

# Maroufle KPDP (Découverte du Jeu de Rôle, Univers Cape&épée)

- ◆ **Le Jeu de Rôle est un jeu d'imaginaire collectif, où le but n'est pas de gagner mais bien de s'amuser en interprétant un personnage fictif. Dans Maroufle KPDP, les Joueurs incarnent l'un des protagonistes dans un film de Cape & d'épée dirigé par le Meneur.**



- ◆ **Les Joueurs ont en fait trois rôles distincts :**
  - Acteurs, ils interprètent leur personnage dans les scènes décrites par le meneur
  - Spectateurs, ils sont témoins des scènes auxquelles ils ne participent pas
  - Co-Scénaristes, ils sont encouragés à apporter des précisions sur les descriptions et éventuellement introduire des éléments d'intrigue (même s'ils ne sont que spectateurs des scènes en question)
- ◆ **Feuille de personnage**
  - Elle fournit le concept de personnage et suggère quelques éléments de description (que le joueur est libre d'adapter)
  - Chaque personnage a en outre des capacités spéciales qu'il pourra utiliser à une ou deux reprises lors du scénario.
- ◆ **Tour de présentation**
  - Au début du scénario, lors de sa première apparition dans le film, chaque joueur présente son personnage aux autres
- ◆ **Pour assurer le rythme soutenu propre au genre, il n'y a pas d'enquêtes à proprement parler**
- ◆ **Le Meneur signale un changement de scène/plan en criant "Coupé!"**
- ◆ **Si votre personnage est un héros, il doit se montrer héroïque (Audace, Panache, Style, Ténacité, Moralité)**
- ◆ **Seuls les personnages réduits à 0 Drama Point peuvent mourir**
- ◆ **Les joueurs qui introduisent des éléments d'intrigue bien dans le Genre ou qui font d'excellentes actions & répliques peuvent regagner des Drama Point, à la discrétion du meneur et du public.**
- ◆ **Les Joueurs sont tout à fait libres de se séparer**

- ◆ **Le meneur signale à un joueur qu'il a la main, en pointant le doigt vers le joueur en question**
  - Si celui-ci n'intervient pas rapidement la main passe à quelqu'un d'autre (éventuellement à ses adversaires)
- ◆ **Lorsqu'un joueur a la main, c'est à lui de décrire ce qu'il se passe.**
  - Lorsqu'il tape 2 fois sur la table, le Meneur signale au joueur qu'il doit baser sa description sur le résultat d'un jet de dé.
  - Un résultat élevé au jet de dé (Typiquement 4 ou plus) dénote une issue favorable
  - Sur un résultat de 1 ou 6 au dé, il faut relancer, car on est susceptible d'obtenir un résultat critique (Double1 ou Double6).
  - En dépensant un Drama Point le joueur peut choisir d'obtenir une issue favorable sans avoir à lancer le dé
    - ➔ S'il a déjà lancé le dé, il peut choisir de le relancer
- ◆ **Le meneur a toujours droit de veto sur les descriptions des joueurs**
  - Il est libre de fixer un prix en Drama Point pour valider la narration faite par un joueur, notamment si celle-ci lui donne un avantage conséquent.
- ◆ **En Combat**
  - On ne peut pas blesser sérieusement ou mettre hors-combat un adversaire sans avoir auparavant gagné un avantage significatif sur ce dernier (ce qui nécessite souvent un ou plusieurs jets de dé favorables).
  - En attaque, le Joueur a le choix entre accroître son avantage et le concrétiser.
  - En défense, le Joueur a le choix entre se protéger (pour limiter les dégâts éventuels) et contre-attaquer.
  - S'il souhaite concrétiser son avantage ou contre-attaquer, le Joueur doit le signaler avant le jet de dé de l'adversaire en montrant un poing rageur / ou en proférant une injure bien sentie!
- ◆ **La description d'un échec critique (Double1) revient à l'adversaire**
- ◆ **Les règles qui s'appliquent aux personnages des Joueurs s'appliquent généralement de la même façon à ceux interprétés par le Meneur**
  - Les sbires sont cependant des adversaires plus faibles
- ◆ **On atteint la fin du scénario lorsque la situation initialement proposée est au moins partiellement résolue.**

