



# REAL WORLD FANTASY

**Et si les histoires que nous racontons étaient vraies ?**

Jeu de rôle contemporain - Système & module Foundry VTT - Version 0.1.000

Notre monde. Nos règles. Nos légendes. Mais cette fois, certaines sont vraies.

# Notre monde, à un détail près

Le réel demeure familier jusqu'au moment où une histoire cesse d'être une histoire.

Real World Fantasy est un jeu de rôle contemporain dans lequel notre monde est exactement celui que nous connaissons... à un détail près : certaines histoires, croyances, légendes, théories et mythes sont réellement vrais.

Les personnages ne sont pas, au départ, des héros de fantasy. Ce sont des personnes ordinaires : journaliste, médecin, policier, mécanicien, étudiant, militaire, informaticien, artiste, enseignant, scientifique, chauffeur, détective... Ils vivent dans notre époque, utilisent des smartphones, conduisent des voitures, regardent les informations et connaissent le même monde que nous.

Mais le Maître de Jeu choisit secrètement une ou plusieurs Vérités du Monde. Les fantômes existent peut-être réellement. Ou les extraterrestres visitent la Terre. Peut-être que certaines personnes possèdent des pouvoirs psychiques, que les Illuminati existent, que le Triangle des Bermudes est une anomalie, que la magie fonctionne, que certaines maisons sont véritablement hantées, que les vampires vivent parmi nous... ou même que la Terre est plate.

**Dans Real World Fantasy, une affirmation n'a pas besoin d'être plausible. Elle doit simplement être vraie dans cette partie.**

## UNE CAMPAGNE, UNE RÉALITÉ

Quatre amis enquêtent sur une maison hantée. Des journalistes découvrent des doubles au sommet de l'État. Des scientifiques apprennent que les rêves ouvrent sur d'autres réalités.

## OU TOUT À LA FOIS

Les mêmes règles peuvent décrire des mondes radicalement différents. Plusieurs Vérités peuvent coexister, se compléter... ou se contredire.

# Le monde appartient au Maître de Jeu

Le Compendium propose des possibilités. Seule l'activation par le MJ transforme une Fantaisie en Vérité.

**La question n'est pas seulement : « Que cache ce scénario ? »**

**Elle devient : « Parmi toutes les histoires que nous connaissons... lesquelles sont vraies ? »**

Avant une campagne, le MJ construit sa propre version de la réalité dans Configuration de la partie - Real World Fantasy. Il choisit les Fantaisies actives et leur niveau de connaissance. Le module contient une vaste bibliothèque répartie en thèmes : paranormal, extraterrestres, cryptides, magie, mythologie, conspirations, histoire secrète, lieux anormaux, réalités parallèles, phénomènes psychiques, technologie étrange, merveilleux, monde impossible et horreur cosmique.

Le MJ peut également créer ses propres Fantaisies. Il peut décider que les fantômes existent, que les rêves prédisent l'avenir et qu'une organisation gouvernementale surveille les phénomènes paranormaux. Ces affirmations deviennent alors des Vérités du Monde. Tout le reste demeure incertain.

## PRINCIPE ESSENTIEL

La présence d'une Fantaisie dans un Compendium ne signifie jamais qu'elle est vraie. Seul le MJ connaît la véritable nature de son monde.

## 2. LES QUATRE NIVEAUX DE CONNAISSANCE

# Ce qui est vrai n'est pas forcément connu

Une Vérité active existe réellement ; son état indique seulement ce que les personnages en savent.

### INCONNUE

Le phénomène existe mais les personnages l'ignorent. Le MJ peut déjà l'utiliser en coulisses.

### RUMEUR

Un témoin, un forum, une légende ou un indice met les personnages sur une piste. Rien n'est encore certain.

### SUSPECTÉE

Plusieurs éléments concordants rendent la théorie crédible. Les PJ pensent tenir quelque chose, mais la preuve manque.

### CONFIRMÉE

Le doute n'est plus possible. Les personnages ont obtenu une preuve et savent que cette Vérité appartient réellement à leur monde.

Lorsqu'une Vérité est activée, le module crée automatiquement un Journal de scénario. Sa page 0, Contexte, provient de la description de la Fantaisie et reste réservée au MJ. Les pages Rumeur, Suspectée et Confirmée sont éditables pour le scénario et deviennent visibles cumulativement selon l'état choisi par le MJ.

Si la Vérité est désactivée, son entrée de Journal est supprimée. Les Journaux deviennent ainsi le Codex vivant des découvertes de la campagne, sans mélanger la définition générale d'une Fantaisie avec les indices propres au scénario.

# Les contradictions peuvent devenir le my

Real World Fantasy gagne en profondeur lorsque plusieurs affirmations vraies interagissent.

## EXEMPLE A

Les fantômes existent.

+

La réincarnation existe.

Pourquoi certains morts restent-ils ici tandis que d'autres renaissent ?

## EXEMPLE B

Les extraterrestres existent.

+

Les gouvernements le savent.

+

Des pouvoirs psychiques existent.

Trois simples affirmations peuvent constituer la base d'une campagne entière. Les contradictions ne sont pas nécessairement des erreurs de continuité : elles peuvent devenir le cœur de l'enquête. Une Vérité explique peut-être une autre, la masque, la provoque ou n'est qu'une conséquence d'un phénomène plus vaste.

**Le MJ ne choisit pas un genre. Il choisit ce qui est vrai.  
Le genre naît ensuite de ce que les joueurs découvrent.**

#### 4. CONFIGURATION DES PERSONNAGES

# Des personnes ordinaires avant l'irruption

Âge + Caractéristiques + Compétences + Parcours + Événements de vie

L'assistant de création Foundry guide le joueur. Le parcours choisi à la création devient l'histoire professionnelle du personnage et n'est plus modifié ensuite comme une classe de jeu : l'évolution se fait par l'expérience, les compétences et les événements de la campagne.

| Âge                    | Caractéristiques | Compétences | Backgrounds | Effet              |
|------------------------|------------------|-------------|-------------|--------------------|
| Jeune - 14 à 18        | 10 pts           | 6 pts       | 0           | +1 PP de potentiel |
| Jeune adulte - 19 à 30 | 9 pts            | 9 pts       | 1           | Vitalité +1        |
| Adulte - 31 à 50       | 8 pts            | 11 pts      | 2           | Équilibre          |
| Vétéran - 51 à 75      | 7 pts            | 13 pts      | 3           | Vitalité -2        |

Le principe reste celui du document d'origine : avec l'âge, le potentiel brut diminue progressivement tandis que l'expérience augmente. Ces valeurs sont entièrement configurables par le MJ, tout comme les tranches d'âge, leurs réserves de points, leurs modificateurs et le nombre d'événements de vie disponibles.

## 5-6. CARACTÉRISTIQUES & COMPÉTENCES

# Une mécanique large, adaptable et lisible

Quatre caractéristiques, une liste de compétences volontairement compacte - et configurable par le MJ.

### FORCE

Puissance physique, endurance, capacité à imposer son corps.

### AGILITÉ

Coordination, réflexes, précision et rapidité.

### ESPRIT

Intelligence, raisonnement, volonté et compréhension.

### PRÉSENCE

Charisme, autorité, empathie et influence sociale.

Athlétisme

Combat

Tir

Conduite

Discrétion

Perception

Investigation

Médecine

Technique

Savoir

Occulte

Influence

Une même compétence peut être associée à différentes caractéristiques suivant la situation : Force + Athlétisme pour enfoncer une porte, Agilité + Athlétisme pour escalader, Esprit + Investigation pour analyser une scène de crime, Présence + Influence pour convaincre un témoin.

Le MJ peut ajouter, modifier ou supprimer des compétences depuis la configuration de la partie. Les objets portés peuvent également appliquer plusieurs bonus ou malus de compétences ; la valeur effective est alors signalée visuellement sur la fiche et utilisée directement lors des jets.

# Le personnage est défini par ce qu'il a vécu

Le métier donne une direction de départ ; les backgrounds donnent de la profondeur et parfois des accroches de scénario.

Le parcours représente l'expérience principale du personnage avant le début de l'aventure : policier, militaire, médecin, pompier, détective, journaliste, scientifique, ingénieur, informaticien, pilote, criminel, agent de sécurité, enseignant, artiste, occultiste, sportif, commercial, explorateur, psychologue, avocat ou mécanicien... Le MJ peut créer, modifier ou retirer ces parcours.

**Un médecin peut apprendre à tirer. Un militaire peut devenir excellent en Occulte. Un journaliste peut découvrir qu'il possède des capacités psychiques.**

- A vécu à l'étranger
- Études supérieures
- Accident grave
- Expérience inexpliquée
- Ancien militaire
- Deuil important
- Ruine financière
- Passage en prison
- Parent
- Victime d'un crime
- A travaillé pour l'État
- Vie difficile

Les backgrounds peuvent apporter des bonus de compétences, de Vitalité ou d'Énergie et sont visibles sur la fiche. Le nombre disponible dépend de l'âge. Ils peuvent aussi devenir des outils scénaristiques : Expérience inexpliquée peut correspondre à une rencontre passée avec une Vérité active que le joueur ne comprend pas encore.

### À LA CRÉATION

Le parcours est choisi une fois. Après validation, il devient l'historique du personnage ; l'évolution vient ensuite de l'XP, des compétences et de la fiction.

# Une seule mécanique pour presque tout

Simple à expliquer, assez souple pour couvrir l'ordinaire comme l'impossible.

$$1d20 + \text{Caractéristique} + \text{Compétence} \geq \text{Difficulté}$$

| Difficulté | DD | Exemple                    |
|------------|----|----------------------------|
| Facile     | 10 | Routine sous pression      |
| Standard   | 13 | Action normale avec enjeu  |
| Difficile  | 16 | Situation exigeante        |
| Extrême    | 19 | Très peu de marge d'erreur |
| Héroïque   | 22 | Au-delà de l'ordinaire     |

Sophie tente de pénétrer discrètement dans un laboratoire. Elle possède Agilité 3 et Discrétion 2. Elle lance donc  $1d20 + 3 + 2$ . Le MJ estime l'action difficile : DD 16. Elle doit obtenir au moins 11 sur le d20.

### 20 NATUREL

Réussite spectaculaire : le résultat dépasse la simple réussite et peut produire un avantage narratif.

### 1 NATUREL

Complication : quelque chose se passe mal, même lorsque la scène peut continuer.

## 10. LE COMBAT

# Rapide, dangereux, directement résolu d

La même logique de test reste au cœur du combat.

### CORPS À CORPS

1d20 + Force + Combat  
contre la Défense de la cible.

### ARME À FEU

1d20 + Agilité + Tir  
contre la Défense de la cible.

**Défense = 10 + Agilité + Armure portée**

Lorsqu'une attaque réussit, l'arme lance ses dégâts. L'Armure portée a un double rôle : elle augmente la Défense et réduit aussi les dégâts reçus. La perforation de l'arme diminue l'Armure effective avant cette réduction. Foundry applique ensuite automatiquement la perte de Vitalité à la cible sélectionnée.

| Arme              | Dégâts conseillés                  |
|-------------------|------------------------------------|
| Poings / pied     | 1d4 + Force                        |
| Couteau           | 1d6 + Force                        |
| Batte / matraque  | 1d8 + Force                        |
| Pistolet          | 2d6                                |
| Revolver puissant | 2d8                                |
| Fusil / carabine  | 2d8                                |
| Fusil à pompe     | 2d10 courte portée / 2d6 plus loin |

À 0 Vitalité, Foundry marque automatiquement le combattant avec l'état natif Vaincu. Le MJ décide ensuite, selon la fiction, s'il est inconscient, agonisant, capturé ou mortellement blessé. Initiative : 1d20 + Agilité. À longue portée : -2 ; à portée extrême : -4. Une couverture légère peut donner +2 Défense, une couverture importante +4.

# À pied, en voiture, à moto... avec la même

Les boutons fixes ont disparu : les éléments du Compendium Poursuites / Véhicules déterminent désormais la poursuite.

## 0 - RATTRAPÉ - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - ÉCHAPPÉ

Une poursuite utilise une piste abstraite de 0 à 5 cases de distance. On commence généralement à 2 ou 3. À chaque manche, poursuivant et poursuivi effectuent un test opposé. Le vainqueur déplace la distance d'une case en sa faveur ; une marge de 5 ou plus peut déplacer de deux cases.

### COURSE À PIED

L'entrée Course à pied du Compendium est utilisée comme n'importe quel véhicule. Elle s'appuie généralement sur Agilité + Athlétisme.

### VÉHICULES

Chaque véhicule possède sa compétence de poursuite, sa Vitesse, sa Maniabilité, sa Structure et son Blindage. Une voiture ou une moto utilise généralement Agilité + Conduite.

Le MJ peut introduire des obstacles : foule, escaliers, chantier, feu rouge, virage dangereux, accident, route bloquée, terrain instable... Un échec peut faire perdre une case, provoquer des dégâts ou créer une complication. Les mêmes règles fonctionnent pour vélo, bateau, cheval, ski, parapente ou tout autre moyen de déplacement présent dans le Compendium.

# Aucune origine imposée

Le moteur reste le même, quelle que soit la Vérité qui explique l'impossible.

Un pouvoir peut provenir de la magie, de capacités psychiques, d'une mutation, du vampirisme, d'une malédiction, d'un miracle, d'une technologie extraterrestre, d'un artefact, d'une expérience scientifique... ou de n'importe quelle autre Vérité.

$$1d20 + \text{Caractéristique} + \text{Compétence} \geq \text{Difficulté}$$

Chaque pouvoir définit sa caractéristique, sa compétence, sa difficulté, son coût en Énergie, son effet et éventuellement ses dégâts. Par défaut, beaucoup d'effets occultes utilisent Esprit + Occulte, mais les pouvoirs psychiques peuvent employer Esprit + Perception ou Influence, et un effet physique surnaturel peut s'appuyer sur Force + Athlétisme.

### ÉNERGIE

L'Énergie maximale vaut généralement  $5 + 2 \times \text{Esprit}$ . Un pouvoir peut coûter de 1 point pour un effet mineur à 5 ou plus pour un effet de scénario.

### UN MOTEUR UNIQUE

Le système n'a pas besoin de changer lorsqu'une nouvelle Fantaisie apparaît. Seule l'origine fictionnelle et la définition du pouvoir changent.

# Conserver, choisir, dépenser quand on le

La progression est une réserve de Points de progression gagnés aux seuils d'XP.

| Niveau | XP cumulés | Gain   |
|--------|------------|--------|
| 1      | 0          | Départ |
| 2      | 10         | +1 PP  |
| 3      | 25         | +1 PP  |
| 4      | 45         | +1 PP  |
| 5      | 70         | +1 PP  |
| 6      | 100        | +1 PP  |
| 7      | 140        | +1 PP  |
| 8      | 190        | +1 PP  |
| 9      | 250        | +1 PP  |
| 10     | 320        | +1 PP  |

## 1 POINT

+1 dans une compétence, jusqu'au maximum de 5.

## 2 POINTS

+1 dans une caractéristique, jusqu'au maximum de 5. L'option n'est pas proposée si le personnage n'a pas 2 PP.

Les Points non dépensés sont conservés. Pour les utiliser, le joueur doit déverrouiller la fiche ; les boutons d'augmentation n'apparaissent pas en mode de jeu normal. L'XP, la Vitalité et l'Énergie restent quant à elles pilotables pendant la partie. La table de progression est entièrement configurable par le MJ : niveaux, seuils et rythme peuvent être adaptés à la campagne.

# Le système et le module

Une base de règles compacte, accompagnée d'une bibliothèque de contenu prête à être utilisée ou détournée.

**183**

Fantaisies

**56**

PNJ

**60**

Créatures / animaux

**22**

Armes / attaques

**43**

Équipements

**24**

Véhicules / poursuites

**21**

Pouvoirs

Le système gère les fiches PJ, PNJ et Créatures, la création guidée, les compétences configurables, les parcours, les backgrounds, l'âge, les ressources, les bonus/malus d'équipement, les attaques, les pouvoirs, les poursuites, l'expérience et le combat automatisé.

Le module fournit les Compendiums : Vérités du Monde, armes, équipements, véhicules, pouvoirs, PNJ et créatures. Les attaques, pouvoirs et équipements des PNJ réutilisent ces mêmes Compendiums afin de conserver une bibliothèque cohérente. Les Vérités actives pilotent automatiquement les Journaux du scénario et leurs niveaux de révélation.

## UNE BOÎTE À OUTILS, PAS UN MONDE IMPOSÉ

Le contenu propose des briques. Le MJ décide lesquelles existent, lesquelles sont connues, et comment elles s'assemblent dans sa campagne.

# Vous ne savez pas encore quel genre d'h

Et c'est précisément le principe.

Real World Fantasy n'est finalement ni totalement un jeu fantastique, ni un jeu d'horreur, ni un jeu de science-fiction, ni un jeu de conspiration. Il peut être chacun d'entre eux.

La campagne peut commencer avec quatre personnes ordinaires prenant un café dans une ville parfaitement normale. Puis quelqu'un reçoit un SMS envoyé depuis le téléphone d'un ami mort trois ans auparavant.

## Une mauvaise plaisanterie ?

Les joueurs ne le savent pas encore.

## Une erreur informatique ?

Les joueurs ne le savent pas encore.

## Un phénomène paranormal ?

Les joueurs ne le savent pas encore.

## Une manipulation ?

Les joueurs ne le savent pas encore.

Les joueurs ne savent pas quel genre d'histoire ils sont en train de vivre. Ils ne connaissent ni le nombre de Vérités actives, ni leur nature, ni les liens qui les unissent. Ils ne disposent que de ce que leurs personnages voient, comprennent, soupçonnent et finissent parfois par prouver.

**Notre monde. Nos règles. Nos légendes.**

**Mais cette fois, certaines sont vraies.**