

# TALES FROM THE LOOP

## **SYSTEM CHEAT SHEET**

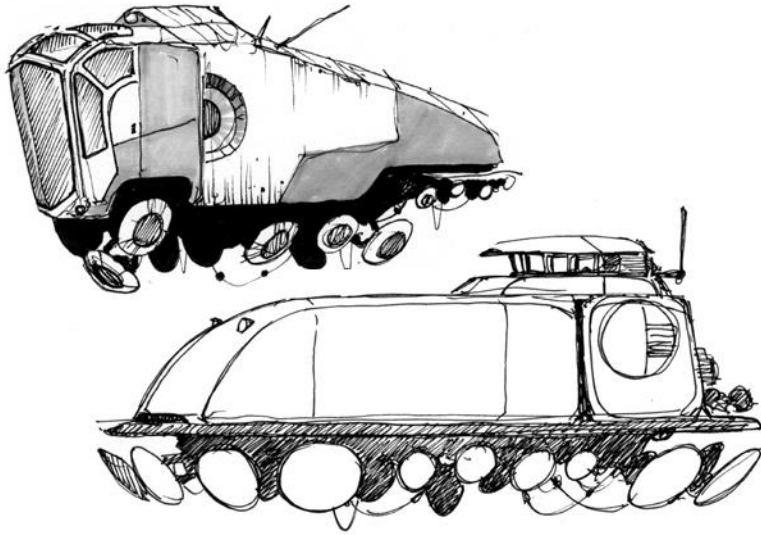
**COLLATED BY JUSTIN ALEXANDER**

<http://www.thealexandrian.net>

FICHE MÉMO DU JDR TALES FROM THE LOOP

Traduction : @ercete

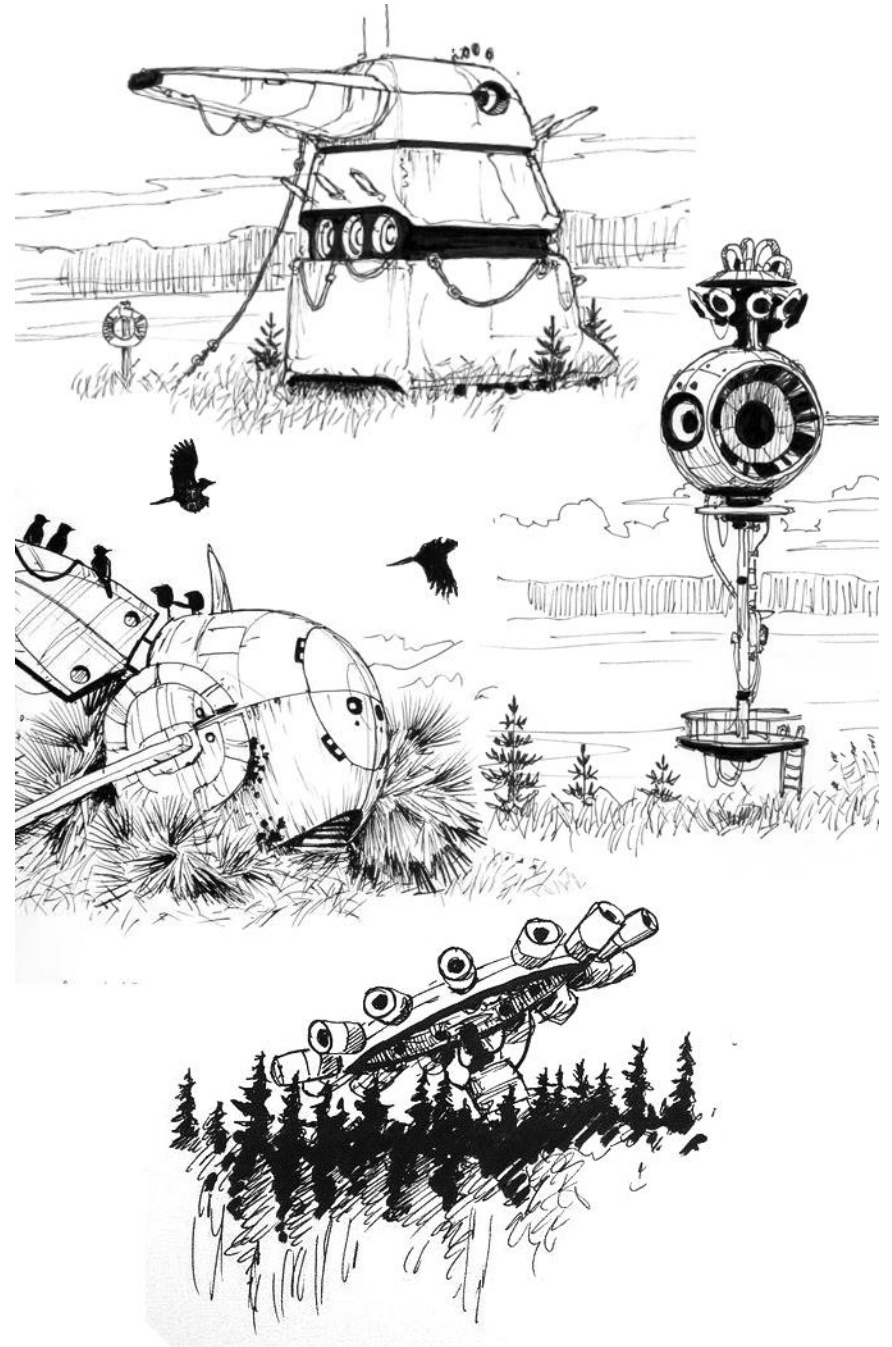
## VÉHICULES À MAGNÉTRINE



## ROBOTS



## STATIONS EN SURFACE DU LOOP



# PRINCIPES DU LOOP

1. VOTRE VILLE NATALE EST PLEINE DE CHOSES ÉTRANGES ET FANTASTIQUES
2. VOTRE VIE QUOTIDIENNE EST ENNUYEUSE ET SANS INTÉRÊT
3. LES ADULTES SONT DÉCONNECTÉS DE LA RÉALITÉ

4. LE TERRITOIRE DU LOOP EST DANGEREUX, MAIS LES ENFANTS NE MEURENT PAS
5. LA PARTIE EST JOUÉE SCÈNE PAR SCÈNE
6. LE MONDE EST DÉCRIT EN COLLABORATION

## DIFFICULTÉ

**JET** : Nombre de dés = *Attribut* + *Compétence*

- Résultat 6 = succès

### DÉS BONUS

- **Objet fétiche** : +2 dés
- **Autre objet approprié** : +1-3 dés
- **Entraide** (1PJ / jet) : +1 dé, subit les mêmes *États*
- **Aide d'un PNJ** : +1-3 dés

**FIERTÉ** (1x/session) : 1 succès automatique.

- Ajoute un succès à un jet réussi.
- Peut changer un échec en succès.

**1 POINT DE CHANCE** (1x/jet): Relance les dés < 6.

**FORCER** (1x/jet) : Subit un *État* + relance les dés < 6.

**GAGNER DES EFFETS**: 1 par succès supplémentaire.

- **Difficulté de groupe** : +1 effet par succès pour ceux affrontant la même Difficulté.

### AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

- **Très difficile** : 2 succès
- **Presque impossible** : 3 succès
- **Attribut spécial de PNJ**: 2-3 succès nécessaires.

**ÉCHEC** : Nouvelle *Difficulté*, subir un *État*, une complication scénaristique.

**ENFANT contre ENFANT**: Le plus de succès l'emporte.

- Possibilité de subir des *États* plusieurs fois pour ajouter des succès.

## DIFFICULTÉ ÉTENDUE

**1. LES ENJEUX** : MJ donne le détail en cas d'échec.

**2. NIVEAU DE MENACE**: # de succès requis.

- **Normal**: #Enfants x 2
- **Difficile**: #Enfants x 3
- **Presque impossible**: #Enfants x 4

**3. ÉLABORER LE PLAN**: Les enfants...

- Décident ce qu'ils vont faire.
- S'accordent sur la compétence que chacun choisit. (Veto MJ possible.)

**4. JOUER LA SCÈNE**

- Chaque enfant lance ses dés.
- **Total Succès >= Menace** : Les enfants accomplissent leur objectif.
- **Total Succès > ½ Menace** : Les enfants peuvent subir des *États* pour obtenir des succès et obtenir un compromis (partie de l'objectif).
- **Total Succès < ½ Menace** : Échec total.

## ÉTATS

**ÉTATS**: -1 dé à tous les jets

**BRISÉ**: Échec automatique avant guérison.

### CONDITIONS DE GUÉRISON:

- Jouer une scène avec votre *Socle* qui s'occupe de vous. (Guérit toutes les *États*.)
- Jouer une scène au *Repaire* avec d'autres enfants qui s'occupent de vous. (Guérit tous les *États*.)
- Jet de *Charisme* pour guérir un enfant d'un *État* (+1 par effet bonus). En cas d'échec souffrez du même *État*. *Brisé* ne peut être soigné.

## LE MYSTÈRE

### PHASE 1 – PRÉSENTATION DES ENFANTS

- Chaque enfant joue une scène de la *Vie Quotidienne* avec ou sans *Difficulté*.
- S'inspirer des *Problème*, *Fierté* et *Lien* des enfants.

### PHASE 2 – PRÉSENTATION DU MYSTÈRE

- Les enfants rencontrent/entendent quelque-chose ou quelqu'un qui attire leur curiosité.
- Si les enfants ne sont pas intéressés : rappeler leur *Motivation*.

### PHASE 3 – RÉOLUTION DU MYSTÈRE

- Alternier les scènes de *Mystère* et de *Vie Quotidienne*.
- Montrer la carte du Loop où le *Mystère* se situe.
- Des *Indices*, Jets de *Réseau* et *Compréhension* aident à guider à travers les lieux.

### PHASE 4 – CONFRONTATION

- Scène finale avec souvent une *Difficulté Étendue*.

### PHASE 5 – CONSÉQUENCES

- Une scène de la *Vie Quotidienne* pour chaque enfant
- Rien ne change : personne ne les croit. Les preuves sont détruites. Les parents se disputent encore, etc.

### PHASE 6 – ÉVOLUTION

- Modifier : *Problème*, *Fierté*, *Objet Fétiche*, *Lien*.
- Guérir de tout *État*.
- **XP** (1/question) Avez-vous...
  - Participé à la session ?
  - Été mis en *Difficulté* à cause de votre *Problème*/Liens ?
  - Utilisé ou eu à composer avec votre *fierté* ?
  - Vous êtes-vous mis en danger pour les autres enfants ?
  - Avez-vous appris quelque-chose de nouveau ? et quoi ?
- **Compétences** : +1 pour 5 XP (max. 5)
- **Anniversaire** : +1 *Attribut*, -1 *Point de Chance*.

### COMPTE À REBOURS

- Suite d'étapes que les enfants doivent empêcher.
- **Compte à Rebours de représailles** : Les *Antagonistes* tentent de stopper les enfants. Avancez d'un pas par *Indice* trouvé.

## ATTRIBUTS

**PHYSIQUE:** Sauter haut, courir vite, combattre, se faufiler, grimper...

**TECHNIQUE:** Comprendre/programmer des machines, robots, ou autres outils technologiques. Ouvrir des portes verrouillées. Construire des choses.

**CŒUR :** Se faire des amis, mentir, connaître les bonnes personnes, créer une atmosphère agréable, convaincre.

**INTELLIGENCE:** Trouver des points faibles. Comprendre les gens, situations, créatures. Résoudre des énigmes, déchiffrer des indices, savoir général.

## COMPÉTENCES AVANCÉES

**CONSTRUIRE / CRÉER :** Programmer ou Bricoler.

- Nécessite un prérequis (objet, temps, outils, jet de *Difficulté*, etc.).
- Faire un jet pour obtenir l'objet qui donnera +1 bonus par succès (max. +3).

**EFFET BONUS QUESTION :** Poser une question supplémentaire, +1 dé en utilisant la bonne information (max. +3).

**EFFETS BONUS GÉNÉRIQUES :**

- Donner un succès à un autre enfant.
- S'abstenir des prochains tests face au même type de *Difficulté* pendant la séance.
- Agir rapidement / silencieusement.
- Obtenir une information inattendue.

**AUTRES EFFETS BONUS :** cf p. 72-75.

**OBJETS TYPIQUES**

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| • Véhicule volant : +1     | • Boisson hallucinogène : +1 |
| • Dinosaur dressé : +3     | • Batte de Baseball : +1     |
| • Chaussures volantes : +3 | • Skis : +1                  |
| • Clé à molette : +2       | • Camion : +1                |
| • Arme à feu : +3          | • Échelle : +2               |

## LES COMPÉTENCES

**ANALYSE (TECH.):** Comprendre les robots, machines, vaisseaux à magnétrine, cyborgs, ou la technologie quotidienne.

- **Questions:** Sur un succès, poser 2 questions.
  - Quel est son usage ?
  - Comment fonctionne-t-il ?
  - Comment puis-je m'en servir ?
  - Qui l'a construit ?
  - Quel problème peut-il causer ?
  - Est-ce illégal ?

**CHARME (CŒUR):** Séduire, mentir, se lier d'amitié; manipuler les autres.

**COMPRENDRE (INTEL.):** Avoir la bonne information ou être capable de la trouver (ex : bibliothèque).

- **Effet Bonus :** +1 dé en utilisant la bonne information (max. +3).

**RÉSEAU (CŒUR):** Connaître et trouver la bonne personne. Dire au MJ qui c'est ; en cas de succès elle aidera. Sinon non.

- **Effets Bonus :** La personne
  - Possède les bons outils,
  - Peut soigner l'un de vos *États*,
  - Rassembler encore plus de gens prêts à aider.

**EMPATHIE (INTEL) :** Comprendre ce que ressent une personne, un animal, un robot conscient, un cyborg et comment trouver ses points faibles.

- **Questions:** Sur un succès, poser 2 questions.
  - Quel est son point faible ?
  - Comment puis-je lui faire faire quelque chose ?
  - Que ressent-elle ?
  - Qu'est-ce qu'elle veut ?
  - Qu'est-ce qu'elle va faire ?
  - Ment-elle ?

**FORCE (PHYS.):** Soulever des objets lourds, se battre, supporter physiquement des situations stressantes.

**DÉCOUVERTE (INTEL.):** Trouver des objets cachés, comprendre des indices, résoudre des puzzles et examiner un lieu ou une situation.

- **Questions:** Sur un succès, poser 2 questions.
  - Qu'est-ce qui est caché ici, et où ?
  - Qu'est-ce que cela signifie ?
  - Que s'est-il passé ici ?
  - Comment puis-je y entrer/en sortir ou le contourner/ franchir ?
  - Quels sont les dangers présents ?
  - Où est-ce ?

**CHARISME (CŒUR):** faire en sorte que les autres coopèrent efficacement, les aider à se concentrer sur une tâche, les soutenir lorsqu'ils sont effrayés, tristes ou déboussolés.

- **Motiver les autres enfants :** Lancer la *Difficulté*. Gagnez une cagnotte de 2 dés par succès qui peut être réparti aux autres enfants dans de futures scènes. En cas d'échec, subissez un *État* et demandez aux autres enfants comment votre *Relation* a été détériorée (Une seule cagnotte active à un instant donné, un seul Leader max. dans le groupe.)

**AGILITÉ (PHYS.):** Grimper haut, tenir en équilibre, courir vite, poursuivre quelqu'un, s'enfuir.

**FURTIVITÉ (PHYS.):** Se cacher, se faufiler, voler.

**PROGRAMMATION (TECH):** Créer/manipuler des logiciels, des ordinateurs, des appareils électroniques...

**BRICOLER (TECH.):** Créer/manipuler des machines.

- **Manipuler:** casser, utiliser ou réparer des mécanismes, crocheter une serrure, conduire un véhicule. Jet d'*Analyse* parfois nécessaire pour savoir comment faire.