

DRESSCODE | ZERO

Une composition pour jouer du *Classic* en gamme *Zéro*.

Il est ici proposé un remodelage de la fiche de personnage du système *Classic* en tuiles au format *Zéro*, ainsi que quelques variations techniques qui peuvent être utilisées indépendamment.

Autour de la note fondamentale peuvent se jouer l'un ou l'autre des intervalles présentés, au choix de l'harmonie recherchée par le meneur.

Version 1.4.1

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetranges.net

Ouvrages indispensables : Sombre light ou Sombre 1 pour les règles du système *Classic*, Sombre 6 pour les règles du système *Zéro*.

#la Tonique

La note fondamentale décompose la fiche de personnage officielle en deux piles de trois tuiles de format *Zéro* : une pile pour chaque jauge. Les tuiles sont empilées en respectant l'alignement des triangles qui y sont inscrits dans un des coins. Au fur et à mesure des Blessures et Séquelles endurées par un personnage, les piles sont tournées d'autant que nécessaire pour tenir le compte de l'état actuel de chaque jauge. Lorsqu'une tuile voit toutes ses valeurs dépassées, elle est retournée face cachée. Les deux premières tuiles de Corps portent au verso la mention « adrénaline » : ces tuiles sont défaussées après usage. Une tuile spécifique matérialise la première adrénaline, une autre l'Avantage, et enfin une dernière le Désavantage, qui peut être confiée au meneur (en y précisant le nom du PJ).

Les PNJ sont présentés sous la forme d'un empilement de une à quatre tuiles *Zéro* standards, dont les états Indemne, Blessé, Mutilé, et Mort sont alors utilisés comme valeurs numériques, traduisant donc un Corps maximum de 4 pour une tuile, 8 pour deux, 12 pour trois et 16 pour quatre. Le nom, la tagline, le niveau et les Traits sont inscrits sur la première tuile, qui est conservée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'elle : à chaque fois

qu'elle devrait être retirée de la pile, c'est une tuile en-dessous qui l'est.

#la Prime

Le premier intervalle dissocie les niveaux du personnage de la valeur de ses jauges d'Esprit et de Corps, pour les lier aux indicateurs d'état. Ainsi le seuil à ne pas dépasser pour réussir une action s'échelonne uniquement en trois paliers, où chaque palier correspond au score d'indicateur de la meilleure tuile, soit 12-8-4. Ainsi un PJ effectuera ses jets sous 12 tant qu'il dispose des trois tuiles de la jauge, 8 lorsqu'il n'a plus que deux tuiles, 4 lorsqu'il n'en a plus qu'une.

Les PNJ restent de niveau invariant.

#la Seconde

Le second intervalle modifie la lecture des dommages. En jet courant, la valeur des dommages est directement lue sur le d6. Lors d'un jet sous adrénaline, le d6 n'est pas lancé, et la valeur des dommages est directement lue sur le d20. Le Trait *Fort* nécessite ici un complément de texte : il fixe à 4 la valeur plancher du d6, qui est retourné au besoin. De même, le Trait *Chétif* est aussi altéré : il plafonne à 3 la valeur du d6, qui est retourné au besoin.

Pour les PNJ, la valeur des dommages est soit toujours égale au résultat du

d6 (pour les antagonistes anonymes), soit toujours égale au résultat du d20 (pour un antagoniste d'envergure).

#la Tierce

Le troisième intervalle autorise au personnage dénué de *Tir* d'effectuer un jet de Corps pour faire feu, s'il se trouve au contact de sa cible et seulement s'il a remporté un jet d'opposition contre elle au tour précédent. La possibilité de tirer demeure valide tant que le tireur et sa cible restent engagés.

#la Quarte

Le quatrième intervalle intègre une distinction dans les capacités de déplacement des personnages, en fonction de leur jauge de Corps. Ainsi :

En plage Indemne (9-12), on dispose toujours de trois tours avant d'être rattrapé par un poursuivant.

En plage Blessé (5-8), on dispose toujours de deux tours avant d'être rattrapé par un poursuivant / on met deux fois plus de temps à atteindre une destination qu'un individu en plage Indemne / on ne peut plus escalader.

En plage Mutilé (1-4), on ne dispose que d'un tour avant d'être rattrapé par un poursuivant / on met trois fois plus de temps à atteindre une destination

qu'un individu en plage Indemne / on ne peut plus escalader, utiliser une échelle et courir.

#la Quinte

Le cinquième intervalle est une alternative à la Prime. Il conserve le lien naturel entre niveau et jauge, mais limite le niveau minimum de Corps d'un personnage à 4 (Dernier Souffle exclus).

Le joueur inscrit un « 4 » entouré sous chaque trait de soulignement des niveaux 3-2-1. Lorsqu'il atteint ce stade de Corps, chaque fois qu'il échoue à un jet il endure une Blessure supplémentaire, traduisant l'aggravation de son état physique, provoquée par cette action désespérée. C'est l'hémorragie.

#la Sixte

Le sixième intervalle est un aménagement aux Traits suivants :

Médium : complétez le texte avec « et il me répondent. »

Objet : à la fin de la première phrase, ajoutez « ou de mon environnement. »

Vigilant : complétez le texte avec « et ma fuite fixe les dommages reçus. »

Composition

Dresscode présente une ergonomie alternative du matériel *Sombre*. Une fois le personnage écrit, gomme et crayon deviennent inutiles. À l'instar de *Zéro*, l'interface joueur-personnage ne fait appel qu'à des manipulations simples, elle devient alors uniquement « tactile ». Les intentions sont ici de n'avoir aucune interprétation du support, une lecture des dés toujours directe, des informations immédiates.

La réduction du niveau en paliers vise à renforcer l'homogénéité avec les arcs psychologique et physique : trois indicateurs d'états, trois paliers de niveau, trois tuiles.

L'usage de la Tierce propose une application moins rigoureuse de l'incapacité systémique à utiliser une arme à feu en situation de stress.

La Quinte permet à la fois de garantir un seuil minimal aux jets, et d'accélérer la mort, pour éviter l'enlèvement d'un combat entre deux protagonistes Mutilés.

Dans le même esprit de manipulation et de distribution, il est possible de produire des tuiles descriptives pour chaque Trait. Elles ne sont pas disponibles ici pour des raisons de non divulgation du contenu officiel des fanzines.

<p>ONZE</p> <p>DOUZE Équilibré</p> <p>NEUF</p> <p>ESPRIT SOMBRE</p> <p>Personnalité</p> <p>X I D</p>	<p>12 Indemne</p> <p>Nom</p> <p>11 CORPS SOMBRE 6</p> <p>Tagline</p> <p>01</p>	<p>12 adrénaline</p>
<p>SEPT</p> <p>HUIT Perturbé</p> <p>CINQ</p> <p>ESPRIT SOMBRE</p> <p>X I S</p>	<p>8 Blessé</p> <p>7 CORPS SOMBRE 5</p> <p>9</p>	<p>Avantage</p>
<p>TROIS</p> <p>QUATRE Désaxé</p> <p>UN</p> <p>ESPRIT SOMBRE</p> <p>DEUX</p>	<p>4 Mutilé</p> <p>3 CORPS SOMBRE 1</p> <p>2</p>	<p>Désavantage</p> <p>Nom</p>

12

adrénaline

12

adrénaline

Jouer du Classic en gamme Zéro

DARKFAM
DARK IS CALLING YOU