

JOUER

Presto! a été créé pour être joué dans un délai de préparation aussi court que possible, pour de courtes aventures. Pour ce faire, nous suggérons **une structure en trois actes**, chacune d'une durée inférieure à une heure, précédée d'une courte préparation.

Préparation

Choisissez un style, de préférence avec des références évidentes (*médiéval-fantastique, enquête criminelle*), ajoutez une particularité au scénario (*les animaux s'expriment par télépathie avec les humains*) et demandez aux joueurs de faire de même (*les morts-vivants vivent en société*). Une fois les personnages prêts, vous pouvez commencer à jouer.

Acte I – Dans l'œil du cyclone

Commencer la partie directement au cœur de l'action, de préférence dans un grand désordre (*encerclés par la Police, un naufrage, une alarme stridulente*). Autorisez les joueurs à contribuer, pour la bonne et simple raison qu'ils sont là, avec la description du scénario et avec les PNJ.

Nouveaux symboles : une fois par session, un joueur peut arriver sur le vif avec un symbole autre que pierre, papier ou ciseaux et l'utiliser lors d'un test. S'il arrive à convaincre le MJ sur la manière dont le symbole peut gagner, ce tour compte comme une victoire (« *Mes sables mouvants avalent la pierre!* »).

Règles optionnelles
Intérence : si un joueur tente de stopper, trouver ou modifier l'action d'un autre joueur, et le MJ pense qu'il est possible pour eux de le faire, les deux joueurs doivent s'opposer lors d'un **bras de fer de ponce** après un test normal. Si le joueur interférant gagne, ils peuvent ajouter un « *mais...* » ou un « *et...* » au résultat du test.

Si un Concept, Motivation, Qualité, Compétence, Mojo ou des circonstances favorables s'appliquent à un test, vous ajoutez un troisième jeton de pierre-feuille-ciseaux et conservez les deux meilleurs. Si un **Faiblesse** ou une complication temporaire s'applique au test, le MJ peut ajouter un troisième jeton et **conserver les deux plus mauvais.** Si un match nul survient avec **votre symbole de Chance**, l'égalité compte comme une victoire.

Acte II – Découvertes et intrigues

Il est maintenant temps d'ajouter un choix difficile (*livrer le disque au méchant pour définir un partenariat durable*), une erreur de jugement (*le propriétaire de la taverne était le sorcier déguisé*), un mystère (*pourquoi cette ombre se déplace-t-elle ?*) approfondir les liens entre les personnages (*mon père était le mentor de ton frère !*).

Acte III – Révélations et résolution

Augmentez la tension et les risques (*si vous n'escaladez pas la forteresse en moins d'une demi-heure, le missile sera tiré*) et faites-leur sentir l'ombre de la défaite (*vous n'avez plus de balles et entendez les portes se verrouiller derrière vous*). Ajoutez un twist à l'intrigue (*l'amulette du rôdeur était la clé du portail*) et préparez une bataille épique ou une confrontation finale dans laquelle toutes les capacités des personnages (et des joueurs) seront testées ! Récompensez les survivants (le cas échéant) après la victoire.



Game design : Cezar Capacle
Inspiration : Deu Merd* (Leandro Pugliesi)
Traduction : Stéphane Sokol

V	N	E	Résultat
0	1	0	Oui, mais... (il y a une complication)
0	2	0	Non, mais... (il y a un avantage)
0	1	1	Non.
0	2	0	Non et... (il y a une complication)
1	1	0	Oui.
2	0	0	Oui et... (il y a un avantage)

Chaque fois que vous avez un test à faire, effectuez deux tours de pierre-feuille-ciseaux contre le Meneur de jeu. Comptabilisez vos **victoires** (V), vos **matchs nuls** (N) et vos **échecs** (E) et comparez-les sur l'échelle de succès. Est-ce que vous avez ce que vous souhaitez ?

RÈGLES

Ain de la. Ess. luchdod-ctrlalleur
 H alle tjinn oelangen der Neder-
 landche universiteid. — Op den
 achgronnd de Noordzee

FU Presto!

NOM _____

CONCEPT _____

MOTIVATION _____

CORPS + _____ - _____

ESPRIT + _____ - _____

COMPÉTENCE _____

COMPÉTENCE _____

MOJO _____

NOTES _____

SYMBOLE DE CHANCE

Choisissez votre symbole de Chance : choisissez pierre, papier ou ciseaux. Cela vous aidera lors des tests.

Choisissez votre Mojo : le Mojo est un item spécial et exclusif de votre personnage qui peut être une arme, un objet, un vêtement, un animal, un véhicule, un item magique, un servant, etc.

Le Mojo et le symbole de Chance

Choisissez deux actions (ou champ de connaissances) pour définir vos Compétences : nager, tirer au pistolet, comprendre les langues, sorts d'invocation, parler avec les morts, détecter les pièges, voir dans l'obscurité, furtivité, recherche scientifique, premiers soins, acrobatie, interrogatoire, ruse, trouver son chemin.

Les Compétences

Corps- : maladif, faible, lent, maladroit, bruyant, estropié, aveugle, monstrueux.
Esprit- : drogue, menteur, stupide, impulsif, peureux, pessimiste, cupide, criminel.

Ain de la. Ess. luchdod-ctrlalleur
 H alle tjinn oelangen der Neder-
 landche universiteid. — Op den
 achgronnd de Noordzee

FU Presto!

Presto! est un système de jeu de rôle d'une seule page sans dés, universel et de poche.

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer tient dans ce booklet. *Les textes en italique sont des exemples. Ne vous sentez pas coincé par eux et laissez jaillir votre créativité.*

This work is based on FU: The Freeform Universal RPG (found at <http://www.freeformuniversal.com>), by Nathan Russell, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). The Powered By FU logo is ©Nathan Russell and is used with permission.

Esprit+ : intelligent, sage, observateur, dominateur, persuasif, obstiné, déterminé, patient, stratège, rationnel, sympathique, brave, bonne mémoire.

Corps+ : fort, agile, précis, géant, rocailleux, invincible, rapide, beau, ennuageux, svelte, bons réflexes.

Créer une Qualité pour décrire votre Corps et votre Esprit.

Définir votre Motivation : votre but majeur, la raison qui fait que votre personnage fait ce qu'il fait. S'échapper du purgatoire, délivrer le Golem de saphir, retrouver sa maison sain et sauf.

Définir votre Concept de votre personnage : cela peut inclure son occupation, sa classe, sa race, son origine, son affiliation, sa réputation, son affiliation, etc.

CRÉER VOTRE PERSONNAGE

Le Concept et la Motivation