnage s'est spécialisé et donne un bonus d'1 réussite lors des tests concernant cette caractéristique (voir page 5).

D'autres informations sont présentes sur cette carte afin de vous aider à incarner au mieux ce personnage. Ces informations sont des conseils, des idées, des suggestions. Vous pouvez donc vous en inspirer ou créer les vôtres.



Choisir un nom

Vous devez maintenant choisir le nom de votre personnage. Choisissez-le bien car, tout au long de la partie, les autres PJ et le MJ utiliseront celui-ci pour s'adresser à vous.

Munissez-vous d'un porte-nom et inscrivez votre nom dessus.

Vous pouvez vous inspirer de vos lectures ou des films qui vous ont plu, choisir un surnom ou inventer un nom de toutes pièces.



Choisir un historique

Chaque historique est lié à une carrière, il représente les antécédents de votre personnage.

Choisissez une carte Historique parmi celles qui sont disponibles pour votre carrière et placez-la dans la zone indiquée par votre carte Fiche de personnage.

Vous retrouverez le symbole de votre carrière sur les cartes Historique correspondantes.



L'historique vous donne une idée plus précise des caractéristiques de votre personnage et vous donne également accès à 3 compétences.



Bravo !

Vous avez terminé la création de votre personnage ; il est prêt à passer à l'action !

Les compétences s'utilisent lors des tests, comme expliqué page 6.

Les compétences

Les compétences représentent ce que votre personnage sait, connaît, pratique ou est capable de faire. Elles sont au nombre de 12 et sont associées aux 4 caractéristiques.

Physique	Mental
Athlétisme	Connaissance
Combat	Investigation
Discrétion	Perception
Adresse	Social
Savoir-faire	Manipulation
Pilotage	Négociation
Survie	Empathie

Recevoir l'équipement de départ

Pour finir, vous recevez votre équipement de départ. L'équipement de départ est défini par votre carrière ; vous retrouverez le symbole de votre carrière sur la carte Équipement correspondante.



Durant la partie, le maître du jeu peut vous demander de réaliser un test pour savoir si l'action que vous souhaitez entreprendre est une réussite ou un échec.

En effet, si vous êtes un champion d'escalade dans la vraie vie, votre personnage, lui, ne l'est pas forcément. Le MJ peut donc vous demander un test pour savoir si votre personnage réussit à escalader une montagne.

Les tests sont **toujours demandés par le MJ**, c'est lui et lui seul qui décide si votre personnage doit réaliser un test.

Chaque test est associé à une difficulté qui représente le nombre de réussite que vous devez atteindre pour réussir votre action. La difficulté d'une action est soit définie par l'épisode soit choisie par le MJ, **jamais par les PJ**.

Un test se présente de la manière suivante :

Type / Compétence / Caractéristique / Difficulté

Exemple :

 *Demander un test*
individuel d'Athlétisme (Physique ) **2**.

Pour réaliser un test, vous devez lancer le **D12**  et ajouter vos éventuels bonus (voir ci-dessous).

Vous devez ensuite comparer votre résultat à la difficulté demandée par le MJ.

Si vous obtenez **autant ou plus** de réussite que la difficulté demandée, **vous avez réussi**.

Si vous obtenez **moins** de réussite que la difficulté demandée, **vous avez échoué**.

Note

Durant l'épisode 0, les tests ne prennent pas en compte les compétences. Ils sont uniquement basés sur les caractéristiques des personnages pour vous permettre d'apprendre les règles au fur et à mesure.

Les différents types de test

Il existe deux types de test, les tests **individuels** et les tests **collectifs**.

Les tests individuels

Lors d'un test individuel, chaque PJ concerné effectue le test et le résultat du test est appliqué indépendamment à chaque personnage.

Exemple : Joana et Luke essayent d'escalader une palissade pour s'infiltrer dans une propriété privée pendant que Max surveille les environs. Le MJ demande à Joana et Luke un test **individuel d'Athlétisme** (Physique ) **3**, puis demande à Max un test **individuel de Perception** (Mental ) **2**. Chaque PJ effectue son test pour savoir si son action personnelle est réussie ou non.

Les tests collectifs

Un test collectif est effectué par tous les PJ. Si au moins l'un d'eux réussit, alors le test est réussi pour l'ensemble des PJ.

Exemple : Le groupe a réussi à entrer dans la propriété. Joana, Luke et Max cherchent des documents dans le bureau du suspect. Le MJ leur demande un test **collectif d'Investigation** (Mental ) **2**. Si l'un d'eux réussit, les documents sont trouvés pour tout le groupe.

La difficulté

Chaque test est associé à une difficulté qui représente le nombre de réussite que vous devez atteindre pour réussir votre action.

Ce tableau vous permet de mieux situer la difficulté du test demandé.

1	Facile
2	Moyen
3	Difficile
4	Très difficile
5	Extrême
6+	Impossible

Ajouter les bonus

Une fois votre **D12**  lancé, vous pouvez ajouter des bonus afin de mieux réussir votre action.

Tous les bonus sont cumulatifs.

La caractéristique principale

Si le test est associé à la caractéristique principale de votre personnage, vous ajoutez 1 réussite.

Exemple : Luke endosse la carrière militaire, tous ses tests basés sur les compétences et la caractéristique physique bénéficient de 1 réussite supplémentaire.

Les compétences

Si votre historique possède la compétence demandée par le test, vous ajoutez 1 réussite supplémentaire.

Exemple : Luke a choisi l'historique mercenaire. Il gagne donc 1 réussite supplémentaire lors de ses tests d'athlétisme, de combat et de pilotage. Comme les compétences athlétisme et combat sont associées à la caractéristique physique, il bénéficie d'un total de 2 réussites supplémentaires lors de ces tests.

L'équipement

Enfin, les équipements accordent des bonus supplémentaires qui viendront s'ajouter à votre résultat.

Exemple : Carte Équipement Drone médical.



Cet équipement permet de gagner 1 réussite lors des tests de Perception (Mental).

Il permet aussi de soigner les blessures mais, dans ce cas, son utilisation est limitée à 2 utilisations.

La réussite et l'échec critique

Lorsque vous réalisez un test, deux cas particuliers peuvent arriver. Vous pouvez obtenir une **réussite critique** ou un malencontreux **échec critique** !

La réussite critique

Si vous obtenez **au moins le double de réussite** par rapport à la difficulté demandée, vous obtenez une **réussite critique**. Votre action est réussie avec éclat ! Si la réussite du test est accompagnée d'un gain, vous doublez ce gain.

L'échec critique

Si vous obtenez le résultat  sur le **D12** , vous ne pouvez pas ajouter vos bonus et vous

subissez un **échec critique**. Votre action est un échec catastrophique...

Si l'échec du test est accompagné d'une perte, cette perte est doublée.

En compensation, recevez 1 jeton Héros .

Test collectif et échec Critique

Lors d'un test collectif, si tous les PJ ratent leur test et si au moins l'un d'eux obtient un résultat  sur son **D12** , alors le résultat du test est un échec critique. Dans les autres cas, un résultat  n'est pas pris en compte et les PJ ne gagnent pas de jeton Héros.

Les jetons Héros

Les jetons Héros sont **communs à tous les PJ**. Lorsque vous gagnez un jeton Héros, généralement à la suite d'un échec critique, vous le gagnez pour le groupe.

Les jetons Héros sont **limités à 4 pour le groupe**.

Lorsque le MJ vous demande un test, vous pouvez défausser un jeton Héros pour ajouter le **D8**  à votre lancer.

Vous lancerez donc le **D12**  et le **D8** , puis vous additionnerez les 2 résultats.

Exemple : Joana, une hackeuse , tente de pirater le système informatique d'une agence gouvernementale, et n'a pas le droit à l'erreur.

Le MJ lui demande un test individuel de **Savoir-faire** (Adresse  5).

Joana décide d'utiliser un jeton Héros .

Elle lance le **D12**  et le **D8**  et obtient un total de 4 réussites (1 + 3). Elle ajoute 2 réussites supplémentaires car l'Adresse est sa caractéristique principale, et son historique possède la compétence **Savoir-faire**.

Joana obtient un impressionnant résultat de 6 réussites ! Elle parvient à pirater le système informatique en déjouant tous les pare-feu.

LA SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE

Votre personnage possède 2 points de vie, ni plus, ni moins.

Il peut donc encaisser jusqu'à 2 cartes Blessure et/ou État avant d'être épuisé.

Les cartes Blessure

Les cartes Blessure représentent les dégâts physiques que subit votre personnage.

Lorsque vous subissez des dégâts, placez autant de cartes Blessure au-dessus de votre Fiche de personnage.

Note

Les textes qui les accompagnent n'ont pas d'incidence sur votre personnage et servent à renforcer l'aspect narratif du jeu de rôle.

Les cartes État



Les cartes État représentent des effets incapacitants que subit votre personnage. Elles se placent au même endroit que les cartes Blessure et utilisent donc un emplacement de point de vie.

En plus de compter comme une blessure, une carte État a un effet particulier qui est directement expliqué sur celle-ci. Vous découvrirez leurs effets au fur et à mesure des épisodes de la Saison 1.

Important

Les cartes État ne se soignent pas comme les blessures. Le texte inscrit sur chaque carte État indique comment votre personnage s'en débarrasse.

Être épuisé

Si votre personnage subit une 3^e carte Blessure  et/ou État , il est **épuisé**.

Vous ne jouez plus la scène en cours, vous défaussez toutes vos cartes Blessure et/ou État, puis vous recevez une **carte État Épuisé**.

Vous pourrez donc jouer la scène suivante et la suite de l'histoire mais avec un handicap.



Carte État Épuisé

Exemple : Blessé, Luke se fait attaquer par un mercenaire et subit 2 dégâts. Le MJ lui donne 2 cartes Blessure  amenant son total à 3 blessures. Luke est épuisé. Il défausse toutes ses cartes Blessure, puis le MJ lui donne une carte État Épuisé.

Il ne joue plus la scène en cours mais, reviendra à la suivante avec son État Épuisé. Luke sera toujours épuisé lors de l'épisode suivant comme l'indique la carte État Épuisé.

Se soigner

La gestion des soins de votre personnage est prise en charge par les épisodes.

Au début de chaque épisode, le MJ vous indique si votre personnage a eu le temps de se soigner ou non.

Vous pouvez aussi utiliser votre équipement si celui-ci le permet.

L'ÉQUIPEMENT

L'équipement représente les armes, les armures et les objets que votre héros peut utiliser pour mieux réussir ses actions.

Utiliser son équipement



Les cartes Équipement  indiquent quand vous pouvez les utiliser. Utiliser un équipement ne vous coûte pas d'action.

Certaines cartes ont un **nombre limité** d'utilisations. Nous vous conseillons d'utiliser les **jetons Narration** pour comptabiliser les utilisations. Si vous avez totalement utilisé un équipement, vous devrez le **recharger** pour l'utiliser à nouveau.

Comme pour les soins, les épisodes indiquent aux PJ quand leur équipement est rechargé. Dans ce cas, vous rechargez votre équipement à son maximum.

Relancer

Certains équipements permettent de relancer un test. Vous pouvez alors relancer tout ou partie de vos dés. Vous pouvez aussi relancer un résultat .

Les armes



Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois. L'arme que vous utilisez est placée à gauche de votre Fiche de personnage, les autres sont placées à droite, dans votre zone équipement. Au début ou à la fin de votre tour, vous pouvez changer d'arme sans que cela ne vous coûte d'action.

Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez utiliser votre corps ou les objets qui vous entourent pour porter des attaques, mais la difficulté du PNJ est alors augmentée de 1 et vous occasionnez 1 seul point de dégât, même en cas de critique.

SAUVEGARDER SON PERSONNAGE

Après avoir terminé votre session de jeu, rangez votre Fiche de personnage et toutes les cartes que vous avez gagnées dans la pochette dédiée à votre

carrière. Votre personnage est ainsi sauvegardé pour la prochaine partie.

PARTIE 2 : LE MAÎTRE DU JEU

Cette partie est uniquement réservée au maître du jeu (MJ).

PRÉSENTATION DE LA SAISON 1 DE CRITICAL FONDATION

Avant de commencer la lecture des épisodes, nous vous invitons à lire le livret de présentation de la Saison 1 de *Critical Fondation*. Vous y trouverez une présentation de l'univers et de l'agence Icare à lire à vos PJ lors des épisodes 0 et 1.

Vous y trouverez aussi une présentation de Mars Inc. et O.M.N.I., les deux entités que les PJ vont découvrir durant leur enquête. Et enfin, un synopsis complet de la Saison 1 pour connaître l'histoire dans son ensemble.

JOUER UN ÉPISODE

Une fois le livret de présentation lu, vous pouvez entrer dans le détail et lire les épisodes.

Chaque épisode contient toutes les informations que vous devez connaître pour le faire jouer à vos PJ.

Ils sont conçus pour vous apprendre à devenir MJ et faire découvrir aux PJ toutes les possibilités offertes par le jeu de rôle.

Volontairement simple au début, les épisodes proposeront plus de souplesse et de place à l'improvisation au fur et à mesure de l'aventure.

Et n'oubliez pas, vous êtes là pour passer un bon moment entre amis. Si vous oubliez un élément important de l'histoire, revenez en arrière. Si vous ne savez pas comment gérer une situation, parlez-en avec vos PJ. Le jeu de rôle est une activité où la bienveillance est importante. Il n'y a ni perdant ni gagnant, juste des joueurs réunis pour vivre ensemble la meilleure des aventures, raconter une histoire tout simplement.

Préparer un épisode

Pour préparer la partie, nous vous conseillons de réunir les éléments de jeu utilisés pour l'épisode et de lire celui-ci au moins une fois avant de le faire jouer.

Pour une meilleure expérience de jeu, lisez l'épisode une fois la veille et une fois avant de jouer.

Plus vous connaîtrez votre épisode « par cœur », plus vous serez à l'aise, et plus vous pourrez gérer les moments d'improvisation.

Comment lire un épisode ?

1 Préparation

Contient tous les éléments de jeu nécessaires pour jouer l'épisode.

2 Synopsis de l'épisode

Un résumé complet vous permettant de comprendre les enjeux de l'épisode en un clin d'œil.

3 Les icônes

Présentes dans la marge, elles vous permettent de connaître les temps forts et les tests de l'épisode.



Narration



Roleplay



Action



Test PJ



Enquête



Test MJ

4 Les encarts

Les encarts vous indiquent à quel moment vous allez utiliser les éléments de jeu de l'épisode. Certains éléments de jeu seront donnés aux PJ, d'autres simplement montrés.



Les mots clés des encarts :

Soins : indique combien de carte Blessure et/ou État **chaque** PJ peut retirer de sa fiche.

Rechargement : indique si les PJ peuvent recharger leur équipement ou non.

Donner : les PJ conservent ces éléments et les sauvegardent à la fin de chaque partie.

Montrer/Placer : vous pouvez faire passer ces éléments à vos PJ pour qu'ils les regardent plus attentivement. Les placer devant votre écran ou utiliser les 2 encarts de votre écran pour les montrer à tous vos PJ.

Reprendre : indique que les PJ ne peuvent pas conserver ces éléments d'un épisode à un autre.

5 Les tests

Demandez aux PJ d'effectuer le test puis, en fonction de leur résultat, lisez l'encart correspondant.

 **Test réussi**

 **Test échoué**

Pour plus de détails sur les tests, allez voir page 5.

ADAPTER LA DIFFICULTÉ AU NOMBRE DE PJ

Au début de l'aventure, **lors de l'épisode 1**, donnez aux PJ un nombre de jetons Héros  comme indiqué par ce tableau :

2 	3 	4 
3 	2 	1 

Durant la Saison 1, si vos PJ sont en trop grande difficulté, vous pouvez leur donner 1 jeton héros afin de les aider pour la suite de l'aventure. Mais attention, n'en abusez pas, certains épisodes mettent en difficulté vos PJ afin de renforcer l'aspect dramatique de certaines scènes.

LES 4 TEMPS FORTS D'UN ÉPISODE

Les épisodes sont découpés autour de 4 temps forts qui permettent de connaître l'intention de la scène. Les 4 temps forts sont :

- ♥ La narration
- ♥ Le roleplay
- ♥ L'enquête
- ♥ L'action

La narration

Ces passages sont à lire à voix haute. Ils mettent en place une ambiance, posent le décor pour la scène à venir.

Vous pouvez vous en inspirer pour compléter la description, ajouter des détails et affiner l'ambiance.

Le roleplay

C'est le moment où vous allez incarner le rôle d'un (ou plusieurs) PNJ. Ces scènes ont pour but de créer un échange verbal avec les PJ. Généralement, vous aurez des informations à donner aux PJ lors de cette discussion. À eux de poser les bonnes questions, d'amener la conversation dans leur sens.

L'enquête

Lors des scènes d'enquête, les PJ doivent trouver des informations.

C'est à eux de faire des propositions.

Afin de les aider dans leur tâche, vous devez bien leur décrire la situation et les guider un peu, si besoin est.

L'action

Les scènes d'action sont les plus difficiles à jouer. Elles représentent les situations où vous avez besoin de morceler le temps pour laisser à chaque PJ la possibilité de s'exprimer et de réaliser une action.

Pour ce faire, **organisez un tour de table**, demandez au premier PJ quelle action il souhaite réaliser, décrivez-la ou demandez-lui un test, si besoin est. Puis passez au PJ suivant et ainsi de suite.

Les scènes d'action les plus courantes sont les combats, mais il peut aussi s'agir d'infiltrer un camp en toute discrétion, de réussir à rattraper un suspect, etc.

En tant que maître du jeu, vous disposez de plusieurs éléments pour vous aider dans votre narration.

Les cartes Épisode

Ces cartes illustrées sont utilisées pour permettre aux PJ de mieux imaginer la scène qu'ils sont en train de jouer. Lorsque vous jouez une scène, n'hésitez pas à montrer à chacun de vos joueurs la carte Épisode qui lui correspond.

Chaque épisode vous indique quelle carte vous devez montrer aux PJ et quand l'utiliser.

Les cartes PNJ

Ces cartes représentent les différents protagonistes que les PJ rencontrent au cours de leur aventure. Ils peuvent être des **alliés** ou des **ennemis**.

1 Point faible

Le point faible permet aux PJ de vaincre votre PNJ plus facilement. Pour connaître le point faible d'un PNJ, les PJ doivent réaliser l'action **Trouver un point faible**.

2 Capacité spéciale

Certains PNJ possèdent une capacité spéciale qui s'active lorsqu'ils attaquent. Le **tableau de combat** vous indique quel résultat de votre D6 active la capacité spéciale de votre PNJ.

3 Difficulté, attaque et santé

Ces 3 valeurs représentent respectivement la difficulté des tests contre ce PNJ, son nombre d'attaque lorsqu'il attaque un PJ et le nombre de dégât qu'il peut subir avant d'être mis hors jeu.

4 Le tableau de combat

Lors des combats, vous utilisez le tableau situé en bas de chaque carte pour savoir si votre PNJ réussit son attaque ou active sa capacité spéciale. Ce tableau reprend les icônes de votre D6 et vous permet de connaître le résultat associé.



Un résultat  sur votre D6 ou dans le tableau indique un échec.

Les dés du maître du jeu

Dans la plupart des cas, vous utiliserez vos D6 durant les combats pour savoir si vos PNJ arrivent à blesser les PJ.



Les cartes Indice

Les cartes Indice sont utilisées durant les épisodes pour aider les PJ dans leur enquête. Elles donnent des informations supplémentaires aux PJ pour mieux comprendre l'histoire.

Les épisodes vous indiquent quand vous devrez les donner aux PJ.

Les jetons Indice

Ils ont la même fonction que les cartes Indice, mais peuvent être manipulés par les PJ. Ils permettent de débloquer des situations ou d'obtenir de nouvelles informations si les PJ les utilisent au bon moment.

Les jetons Narration

Ces jetons sont utilisés pour matérialiser toutes sortes de choses, que ce soit le temps qui passe, l'avance d'un fuyard ou les points de vie de vos PNJ. Ils sont aussi utilisés pour compter le nombre d'utilisation de certains équipements.

L'écran du maître du jeu

L'écran du MJ est un outil précieux.

Il vous permet de cacher aux PJ les informations et les éléments concernant l'épisode, le but principal étant de ne pas gâcher l'effet de surprise de la narration.

Deux encoches centrales vous permettent d'y placer d'un côté vos cartes Épisode et de l'autre vos cartes PNJ.

Enfin, l'écran sert d'aide de jeu et répond à vos questions de règles durant la partie afin de vous éviter de relire ce livret.

Les combats sont des scènes d'action particulières lors desquelles la vie des PJ est mise en danger. Ils opposent deux camps, celui des PJ et celui de vos PNJ.

Comme pour une scène d'action, vous avez besoin de découper le temps pour que chacun (vous et les PJ) puisse jouer de manière équitable. Ce découpage du temps est représenté par un tour de table (voir page 9 *L'action*).

Les combats sont soumis à des règles de jeu spéciales que voici :

- ♥ La difficulté des tests en combat
- ♥ Réussite et échec critique en combat
- ♥ L'initiative
- ♥ Le tour et les actions de combat

La difficulté des tests en combat

Lors des combats, **la difficulté de tous les tests des PJ est égale au niveau de difficulté du PNJ** qu'ils affrontent.

Réussite et échec critique en combat

La réussite critique

Lorsqu'un PJ obtient une **réussite critique** lors d'un combat, il obtient un bonus sur son action qui est indiqué dans la section **Critique !** de l'action.

L'échec critique

Lorsqu'un PJ obtient un **échec critique** dans un combat, le MJ peut relancer son ou ses D6  lors de la prochaine attaque contre ce PJ.

L'initiative

Cette étape permet de savoir quel camp joue en premier.

Demandez aux PJ un test **collectif de Perception** (*Mental* ). En cas de réussite, les PJ jouent en premier. Sinon, c'est votre camp qui commence.

Note

Si les PJ affrontent des PNJ différents, utilisez la **difficulté du PNJ la plus élevée** pour définir la difficulté du test de **Perception** (*Mental* ).

Le tour et les actions de combat

À chaque tour de combat, les deux camps ont la possibilité d'agir et de réaliser des actions.

Lorsqu'un camp a terminé son tour, vous passez au suivant. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux camps soit victorieux.

Le tour des personnages joueurs

Faites un tour de table. Chaque PJ peut effectuer un déplacement, une action de son choix et utiliser un équipement.

Voici les **4 actions** principales durant un combat :

Attaquer

Demander un test de **Combat** (*Physique* ). Si le PJ réussit, le PNJ subit les dégâts de l'arme.

Critique ! Les dégâts de l'arme sont doublés.

Aider

Demander un test d'**Empathie** (*Social* ).

Si le PJ réussit, **un autre PJ** de son choix ajoute 1 réussite et peut relancer son ou ses dés à sa prochaine action.

Critique ! Vous ajoutez 2 réussites au lieu d'une.

Se mettre à couvert

Demander un test de **Survie** (*Adresse* ). Si le PJ réussit, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1.

Critique ! Les dégâts sont diminués de 2.

Trouver un point faible

Demander un test de **Perception** (*Mental* ). Si le PJ réussit, dévoilez le point faible du PNJ aux PJ.

Critique ! La difficulté du PNJ est diminuée de 1.

Note

Les PJ peuvent réaliser d'autres actions, issues de leur imagination. Utilisez le tableau des compétences de votre écran pour demander le test approprié.

Le tour du maître du jeu

Chacun de vos PNJ peut agir : ils peuvent se déplacer et effectuer une action de votre choix.

Lorsqu'un PNJ attaque, vous lancez autant de D6  que son nombre d'attaque. Puis, utilisez son tableau de combat situé en bas de sa carte pour connaître le résultat.

Exemple : votre PNJ mercenaire attaque un PJ. Il dispose d'une attaque sur son profil. Vous lancez donc 1 seul D6  et obtenez le résultat . Ce résultat indique dans son tableau de combat que le PJ subit 2 dégâts. Donnez au PJ concerné 2 cartes Blessure.

Vous avez achevé la campagne et fait tomber Mars Inc. ? Bravo !

Mais vos aventures n'en sont pas pour autant terminées. Comme vous vous en doutez à la fin de l'épilogue, de nouvelles péripéties attendent vos agents, dans une Saison 2 qui révélera d'autres secrets et machinations de Fondation.

Mais en attendant, pourquoi ne pas poursuivre de votre côté ?

JOUER AVEC LE MATÉRIEL FOURNI

Critical n'est pas seulement un jeu d'initiation. Le matériel proposé dans cette boîte vous offre un jeu de rôle complet et évolutif. Manipulez-le, appropriez-vous le contenu et développez les aspects qui vous intéressent.

Vous pouvez le réutiliser pour créer vos propres

scénarios, imaginer vos propres aventures, vos propres enquêtes.

Le site dédié à *Critical* va ainsi proposer de nouvelles aventures dans cet univers, exploitant ce que vous avez entre les mains.

N'hésitez pas à échanger avec toute la communauté de joueurs de *Critical*.

UN PEU DE MÉTHODOLOGIE

Vous voulez écrire vos propres scénarios ?

Parfait ! Lancez-vous et créez une aventure qui corresponde à vos souhaits.

Voici cependant quelques éléments de méthodologie qui nous ont servi de base dans notre propre approche créative, comme autant de conseils et de pistes sur lesquelles appuyer votre démarche.

L'inspiration

De l'idée à l'image

Vous avez une idée de scénario originale ou vous avez envie de vous inspirer du dernier film ou épisode de série que vous venez de voir. Commencez par imaginer les PNJ et les lieux dont vous allez avoir besoin, et cherchez les illustrations qui correspondent.

De l'image à l'idée

Des images, une ambiance ou un décor vous inspirent ? Partez de cette base pour imaginer ce qui pourrait s'y passer. Vous pensez à un personnage que vous voulez mettre en scène ? Laissez vagabonder votre imagination, définissez ses buts et ses moyens et l'histoire va surgir.

Dans les deux cas, il ne reste plus qu'à trouver le moyen d'impliquer les personnages et de les lancer dans l'enquête provoquée par les actes de leurs adversaires.

Le timing

Chaque épisode est pensé pour être joué en 30 minutes environ. Cela correspond à 2 ou 3 scènes s'enchaînant logiquement, chacune liée à une unité de lieu et de temps (comme son équivalent au cinéma par exemple).

Les scènes d'enquête ou de roleplay peuvent prendre plus de temps avec des joueurs très investis dans leurs personnages, les scènes d'action s'allongent avec une adversité plus relevée. Avec un peu d'expérience, et en vous basant sur les scénarios fournis, vous allez vite trouver votre équilibre.

La difficulté

Les règles proposent une échelle de difficulté des actions. Mais une situation peut également se complexifier en fonction du nombre de tests et d'obstacles (environnement ou adversaires) présents. Là aussi, inspirez-vous des scénarios de la Saison 1 afin de trouver votre point d'équilibre. Et gardez en tête ces deux aspects :

- ♥ Afin d'augmenter la tension, vous pouvez accroître la difficulté au fur et à mesure que l'aventure progresse.
- ♥ Un bon équipement peut pallier un manque de compétence dans le groupe ou renforcer les talents des personnages.

En vous lançant dans *Critical*, vous avez ouvert une porte vers une infinité de possibilités, d'histoires, d'univers...

Votre seule limite ? Votre imagination.



Kristoff Valla & Yohan Lemonnier



Pascal Quidaut



Données et adresse
à conserver. 12-2021



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com