

LIVRE DE POCHE À L'ATTENTION DES VISITEURS DES ROYAUMES DE LA RÉDEMPTION

Livret de découverte pour T.R.A.S.H.* le JDR

*Troupes Rédemptrices d'Assaut contre le Sacré et les Héros

RÈGLES

MATÉRIEL

Pour pouvoir jouer à T.R.A.S.H. il vous faudra: 1 Maître du Jeu (MJ), au moins 2 Personnages Joueurs (PJ) (il n'y a pas de maximum théorique au nombre de joueurs), 4D6 par PJ plus les D6 du MJ pour faire jouer les PNJ, 2 bols (ou verres, ou assiette, ou contenant quelconque) qui serviront de Pot Commun et de Cimetière.

POT COMMUN ET CIMETIÈRE

Le Pot Commun représente le lien qui unit tous les membres de votre groupe. Au début du scénario, tous les D6 disponibles pour les PJ seront regroupés dans le Pot Commun, et lors de chaque action qui demandera un lancer de dés, il faudra se servir dans le Pot Commun. Le Cimetière représente vos échecs successifs lors de l'aventure. A chaque fois que vous perdrez des dés ils seront placés dans le Cimetière et seront inutilisables.

Les dés se perdent lors des lancers. Si vous faites un 1 ou un 2 (après utilisation de vos pouvoirs), les dés correspondant ne seront pas remis dans le Pot Commun avec les autres, mais placés dans le Cimetière, réduisant ainsi le nombre de dés utilisables par l'équipe. Cependant, si vous obtenez un 6 (toujours après utilisation des pouvoirs), en plus de remettre le dés dans le Pot Commun, vous pouvez déplacer un dés du Cimetière dans le Pot Commun, s'il y en a évidemment. Attention, l'effet des 6 s'appliquera toujours AVANT l'effet des 1 et des 2.

CRÉER UN PERSONNAGE

Pour créer votre avatar, il y a plusieurs étapes, et la première consiste à lui trouver un nom, un background, et surtout choisir à quelle famille vous appartenez (et donc quel est votre Trait racial).

Ensuite il faut répartir 20 points dans les 9 caractéristiques mineures qui sont les suivantes:

- Dans la catégorie Physique: Force, Discrétion, Agilité.
- Dans la catégorie Esprit: Perception, Intelligence, Maîtrise de soi.
- Dans la catégorie Social: Charme, Intimidation, Étiquette.

On fait ensuite pour chaque catégorie la moyenne des 3 caractéristiques mineures qui la compose (arrondi à l'inférieur).

Enfin il faut calculer les points de vie. La Santé Sociale est égale à votre score en Social, et la Santé Physique est égale à la moyenne (arrondie à l'inférieur) de votre score en Physique et Esprit, à laquelle on ajoute 2.

Selon le scénario votre personnage peut également avoir de l'équipement, des Griffes (la monnaie du jeu), ou encore quelques possessions (équipement non magique comme les potions, de la corde, ...)

RÉSOUTRE UNE ACTION

Lorsque vous rencontrez un obstacle, le MJ peut vous demander de résoudre une action pour le franchir. Quand cela arrive les étapes sont les suivantes:

- Le MJ définit quelle(s) caractéristique(s) peut être utilisée(s) pour surmonter l'obstacle.
- Le MJ définit également un niveau de difficulté correspondant à un seuil à franchir lors de votre lancer de dés.
- Tous les PJ qui veulent participer à l'action se déclarent et prennent dans le PC le nombre de D6 qui correspond à sa valeur dans la caractéristique choisie. S'il n'y a pas suffisamment de dés dans le PC, alors le dernier PJ a prendre ses dés n'aura tout simplement pas le nombre maximal possible.
- Tous les PJ avec des dés peuvent les lancer, et ils annoncent leur score On additionne le tout, et si le score final est supérieur au seuil alors vous passez l'obstacle, sinon vous échouez. Il est possible pour les PJ participant à l'action d'utiliser autant de pouvoir qu'ils le souhaitent afin de modifier le score.
- Une fois l'action réalisée (réussite ou échec) on applique la règle des 6 et des 2/1 pour savoir combien de dés finissent au Cimetière et vous pouvez (ou non) reprendre la route.

Voici un tableau détaillant les différents niveau de difficultés avec les seuils correspondant en fonction du nombre de PJ:

	Nombre de dés pour la partie	Facile (nombre de PJ*2)	Moyen (nombre de PJ*5)	Difficile (nombre de PJ*8)	Très difficile (nombre de PJ*10)	Improbable (nombre de PJ*12)	Impossible (nombre de PJ*15)
3 PJ	12	6	15	24	30	36	45
4 PJ	16	8	20	32	40	48	60
5 PJ	20	10	25	40	50	60	75
6 PJ	24	12	30	48	60	72	90
7 PJ	28	14	35	56	70	84	105
8 PJ	32	16	40	64	80	96	120

LES COMBATS

Les combats se déroulent de manière similaire à la résolution des actions expliquées précédemment. Les principales différences sont les suivantes:

- Les combats n'utilisent pas les caractéristiques mineures mais uniquement l'une des trois caractéristiques majeures (Physique, Esprit et Social), les dégâts infligés seront soit dans la Santé Physique (combat en Physique et Esprit), soit dans la Santé Sociale (combat en Social).

- Il n'y a pas de niveau de difficulté, lors d'un combat il faut simplement faire un meilleur score que le score du groupe antagoniste contrôlé par le MJ. Attention, dans un combat le MJ peut également utiliser des pouvoirs pour modifier les résultats!
- Une fois le combat fini on calcule les dégâts comme la différence entre le score total des PJ et le score total du groupe antagoniste. Le groupe avec le score le plus faible subit la différence en dégâts. Le groupe perdant peut choisir comment sont répartis les dégâts parmi tout ceux qui ont participé au combat
- On applique les règles des 6 et des 2/1 en remettant les dés dans le PC ou le Cimetière.
- On recommence toutes les étapes précédentes autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'un des 2 groupes soit entièrement mort ou fuient lâchement.

LA MORT ET LA SANTÉ PHYSIQUE

La Santé Physique représente votre énergie vitale. Si vous tombez à 0, vous êtes mort. Elle se perd lors de combats utilisant les caractéristiques Physique ou Esprit, ou lors de l'échec de certaines actions. Elle se regagne par le biais de potions de soin.

L'ISOLATION ET LA SANTÉ SOCIALE

La Santé Sociale représente votre capacité à agir en groupe. Si elle tombe à 0, vous êtes alors isolé et vous ne pouvez plus participer aux actions avec le reste du groupe (le niveau de difficulté est alors calculé comme si vous étiez dans un groupe de 4). La Santé Sociale se perd lors de combat utilisant la caractéristique Sociale, ou lors d'échec d'une action qui entraîne une humiliation en public. Elle se récupère par le biais de réussite sociale ou de consommation de certaines potions.

En sacrifiant 1 point de Santé Sociale, il est possible de remettre 2D6 du Cimetière dans le Pot Commun, et si vous sacrifiez votre dernier point de Santé Sociale, ce montant passe à 5D6.

LES MISSIONS: VICTOIRES ET ÉCHECS

A la fin de votre session, la mission sera soit un succès, soit un échec retentissant. Une mission est considérée comme réussie si l'objectif principal (et tous les objectifs secondaires qui peuvent vous tomber dessus en cours de mission) est accompli. Dans ce cas vous êtes renvoyés dans les Royaumes de la Rédemption avec la satisfaction du travail accompli et vous pouvez rêver un jour gagner en grade. Mais certaines missions se solderont par un échec. C'est à dire que soit toute votre escouade est morte (et dans ce cas il n'y a pas grand chose à faire), soit vous prenez la décision d'abandonner la mission (oui c'est possible). Dans ce deuxième cas, il vous suffit de réussir à vous isoler quelques instants pour vous téléporter en sécurité dans les Royaumes de la Rédemption. Dans ce cas vous serez humiliés, insultés, voire même privé de certains privilèges, mais vous serez en vie!

FAMILLES

Au sein des Royaumes de la Rédemption, il existe de nombreuses espèces qui cohabitent dans une paix relative. Parmi ce grand rassemblement, on retrouve de puissants dragons, d'imposants cyclopes, des terribles krakens, mais également six familles de créatures ridicules, faibles, et corvéables à merci. Ces six familles forment le plus gros des troupes des Royaumes et ce sont eux que vous allez jouer.

LES DIABLOTINS

Les Diablotins sont des humanoïdes de couleur souvent criardes pourvue d'ailes, de cornes et d'une queue. Ils sont la première famille à avoir rejoint le Seigneur des Ténèbres et ils en tirent une fierté immense et traitent les autres familles avec énormément de condescendance. Si en théorie ils sont capables d'exécuter toute sorte de mission, les Diablotins comptent parmi les créatures les plus lâches existantes, et ils ont la fâcheuse manie de se carapater au moindre signe de danger.

La capacité raciale de la famille des Diablotins est : "Fuir le combat".

LES FÉES

Originaires de la Terre où elles étaient très convoitées pour les soi-disant propriété magique de leurs ailes, les Fées se sont placées sous la protection du Seigneur des Ténèbres afin de pouvoir prendre leur revanche sur les humains (qui en plus de les chasser remettent en question leur beauté!). Uniquement composée de femme, les Fées sont extrêmement rancunières et colériques, et gare à qui se moque de l'une d'entre elles, car il peut être sûr que tout un essaim va venir lui faire comprendre son erreur.

La capacité raciale de la famille des Fées est : "Échanger 2D6 entre deux personnages autres que le lanceur".

LES GNOMES

Les Gnomes sont des créatures souterraines qui passent leur temps à creuser des tunnels à l'aide de leurs énormes bras. Les Gnomes sont particulièrement appréciés par les partisans du Seigneur des Ténèbres car un Gnome est à la fois très peu intelligent, et particulièrement belliqueux. Il n'est donc généralement pas difficile de convaincre des Gnomes de se mettre en première ligne lors des batailles contre le Pays de la Plénitude. En revanche, il faut toujours faire très attention à ce qu'on demande à un Gnome, car ils prennent tout de manière littérale, et ils mettent un point d'honneur à accomplir leur mission, même quand ils ne l'ont pas compris.

La capacité raciale de la famille des Gnomes est : "Relancer 1D6 d'un autre groupe de personnages 3 fois".

LES GOBELINS

Les Gobelins sont apparus un jour dans les Royaumes et depuis on les retrouve un peu partout en tant que vendeurs et marchands. Doués avec les mots, les Gobelins arrivent à se sortir de beaucoup de situations complexes de manière diplomatique (ou comme disent les autres familles, en léchant des culs). Mais derrière ces apparences se cachent une mythomanie malade et un manque total de scrupule. Un Gobelins est prêt à absolument tout pour parvenir à ses fins. D'aspect souvent terne et sans intérêt, les Gobelins ont développé un goût prononcé pour les vêtements très (trop) colorés, et le maquillage outrancier.

La capacité raciale de la famille des Gnomes est : "+2 sur 2D6 de l'escouade".

LES LUTINS

Les Lutins servent de messagers pour les Royaumes de la Rédemption, grâce à leur passé nomade et leur bonne connaissance des Terres Sauvages. Être en contact avec diverses créatures plus ou moins susceptibles ont appris aux Lutins l'art de la diplomatie. Et ils ont besoin de beaucoup de diplomatie pour se sortir des situations difficiles dans lesquels leur sens de l'humour pour le moins particulier peut les placer (il semblerait que lancer une fiole de potion faisant pousser des champignons dégageant une odeur horrible sur des passants ne soit pas du goût de tout le monde).

La capacité raciale de la famille des Lutins est : "Voler 1D6 à un autre personnage AVANT le lancer".

LES YOKAIS

Les Yokais sont les dernières recrues des T.R.A.S.H., ce qui rend les autres familles très condescendantes vis-à-vis d'eux. Les Yokais sont très sectaires et globalement ne se mélangent aux autres que s'ils n'ont vraiment pas le choix. Méthodiques, organisés, et consciencieux, les Yokais sont également très fiers et vivent pour les compliments et pour se faire remarquer. Physiquement les Yokais sont des créatures mi-humanoïde, mi-animal, prenant des attributs à des animaux terrestres comme des chats, des araignées, ou des renards.

La capacité raciale de la famille des Yokais est : "Retourner 1D6 d'un autre personnage".

TYPE DE POUVOIRS

Il existe de nombreux types de pouvoirs, mais ils peuvent être regroupés en 3 grandes catégories : les pouvoirs qui s'utilisent sur le groupe du lanceur, ceux qui s'utilisent sur un autre groupe que celui du lanceur, et ceux qui ont des effets plus globaux/différents.

Sauf indication contraire, un pouvoir peut s'utiliser 3 fois et il faut repasser par les Royaumes de la Rédemption (ou autre lieu magique) pour les recharger.

POUVOIR AFFECTANT L'ESCOUADE

- "+X sur YD6 de l'escouade" : Le lanceur choisi jusqu'à Y dès parmi les dés de son escouade. Il ajoute alors X au résultat de chaque dé sélectionné.
- "Relancer XD6 de l'escouade Y fois" : le lanceur choisit jusqu'à X dés parmi les dés de son escouade et les relance Y fois. Il choisit ensuite pour chaque dé le résultat qu'il souhaite conserver parmi les Y lancers.
- "Ajouter XD6 lors de son lancer" : avant le lancer, au moment de récupérer les dés dans le pool commun, le lanceur peut prendre X dés supplémentaires.
- "Contre X pouvoirs qui ciblent l'escouade" : le lanceur peut activer ce pouvoir lorsqu'un pouvoir prend pour cible l'escouade et il bloque les X prochains sorts qui ciblent un membre de l'escouade.
- "Se retirer" : Le lanceur peut sortir du lancer/combat de dés dans lequel il est engagé.

POUVOIR AFFECTANT LES AUTRES GROUPES

- "-X sur YD6 d'un autre groupe de personnages" : Le lanceur choisit jusqu'à Y dés d'un autre groupe de personnages et retire X au résultat des dés sélectionnés.
- "Relancer XD6 d'un autre groupe de personnages Y fois" : Le lanceur sélectionne jusqu'à X dés d'un autre groupe de personnages. Il relance chacun de ces dés Y fois et conserve le résultat de son choix pour chaque dé.
- "Retirer XD6 à un autre personnage" : Avant le lancer, le lanceur choisit une cible (participant à l'action). La cible perd XD6 qui sont retirés du jeu pour ce lancer uniquement. Les dés ainsi retirés ne sont pas envoyés au Cimetière.
- "Réduit au silence X personnages" : Le lanceur choisit jusqu'à X cibles autres que lui. Ces cibles ne peuvent plus utiliser leur pouvoir durant toute la durée de ce lancer.
- "Retourner XD6 d'un autre personnage" : Le lanceur cible un personnage autre que lui-même et sélectionne jusqu'à X dés. La cible doit alors retourner les dés sélectionnés (un 1 deviendra alors un 6, un 2 deviendra un 5, un 3 deviendra un 4 et inversement).

POUVOIR GLOBAUX

- "Remettre XD6 du Cimetière au pool commun" : Le lanceur peut à tout moment de la partie utiliser son pouvoir pour prendre XD6 du Cimetière et les remettre dans le PC.
- "Retirer XD6 du pool commun d'un groupe de personnages" : Le lanceur peut, avant le lancer, retirer XD6 du PC d'un groupe. Ils ne sont pas placés dans le Cimetière.

- “Échanger XD6 entre deux personnages autres que le lanceur” : Le lanceur cible deux personnages autres que lui et choisit XD6 dans les dés de chaque cible qu’ils doivent alors s’échanger.
- “Échanger XD6 entre le lanceur et un autre personnage” : Le lanceur cible un autre personnage et choisit XD6 dans ses propres dés et dans ceux de la cible qu’ils doivent alors s’échanger
- “Voler XD6 à un autre personnage avant/après le lancer” : Le lanceur peut cibler un autre personnage et lui prendre XD6 avant ou après le lancer selon le pouvoir.

EQUIPEMENTS

Dans T.R.A.S.H. l'équipement est la source principale de vos pouvoirs. Un équipement est une pièce d'armure ou une arme imprégnée de magie qui fonctionne de la même manière que le trait racial de votre personnage (et donc qui peut être utilisé 3 fois par mission).

Afin de pouvoir s'équiper d'un équipement, il faut vérifier les prérequis en terme de caractéristiques (Physique, Social ou Esprit), et en terme de Charge (la charge cumulée de vos équipements ne peut pas dépasser la charge maximale indiquée sur votre fiche de personnage)

ARME À UNE MAIN

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé
Couteau	1 P	1	Relancer 1D6 de l'escouade 1 fois	200
Baguette	1 E	1	-1 sur 1D6 d'un autre groupe de personnages	200
Poing américain	1 S	1	Échanger 1D6 entre 2 autres personnages	200
Épée courte	2 P	2	+1 sur 2D6 de l'escouade	400
Gourdin	2 P	2	Ajouter 1D6 lors de son lancer	400
Eau maudite	2 E	2	Réduit au silence 1 personnage	400
Targe	2 E	2	Retirer 1D6 d'un autre personnage	400
Etoile ninja	2 S	2	Remettre 1D6 du Cimetière au PC	400
Nunchaku	2 S	2	Voler 1D6 à un autre personnage AVANT le lancer	400

ARMES À DEUX MAINS

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé
Massue	3 P	3	+1 sur 4D6 de l'escouade	600
Sceptre	3 E	3	Retirer 3D6 d'un autre personnage	600
Chaîne cloutée	3 S	3	Échanger 2D6 entre 2 autres personnages	600
Lance	3 P et 2 E	4	Relancer 2D6 de l'escouade 3 fois	900
Tome d'incantation	3 E et 2 S	4	Relancer 3D6 d'un autre groupe de personnages 2 fois	900
Griffes	2 P et 3 S	4	Remettre 3D6 du Cimetière au PC	900

CASQUES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé
Bol en terre cuite	1 P	1	+1 sur 1D6 de l'escouade	200
Chapeau de paille	1 E	1	Retirer 1D6 à un autre personnage	200
Bonnet d'âne	1 S	1	Retirer 1D6 du PC d'un autre groupe	200
Tricorne	2 P	2	Ajouter 2D6 lors de son lancer	400
Couronne de ronces	2 E	2	-2 sur 2D6 d'un autre groupe de personnages	400
Chapeau à plume	2 S	2	Voler 1D6 à un autre personnage APRÈS le lancer	400

ARMURES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé
Tunique de paysan	1 P	1	Ajouter 1D6 lors de son lancer	200
Guenille	1 E	1	Relancer 1D6 d'un autre groupe 1 fois	200
T-shirt	1 S	1	Voler 1D6 à un personnage AVANT le lancer	200
Veste de flibustier	2 P	2	Relancer 2D6 de l'escouade 2 fois	400
Toge blanche	2 E	2	Relancer 3D6 d'un autre groupe 1 fois	400
Tenue bariolée	2 S	2	Remettre 1D6 du Cimetière dans le PC	400

BOTTES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé
Botte rapiécée	1 P	1	+1 sur 1D6 de l'escouade	200
Tong	1 E	1	-1 sur 1D6 d'un autre groupe de personnages	200
Basquette	1 S	1	Remettre 1D6 du Cimetière au PC	200
Chaussure en peau	2 P	2	Contre 1 pouvoir qui cible l'escouade	400
Sandale	2 E	2	Retourner 1D6 d'un autre personnage	400
Chausse en tissu	2 S	2	Échanger 1D6 entre 2 autres personnages	400

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Ce livret est une introduction à T.R.A.S.H. le JDR et ne contient que le strict minimum pour se lancer dans l'aventure. Un livre de jeu plus complet avec l'entièreté des règles, un système de progression pour vos personnages, des sous-familles pour chaque famille de T.R.A.S.H. permettant de personnaliser encore plus l'expérience de jeu, une explication de l'histoire de ce monde et un scénario d'initiation est également disponible. Il peut se trouver gratuitement, de même que de nombreuses autres ressources, sur le site de T.R.A.S.H. : trash-jdr.fr

De plus, si vous souhaitez échanger sur ce jeu, poser des questions, et pourquoi masteriser de votre côté, il existe un discord que vous pouvez rejoindre. Une invitation vers le discord se trouve directement sur la page d'accueil du site, ou alors vous pouvez m'ajouter sur discord (chapof) et je vous transmettrai le lien.

Je tiens à vous remercier pour l'intérêt que vous avez porté à mon projet, j'espère que vous prendrez plaisir à y jouer. Il reste encore beaucoup à faire mais je vais faire mon possible (avec l'aide du Seigneur des Ténèbres s'il daigne m'accorder Ses faveurs) pour continuer à développer cet univers et fournir des ressources et des scénarios, et ce sont vos retours et vos commentaires qui m'aident et m'encouragent!

A bientôt autour d'une table, et puisse le Seigneur des Ténèbres vous accompagner dans vos quêtes!

FICHE DE PERSONNAGE

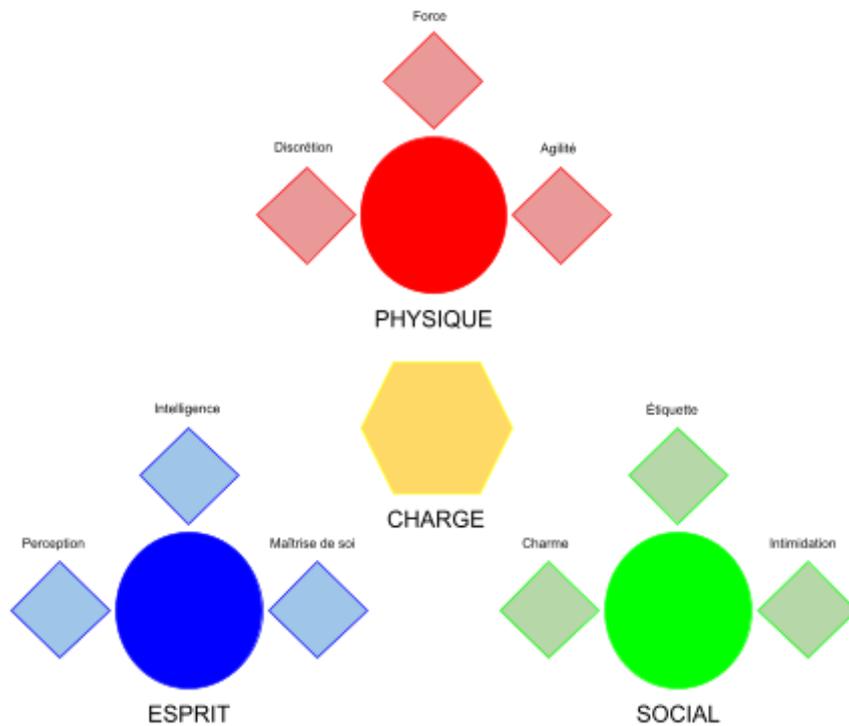
NOM :

RACE :

SEXE :

DESCRIPTION :

TRAIT RACIAL :



SANTÉ PHYSIQUE

SANTÉ SOCIALE

EQUIPEMENT

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

ARGENT

_____ *GRIFFES*

POSSESSIONS