

SPIN

aleascript@gmail.com

Version 0.1

Table des matières

Généralités	2
CORE	3
Converser	4
Organiser	5
Eléments de base du jeu	5
Les traits	5
Typologie non exhaustive des traits	5
Les jauges	6
Modes de progression des jauges	7
Le Destin	7
Ressources du jeu	7
Les canevas	7
Canevas Personnage	9
Canevas Groupe, faction	9
Canevas Lieu	9
Canevas Culture	9
Canevas Objet	10
Canevas Sens	10
Canevas de Genre	10
Canevas de Monde	10
Canevas Drama	11
Template de canevas	12
Résoudre	13
Facteurs clés	13
Comment déterminer les facteurs clés des obstacles	13
Joueur contre joueur	14
Choix du zoom: action, séquence ou script	14
Les compétitions	14
Influence du Destin	15
Jets de dés	16
Résultats	17
Interprétation	17
La question du loot (butin)	18
Fortunes & Coups du sort	19
Evoluer	20
Utilisation du Destin (Destinée)	20
Les jets d'orientation (Destinée)	20
Utilisation des Coups du sort (Destinée)	21

Utilisation des fortunes (Protagonistes).....	21
Jouer	23
Détermination du Genre	23
Création du monde et des personnages.....	23
Scène(s) de présentation	23
Le récit	23
Options de la Destinée	24
Options des Protagonistes	24
La question de l'intrigue	24
Règles avancées	25
Niveaux héroïques et mythiques	25
Deus Ex Alea	26
Initiative.....	26
Transformation du Destin en Fortune	26
Pas de destin égal à zéro.....	27



Généralités

Spin est un jeu de rôle sur table (ou TTRPG - Table top Role playing Game en anglais) pour 1 à n joueurs.

Les règles sont adaptées pour le mode solo mais dans les autres cas, un des joueurs incarne la Destinée et les autres incarnent les Protagonistes (ou respectivement meneur de jeu - MJ et personnages joueur - PJ selon la terminologie habituelle des jeux de rôles).

Le principe du jeu est de raconter collectivement une histoire en suivant les règles du jeu pour déterminer les différents embranchements possibles à donner à l'histoire.

En effet, Spin propose des règles pour orienter l'histoire dans telle ou telle direction et des règles pour résoudre les différents conflits auxquels seront exposés les Protagonistes.

Contrairement aux autres jeux de rôles habituels, Spin n'utilise pas de statistiques. Mais pour autant Spin s'appuie sur des dés à six faces (d6). Pour jouer il vous faudra des dés rouges et bleus (1 dizaine de chaque) ainsi que des jetons, des feuilles blanches, des crayons et des cartes numérotées de 1 à 6 (Fabriquer 2 jeux).

En résumé, Spin permet aux Protagonistes de s'immerger dans un récit que fait émerger la Destinée.

CORE

Le système de jeu va être présenté par les 4 couches suivantes:

- La **conversation** entre les joueurs
- L'**organisation** des différentes ressources de jeu
- La **résolution** des oppositions
- L'**évolution** du récit et des Protagonistes

Bien que l'acronyme CORE soit séduisant, nous allons présenter les différents concepts dans l'ordre suivant: Converser, Résoudre, Orienter et Evoluer.

Converser

Un jeu de rôles sur table est avant tout un jeu social basé sur la conversation.

La conversation a lieu de la Destinée vers les Protagonistes mais aussi des Protagonistes vers la Destinée et également des Protagonistes entre eux.

Chaque table trouvera son point d'équilibre et aura ses préférences mais voici quelques outils qui peuvent aider la conversation:

- Posez des questions pour clarifier le cadre de l'imagination collective.
- Faites des propositions narratives en faisant des suggestions, en gros tendez la perche.

Organiser

Éléments de base du jeu

Les éléments de base que nous détaillerons plus loin sont les suivants:

- Les **Traits**: ce qui caractérise les personnages voire aussi n'importe quel élément du jeu (lieu, danger,...). Contrairement à beaucoup d'autres systèmes de JdR, les traits n'ont pas de valeur numérique. Ce sont juste des traits. *Exemples: grand, fort, hache, riche, en froid avec l'oncle Tom, déteste les magiciens, barbare, guerrier, grimoire de Raaaaalgnarok, le bluebird transporteur stellaire de classe IV,*
- Les **Jauges**: ces éléments mesurent une évolution, soit un avancement positif, soit une dégradation de ressource ou d'un état. On peut les voir comme une sorte de trait graduel en quelque sorte. Les jauges ne peuvent avoir que 3 valeurs représentées par des barres (I faiblement avancée, II fortement avancée, III épuisée). *Exemples: blessé I, appauvri II, dénigré III, avancement I, dérangé I,*
- Les **Fortunes**: les fortunes sont obtenues par les protagonistes dans certains cas et permettent par la suite d'agir sur l'histoire et/ou de faire évoluer leur personnage. On matérialise les fortunes par des jetons.
- Les **Coups du sort**: les coups du sort sont l'inverse des fortunes et sont obtenus en cas de fiasco ou d'exploit. On matérialise les coups du sort par des cartes que la Destinée garde secrètes jusqu'à ce qu'elle choisisse de les utiliser dans le récit.
- Le **Destin**: le Destin est un élément géré par un des joueurs. Le Destin est unique et partagé par tous les joueurs mais sa valeur est inconnue des Protagonistes. Il permet de proposer des difficultés réalistes et cohérentes avec le rythme de l'histoire en fonction des choix des protagonistes. Quand le Destin est négatif, c'est que les protagonistes ne prennent pas beaucoup de risques et dans ce cas, il faut corser les obstacles et s'il est positif, c'est le cas inverse. On matérialise le Destin par des dés rouges ou bleus. Si les dés sont bleus c'est que le Destin est positif en faveur des Protagonistes. Si les dés sont rouges c'est que le Destin est négatif et en leur défaveur.

Les traits

Un trait est un diminutif de trait caractéristique. Il s'applique autant aux personnages (protagonistes, ennemis, alliés) qu'aux obstacles ou encore au contexte environnant.

Dans certains cas, le même trait peut fournir un avantage alors que dans d'autres, il fournira un désavantage.

Un trait applicable fournit 1D dans une opposition.

Typologie non exhaustive des traits

Pas besoin de noter quel type de traits il s'agit quand il est inscrit mais cette typologie peut aider à savoir s'ils seront ou pas des facteurs clés dans telle ou telle opposition.

- Aptitude / Couleur
- Manœuvre / Réflexe
- Implicite / Explicite
- Savoir-être / Savoir-faire
- Propre / Externe
- Défaut / Qualité
- Relation
- Matériel, Possession
- Phrase, expression type
- Simple / Composite

Les jauges

Les jauges mesurent l'épuisement d'un état ou d'une ressource quelconque.

Elles se mesurent sur 3 niveaux:

- I: dégradée
- II: faible
- H: épuisée

Les jauges avancent de manière graduelle: une graduation qui initie le niveau et une autre qui le valide.

Exemples:

- Blessé [] équivaut à 0
- Blessé [x] équivaut à I
- Blessé [x][] équivaut à I
- Blessé [x][x] équivaut à II
- Blessé [x][x][] équivaut à II
- Blessé [x][x][x] équivaut à H

Généralement un état à H: signifie la fin du protagoniste. Alors qu'une ressource à H: signifie plutôt l'impossibilité de réaliser des actions en lien avec cette ressource.

Seuls les protagonistes ont des jauges. Mais on peut envisager de fournir des jauges pour des adversaires importants de la fiction. Ce sont les **boss** de la fiction. Dans ce cas, un succès des héros contre le boss en question pourra lui enlever une ressource ou avoir un impact de jauge. Si les héros réalisent un exploit on pourra envisager l'élimination du boss (sauf en cas de veto au niveau de l'intrigue et dans ce cas, on pourra avoir un impact de jauge important II au lieu de I ce qui rend le boss particulièrement affaibli en attendant qu'il se requinque).

Une jauge influence aussi les oppositions:

- Une jauge à I donne 1D de malus
- Une jauge à II donne 2D de malus

De plus, on peut créer des jauges positives pour mesurer un avancement positif (une montée en grade par exemple). Par contre, ces jauges positives ne donnent pas de dé de bonus. On appelle ce type de jauge des progressions.

Modes de progression des jauges

Par défaut, nous avons vu que les jauges évoluent de 2 en 2.

Pour autant, la Destinée peut envisager des modes d'évolution de 1 en 1 (mode extrême ou difficile) ou de 3 en 3 (mode facile ou safe). Ces modes peuvent correspondre à un type de lieu dans la fiction (mode extrême dans un plan divin par exemple et mode safe dans la réalité virtuelle...).

Le Destin

Le destin mesure la prise de risque des protagonistes. Elle est commune à la partie et à tous les protagonistes.

Le destin permet d'équilibrer les difficultés rencontrées en récompensant les prises de risque.

C'est un nombre qui vaut zéro en début de partie et peut être ensuite négatif ou positif.

Le joueur en charge de gérer le Destin est appelé la Destinée.

Ressources du jeu

Les Protagonistes et la Destinée auront à leur disposition:

- Des feuilles correspondant au canevas de l'élément fictionnel dont ils ont la responsabilité.
 - Les Protagonistes n'auront devant eux que la fiche de Protagoniste (canevas Personnage) et éventuellement la fiche de groupe (canevas Groupe) s'ils appartiennent à un groupe.
 - La Destinée aura devant elle les fiches de monde, de drama et divers canevas selon les éléments fictionnels introduits. La Destinée maintiendra également une liste des enjeux au fur et à mesure qu'ils émergent.
- Des feuilles vierges pour la prise de notes.
- Des dés (bleus pour les protagonistes, rouges pour la Destinée).
- Les dés du destin (bleus ou rouges) pour la Destinée.

Les canevas

Les canevas sont des fiches permettant de développer un élément fictionnel selon 6 axes.

Pour six axes ? 1. Car selon correspond au 6 faces d'un dé. 2. Cela correspond aussi aux 6 questions

de base Où/Qui/Quoi/Comment/Combien/Pourquoi.

Dans une histoire improvisée, les canevas sont souvent incomplets à leur création et c'est tout l'enjeu de la partie de les compléter au fur et à mesure des scènes.

En procédant ainsi, on voit mieux où sont les blancs à combler et c'est plus facile pour la Destinée d'improviser l'histoire.

Canevas Personnage

Ce canevas de création de personnage est très ouvert et peut être utilisé pour créer un personnage non joueur (PNJ)

1	Son apparence, ses origines
2	Son occupation
3	Ses forces et faiblesses
4	Ses relations, son caractère, son appartenance à un groupe éventuellement
5	Ses possessions et moyens
6	Ses valeurs, croyances, cultes, magie, objectifs

Canevas Groupe, faction

1	Quartiers généraux
2	Membres du groupe
3	Alliés et ennemis du groupe, relations au sein du groupe
4	Hiérarchie du groupe, gouvernance
5	Ressources et moyens du groupe
6	Objectif(s) du groupe

Canevas Lieu

1	L'arrivée, l'aspect extérieur
2	Les caractéristiques intérieures (architecture, déco, style, ambiance)
3	L'usage du lieu, les habitants du lieu
4	Les alentours du lieu
5	Les opportunités du lieu
6	Les secrets du lieu (histoire, passages secrets, etc...)

Canevas Culture

1	Universaliste ? Globalisant ou pas ?
2	Neutre, austère ou émotionnel, passionné ?
3	Règles sociales strictes ou flexibles ?
4	Individualisme ou collectivisme ?
5	Mérite ou lignage ?
6	Raison ou croyance / temps séquentiel ou temps synchrone

Canevas Objet

1	Apparence particulière
2	Utilité, impact de l'objet
3	Comment l'utiliser ?
4	A t'il de la valeur ? Rareté ?
5	S'use t'il ? Entretien, etc
6	A t'il un secret ?

Canevas Sens

1	Début d'une sensation (picotement, odeur,...)
2	Sens immédiat, réel (tu vois, tu sens, ...)
3	C'est un autre qui sent
4	Un sens puissant (très chaud, très froid, pestilentiel)
5	Perte du sens (aveuglé, sourd...)
6	Au delà du sens, 6eme sens, sens contradictoire

Canevas de Genre

Meme si l'on a un univers en tête, il peut être bon d'en rappeler les bases.

Voici un canevas en 6 questions pour aider à déterminer un genre.

On peut répondre à toutes les questions de maniere collégiale ou de manière individuelle en tirant une carte de 6 jusqu'à ce que l'ensemble des cartes aient été passées.

1	Réel ou imaginaire ? Époque ?
2	Humain ou non humain ?
3	Action ou social ?
4	Puissant ou lambda ?
5	Foisonnant ou aride ? Sauvage ou exploité ?
6	Surnaturel ou pas ?

A la fin, on discute des réponses pour déterminer le genre.

Canevas de Monde

Généralement, au fur et à mesure qu'on définit un élément, on en informe les autres pour que tout le monde puisse petit à petit s'accorder.

Il ne s'agit pas d'être exhaustif mais de dresser ce que tout le monde connaît ou ce que tout

protagoniste connaît du monde.

1	Le lieu
2	Les habitants
3	Le contexte sociétal
4	Les pouvoirs en place, les opposants
5	L'économie, les ressources
6	Les mystères, les croyances, les secrets

Canevas Drama

1	Où ? Le terrain de jeu : lieux, tropes, chronologies ...
2	Qui ? Leviers sur les Protagonistes : leurs faiblesses surtout
3	Quoi ? Thématique/Propos
4	Comment ? Ton
5	Combien (ressources) ? Coffre à jouets, Jauges
6	Pourquoi ? Drama : comment les problèmes arrivent. Quels gains vont générer des ennuis.

Template de canevas

Un canevas générique qui reprend tout simplement le sens des six.

1	Où ?	Début, Surface, Origine, Terreau
2	Qui ?	Base, Coeur, Principal, Acteur
3	Quoi ?	Interaction, Relations
4	Comment	? Hiérarchie, Organisation
5	Combien ?	Moyens, Ressources
6	Pourquoi ?	Autre, Inattendu, Caché, Inattendu

Voici deux canevas un peu atypiques pour illustrer à quel point le modèle en six peut être fécond en terme de jeu:

Exemple: Plan de campagne politique

Un canevas pour les actions possibles d'un candidat lors d'une campagne politique.

1	Meeting
2	Ralliements, alliances
3	Déclaration choc
4	Laver son image
5	Récolte de fonds
6	Révéler un scandale

Exemple: Événements de campagne politique

Un canevas qui donne des pistes pour générer les coups du sort politiques.

1	Découverte : réagir à l'actualité du jour
2	Pris a parti : poignardé, trahi
3	Mission : attaqué par un autre candidat
4	Hors-champ : ce que font les autres engendre une baisse dans les sondages
5	Contretemps : signatures, financement, probleme d'organisation, de management
6	Rebondissement : éclaboussé par un scandale

Résoudre

Ce sont les règles du système de résolution de Spin.

Facteurs clés

Quand un protagoniste est confronté à un obstacle, on traduit cela en opposition.

Le protagoniste annonce son objectif et on détermine les facteurs-clés de chaque camp par rapport à cet objectif: d'un côté les facteurs qui peuvent avantager le protagoniste, de l'autre ceux qui peuvent avantager l'obstacle.

Chaque facteur-clé représente alors en terme de jeu 1D.

N'oubliez pas non plus les jauges en lien avec l'opposition qui peuvent alors fournir dans ce cas 1D ou 2D à l'adversaire.

Par défaut, une opposition est donc 1D contre 1D.

On notera par la suite: x/y pour x dés protagoniste contre y dés obstacle.

Si le nombre de dés du protagoniste est supérieur ou égal au nombre de dés de l'obstacle, on dit que le protagoniste est le favori.

Si le nombre de dés du protagoniste est inférieur au nombre de dés de l'obstacle, on dit que le protagoniste est l'outsider.

Comment déterminer les facteurs clés des obstacles

On commencer généralement par placer 1d pour chaque camp (dé bleu pour les Protagonistes, dé rouge pour l'obstacle). Puis on ajoute des dés de la même couleur pour les avantages de chaque camp. Un handicap pour un camp devient un avantage pour l'autre. C'est aussi simple que cela. Si deux avantages s'équilibrent, cela ajoute 1d dans chaque camp.

En procédant ainsi, cela permet de mieux mettre en place ce qui se joue et de rendre l'immersion plus palpable.

Un obstacle peut également être un problème à résoudre ou quelque chose d'abstrait. *Exemples: une énigme, une enquête, une fabrication complexe, quelque chose à réparer.*

Dans ce cas, côté obstacle, on a donc un certain nombre de facteurs clés qu'il faudra trouver pour réussir l'opposition. Côté protagoniste, on va donc comme pour toute opposition tenter de mettre en avant certains facteurs: certains seront inutiles, d'autres permettront de passer l'obstacle.

Exemples d'obstacles non personnifiés:

- Résoudre une enquête: le coupable, le mobile, le mode opératoire
- Fabriquer une potion: un laboratoire, des ingrédients, une recette

Joueur contre joueur

Il est possible qu'un protagoniste s'oppose à un autre. Dans ce cas, on considère que le protagoniste agresseur est l'obstacle, l'antagonisme du conflit et que le protagoniste agressé est le protagoniste du conflit. L'objectif de la résolution est donc celui de l'agressé.

Mais dans ce cas, il n'y a pas lieu de recalculer le Destin sauf si la Destinée souhaite modifier l'équilibre de l'opposition en faisant intervenir des traits extérieurs pour tel ou tel camp. On pourra alors ajouter au destin la différence entre les dés ajoutés par la Destinée. *Exemple: si la Destinée ajoute un dé pour un joueur et ajoute deux dés pour l'autre joueur, on ajoutera un point de destin au final.*

Choix du zoom: action, séquence ou script

Le système peut résoudre une action locale mais aussi toute une série d'actions étalées dans le temps (un plan donc).

Le choix du zoom est souvent implicite.

- Une action correspond à l'opposition par défaut.
- Une séquence désigne une série d'actions utilisées pour résoudre en un jet toute une scène.
- Un script représente une suite de scènes connues à l'avance pour arriver à un résultat.

En cas d'ambiguïté c'est le protagoniste impliqué qui choisit le niveau de zoom.

Comment gérer les **scripts** et les **séquences**?

- On décompose l'obstacle en étape (actions pour une séquence, scènes pour un script) et chaque étape représente 1 ou plusieurs clés à franchir.
- Les protagonistes doivent donc fournir les dés qui permettent de franchir ces clés - sinon handicap (possibilité d'avantage même)
- On résout. En cas d'échec, on compte le nombre de pairs côté protagoniste pour tomber sur l'étape qui a échoué (1 pair = 1 clé franchie). En cas de succès, on est forcément au bout.

La séquence ou le script peut ensuite être narré collectivement.

Les compétitions

Ce type d'obstacle est un peu particulier car dans ce cas, les deux camps ont un même objectif voire même deux objectifs différents.

On va donc comparer les résultats des résolutions de chaque camp face à l'obstacle.

Chaque camp forme son pool face à son objectif (qui forme aussi son pool) et on compare les résultats, en sachant que **seul un succès ou un exploit permet de vraiment atteindre l'objectif**.

Les succès et échecs **partiels** mesurent l'avancement en fournissant un avantage ou un handicap pour un autre lancer voire pour éventuellement expérimenter une autre stratégie.

les **échecs** et les **fiascos** mettent de sérieux batons dans les roues au camp qui les subissent puisque pour rester dans la compétition, il faudra subir un ou des préjudices.

En cas d'**égalité de succès ou d'exploit**, on peut exceptionnellement déclarer les compétiteurs ex aequo mais si l'égalité n'est pas possible fictionnellement, on peut déclarer gagnant in extremis le camp qui a la somme des résultats pairs la plus grande (en privilégiant les protagonistes en cas d'égalité absolue).

Exemple:

Bob et John sont en compétition pour arriver avant l'autre dans le bureau du directeur situé à l'autre bout de la ville. Bob va utiliser son hélico et John va prendre sa moto.

Bob: hélico, rapide vs trouver où se poser / John: moto, GSX-R vs circulation.

Bob obtient un échec et John un revers. Bob n'arrive pas à faire décoller l'hélico mais il décide de continuer et donc il finit par décoller mais son hélico a un sérieux problème d'assiette (préjudice: hélico dégradé I). John grille un feu et est pris en chasse par la police.

On continue.

Bob: hélico, rapide vs se poser (l'état dégradé de l'hélico même s'il vole bizarrement ne le gêne pas) / John: moto, GSX-R vs circulation, police.

Cette fois les deux obtiennent un succès (6,4 pour Bob et 2,2 pour John). Bob se pose sur le toit et file vers le bureau, John a réussi à semer la police et arrive en bas de l'immeuble et fonce vers le bureau. Bob ouvre la porte du directeur et dix secondes plus tard John arrive essoufflé. En cas d'égalité absolue on aurait pu imaginer Bob et John se ruant en même temps sur la porte du bureau!

Influence du Destin

On ajoute au destin la différence entre le nombre de dés de l'obstacle et le nombre de dés du protagoniste.

Exemples:

- 2/2: le destin n'évolue pas.
- 3/2: le destin perd un point
- 4/6: le destin gagne deux points

On peut utiliser un compteur mais on peut aussi utiliser des dés de couleur différente.

Exemple: dés rouges pour les obstacles et dés bleus pour les protagonistes. On procède de la sorte: quand on a déterminé la valeur de l'opposition (x/y), on a donc x dés rouges et y dés bleus. Si x et y sont différents, on prend la différence dans les dés de la couleur pour qu'on ait une opposition équilibrée et on les met de côté. Ainsi on a un pool de dés rouges et bleus à côté dont on élimine les duos rouge/bleu pour n'avoir qu'une seule couleur. Un nombre de dés rouges (dés obstacles) donne la valeur négative du destin alors qu'un nombre de dés bleus (dés protagonistes) donne la valeur positive du destin.

Jets de dés

- Chaque camp jette ensuite les dés.
- Pour chaque 6 obtenu, le camp peut lancer 1D supplémentaire.
- Si lors de ces jets supplémentaires, un 6 apparait, on ne lance pas de dé supplémentaire.
- On compte ensuite le nombre de chiffres pairs de chaque camp et on compare.

Résultats

- En cas d'égalité:
 - Il n'y a aucun pair: c'est un **échec partiel**.
 - Le nombre de pairs est supérieur à 0: c'est un **succès partiel**.
- Le nombre de pairs du protagoniste est supérieur au nombre de pairs de l'obstacle:
 - strictement supérieur à deux fois le nombre de pairs de l'obstacle (ou supérieur ou égal à 2 si l'obstacle n'a obtenu aucun pair): c'est un **exploit**
 - sinon: c'est un **succès**.
- Le nombre de pairs de l'obstacle est supérieur au nombre de pairs du protagoniste:
 - strictement supérieur à deux fois le nombre de pairs du protagoniste (ou supérieur ou égal à 2 si le protagoniste n'a obtenu aucun pair): c'est un **fiasco**.
 - sinon: c'est un **échec**.

Interprétation

1	Exploit	<i>Waouh, Formidable</i>	OUI ET	L'objectif est atteint et le protagoniste remporte un gain inattendu (jauge, trait, impact fictionnel exceptionnel).
2	Succès	<i>Réussi</i>	OUI	L'objectif est atteint. L'impact fictionnel est positif.
3	Succès partiel	<i>Mitigé</i>	OUI MAIS	L'objectif est atteint mais revu à la baisse. Quand l'objectif ne peut pas être mitigé ou que le protagoniste refuse qu'il le soit, l'objectif est alors atteint mais le protagoniste subit une perte (jauge, trait).
4	Echec partiel	<i>Géné</i>	NON MAIS	L'objectif n'est pas atteint mais une opportunité s'ouvre (pour réessayer éventuellement avec un bonus).
5	Echec	<i>Raté</i>	NON	L'objectif n'est pas atteint. Suivant la fiction, on peut subir une perte. L'impact fictionnel est négatif.
6	Fiasco	<i>Oups, Déplorable</i>	NON ET	L'objectif n'est pas atteint et le protagoniste subit une perte (jauge, trait, impact fictionnel désastreux).

Les différents résultats sont dans la main de la Destinée. Il peut proposer des options mais c'est lui qui décide s'il y a lieu de proposer la fin de l'opposition ou pas ou s'il pense qu'à ce moment là ça serait bien de continuer.

Evidemment à tout moment le protagoniste peut changer son objectif et c'est même souhaitable pour ne pas rendre le jeu monotone.

Les fiascos et les exploits sont d'excellentes occasions pour révéler un trait sur un protagoniste (lâche, courageux, futé, ami/ennemi d'untel, etc...).

Les fiascos et les exploits vont plutôt révéler des choses surprenantes. En effet, on peut également faire de l'obtention d'un trait ou d'un avancement de jauge l'enjeu de l'opposition. Dans ce cas, il sera possible d'obtenir un trait de jauge ou un trait en cas de succès ou d'échec également. Et en cas de fiasco ou échec, il y aura une surprise négative ou positive en plus.

Un truc qui marche aussi pour les fiascos c'est d'introduire un nouveau danger ou de faire avancer la menace immédiatement suite à l'échec du jet. Et pour les exploits, un autre truc qui marche c'est le cadeau inattendu.

Dans certains cas, on ne veut pas jouer la situation mais juste en connaître l'issue. Les résultats partiels peuvent être difficiles à interpréter mais on peut utiliser la table suivante pour les interpréter:

- Succès/Echec partiels: couleur, émotion, ressenti sans impact réel
- Succès/Echec: fait probable
- Exploit/Fiasco: fait improbable

TIPS

* Les fiascos/exploits relèvent de l'imprévu.

* Les succès/échecs (partiels ou pas) relèvent du probable et s'appuie en général sur les facteurs clés de l'opposition.

La question du loot (butin)

Très répandu dans le jeu de rôles, il s'agit de piller les ressources de l'adversaire vaincu. Cela paraît incompatible avec la règle des gains qui sont obtenus uniquement en cas d'exploit. On peut s'en sortir de la manière suivante:

- distinguer les gains utiles uniquement pour la session en cours (donc non durables). Ces derniers peuvent être obtenus sur des succès simples.
- utiliser le **jeu à somme nulle** pour justifier que des gains ne sont pas si utiles que ça: une armure trop lourde à porter ou qui n'est pas à sa taille, une arme qu'on ne sait pas vraiment utilisée, etc... Ainsi si le Protagoniste veut utiliser le gain il aura un avantage mais aussi un handicap (+1/+1 donc).

Fortunes & Coups du sort

- Quand le protagoniste est favori, on gagne 1 point de fortune en cas de fiasco.
- Quand le protagoniste est l'outsider de l'opposition, on gagne 1 point de fortune en cas d'exploit.
- Quand le protagoniste est favori, on attire l'attention du Destin en cas d'exploit.
- Quand le protagoniste est l'outsider de l'opposition, on attire l'attention du Destin en cas de fiasco.

Quand on attire l'attention du Destin, cela signifie que la Destinée tire une carte Coup du sort qu'elle pourra jouer dès qu'elle veut.

Le Destin souhaitant toujours revenir l'équilibre, il est attiré par les situations trop évidentes. Et pour changer les choses, il fournit dans ces cas des Coups du sort à la Destinée que celle-ci pourra utiliser pour changer l'ordre des choses. Ainsi quand on attire l'attention du Destin, on pioche une carte Coup du Sort (parmi les 6 possibles):

1	Découverte
2	Pris a parti
3	Mission
4	Hors-champ
5	Contretemps
6	Rebondissement

Evoluer

Cette partie recense toutes les règles qui permettent à l'histoire d'évoluer.

On joue pour voir ce qui va arriver. Les Protagonistes sont totalement libres de leurs choix et seuls les résultats des oppositions comptent.

Utilisation du Destin (Destinée)

Pour faire un choix d'orientation négatif ou positif, utilisez le Destin. Pour orienter vers quelque chose de négatif, cela coûtera un dé rouge. Pour orienter vers quelque chose de positif, cela coûtera un dé bleu. Si le Destin est égal à 0, demandez à un joueur de lancer un dé. Si le résultat est pair, l'orientation est positive, sinon elle est négative.

Les jets d'orientation (Destinée)

Les jets d'orientation sont la plupart du temps à l'initiative de la Destinée mais la plupart du temps lancés par un des Protagonistes.

Le résultat est un résultat symbolique.

L'idée sous-jacente est que l'on peut découper la complexité dans une projection à six dimensions, six directions et donc les six faces d'un dé.

Six questions: Où, Qui, Quoi, Comment, Combien, Pourquoi qui équivalent à six champs: Lieu, Rencontre, Interaction, Organisation, Ressource, Objectif.

Mais le découpage en six focus peut s'appliquer à toute catégorie du "réel" qu'on veut randomiser et forme donc un spectre à 6 bandes si l'on devait le comparer à quelque chose de plus physique.

Vous trouverez ci-dessous une table représentant un certain nombre de catégories, mais nous invitons les joueurs de la Destinée à se faire un modèle mental du sens des 6 chiffres d'un dé pour pouvoir l'appliquer à n'importe quelle orientation.

Ainsi lorsque la Destinée demande un jet d'orientation, il n'a plus qu'à se focaliser sur l'interprétation qu'il veut en donner en lisant la table.

	1	2	3	4	5	6	
Question	Où	Qui	Quoi	Comment	Combien	Pourquoi	Question
Champ	Lieu, objet, matériel, terre à terre, setting	Rencontre	Interaction, Relation	Organisation, Loi, Autorité	Ressources, Moyen	Sens, Objectif, Mystère, Inattendu	Champ
Coup du sort	Découverte	Pris à parti	Mission	Hors-Champ	Contretemps	Rebondissement	Coup du sort
Identité	Culture	Occupation	Savoir-faire	Relations	Equipe	Valeurs, Croyances	Identité
Compétence	Force	Charisme	Dextérité	Intelligence	Constitution	Sagesse	Compétence
Tactique	Contourner	Négocier	Affronter	Résoudre	Encaisser	Observer	Face à un obstacle
Militaire	Défense	Diplomatie	Attaquer	Stratégie	Logistique	Renseignement	Tactique
Emotion négative	Dégoût	Peur	Tristesse	Colère	Envie	Honte, Anxiété, Angoisse	Emotion négative
Emotion positive	Enthousiasme	Audace	Joie	Curiosité	Intérêt	Sérénité, Surprise	Emotion positive
Irrésolu	Choix parmi options, embranchement	Non fiable, incertain	Indice, piste	Interprétable, ambiguïté, dilemme	Dépendant de, incomplet	Incompréhensible, insaisissable, illogique	Irrésolu
Conséquence	Mais (contrariété)	Et aussi (surenchère)	Ou bien (choix)	Si... alors (subir conséquences)	Tant que, du fait de ... (rechercher les causes)	Afin de ... (aller au-delà)	Conséquence
Processus	Début	En cours	Coordination	Règles	En attente	En erreur	Processus
Affection	Zone affectée	Cible	Impact	Source, Portée	Intensité	Ce que ça cache	Affection
Relation	Solitaire, marginal, rejeté	1er Contact, Vague connaissance,	Proche (ami, ennemi, famille)	Hiérarchique	Concurrent, Rival	Hors norme (adulation, haine, hypocrisie,	Relation
Attitude	Fermé (carré, inflexible, simple, constant...)	Intéressé, à l'écoute, inattentif, occupé...	Mélancolique, amoureux, haineux,	Fanatique, idéaliste, hautain...	Opportuniste...	Menteur, fourbe, traître, tricheur, malhonnête...	Attitude
Conflit	Ouverture vs Fermeture	Soi vs Autre	Harmonie vs Désordre	Tradition vs Changement	Vie vs Mort	Vérité vs Illusion	Conflit
Cadrage	Lieu type	Rencontre type	Scène type	Menace type	Ressource type	Enjeu type	Cadrage

Utilisation des Coups du sort (Destinée)

Pour orienter le récit de manière qualitative, la Destinée peut utiliser un Coup du Sort. Une fois les objectifs des Protagonistes connus, la Destinée peut ainsi se focaliser sur un des coups du sort qu'elle a en main et cela va orienter le récit.

La Destinée ne montre pas la carte Coup du Sort aux autres joueurs qu'elle a tirée et la conserve jusqu'à ce qu'elle soit jouée. La Destinée peut accumuler plusieurs cartes tant qu'elle ne les joue pas. Evidemment elle ne pourra avoir qu'au maximum 6 cartes, soit l'étendue complète des possibilités en terme de Coups du sort.

Il est possible aussi pour la Destinée de jouer un coup du sort sans qu'il en possède la carte. Cela est possible de la manière suivante:

- Suite à un fiasco.
- Quand la Destinée estime que cela est intéressant pour l'histoire.

Jouer un coup du sort sans en avoir la carte rapportera un point de Destin aux Protagonistes.

Utilisation des fortunes (Protagonistes)

A tout moment:

- On peut utiliser une fortune pour empêcher la Destinée de jouer un Coup du sort dans la scène.

Lors d'une opposition:

- On peut utiliser 1 fortune pour décaler le résultat d'une opposition (exemple: passer d'échec partiel à succès partiel). Utiliser 1 fortune pour décaler annule un potentiel gain en fortune.

Lors d'un répit ou en fin de session:

- On peut utiliser 1 fortune pour obtenir, supprimer, modifier un trait. Les joueurs devront chercher à le justifier narrativement.
- On peut utiliser 1 fortune pour diminuer une jauge. Comme pour les traits, il faudra le justifier narrativement. Une fortune permet de passer de \mathbb{H} à II, de II à I ou de I à la suppression de la jauge, indépendamment du nombre de divisions pour les jauges.

Jouer

Voici le déroulement d'une partie étape par étape.

Détermination du Genre

On utilise pour cela le canevas Genre de manière collégiale (ou de manière random). On devrait aboutir à un genre.

Cela permet également à la Destinée de commencer son canevas de Drama qui lui permettra de fixer ses intentions narratives en tant que meneur. Généralement, il gardera secrètes ses intentions narratives et elles seront développées au fil de la partie.

Création du monde et des personnages.

Les Protagonistes utilisent chacun un canevas Personnage pour créer leur personnage et en parallèle la Destinée utilise le canevas Monde pour créer les grandes lignes de l'univers.

Au fur et à mesure qu'un joueur remplit un élément du canevas, il en fait part aux autres joueurs pour que tout le monde s'accorde bien sur le cadre narratif de la partie.

S'il y a plusieurs joueurs, il peut être intéressant de créer un canevas Groupe pour le groupe de joueurs et établir les liens qui les unissent. En cas de duo, le type de duo peut également être déterminé dans cette phase là.

Scène(s) de présentation

Les scènes de présentation sont optionnelles mais permettent de rentrer dans le jeu et dans la mécanique de jeu.

Lorsque le monde et les protagonistes sont prêts, on peut jouer une scène de présentation. La scène peut être jouée dans le passé lointain ou dans un passé proche. Peu importe, cela permet de se rôder un peu avec la mécanique de jeu. Idéalement, la scène de présentation devrait contenir une opposition. On ne décompte pas le Destin dans les scènes de présentation. Le cadre (setting) de la scène peut venir du joueur ou de la Destinée.

Le récit

On peut ainsi démarrer le récit. La conversation commence. Souvent la Destinée demande simplement aux Protagonistes ce qu'ils sont en train de faire au moment où le récit commence.

Vous trouverez ci-dessous un memento pour la Destinée et les Protagonistes.

Options de la Destinée

1	Créer un monde réaliste et un récit cohérent.
2	Questionner les héros
3	Résoudre via une opposition
4	Utiliser le Destin pour orienter le récit
5	Procéder à un jet d'orientation
6	Révéler un coup du sort

Options des Protagonistes

1	Visualiser la scène
2	Penser, parler comme le Protagoniste
3	Tenter quelque chose
4	Poser des questions à la Destinée
5	Utiliser une fortune
6	Demander une résolution

La question de l'intrigue

Spin se veut être le plus ouvert pour les Protagonistes. Les joueurs ont un pouvoir total sur ce qu'il est possible de faire. Spin se joue donc a priori sans scénario préconçu. Cela n'empêche pas la Destinée d'avoir une intrigue en tête pour autant. Mais dans ce cas, jouer un coup du sort sans coup du sort disponible rapporte un point de Destin.

Règles avancées

Niveaux héroïques et mythiques

- Certains talents, pouvoirs peuvent être héroïques, exceptionnels. Dans ce cas, ils rapportent 2D.
- On peut même envisager des talents, pouvoirs mythiques, uniques. Dans ce cas, ils rapportent 3D.

Quand on recalcule le Destin, on doit compter le nombre de dés et donc un talent héroïque coûte 2 points de destin et un talent mythique coûte 3 points de destin.

Une confrontation entre des personnages de niveaux différents est souvent source d'un déséquilibre du Destin en positif ou en négatif donc il est commun que les protagonistes évitent ce genre de confrontation.

En particulier, l'utilisation des capacités pour les personnages puissants coûtent beaucoup (2 ou 3 points de destin), par conséquent ce genre de personnages évitent d'utiliser de telles capacités à tout bout de champ.

Si vous jouez une saga avec des personnages hors-normes (vampires, super-héros, anges, démons, magie), vous pouvez classer les pouvoirs dans la catégorie héroïque mais ce n'est pas une obligation.

En effet, un pouvoir n'est pas forcément puissant: il permet juste de faire des choses non réalisables par des humains réels et en cela il devient donc un avantage pour résoudre des obstacles a priori insurmontables pour des humains lambda.

On note les caractéristiques héroïques en rajoutant un signe plus + à côté. On note les caractéristiques mythiques en rajoutant deux signes plus ++ à côté.

Grâce aux puissances, on pourrait aussi permettre de transformer une manœuvre en réflexe. Dans ce cas, une manœuvre pourrait être déclenchée sous forme de réflexe mais en n'amenant 1D de moins. Ainsi une manœuvre héroïque pourrait devenir un réflexe héroïque à 1D et une manœuvre mythique pourrait devenir un réflexe mythique à 2D. Dans le premier cas, la résolution ne serait alors plus éligible au Deus Ex Alea alors que dans le deuxième cas, la résolution le serait (voir la prochaine section).

Résumé

* Héroïque (extraordinaire): noté + (+1D)

* Mythique (unique): noté ++ (+2D)

Permet de passer de manœuvre à réflexe (coût 1D).

Peut transformer un trait de couleur en trait aptitude (coût 1D).

Deus Ex Alea

- Le camp perdant doit avoir utilisé un trait héroïque ou mythique en lien avec quelque chose d'externe.
- Le camp gagnant doit avoir obtenu le même chiffre sur tous les dés.
- Il faut que le destin ne soit pas nul

Résultat du Deus Ex Alea:

- Le perdant de la confrontation obtient gratuitement autant de points que son amplitude de destin et il peut alors les utiliser pour décaler le résultat dans le sens qu'il veut.
- Le Destin repart ensuite à 0.

Cela transforme donc totalement le résultat final de la confrontation. Le résultat est interprété narrativement comme une intervention hors-norme d'un élément extérieur.

On peut vouloir rendre l'intervention divine incontrôlable. Dans ce cas, on peut ne plus borner le résultat final et chaque point supplémentaire rajoute un effet et (perte ou gain en plus).

Exemple: après un échec (-2), un Deus Ex Alea sort avec un destin à -5. On termine donc l'opposition sur un exploit (OUI ET ET en fait même) et la jauge de destin retombe à zéro.

Corollaire du Deus Ex Alea:

Les personnages puissants pourraient avoir intérêt à jouer avec les personnages moins puissants en ne faisant pas étalage de tout leur potentiel et donc en n'utilisant qu'un seul de leur trait héroïque dans une résolution pour maximiser l'apparition du Deus Ex Alea.

Initiative

Dans certains cas, il sera important de connaître l'ordre d'action. Dans ce cas, on pourra facilement trancher en regardant la valeur du destin.

En cas de destin positif, on donnera l'initiative aux protagonistes.

En cas de destin négatif, on donnera l'initiative à l'adversaire.

Si le litige est entre les protagonistes, on pourra jouer les oppositions en parallèle et déterminer que le premier à agir est celui qui a eu le meilleur résultat.

Transformation du Destin en Fortune

Cette règle est optionnelle et consiste à donner en fin de partie autant de Fortunes à chaque Protagoniste que la valeur du Destin (si elle est positive bien sûr). En cas de Destin négatif, on ne retire pas de Fortune.

Exemple: à la fin de la partie le Destin est à +3, chaque joueur recevrait donc 3 Fortunes chacun.

Cette règle est intéressante si votre groupe a subi beaucoup de jauges négatives en prenant des risques et a donc à la fin de la partie un Destin positif. Cela est d'autant plus le cas si les Protagonistes ont utilisé peu de traits dans les résolutions ce qui a diminué leur chance de Fortune.

Cette règle est uniquement là pour pallier un éventuel déséquilibre et ne devrait pas en théorie être systématique.

Pas de destin égal à zéro

Cette règle (totalement optionnelle) ajoute comme contrainte que le Destin ne peut jamais être égal à zéro. Cela oblige narrativement à rajouter des facteurs clés pour ou contre pour empêcher l'équilibre.