

## Guide de création de Prouesses – 1ère partie : Les bases-

Une Prouesse est un trait qui permet de changer le fonctionnement des règles pour un personnage spécifique quand son joueur l'active.

### Comment ça marche ?

Les prouesses accordent un seul bénéfice à chaque fois. Ce bénéfice reflète quelque chose de spécial qui se traduit à travers 3 possibilités :

- ajouter un bonus,
- créer une nouvelle action,
- créer une exception aux règles d'utilisation habituelles de la compétence liée.

Les joueurs utiliseront les normes suivantes pour construire leurs propres prouesses. En général elles apportent l'équivalent d'un bonus de 2 crans par utilisation et entre 4 à 8 crans de bonus/séance en fonction de leur niveau de puissance.

Une prouesse peut également être limitée par son coût d'utilisation éventuel (1 voire 2 PD) et sa fréquence (1 fois scène/par séance/scénario), par ailleurs elle fonctionne toujours dans des circonstances particulières, plus ou moins restrictives.

*A noter que l'achat d'une prouesse est un investissement. En effet, à la création du personnage, un certain nombre de prouesses sont offertes. Ensuite, il faut les payer et le point de destin investis et alors perdu définitivement.*

*En fait, il n'en est rien car celui-ci a « payé » la prouesse qui de fait, va donner au joueur un avantage utilisable plusieurs fois par séance. Donc, une prouesse peut apporter le type d'avantage qu'un point de destin fournirait. Ici, le plus évident est le bonus de +2 correspondant à la valeur mécanique du point de destin utilisé en jeu. Acheter une prouesse est donc une bonne idée, sachant que le PD ne sert qu'une fois en séance, ce qui n'est pas le cas d'une prouesse.*

### Les outils pratiques de création

Les guides de création suivants servent à définir la Prouesse en fonction de son type. A chaque fois, n'oubliez pas d'ajouter à la phrase la ou les limitations d'utilisation. Une certaine souplesse est possible dans la formulation, l'ordre de présentation peut varier mais le résultat doit être clair et utilisable. N'oubliez pas de donner un nom à votre Prouesse.

#### 1/Ajouter une nouvelle action à une compétence

L'option la plus classique pour une prouesse est de permettre à une compétence de faire quelque chose qu'elle ne peut normalement pas faire. *La prouesse ajoute une nouvelle action aux compétences de base dans certaines situations, pour ceux qui ont cette prouesse, Cette nouvelle action peut être déjà disponible dans le cadre d'une autre compétence (permettant d'échanger une compétence pour une autre dans certaines circonstances), ou pas du tout...*

#### **Utilisez la phrase suivante pour construire la Prouesse.**

***Je peux utiliser [indiquer la compétence] à la place de [indiquer la compétence] pour [indiquer le résultat visé/laquelle des 4 actions est utilisée] dans [indiquer la situation/la condition d'activation].***

Exemple : "Attaque dans le dos" *Vous pouvez utiliser discrétion à la place de combat pour attaquer quand votre cible n'est pas consciente de votre présence.*

## **2/L'ajout d'un bonus à une action**

Permet de donner à une compétence un bonus automatique dans une circonstance très spécifique, plus restrictive que ce que l'action normale permet. Il s'applique seulement à une action ou quelques actions particulières.

*Le bonus habituel est +2 au total de compétence. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter le bonus de deux crans après le test car dans certaines situations, plus de crans au résultat du jet peuvent impacter les effets obtenus. Ce bonus peut également être utilisé pour obtenir un effet spécifique comme augmenter sa résistance passive à l'adversité en défense, augmenter les « dégâts » de 2 crans, infliger automatiquement une conséquence légère, ou encore créer un obstacle à +2 pour l'adversité. Le choix doit être fait à la création.*

**Utilisez une des 2 phrases suivantes pour construire la Prouesse.**

**Option 1 : Je gagne un bonus de +2 pour/quand [indiquer laquelle des 4 actions est utilisée avec la compétence] à chaque fois que [indiquer la circonstance spécifique]**

**Option 2 : A [indiquer la fréquence] quand je [indiquez un déclencheur – une action par exemple] je peux [choisissez l'effet obtenu à +2 crans dans le descriptif] parce que [indiquez la circonstance spécifique].**

Exemple : "Je peux tous vous prendre en même temps" Ajouter +2 en défense à Combat quand vous êtes dépassé par le nombre de vos assaillants

## **3/Créer une exception aux règles pour une compétence spécifique**

Une prouesse peut autoriser une compétence à faire une seule exception aux règles, dans des circonstances spécifiques, sous réserve de ne pas affecter les règles de base. La prouesse permet de briser la règle habituelle et de réaliser des choses impossibles normalement. La seule limite à ce que ce type de prouesse ne peut changer, concerne les règles d'utilisation des aspects et des points de destin.

**Utilisez la phrase suivante pour construire la Prouesse.**

**Si je [indiquez le déclencheur -utilisation d'une compétence- un succès spécifique], je peux [indiquez comment vous brisez la règle], quand je [précisez la circonstance spécifique].**

Exemple : "l'esprit plus fort que la matière" Une fois par scène, vous pouvez cocher une case de stress mental, pour absorber du stress physique, quand vous êtes blessé.

A suivre : les déclinaisons possibles au sein des 3 possibilités de base.