# Le JDR du Cercle – Système de jeu

Résolution des actions basée sur le principe du « Deck Building » : un tirage de cinq cartes au sein d'une pioche de cartes face cachée (le « deck ») remplace le lancer de dés.

La valeur de Succès (étoiles) obtenue sur les cartes s'ajoute à une valeur de caractéristique (Physique, Mental, Social) pour savoir si l'action est réussie ou non par rapport à un seuil de difficulté.

Si besoin, une valeur de conséquence (gouttes) obtenue sur les cartes s'ajoute à une valeur de dommages / de stress d'une attaque, d'une arme, d'un sort…

De manière similaire, une valeur de protection (bouclier) obtenue sur les cartes s'ajoute à une valeur d'équipement, de talent… afin de limiter les conséquences (dommages / stress).

En outre, on trouve une valeur pour l'achat de cartes (points verts) et une valeur de Réserve afin, respectivement, d'acheter des cartes temporaires et de mettre une ou plusieurs cartes en Réserve.

## Format des cartes :

Les cartes sont séparées en trois parties distinctes : le tiers du haut, le tiers du milieu et le tiers du bas.

### Tiers du Haut

Comprend les résultats génériques et le symbole de carte (base, classe, spec, temporaire (coût), amélioration, spéciale, blessure, fatigue, stress...)

- Base : grise
- Classe : en fonction de la classe + symbole
- Spécifique : jaune
- Temporaire : verte
- Amélioration : bleue
- Spéciale : rouge
- Blessure : noire
- Fatigue : marron
- Stress : orange

Résultats génériques :

Côté gauche :

- Succès : étoiles jaunes / étoiles noires (de base de 0 à 3 étoiles jaunes)
- Conséquence (Réussite) : goutte de sang rouge (de base de 0 à 3 gouttes rouges)
- Conséquence (Obligatoire) : goutte de sang noire (de base de 0 à 2 gouttes noires)

Côté droit :

- Protection : bouclier bleu / bouclier noir (de base de 0 à 3 boucliers bleus)
- Achat : points verts / point noir (de base de 0 à 3 points verts)
- Réserve : losange violet / losange noir

### Tiers du milieu

Présente une couleur et des bonus spécifiques sous la forme d'un +X :

- Physique actif : rouge
- Physique passif : orange
- Mental actif : bleu
- Mental passif : violet
- Social actif : jaune
- Social passif : vert

Pas de bonus :

- Gris : pas de bonus (cartes de base)
- Blanc : pas de bonus (cartes sans bonus)
- Noir / Marron / Bistre : pas de bonus (cartes négatives)

### Tiers du bas

Partie réservée aux combos avec une couleur centrale d'au moins une autre carte : on applique les effets supplémentaires.

Pas de combo :

- Gris : pas de combo (cartes de base)
- Blanc : pas de combo (cartes sans combo)
- Noir / Marron / Bistre : pas de combo (cartes négatives)

## Gestion du Deck :

### Réserve :

On peut mettre une carte en Réserve lorsqu'on obtient un losange violet lors d'un tirage. La carte que l'on met en Réserve ne fait pas ses effets et est placée sur la fiche de personnage (emplacement Réserve).

Un losange noir annule un losange violet. Il faut donc avoir au moins deux losanges violets pour mettre en Réserve s'il y a un losange noir, et ainsi de suite…

Lors d'un tirage, on peut placer une carte (hors Fatigue, Blessure, Stress) directement dans la défausse sans en faire les effets pour la remplacer par une des cartes de la Réserve.

Il existe une limite de Réserve qui est mentionnée sur la fiche de personnage et qui dépend de Mental.

## Se préparer :

Permet de regarder les X premières cartes du paquet et de les remettre au-dessus ou en-dessous du paquet. Le nombre X dépend de la durée de préparation :

- Durée faisant la moitié de l'action à suivre : 1 carte
- Durée identique à l'action à suivre : 2 cartes
- Double de la durée de l'action à suivre : 3 cartes

## Prendre son temps / s'appliquer :

S'il est possible de prendre son temps : permet de tirer une carte supplémentaire sans subir de fatigue (cf. ci-dessous).

## Gêne

Une armure trop encombrante, un lieu exigu, une tenue inappropriée par rapport à l'étiquette…

- Gêne légère : une carte en moins
- Gêne marquée : deux cartes en moins
- Gêne majeure : trois cartes en moins

## Se fatiguer :

Si cela se justifie, il est possible de mouiller la chemise pour avoir plus de chances de réussir :

- Lors d'un tirage, tirer une carte supplémentaire -> Fatigue légère : une carte Fatigue dans la défausse.
- Lors d'un tirage, tirer deux cartes supplémentaires -> Fatigue grave : une carte Fatigue sur le sommet du paquet.

## Blessures :

Les Seuils de Blessure dépendent des valeurs passives des trois caractéristiques.

- Dommages > 0 mais sous le Seuil de Blessure -> Blessure légère : une carte dans la défausse.
- Dommages au-dessus du Seuil de Blessure / deuxième légère -> Blessure grave : une carte sur le sommet du paquet.
- Deuxième grave -> Blessure critique : une carte dans la défausse et une carte sur le sommet du paquet

## États de santé :

- Blessure légère : pas d'effet.
- Blessure grave : on tire deux cartes en moins.
- Blessure critique : on tire une seule carte.

Plutôt que de prendre une cinquième carte Blessure : personnage à l'agonie.

## Éviter une blessure légère ou grave :

Le personnage « puise dans ses réserves » pour ne pas encaisser de blessure :

- Défausser une carte en Réserve permet d'éviter une légère
- Défausser toutes les cartes en Réserve permet d'éviter une grave

## Stress

Dans certaines circonstances, le Stress est utilisé lorsqu'échouer à une action ne cause pas de blessure :

- Échouer de justesse -> pas de stress mais il faut rattraper l'action.
- Échouer de peu une action -> Stress léger : une carte dans la défausse.
- Échouer largement une action -> Stress grave : une carte sur le sommet du paquet.

## Repos

**Repos court (1h)**

Enlève toutes les Fatigues et tous les Stress de la défausse et une unique Blessure de la défausse. Le paquet est mélangé (hors Réserve).

**Repos long (8h)**

Enlève toutes les Blessures, toutes les Fatigues, tous les Stress et toutes les Temporaires de la défausse et de la pioche. Le paquet est mélangé (Réserve comprise).

**Préparatifs (24h)**

Comprend un repos long. Permet de reconfigurer son deck concernant les cartes sélectionnées (cartes spécifiques). Le paquet est mélangé.

## Soins

Nécessite le matériel approprié et possiblement la réussite d'une action de soin :

- Soin rapide (quelques minutes) : enlève une Blessure et un Stress puis le paquet est mélangé.

- Soin approfondi (30 minutes - 1h) : enlève deux Blessures et un Stress puis le paquet est mélangé.

### Achats

Une carte utilisée pour réaliser un achat dans la Rivière ne fait pas ses autres effets. Il faut avoir un nombre de points verts supérieur ou égal à la valeur de la carte à acheter pour pouvoir l'acquérir. La carte achetée est alors placée dans la défausse.

La Rivière est en permanence composée de 5 cartes. Dès qu'une carte est achetée, une nouvelle carte est tirée pour la remplacer.

Renouveler la rivière nécessite la dépense de deux points verts.

## Actions à plusieurs

### Coup de main :

Un ou deux autres personnages donnent un coup de main au personnage qui effectue l'action :

- Une aide : permet de tirer une carte supplémentaire sans se fatiguer.
- Deux aides : permet de tirer deux cartes supplémentaires sans se fatiguer.

### Action coordonnée :

Au-delà de trois personnages, il est nécessaire de réaliser une action coordonnée. Dans certains cas, le coup de main n'est pas envisageable et on passe aussi par une action coordonnée.

Un tirage est effectué pour chaque personnage et les cartes sont mutualisées : les combos sont naturellement plus probables.

La présence d'un coordinateur (Social Actif) peut être nécessaire à la réussite de l'action.