

# *MAID RPG*

**MAID: the Roleplaying Game**

Version originale en Japonais par Ryo Kamiya

Textes originaux et concepts sous Copyright 2004, 2005, 2008 Sunset Games

Traduit en anglais par Ewen Cluney sous Copyright 2008 Kuroneko Designs

Publié en anglais par Kuroneko Designs

Première édition en Août 2008

Deuxième édition en Février 2009

Traduit (illégalement) en français par Frédéric Leprévost

Tous droits réservés

<u>Création de personnage</u> .....	4
<u>Etape 1 : Attributs</u> .....	4
<u>Etape 2 : Type de servantes</u> .....	4
<u>Etape 3 : Couleurs</u> .....	4
<u>Etape 4 : Qualités spéciales</u> .....	5
(41) Table des uniformes :.....	7
(42) Table des symboles :.....	7
(43) Table des délinquances :.....	7
(44) Table des accents :.....	7
(45) Table des coupes de cheveux :.....	8
(46) Table des accessoires :.....	8
(51a) Table des relations :.....	8
(51b) Table des perversions :.....	8
(52) Table des tendances criminelles :.....	9
(53) Table des blessures :.....	9
(54) Table des amours tragiques :.....	9
(55) Table des passés troubles :.....	9
(56) Table des traumatismes :.....	10
(61) Table des jobs secrets :.....	10
(62) Table des membres :.....	10
(63) Table des Change-formes :.....	10
(64) Table des Monstres :.....	11
(65) Table de la magie :.....	11
(66) Table des absurdités :.....	11
<u>Etape 5 : Motivations et réactions</u> .....	12
Table des motivations :.....	12
Table des réactions au Stress :.....	13
Table des armes :.....	13
<u>Etape 6 : Le pouvoir des servantes</u> .....	15
Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Athlétique :.....	15
Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Affection :.....	15
Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Compétences :.....	15
Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Ruse :.....	16
Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Chance :.....	16
Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Volonté :.....	16
<u>Etape 7 : Faveur et Esprit</u> .....	16
<u>Etape 8 : Nom et Age</u> .....	16
<u>Règles du jeu</u> .....	17
<u>Résolution d'action : Vous vous rappelez de vos cours de Maths ?</u> .....	17
<u>Combat</u> .....	17
<u>L'uniforme d'une servante</u> .....	18
Table de l'uniforme de servante :.....	18
<u>Stress</u> .....	18
<u>Faveur</u> .....	19
Utilisation des points de Faveur :.....	19
<u>Personnage Non Joueur (NPC)</u> .....	19
Table de création des NPC :.....	19
<u>Le Manoir</u> .....	20
<u>Le maître</u> .....	20
<u>Evènements aléatoires</u> .....	20
<u>Type de partie</u> .....	21
<u>Totalement aléatoire</u> :.....	21
<u>La favorite du maître</u> :.....	22

<a href="#"><u>La vie quotidienne au manoir :</u></a>	<a href="#"><u>22</u></a>
<a href="#"><u>Scénario prédéfini :</u></a>	<a href="#"><u>23</u></a>
<a href="#"><u>Récompenses – Points de Faveur :</u></a>	<a href="#"><u>24</u></a>
<a href="#"><u>Gain de Faveur :</u></a>	<a href="#"><u>24</u></a>

## Création de personnage

### Etape 1 : Attributs

Lancer 2D6 et diviser le résultat par 3 (en arrondissant à l'inférieur) pour chacun des 6 attributs suivants :

**Athlétique** : Capacités physiques et compétences en combat

**Affection** : Capacité à créer des liens forts avec votre maître ou avec les autres servantes

**Compétences** : capacité à effectuer les tâches en tant que servante

**Ruse** : capacité à leurrer les ennemis ou les autres servantes et de tromper votre maître

**Chance** : Quel est votre part de chance ?

**Volonté** : capacité à être positive et constructive dans votre mode de penser.

### Etape 2 : Type de servantes

Afin de mettre en place l'image que représente votre servante, il faut déterminer quel type de servante vous êtes. Lancez 1D6 deux fois de suite afin d'obtenir deux types : vous pouvez obtenir deux fois le même type.

Ajustez vos attributs en fonction des bonus/malus liés au type de servante. Zéro est le minimum pour un attribut : en cas de valeurs négatives indiquez simplement 0

Valeur	Type	Ajustement des attributs	Description
1	Lolita (*)	Chance +1 Athlétique -1	Gamine, jeune, innocente, mignonne et douce
2	Sexy	Ruse +1 Volonté -1	Charmante, coquette, corps adulte (bien formée), glamour
3	Pure	Affection +1 Ruse -1	Pure, serviable, fragile
4	Cool	Compétences +1 Affection -1	Self-control, sans expression, imperturbable, impassible
5	Masculine	Athlétique +1 Compétences -1	Sauvage, énergique, vigoureuse, ressemble à un garçon
6	Héroïne (de manga)	Volonté +1 Chance -1	Sérieuse, simple d'esprit, essaye de son mieux

(\* Lolita ne veut pas nécessairement dire enfant, il est à relativiser à ce que l'on peut voir dans l'univers de l'animation japonaise)

### Etape 3 : Couleurs

Lancez 1D66 (1D6 dizaines et 1D6 unité) et référez-vous au tableau suivant pour obtenir les deux couleurs dominantes de votre costume. Vous pouvez également utiliser cette table afin de définir la couleur de vos yeux et/ou de vos cheveux

	1	2	3	4	5	6
1	Rouge	Violet	Orange	Rose	Marron	Vermillon
2	Violet	Blue	Vert	Bleu ciel	Bleu marine	Indigo
3	Orange	Vert	Jaune	Crème	Beige	Or
4	Rose	Bleu ciel	Crème	Blanc	Gris	Argent
5	Marron	Bleu marine	Beige	Gris	Noir	Metal
6	Vermillon	Indigo	Or	Argent	Métal	Transparent /

### ***Etape 4 : Qualités spéciales***

La prochaine étape consiste à déterminer les aptitudes spéciales d'ordres variés tels que physique, mental ou sociaux qui permettent de singulariser votre personnage. Normalement, chaque personnage possède deux qualités spéciales, cependant le GM peut choisir d'en augmenter leur nombre à 3 ou 5 de façon à rendre la partie plus intéressante. Gardez à l'esprit qu'il est difficile pour 3 (ou plus) qualités spéciales de jouer un rôle dans la partie. Pour la première partie, nous vous conseillons de n'en choisir que 2.

Afin de déterminer vos qualités spéciales, lancez 1D66 et reportez vous au tableau ci-dessous. Les qualités 41-66 contiennent une étoile (\*) ; pour tout ceux-ci vous devez procéder à un autre jet 1D6 afin d'en définir la spécialité. Si par hasard vous obteniez exactement les deux même qualités spéciales, vous n'en aurez alors qu'une seule. Il est cependant possible d'obtenir deux différentes spécialisation pour toutes les qualités ayant une (\*)

Tirage	Qualité spéciale	Description
11	Lunettes	Vous portez des lunettes ou des lentilles. Le style des montures vous incombe
12	Tâche de rousseurs	Vous avez des tâches de rousseurs
13	Malade	Vous êtes atteinte d'une maladie incurable cependant cela n'affecte pas vos aptitudes. Choisissez vos symptômes
14	Silencieuse	Vous êtes calme et subtile. Non, il n'y a pas de restriction concernant votre prise de parole
15	Lente	Vous prenez les choses doucement et calmement, à votre propre rythme. Cela n'affecte pas vos attributs
16	Maniaque de la propreté	Vous êtes obsédée par la propreté et vous ne supportez pas de laisser une once de poussière
21	Peau bronzée	Votre peau est marron. Ce peut être naturel ou bien résultant de longue séance de bronzage
22	Albinos	Vous n'avez pas de pigment de peau. Vous n'êtes pas nécessairement complètement blanche et cela peut se traduire par un teint pâle
23	Timide	Vous êtes très timide. N'oubliez pas de rester silencieuse lorsque vous rencontrez des NPC que vous n'avez jamais vu auparavant
24	Vous être un garçon	Vous êtes un garçon (déguisé ou non) ou bien un hermaphrodite.
25	Imagination débordante	Vous êtes souvent dans votre propre bulle imaginaire ou bien vous avez souvent la tête ailleurs
26	Avare	Vous seriez prêt à vendre père et mère pour quelques pièces de monnaie
31	Oreilles d'elfe	Vous avez des oreilles pointues
32	Nekomini	Cette catégorie dépend des situations mais vous êtes une femme-chat avec les oreilles et parfois même une queue de chat
33	Androïde / Ganoïde	Vous n'êtes pas humain mais plutôt un robot à forme humaine. Des parties de votre corps sont artificiels
34	Vampire	Vous êtes un vampire aux dents longues... Assurez-vous de réagir « vampiriquement »
35	Princesse	Vous êtes la fille d'une famille plus noble que votre maître. Selon le contexte, vous pouvez venir d'une famille royale d'un autre pays. Que ce soit officiel ou non est à votre libre choix
36	Ange / Démon	Vous venez d'une autre dimension pour juger du bien et du mal. Vos origines, spécificité morphologique et métaphysique sont à votre libre choix.
41	Uniforme (*)	Vous avez apporté des modifications à votre uniforme -> consultez la <b>table des uniformes</b>
42	Symbole (*)	Vous avez une sorte de symbole spécial sur votre uniforme ou sur votre couvre-chef -> consultez la <b>table des symboles</b>
43	Délinquante (*)	Quelque chose vous apparente à une délinquante -> Consultez la <b>table des clichés de délinquants</b>
44	Accent (*)	Vous avez un accent particulier -> consultez la <b>table des accents</b>
45	Coupe de cheveux (*)	Votre coupe de cheveux est spéciale -> Consultez la <b>table des coupes de cheveux</b>
46	Accessoire (*)	Vous avez un accessoire spécial rattaché à votre uniforme -> Consultez la <b>table des accessoires</b>
51	Relation / Perversion (*)	Vous avez une relation spéciale avec une autre servante -> Consultez la <b>table des relations</b> Vous avez une perversion inavouable -> consultez la <b>table des perversions</b>
52	Criminelle (*)	Vous avez des penchants criminels -> consultez la <b>table des tendances criminelles</b>
53	Blessée (*)	A cause d'un aléa ou d'un accident, vous avez une blessure physique -> consultez la <b>table des blessures</b>
54	Amour tragique (*)	Vous avez eu une expérience amoureuse particulièrement douloureuse -> Consultez la <b>table des amours tragiques</b>
55	Passé trouble (*)	Il y a quelque chose de sombre dans votre passé -> Consultez la <b>table des passés troubles</b>
56	Traumatisme (*)	Après un terrible incident, vous avez été traumatisé -> Consultez la <b>table des traumatismes</b>
61	Job secret (*)	Vous n'êtes pas une simple servante, vous exercez secrètement un autre emploi -> Consultez la <b>table des jobs secrets</b>
62	Membre (*)	En plus d'être servante, vous êtes membre d'une certaine organisation -> Consultez la <b>table des membres</b>
63	Change-forme (*)	Vous êtes un animal ou une créature qui a pris l'apparence d'une servante -> Consultez la <b>table des change-formes</b>
64	Monstre (*)	Vous n'êtes pas humaine mais plutôt un monstre -> consultez la <b>table des monstres</b>
65	Magique (*)	Vous pouvez utiliser des pouvoirs magiques -> consultez la table de la magie
66	Absurde (*)	Vous défiez toutes les lois du bon sens -> Consultez la <b>table des absurdités</b>

**(41) Table des uniformes :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Short	A la place d'une jupe vous avez un short. Athlétique, colorée, sexy ou étrange (léopard ?) à votre libre choix. (Dans le cadre de l'uniforme de servante, considérez le short comme une jupe)
2	Robe chinoise	Vous portez un uniforme chinois de Cheongsam. (Dans le cadre de l'uniforme de servante, considérez cela comme un uniforme en une seule pièce)
3	Armure	Votre uniforme de servante est constitué de pièces d'armure en métal
4	Bondage	Votre uniforme de servante est constitué de bandage ou de cuir et généralement assez étrange
5	Minijupe	Votre jupe est très (très) courte à tel point que tout le monde peut voir ce qui se trouve dessous
6	Kappougi	Au lieu d'un uniforme classique, vous portez un kimono japonais avec un tablier par dessus

**(42) Table des symboles :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Tête de mort	Votre coiffure, tablier, cravate, front, ou poitrine ont une marque en forme de crâne
2	Chauve-souris	Votre coiffure, tablier, cravate, front, ou poitrine ont une marque en forme de chauve-souris
3	Croix	Votre coiffure, tablier, cravate, front, ou poitrine ont une marque en forme de croix
4	Yin-Yang	Votre coiffure, tablier, cravate, front, ou poitrine ont une marque en forme de Yin-Yang
5	Etoile	Votre coiffure, tablier, cravate, front, ou poitrine ont une marque en forme d'étoile
6	Poker	Votre coiffure, tablier, cravate, front, ou poitrine ont une marque en forme des 4 cigles d'un jeu de carte : Pique, Cœur, Carreau, Trefle

**(43) Table des délinquances :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Cigarette	Vous avez toujours une clope au bec ou bien vous mâchouillez un cigare
2	Tatouage	Quelque part sur votre corps (ou bien l'intégralité) est dessiné un tatouage
3	Lunettes de soleil	Vous portez des lunettes de soleil en tout temps... même la nuit !
4	Regard de tueur	Vous avez toujours une expression déplaisante sur votre visage (comme si vous étiez toujours en colère ou bien que vous allez vous battre). Cela rend les premières rencontres particulièrement difficiles
5	Piercings	Vous portez un ou des piercings et pas seulement à vos oreilles : front, tempes, nombrils, lèvres, langues, etc. à votre libre choix
6	Grossier	Vous parlez comme un mafieux, un gangster ou bien juste le membre d'un gang

**(44) Table des accents :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Du sud	Vous parlez du sud' avé l'accent du soleil
2	Anglais	Vous parlez avec un accent anglais ou écossais ou irlandais à votre libre choix.
3	Français	Vous parlez Français comme un étranger avec tout ce que cela comporte comme faute potentielle de grammaire, contresens et autre problèmes de compréhension
4	Meow !	Vous parlez comme un chat qui aurait compris l'utilité de parler français meow !
5	Chevaleresque	Vous parlez comme dans les films de cape et d'épée
6	Etranger	Vous ne parlez pas français. Choisissez une langue peu commune.

**(45) Table des coupes de cheveux :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Bouclés	Vous avez de longs cheveux bouclés
2	Lissés / Bouclés	Vous avez de longs cheveux mais ils sont bouclés sur le dessus... Vous êtes fan de Sailor Moon ?
3	Court	Vous avez les cheveux courts, élégants comme c'est la mode au Japon
4	Gravité ?	Vos cheveux défient la gravité et prennent toujours la même forme
5	Cyclope	Une mèche vient cacher l'un de vos yeux
6	Antennes	Vos cheveux forment deux antennes qui agissent d'elles-mêmes

**(46) Table des accessoires :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Collier	Vous portez en plus de votre costume un collier apparenté à ceux utilisés par les animaux domestiques... Les piques sont en options.
2	Gros nœud	Vous portez un ou des gros nœuds dans les cheveux
3	Épines	Votre costume comporte des épines et/ou des piques
4	Chaînes	Votre costume comprend des chaînes métalliques qui pendent
5	Gants de cuir noirs	Vous portez des gants de cuir noirs. Ils peuvent être des mitaines ou bien avec des rivets, des pointes, etc.
6	Animal de compagnie	Vous possédez un chat, un serpent, un corbeau ou tout autre petit animal de compagnie qui s'accroche à votre épaule ou à votre main.

**(51a) Table des relations :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Famille	Vous partagez le même sang avec une autre servante (sœur, cousines, etc.)
2	Ami d'enfance	Vous avez grandi dans le même quartier qu'une autre servante et vous êtes devenues les meilleures amies avec le temps
3	Mentor	L'un des personnages est votre mentor et peut avoir pris la place de votre père ou de votre mère
4	Rivaux amicaux	Vous et un autre personnage sont rivaux sur un point précis. Vous vous êtes retrouvés en compétitions directement ou indirectement et vous vous comparez à ce dernier. Cependant vous êtes toujours amis (du moins en apparence)
5	Ex ou Rivaux amoureux	Vous êtes sortis avec un autre personnage. Peut-être avez-vous encore des sentiments ? Alternativement, vous pouvez être le rival d'un personnage vis-à-vis d'un troisième
6	Vengeance	Un autre personnage vous a fait du mal. Il peut même n'en avoir pas conscience de l'avoir fait mais vous ne l'oublierez jamais !

**(51b) Table des perversions :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Nymphomane	Vous avez un penchant anormal pour l'amour physique. Il est à l'appréciation du joueur et du GM de définir jusqu'où cela peut aller.
2	Sadique	Vous êtes excitée par ce qui cause de la souffrance et de la douleur aux autres
3	Masochiste	Vous êtes excitée lorsque les autres vous font souffrir ou bien provoquent de la douleur
4	Lesbienne	Vous êtes attirée par les autres femmes (ou du même sexe) consciemment ou inconsciemment.
5	Pedobear	Vous êtes intéressé par les gens plus jeunes que vous. Vous pouvez décider de la tranche d'âge et par quoi et pourquoi vous êtes attirée.
6	Exhibitionniste	Vous aimez vous exhiber nue ou à moitié nue. « Tenue inappropriée » n'est pas juste un terme... c'est un mode de vie !

Rappel : Cette table est optionnelle et nous vous suggérons d'utiliser plutôt la table 51a « table des relations ». Si toutefois vous souhaitez utiliser ces traits, veuillez à en avertir le GM et de convenir avec lui comment ces perversions vont se manifester et ce, avant même que la partie commence.



**(52) Table des tendances criminelles :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Assassin	Vous avez une mauvaise habitude : vous tuez des gens
2	Pyromane	Vous adorez mettre le feu. Vous pouvez même mettre le feu au manoir !
3	Cleptomane	Vous ne pouvez pas vous empêcher de voler des choses même si vous n'en avez aucune utilité
4	Dépendance	Que ce soit aux narcotiques, stimulants ou justes des somnifères, vous êtes dépendante. Si vous n'en avez pas, vous allez souffrir des symptômes de manques
5	Otaku	Vous êtes obsédée par quelque chose dépassant le bon sens
6	Stalker	Vous pourchassez une personne en particulier. Sélectionnez votre cible parmi les autres participants ou bien le maître

**(53) Table des blessures :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Patchwork	Votre corps est couvert de cicatrices
2	Cyclope	Vous n'avez qu'un œil. Vous êtes libre de choisir si vous portez un bandeau ou bien si c'est génétique (vous êtes née ainsi)
3	Brulures	Votre visage et votre corps sont couverts avec des traces profondes de brulures
4	Lacérations	Votre dos est recouvert de marques de lacérations provenant de coup de fouet (peut-être en recevez-vous encore)
5	Bandages	Vous portez des bandages recouvrant des blessures qui n'ont pas encore guéries
6	Aveugle	Vous êtes devenu aveugle il y a longtemps (il n'y a pas de restriction particulière d'aptitude)

**(54) Table des amours tragiques :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Séparée	Pour des raisons qui vous sont propres, l'amour n'a jamais fait deux avec vous. Aujourd'hui vous êtes résignée à votre tragique destin
2	Veuve	Votre amoureux est mort et depuis, vous avez peur de tomber amoureux à nouveau
3	Meurtre de votre moitié	Pour une raison qui vous est propre, vous avez assassiné votre amoureux. Depuis, vous avez peur de tomber amoureux ou vous rejetez l'objet de vos désirs
4	Péripatéticienne	Vous avez pris l'habitude de vendre votre corps... à bas prix. Vous développez un complexe vis-à-vis de cela
5	Trompée	Vous avez été trompée par votre amoureux et depuis ce jour vous avez peur de baisser votre garde et de tombée amoureux à nouveau
6	Victime d'un Stalker	Vous avez été victime d'un Stalker. Vous ne faites plus confiance aux personnes du sexe opposé... ou bien du même sexe

**(55) Table des passés troubles :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Délinquante insoupçonnée	Bien que personne ne puisse le deviner en vous voyant, vous avez été une délinquante. Heureusement pour vous, personne au manoir ne connaît votre secret
2	Mercenaire	Vous avez déjà été engagée pour tuer quelqu'un. Vos capacités sont aussi affûté qu'un couteau
3	Amnésique	Vous avez perdu vos souvenirs d'enfance. (Le GM devra trouver une histoire cohérente afin de révéler ce secret durant la partie)
4	Mauvaise réputation	Vous avez récemment été mêlée à une histoire trouble. Vous avez la réputation de trainer dans tous les mauvais coups
5	En cavale	La police vous recherche activement à propos de crimes grave. Le fait que le personnage soit coupable ou non est à votre libre choix
6	Fugueuse	Vous vous êtes enfuie du domicile familiale sans permission

**(56) Table des traumatismes :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Suicidaire	Vous avez déjà tenté de mettre fin à vos jours... plusieurs fois
2	Orphelin	Pour des raisons qui vous sont propres, vous êtes responsable de la mort de vos parents
3	Témoin oculaire	Vous avez assisté à la mort de vos parents (un seul ou les deux)
4	Fratricide	Vous et votre famille proche vous détestent cordialement
5	Couper le pont	Pour des raisons qui vous sont propres, vous n'avez plus aucun contact avec votre famille, vous êtes peut-être à l'origine de cette séparation brutale
6	Inceste	Vous avez été victime d'inceste de la part de vos parents

**(61) Table des jobs secrets :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Assassin	Vous êtes sous couverture en tant que servante, vous êtes en réalité un tueur de sang froid
2	Hacker	Vous êtes spécialiste de l'informatique et des secrets de la piraterie informatique
3	Scientifique	Bien que vous excelliez en tant que servante, vous êtes un savant fou à vos heures perdues
4	Médecin / Pharmacienne	Vous nettoyez les choses mais vous savez également soigner les gens
5	Mangaka	Servante le jour, vous dessinez des doujinshi la nuit. Le style est à votre libre choix
6	Designer	Vous êtes devenu professionnel dans le design : créateur, artisan ou artiste. Le type et le style est à votre libre choix

**(62) Table des membres :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Société secrète démoniaque	Vous êtes membre d'une société secrète démoniaque qui recherche la domination du monde ou sa destruction
2	Agent secret	Vous faites partie d'une agence secrète sous couverture du gouvernement ou des nations unies. Vous êtes un informateur ou bien un espion
3	Culte	Vous êtes membre d'un culte excentrique : La religion, les croyances, le gourou ou le fondateur sont à votre libre choix
4	Organisation politique	Vous avez adhéré à un parti politique peut-être même extrémiste jusqu'à un point dépassant l'entendement
5	Clan des ombres	Vous faites partie d'une organisation secrète qui perdure depuis plusieurs siècles : Ninja, magicienne, chevalier, Shaolin, assassin, etc.
6	Déléguée du gouvernement	Vous êtes rattachée au gouvernement actuel mais sous la couverture d'une servante : assistante, aide-soignante, policière sous couverture. Vous travaillez pour quelqu'un de haut placé

**(63) Table des Change-formes :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Firefox	Vous êtes une descendante directe des renards. Vous pouvez cacher ou montrer vos oreilles et votre queue à volonté
2	Arachnide	Vous faites partie de la famille des arachnides : de forme arachnide mais de taille humaine ou bien vous avez 4 bras/jambes supplémentaire
3	Corbeau	Vous êtes un corbeau. Vous possédez des ailes noires que vous pouvez déployer ou dissimuler
4	Bunny girl	Vous avez des gènes de lapin, vous transformant en bunny girl avec des oreilles et une queue de lapin
5	Tigre / Lion	Vous êtes un félin prédateur : griffes, dents, oreilles, queue peuvent être montrées ou bien caché selon votre bon vouloir
6	Serpent	Vous êtes un serpent à taille humaine ou bien vous avez l'apparence d'une Naga (seule vos membres inférieurs sont modifiés en queue de serpent)

**(64) Table des Monstres :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Sirène	Vous êtes une sirène. Vous adorez l'eau et vos oreilles peuvent faire penser à des branchies
2	Zombie / Momie	Vous êtes un cadavre ambulante. Votre condition est mauvaise et vous souffrez de blessures graves
3	Loup garou	Vous avez tout d'un loup garou. Que vous le vouliez ou non, vous vous transformez en animal sauvage lors des nuits de pleine lune
4	Succube	Vous êtes une succube, une femme démon qui absorbe l'énergie vitale via les désirs sexuels de ses victimes. Vous pouvez posséder des caractéristiques physiques démoniaques (cornes, queue, etc.) et vous avez la capacité de les dissimuler
5	Fantôme	Vous êtes un revenant ! Vous pouvez être un ancien occupant du manoir, un parent du maître ou bien une ancienne servante au service des propriétaires
6	Shinigami	Vous êtes la mort incarnée. Vous possédez une aura noire de désolation. Vous êtes ici pour libérer un corps/esprit pour l'accompagner dans l'autre monde... ou alors pour des raisons plus inavouables

**(65) Table de la magie :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Prêtresse	Vous pouvez utiliser la magie au travers de certaines cérémonies religieuses. Vous devez utiliser plusieurs instruments ou symbole religieux pour se faire
2	Onmyouji	Vous pratiquez la magie de l'Est basé sur les croyances Taoïstes. Vos objets clefs sont les Jufu : charmes et malédictions écrite à l'encre de chine sur de petites bandes de papier
3	Extra-lucide	Dans certaines limites, vous avez la capacité de voir le future. Il existe une multitude de possibilité divinatoire
4	Magicienne de l'Ouest	Vous maîtrisez les arcanes de l'alchimie, Kabbalah, ou d'autre forme de sorcellerie. Vous avez toujours un bâton à porté de main, source de votre magie
5	Invocateur	Vous maîtrisez les sorts d'invocation démoniaque. Vous ne sortez jamais sans cercle d'invocation, une cape noir et de vieux grimoires
6	Nécromancien	Votre magie vous permet de contrôler les morts-vivants. Pour cela, vous ne vous déplacez jamais sans un crâne et en vêtements sombres.

**(66) Table des absurdités :**

Tirage	Spécificité	Description
1	Alien	Vous n'êtes pas humaine et venez d'un autre monde par delà les étoiles. Votre corps peut avoir des propriétés différentes des humains si vous le désirez
2	Cyborg	Vous avez été transformée en un cyborg par une sombre société démoniaque. Votre corps peut avoir des propriétés spéciales si vous le désirez
3	Apprenti Ninja	Vous avez fuit votre village de ninja
4	Magical Girl	Vous venez d'un monde magique et vous avez été envoyé sur terre afin d'accomplir une mission ou bien de vous entraînez.
5	Fée	Vous êtes une fée. Vous pouvez en avoir l'apparence ou bien choisir quelque chose de plus spécifique
6	Mutante	Vous souffrez d'une étrange mutation génétique

Règles optionnelles : Si vous trouvez que votre personnage n'est pas assez complexe, vous pouvez ajouter des caractéristiques supplémentaire en vous référant aux tables des Traumatismes et Complexes en remplacement d'une qualité spéciale.

N'hésitez pas à mélanger les genres et simplifiez vous le choix ! Vous pouvez lancer 2D6 et de décider vous-même quel dé fera les dizaines et quels autre fera les unités. Par exemple si vous obtenez 3 – 5, vous pourrez choisir ce que vous préférez entre 35 et 53. Si vous faites un double, vous pouvez choisir un autre double de votre choix. Une autre méthode consiste choisir 2 qualités spéciales parmi 5 tirages.

## Etape 5 : Motivations et réactions

Lancez 1D66 pour déterminer pourquoi vous êtes devenu servante au manoir en vous référant à la **table des motivations** puis faites de même pour connaître votre réaction face aux stress en vous référant à la **table de réactions face au stress**. Une autre méthode consiste au GM de vous autoriser à choisir parmi ces deux tables les caractéristiques qui vous conviennent. Si vous faites une partie avec des armes, référez vous à la **table des armes** ci-dessous. Vous pouvez, si vous le désirez utiliser les tables optionnelles de cette section.

### Table des motivations :

Tirage	Motivations	Description
11 - 12	Dette	Votre famille est acculée par les dettes et vous vous êtes retrouvée à travailler au manoir pour aider votre famille à les éponger.
13 - 14	Esclave	Vous êtes une esclave à la solde du maître. Vous ne décidez pas de votre avenir
15 - 16	Maitresse	Bien que vous soyez une servante, il serait plus approprié de vous appeler la favorite du maître
21 - 22	Vengeance	Le maître est votre ennemi juré et vous avez infiltré son manoir afin de vous venger
23 - 24	Orpheline	Vos parents sont morts ou bien vous avez été abandonnée et la famille du maître vous a recueillie
25 - 26	Enfant illégitime	Vous êtes issu d'un amour interdit. D'un point de vue social, vous n'êtes pas différent du maître
31 - 32	Hérédité	Vous êtes l'enfant d'une longue lignée de domestiques et c'est donc naturellement que vous avez-vous-même accepté de devenir servante
33 - 34	Autopunition	Pour expier une faute ou tout simplement parfaire votre inexpérience, vous avez décidé de travailler en tant que servante
35 - 36	Amour sans retour	Vous avez suivi votre cœur et vous êtes venu au manoir pour vous rapprocher de votre amour secret
41 - 42	Business	Vous travaillez en tant que servante car vous avez besoin d'argent
43 - 44	Infiltrée	Vous faites parti d'une organisation qui s'oppose au maître et vous avez brigué le poste de servante afin de mieux l'espionner ou même de l'assassiner
45 - 46	Loyale	Vous vous sentez redevable envers le maître
51 - 52	Ami d'enfance	Puisse que vous étiez ami d'enfance, vous avez fait jouer vos relations pour obtenir ce poste
53 - 54	Fétichiste des servantes (Axel Terizaki)	Vous admirez depuis toujours les servantes et à la suite d'un travail acharné, vous êtes devenu l'un d'entre elle
55 - 56	Retour d'ascenseur	Le maître vous a rendu un fier service et il était de votre devoir de lui renvoyer l'ascenseur en travaillant pour lui
61 - 62	Amie par correspondance	Bien que la distance vous séparait, vous avez entretenu des relations avec le maître. Vos parents ont décidé que ce serait une bonne idée de envoyer le rejoindre
63 - 64	Epouse modèle	Vous êtes devenu une servante dans l'unique but de préparer votre vie de femme et d'être l'épouse idéal
65 - 66	Qui s'en souci ?	Lorsque l'on vous demande pourquoi... Vous ne savez pas trop quoi répondre...

**Table des réactions au Stress :**

Tirage	Motivations	Description
11 - 12	Alcool / Drogues	Vous vous mettez à boire comme un trou (ou vous droguez) jusqu'à ce que vous ne vous rappeliez plus pourquoi vous faites ça
13 - 14	Voleuse !	Vous volez des objets du manoir ou bien d'autres servantes
15 - 16	Violence	Vous devenez une furie envers les autres servantes ou même le maître
21 - 22	Démon du jeu	Vous vous mettez à dépenser les moindre sous que vous avez en poche
23 - 24	Course poursuite	Vous grimper dans le premier véhicule venu et roulez à deux fois la vitesse autorisée
25 - 26	Agaçante	Vous ne pouvez plus vous empêcher d'harcèler les autres servantes
31 - 32	Malicieuse	Vous jouez des tours au maître ou aux autres servantes
33 - 34	Fugueuse	Vous fuyez du manoir
35 - 36	Pleurnicheuse	Vous commencez à vous plaindre au maître et aux autres servantes
41 - 42	Recluse	Vous vous enfermez seule dans une pièce et ne sortez plus... même pour manger
43 - 44	Chouineuse	Vous vous mettez à pleurer. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un tirage d'Affection
45 - 46	Rage incontrôlable	Vous détruisez tous ce qui vous passe sous la main
51 - 52	Fièvre acheteuse	Vous dépensez sans compter pour oublier
53 - 54	Dodo	Vous dormez toute la journée
55 - 56	Morfale	Vous mangez, encore et encore
61 - 62	Rédemption	Vous vous mettez à prier afin de retrouver la paix intérieure et invoquer la miséricorde de dieu
63 - 64	Enfant gâtée	Vous réagissez comme une enfant gâtée, faisant des caprices au maître
65 - 66	Au choix	Laissez le joueur à votre droite décider pour vous

**Table des armes :**

Les armes des servantes sont essentiellement d'ordre esthétique et ne procurent pas de capacités spéciales. Ils permettent aux servantes d'utiliser leur attribut Athlétique en combat et ne servent pas vraiment à déterminer si un personnage a un avantage ou non lors d'un combat. Cependant ils servent avant tout à provoquer des scènes atypiques et de pimenter un peu l'histoire.

Selon la campagne, le scénario ou bien la situation, les armes ne sont pas toujours nécessaire c'est pourquoi cette table est optionnelle. Si le GM pense que cela contribuera à l'histoire, il peut décider d'une arme pour un personnage spécifique en assurant de la cohérence vis-à-vis de ce dernier.

Tirage	Arme	Description
11	Balai / Serpillère	Vous vous battez avec un balai ou une serpillère. C'est l'arme de base de toute bonne servante
12	Stunt gun	Vous gardez un stunt gun sur vous, prêt à décharger 1000 Volt dans le corps de votre agresseur
13	Couteau de cuisine	Vous cachez sous vos vêtements des couteaux de cuisines ordinaires
14	Poêle à frire	Vous frappez les choses avec une poêle à frire
15	Vase / bouteille / pot	Lorsque les ennues commencent, vous attrapez la première chose qui vous passe sous la main et l'agitez frénétiquement ou le lancez au visage de vos agresseurs
16	Mains nues	Vous préférez vous battre à mains nues, que ce soit lors d'attaques ou lors de d'action de soumissions
21	Revolver	Vous dissimulez un revolver, le type et la marque est à votre libre choix
22	Machegun	Vous dissimulez une arme automatique, le type et la marque est à votre libre choix
23	Fusil	Vous dissimulez un fusil, le type et la marque est à votre libre choix
24	Bombe / Grenade	Vous utilisez des grenades, des bombes et peut-être même des pains de plastiques
25	Bazooka	Lorsque ça sent vraiment mauvais, vous sortez votre plus gros bazooka
26	Pistolet laser	Cela peut sembler être un vieux remake des séries B des années 50, mais le pistolet laser que vous portez peut réellement blesser les gens
31	Tuyau / Batte cloutée	Un vieux tuyau, une batte cloutée, c'est basic mais ça fait mal !
32	Marteau	Vous vous battez avec un marteau, que ce soit un marteau à lancer ou un gros marteau à deux main, à vous de définir de quel type il s'agit
33	Faux	Telle la grande faucheuse, votre arme de prédilection reste la faux
34	Kung fu	Nunchaku, chaîne, bâton, Tonfa, Sai, épée de Tai Chi, etc. les arts du Kung Fu n'ont plus de secret pour vous
35	Tronçonneuse	Même si ça fait un vacarme du tonnerre, vous ne résistez pas à faire un remake de massacre à la tronçonneuse !
36	Épée en bois / Bâton en bois	Vous vous battez avec un Bokken, une épée en bois japonaise, ou l'équivalent en bâton.
41	Hache / machette	Un tomahawk, une hache de combat, une hallebarde, etc.
42	Masse	Vous dissimulez une masse à pointe. Si vous le désirez, vous pouvez le remplacer par un fléau.
43	Épée occidentale	Une épée longue, une rapière, un flamberge, une épée à deux main, tant que ça découpe, ça tranche et ça décapite, cela vous convient parfaitement
44	Fouet	Un fouet classique, un martinet à neuf queues, un fouet métallique, etc.
45	Lance	Une lance, un javelot, etc.
46	Arme exotique	Un boomerang, des armes de jets, etc.
51	Couteau / Scalpel	Vous vous battez avec de petits couteaux ou bien un scalpel. Vous pouvez les lancer ou adopter une arme un peu plus longue comme des dagues si vous le souhaitez
52	Chaîne / Corde	Vous maîtriser l'art de combat avec une chaîne ou une corde
53	Griffes	Vous attaquez avec des griffes, un Bagh Nakh, un ceste, ou toutes sortes d'arme qui s'apparente à des griffes
54	Katana	Vous maîtrisez l'art du Katana ou possiblement un Kusarigama ou bien une épée traditionnelle japonaise
55	Shuriken / Kunai	Vous dissimuler une quantité inépuisable de Shuriken ou Kunai
56	Hallebarde	Naginata, Hallebarde, bardiche ou toute sorte d'arme de hast
61	Invocation	Vous êtes capable d'invoquer un être capable d'attaquer à votre place. Le type de monstre ainsi que la façon dont il attaque est à votre libre choix
62	Magie	Vous maîtriser l'art des arcannes magique et pouvez déclencher toutes sortes d'attaques magiques
63	Pouvoir Psychique	Vous possédez des pouvoirs psychiques qui vous permet d'attaquer vos opposants. Les effets et les moyens de contrôle sont à votre libre choix
64	Livre	Vous pouvez utiliser un livre comme objet contenant ou bien déchirer les pages et s'en servir comme arme
65	Arme interne	Vous êtes équipé d'arme directement intégré dans votre corps
66	Symbole religieux	Vous pouvez utiliser une croix, des charmes en papier ou des signes religieux apparemment inoffensifs pour déchaîner la puissance divine lors de vos attaques

## Etape 6 : Le pouvoir des servantes

Une fois les caractéristiques établies, prenez votre attribut le plus élevé et lancez 1D6 et référez-vous à la **table des pouvoirs** afin de déterminer quels pouvoirs spéciaux aura votre servante. Si vous avez plusieurs attributs ayant le plus gros score, vous pouvez choisir celui que vous voulez. De plus, si le total de vos attributs est inférieur ou égal à 9, vous pouvez choisir deux pouvoirs spéciaux.

### Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Athlétique :

Tirage	Pouvoir	Description
1	Super esquive	En échange d'un test 1D6 de Stress, vous pouvez complètement esquiver une attaque
2	Mur de pierre	Vous pouvez utiliser votre attribut athlétique pour protéger jusqu'à deux autres personnes
3	Ingérence	Contre 1D6 de Stress, vous pouvez intervenir dans un combat, une scène d'amour etc. Vous pouvez également intervenir après que l'action se soit terminée, même dans le cas où une personne utilise « un monde juste pour nous deux »
4	Arme venue de nulle part	Vous pouvez dégainer votre arme de nulle part et effectuer une attaque surprise. Si vous agissez ainsi, vous pouvez effectuer un lancer d'attaque sans que l'opposant ne puisse faire un jet de défense
5	Arme gigantesque	Vous attaquez avec une arme gigantesque (+1 à Athlétique pour l'attaque)
6	Rhétorique	Vous pouvez réduire à néant un adversaire en effectuant un solide argumentaire (à l'appréciation du GM). Vous pouvez rendre cela imparable par la cible en recevant 2 points de Stress (En restant dans le cadre du role-play)

### Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Affection :

Tirage	Pouvoir	Description
1	Larmes de crocodiles	En subissant 2D6 de Stress, vous pouvez faire une demande qui ne pourra être refusée (en restant dans le cadre du role-play)
2	Un monde juste pour nous deux	En subissant 1D6 de Stress vous pouvez créer un « monde » juste pour vous et quelqu'un d'autre et reste inviolable par les autres personnages pendant 5 minutes
3	Le pouvoir de l'amitié	Vous pouvez décider de subir 1D6 de Stress afin de réduire le Stress d'un autre personnage de 2D6
4	Fait avec amour	Lorsque quelqu'un mange un repas que vous avez préparé, il perd 1D6 de Stress
5	Une fenêtre sur son âme	Vous comprenez les sentiments du maître mieux que quiconque et vous pouvez proposer votre aide (+2 points de Faveur gagné)
6	Regard langoureux	Juste avec le regard, vous êtes capable d'interagir avec le maître. Vous subissez 1D6 de stress mais gagnez 1D3 de Faveur (Lancez 1D6 et divisez par 2)

### Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Compétences :

Tirage	Pouvoir	Description
1	Crochetage	Vous pouvez entrer dans n'importe quelle pièce, qu'elle soit fermée ou non ! Cela fonctionne également dans le cas où quelqu'un utilise « un monde juste pour nous deux »
2	Stalking	Lorsque vous suivez quelqu'un, il n'a aucune chance de vous détecter (pas de jet de détection)
3	Détecteur de mensonge	En subissant 1 point de Stress, vous pouvez obliger un personnage ou même le maître d'avouer publiquement qu'il a menti
4	Menu ultime	Ajouter +1 à votre Compétence lorsqu'il s'agit de cuisiner
5	Insta-clean !	Ajouter +1 à votre Compétence lorsqu'il s'agit d'effectuer le ménage
6	Uniforme en 4 dimensions	Vous pouvez créer n'importe quel objet à partir de l'intérieur de votre tenue

**Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Ruse :**

Tirage	Pouvoir	Description
1	Punition	Lorsqu'une autre servante fait une erreur, vous gagnez le droit de la punir sans chance pour cette dernière d'effectuer un jet de protection
2	Insta-restriction	Si vous réussissez un jet de Ruse contre Athlétique, vous pouvez retenir quelqu'un avant qu'il n'effectue quelque chose d'indécent
3	Contrainte vestimentaire	Si vous réussissez un jet de Ruse contre Athlétique, vous pouvez endommager, voir déchirer complètement les vêtements de quelqu'un... même « accidentellement »
4	Piège	Même si vous n'étiez pas présent physiquement avant, vous pouvez préparer des pièges en avance pour un combat
5	Fausses larmes	Vous pouvez simuler les larmes, utilisant votre attribut de Ruse plutôt que votre attribut d'Affection
6	Sarcasme	Lorsque quelqu'un subit des points de Stress, vous pouvez vous moquer ouvertement de lui et lui ajouter 2 points de stress (En restant dans le cadre du role-play)

**Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Chance :**

Tirage	Pouvoir	Description
1	Karma	Vous pouvez utiliser votre Chance pour esquiver une attaque et si vous réussissez un score de 10 ou plus, vous pouvez causer le double de Stress à votre opposant
2	Témoin oculaire	Vous pouvez déclarer avoir vu quelque chose s'être déroulé dans le manoir, vous pouvez décider du timing aussi
3	Téléportation	Vous pouvez vous téléporter n'importe où dans le manoir instantanément
4	Fuyons !	Vous pouvez fuir un combat sans subir de Stress
5	Pressentiment	Vous pouvez sentir lorsqu'il peut y avoir du danger dans un futur proche
6	Rencontre fortuite	En subissant 2 points de Stress, vous pouvez rencontrer n'importe quel NPC pour la première fois au manoir et qui se révèle être une de vos connaissances, à votre libre choix

**Pouvoirs spéciaux : attribut dominant - Volonté :**

Tirage	Pouvoir	Description
1	Insensible à la douleur	Durant un combat, même si vous êtes envoyé dans les airs, vous ne subissez pas de Stress. En dehors des combats cependant, vous subissez du Stress normalement
2	Poussée d'adrénaline	Vous pouvez dépenser 1D6 de Faveur après avoir subi du Stress. Les points de Stress ainsi subis sont toujours comptabilisés mais vous pouvez ajouter leur nombre à votre prochain jet Athlétique.
3	Persistance	Dès que vous subissez du Stress, le montant est automatiquement réduit de 1 point
4	Ténacité	Même après avoir été battu lors d'un combat, vous pouvez décider d'encaisser 2 points de Stress afin de vous remettre sur pieds
5	Besogneuse	Votre travail acharné fini par payer sous la forme d'un bonus de +3 à la Compétence lorsqu'il s'agit de votre travail
6	La servante type	Vous êtes une servante quoi qu'il arrive, même dans le cas où vous n'avez pas votre uniforme vous ne subissez aucune pénalité liée à l'uniforme (non porté ou bien détruit).

**Etape 7 : Faveur et Esprit**

Vous démarrez l'aventure avec une **Faveur** égale à votre **Affection** multiplié par 2

Votre **Esprit** est égal à votre **Volonté** multiplié par 10

Bien entendu ces deux caractéristiques peuvent démarrer à 0 si leur attribut correspondant est égal à 0, rendant votre personnage particulièrement vulnérable à la démission (dans le cas de la **Faveur**) ou l'exposition au stress (dans le cas de l'**Esprit**), mais dans tout les cas, quelque chose doit se produire pour que l'un ou l'autre ne se déclenche durant la partie.

**Etape 8 : Nom et Age**

Au final, choisissez votre nom et votre âge, à votre libre choix



## Règles du jeu

### **Résolution d'action : Vous vous rappelez de vos cours de Maths ?**

Les mécanismes de base du jeu consistent à lancer 1D6 et de multiplier le résultat par l'attribut adéquat vis-à-vis de la situation. Normalement, le GM décide d'une valeur cible et le résultat du jet doit dépasser cette valeur cible pour obtenir un succès dans l'action. Cependant, dans le cas d'un jet opposé (de défense lorsque par exemple deux personnage s'affrontent directement), veuillez vous référer aux **règles de combats** plus loin. Si les participants le jugent approprié, un joueur peut décider quel attribut utiliser pour les actions de son personnage. Juger de ses attributs forts et faibles est une des clés essentielles pour pouvoir progresser dans cette aventure.

Si l'attribut est égal à 0, la servante ne pourra en aucun cas réussir l'action. Si tel était le cas, le personnage devra s'allier avec une autre servante ou même avec le maître afin d'y parvenir ou bien attaquer le problème sous un autre angle (un autre attribut ?) afin de le résoudre d'une manière différente.

Valeur cible	Effet
4-6	Cela correspond au minimum nécessaire pour réussir une action
6-8	Difficile pour une amateur mais facile pour une pro
8-10	Quelque chose que seule une pro pourra réussir
10+	Difficile, même pour une pro

Note : Les servantes sont généralement des pros dans leurs domaines d'expertise

### **Combat**

Dans ce jeu, le terme de « combat » correspond à un événement lorsque deux ou plusieurs personnages s'affrontent. Cela couvre bien entendu les formes classiques de combats dans les RPG tels que les combats à l'arme blanche, la magie et les armes à feu mais cela s'applique aussi lorsque nous opposons deux servantes dans des situations particulières. Le GM (ou parfois les joueurs) peut décider quel attribut va entrer en ligne de compte pour le combat et si l'opposant peut faire un jet de sauvegarde (ainsi que l'attribut associé). De plus, quelque soit le nombre de protagonistes impliqués dans ce combat, les actions se déroulent simultanément. La **Puissance d'attaque** d'une action correspond à 1D6 multiplié par l'attribut choisi.

Le personnage ayant la plus forte **Puissance d'attaque** remporte le round et les opposants (les perdants que nous appelons ici défenseurs) subissent des dommages psychologiques traduits sous la forme de **Stress**. Les défenseurs subissent un **Stress** égal à la **Puissance d'attaque** divisé par l'attribut qu'à utilisé le défenseur lors de son jet. Si l'attribut est égal à 0, le défenseur encaisse l'intégralité de la **Puissance d'attaque** en tant que **Stress**. Si deux (ou plusieurs) personnage obtiennent le même résultat, il y a égalité et aucun des deux ne subit de dommage.

Lorsque plusieurs personnages agissent ensemble pour attaquer ou défendre, leur **Puissance d'attaque** s'additionne. Si un groupe de personnage subit du **Stress**, un seul membre du groupe subira l'ensemble du **Stress** (les joueurs sont prioritaires sur les NPC, les servantes devront choisir laquelle d'entre-elle devra subir les conséquences de l'échec)

Lorsqu'un personnage subit du **Stress**, notifiez-le sur votre feuille de personnage à côté de leur valeur d'**Esprit**. Si une servante accumule plus de **Stress** que son **Esprit** ne peut supporter, elle devient sujet à une **réaction au stress**. Si vous ne voulez pas subir cela, vous

pouvez capituler devant votre adversaire durant le combat et obéir à ses désirs (et dans ce cas, ne subir aucun **Stress**). Pensez à cela avant d'engager le combat et réfléchissez bien aux conséquences que peut avoir une capitulation.

### **L'uniforme d'une servante**

Une servante renferme son vrai pouvoir à l'intérieur de son uniforme. Pour cette raison, lorsqu'elle est privée de ses atouts extérieurs, ses capacités sont amoindries. Cela signifie que même lorsqu'il ne lui manque qu'une partie de son uniforme (lorsqu'il manque une partie de son uniforme ou bien qu'elle porte des parties ne faisant pas partie de son uniforme), elle subit une pénalité sur ses jets de dés conformément au tableau ci-dessous.

Ces pénalités s'appliquent également si l'uniforme est endommagé ou bien devient extrêmement sale. Les pénalités notées dans le tableau sont applicable sur tous les jets 1D6 qui est ensuite multiplié par l'attribut adéquat

**Table de l'uniforme de servante :**

Uniforme	Malus	Notes
<b>Coiffe</b>	-2	La coiffe à Jabot est la partie la plus importante d'une servante
<b>Tablier</b>	-1	
<b>Blouse</b>	-1	Que ce soit d'une seule pièce ou constitué de plusieurs partie, elle est considéré d'un seul tenant
<b>Jupe</b>	-1	
<b>Sous-vêtements</b>	-1	Si une servante n'a, dès le départ, pas de sous-vêtements, elle ne souffre pas de pénalité. En revanche, dès lors qu'elle reçoit une pénalité, le malus des sous-vêtements s'ajoute au total
<b>Chaussettes</b>	-1	Cela englobe les chaussettes, bas, collant et pante-jarretelles

### **Stress**

Les servantes subissent du **Stress** au travers des combats comme indiqué ci-dessus ou bien lorsque le GM le juge nécessaire. Les combats, en particulier, sont de gros générateur de **Stress** et ils peuvent très vite se révéler fatals.

Quand une servante accumule trop de **Stress** et que cela dépasse son **Esprit**, elle entre dans une phase incontrôlable appelé **Réaction au Stress**. Quand cela se produit, le joueur reste maître de son personnage mais il ne peut agir qu'en fonction de la **Réaction au Stress** définie dans le cadre de son personnage. Cependant, aussi longtemps que dure cet état, chaque minute (dans la vie réelle et cela inclut aussi les temps de pause durant la partie), le personnage perd 1 point de **Stress** et cela, jusqu'à ce que son niveau de **Stress** atteigne 0. Le joueur dont le personnage subit des dommages durant la **Réaction au Stress** doit garder un œil sur le temps et procéder à une validation du GM afin de déterminer les quantités de dommages et le temps imparti. Chronomètres et pendules sont fortement recommandés durant ces phases.

Le **Stress** peut également être réduit en dépensant des points de **Faveur** comme expliqué ci-dessous

## Faveur

La **Faveur** représente la satisfaction qu'a le maître pour une servante. Le GM (maître) distribue les points de **Faveur** comme bon lui semble aux différents personnages. Dans l'idéal, les points de **Faveur** doivent être donnés aux servantes les plus méritantes dans les services offerts au maître. Ces points peuvent être dépensés par les joueurs comme indiqué dans le tableau suivant :

### Utilisation des points de Faveur :

Usage	Coûts et effets
<b>Annuler le stress</b>	Dépensez 1 point de Faveur pour éliminer 1 point de Stress
<b>Augmentation d'Attribut</b>	Pour obtenir une augmentation d'attribut 1 point, vous devez dépenser l'équivalent de sa valeur future multipliée par 10
<b>Bonus au jet</b>	Vous pouvez dépenser 1D6 de Faveur afin d'obtenir un bonus temporaire de +1 à un attribut utilisé pour l'action
<b>Évènement aléatoire</b>	Vous pouvez dépenser 1D6 de Faveur pour déclencher un évènement aléatoire

Une servante ayant un score de Faveur inférieur à 0 est renvoyée par le maître ou par le gérant du manoir. Pour éviter le licenciement, une servante peut réduire un de ses attributs d'un point et obtenir l'équivalent en **Faveur** de la nouvelle valeur de l'attribut multipliée par 10. Exemple : réduire Athlétique de 3 à 2 vous procurera 20 points de **Faveur**. Bien entendu cela peut entraîner une servante dans une spirale infernale de réduction d'attributs.

## Personnage Non Joueur (NPC)

Les NPC peuvent être créés par le GM comme bon lui semble, cependant il doit respecter quelques points afin de les créer rapidement et efficacement.

Le tableau ci-dessous donne des attributs moyens pour différents types de personnages. Si le GM le désire, les attributs du NPC peuvent ne pas tous être identiques et il peut ainsi décider de réduire ou d'augmenter les attributs d'1 point. Enfin, les NPC peuvent avoir des pouvoirs spéciaux (à choisir dans la **table des pouvoirs spéciaux**).

Un combat avec un NPC sera bien souvent le moment clef d'un scénario. Les NPC ont donc un score d'**Esprit** tout comme les joueurs mais la règle de **Volonté** x10 donne un chiffre trop important (et rendant les combats un peu trop long se résumant à d'interminables jets de dés). Afin d'équilibrer les combats, veuillez vous référer à la **table de création des NPC** ci-dessous. Les NPC ne sont cependant pas soumis à la réaction au **Stress**. Si leur Stress est supérieur à leur score d'Esprit, ils fuiront le combat, s'évanouiront, mourront, etc. en adéquation avec la situation, le scénario, etc. et selon l'appréciation du GM

### Table de création des NPC :

NPC type	Attributs	Esprit
<b>Sbires / personnages communs</b>	1	0
<b>Ennemi mineur / Maître</b>	2	0 – 5
<b>Ennemi moyen</b>	3	0 – 15
<b>Boss du scénario</b>	4	5 – 15
<b>Super Boss</b>	5	5 – 15
<b>Dieu ?</b>	6	10 – 20

## **Le Manoir**

Le manoir du maître est un lieu dans lequel va se dérouler la majeure partie du scénario et ce jeu a quelques lacunes concernant les évènements qui pourraient se dérouler en dehors de ce lieu. Chaque action qui se déroule en dehors du manoir doit être traité comme un simple résumé de la situation et de ce qui se trame, sans jet de dé. Les évènements extérieurs se déroulant au cours d'une conversation téléphonique sont considérés comme se déroulant dans le manoir.

Ce lieu ne doit pas forcément être le reflet d'un gigantesque manoir resplendissant. Par exemple, si l'histoire se passe dans l'espace, cela peut être un grand vaisseau spatial, des scénarios peuvent se dérouler sur une île, dans un labyrinthe, un château, etc. En d'autres mots, le terme « manoir » correspond à une zone délimitée dans laquelle le maître et ses servantes évoluent. De plus, si les protagonistes restent les mêmes durant toute la durée du scénario, le « manoir » peut lui changer au cours d'une partie pour les besoins du scénario (par exemple un voyage organisé, un camping, un hôtel, etc.).

Pour les règles alternatives liées à la génération aléatoire d'un manoir, veuillez vous référer à la **table de génération du manoir**.

## **Le maître**

Le maître est la pièce maîtresse du jeu et pour les servantes, le personnage le plus important. Le maître est toujours un NPC contrôlé par le GM. Le travail du maître est de gérer et contrôler le travail de ses servantes. Bien que ses attributs semblent faibles par rapport aux servantes, il est l'autorité suprême au sein du manoir. Les servantes ne peuvent s'opposer à une décision ou un ordre du maître, cependant elles peuvent le faire en secret. De plus, le maître est le seul NPC à pouvoir subir une **réaction au Stress** tout comme les servantes. En outre, le maître peut être un personnage féminin ce qui aidera sûrement les joueurs à entrer dans leur rôle.

Pour les règles alternatives concernant la création du maître, veuillez vous référer à la **table de génération du maître**.

## **Evènements aléatoires**

Les évènements aléatoires peuvent être ajoutés durant la partie en fonction du résultat d'un jet de dé et de se référer à la **table des évènements aléatoires**. Les joueurs et le GM peuvent décider d'invoquer ces évènements aléatoires.

Lorsqu'un joueur veut un évènement aléatoire, il déclare son intention au GM et, si ce dernier le lui accorde, il dépense l'équivalent d'1D6 de **Faveur** et effectue un jet de dé. Le GM traduit ce résultat en évènements soit en l'inventant soit en utilisant la **table des évènements aléatoires**. Dans certains cas, le GM peut demander directement au joueur quel type d'évènement ce dernier souhaite. Bien entendu, ces évènements doivent nécessairement être axés sur le maître et/ou sur les servantes et plus particulièrement autour du personnage qui a invoqué l'évènement. Dans le cas où c'est le GM qui a décidé de faire intervenir un évènement, ce dernier choisit une servante qui sera la cible.

Il n'y a pas de pré-requis pour que tel ou tel évènement se déroule et cela peut permettre d'avoir une porte de sortie pour un scénario trop étreiqué ou bien dans une impasse. Cependant, si trop d'évènements interviennent, cela peut rapidement devenir très chaotique

voir injouable. Cela est particulièrement vrai lorsqu'un évènement aléatoire intervient avant la résolution du précédent. Dans ce cas, le GM peut décider de bloquer temporairement le droit des joueurs à invoquer ces évènements aléatoires.

Si le GM n'a pas de scénario préétabli, les évènements aléatoires peuvent être le point de départ d'un scénario improvisé. Les évènements n'étant pas détaillés, la cohérence de l'histoire et leur intégration dans celle-ci est à l'appréciation du GM. Si le GM prépare un scénario de ce type, il est conseillé de prendre 6 évènements ou plus et de les enchaîner durant la partie.

## Type de partie

Il n'y a pas qu'une façon de jouer à ce jeu, cependant il est essentiel que le GM et les joueurs soient d'accord sur quel type de partie va être joué. Nous avons divisé le jeu en trois parties distinctes mais cela ne représente qu'une suggestion parmi ce qu'il est possible de faire. Si vous pensez qu'une autre méthode est plus adaptée, libre à vous de l'appliquer à condition que tous les participants soient d'accord avant de commencer la partie. Ces trois styles de parties sont des modèles, basés sur l'expérience de l'auteur et il n'y a pas de règle de jeu dans cette partie. Utiliser cette section pour vous faire une idée de ce qu'il peut être intéressant de faire. Dans le cadre de vos premières parties, nous vous conseillons de choisir un style et d'essayer de vous tenir. Lorsque vous serez à l'aise avec les règles de base ainsi que les joueurs familiarisés avec les mécanismes du jeu, vous pourrez inventer vos propres scénarios et vos propres types de parties.

### ***Totalement aléatoire :***

Ce style de partie peut convenir lorsque vous avez inopinément du temps libre, quelques amis prêts à jouer et que vous n'avez pas eu le temps de préparer un scénario adéquat. Idéal lors des conventions ou bien lors d'une pause entre deux cours, cela peut être une expérience enrichissante pour faire passer le temps.

Généralement, vous pouvez effectuer une partie sans scénario prédéfini et/ou sans aucune préparation. Vous pouvez laisser un joueur (de préférence expérimenté dans ce jeu) pour prendre le rôle du maître ou bien le majordomme s'il se sent à la hauteur et laisser les autres joueurs définir les détails du manoir et de ce qui le compose. Si le GM joue le rôle du maître, n'hésitez pas à effectuer les jets de dé de façon visible pour les joueurs lors de sa création tout comme le ferait un joueur pour sa servante, cela permettra de les aider à comprendre les mécanismes du jeu. Il n'y a pas de restriction particulière concernant les personnages.

Le GM peut décider avec les joueurs d'utiliser les évènements aléatoires afin de déterminer un scénario plutôt que les évènements normaux (dans une partie classique). De plus, le GM peut divulguer la **table des évènements aléatoires** aux joueurs afin de faciliter la décision.

Au niveau des règles optionnelles (armes, manoir, NPC, etc.), le GM peut décider de les appliquer ou non, en fonction du degré de complexité qu'il veut introduire dans la partie et en fonction du temps qu'il possède pour démarrer la partie. Comme leurs noms l'indiquent, ces règles sont optionnelles et doivent être utilisées comme telles (le jeu est entièrement jouable sans en appliquer aucune).

Dans ce style de jeu, il n'y a pas de fin prédéfinie. Si le GM et les joueurs arrivent à terminer un évènement aléatoire défini, ils peuvent décider de conclure la partie sur ce fait. Dans ce cas, une partie peut varier de 10 à 30 minutes selon le type d'évènement et l'expérience des joueurs. Aussi, si la contrainte du temps est forte, il est possible de terminer la partie en

invoquant la destruction du monde, la fin de l'histoire ou bien la résolution de l'énigme par un mystérieux NPC.

### ***La favorite du maître :***

Dans ce style de partie, il est fréquent de faire s'affronter le maître et un NPC. Il n'est pas nécessaire de créer un scénario de toute pièce, cependant, le maître et le manoir doivent être créés à l'avance. Le jeu est régi par les événements aléatoires et les événements normaux. Utilisez les événements normaux lorsque vous ne voulez pas utiliser les armes et les traumatismes.

Le cours du jeu suit la routine du quotidien du manoir depuis le matin, jusqu'à tard dans la nuit. Cependant le GM peut écourter ce temps pour les besoins du scénario et pour accélérer l'histoire. Le but de ce style de jeu pour les servantes est d'être la favorite du maître en ayant le score de **Faveur** le plus élevé. Naturellement, séduire le maître est une des possibilités pour arriver à ses fins, mais il en existe de nombreuses autres. A la fin de chaque journée, les servantes comparent leur score de **Faveur** et définissent qui est la favorite. Comme évoqué, la faveur peut se gagner via les tâches ménagères quotidiennes, via des activités romantiques avec le maître ou en effectuant des actions liées aux événements aléatoires intervenant au cours de la journée.

La favorite en fin de journée obtient la scène de clôture de fin de journée spécifique. Le joueur avec le GM décident en quoi consiste cette scène particulière, qu'elle soit intégralement jouée en role-play ou bien ne constituant qu'un simple résumé. Dans le cas où deux servantes obtiennent beaucoup de faveur via des romances avec le maître, il est possible de les faire intervenir toutes les deux en même temps lors de la scène de clôture. Il est même possible de la faire intervenir sans la présence du maître.

### ***La vie quotidienne au manoir :***

Dans le cas d'un style de jeu « la favorite du maître » et dans une moindre mesure lors d'un scénario totalement aléatoire (modifié), la routine quotidienne du manoir peut servir grandement dans la construction de l'histoire. Le maître contribue à rendre les choses intéressantes pour les servantes, leur donnant du travail et interagissant avec elles et, dans certains cas, rendant futile toute résistance de leur part. Dans l'optique d'obtenir toujours plus de points de **Faveur**, les servantes doivent s'acquiescer de leur propres tâches ménagères quotidiennes tout en tentant de saboter le travail des autres servantes.

Chaque jour peut être décrit comme ci-dessous, cependant, les accidents sont courants et en cas d'urgence, les choses peuvent devenir complètement incontrôlables pour les joueurs. Bien entendu, l'ordre des choses doit respecter le style de vie des japonais (le bain le soir par exemple). Aussi, si le maître suit encore des études ou se prépare pour un concours d'entrée en université, les révisions doivent être incluses dans le planning.

Ce qui se passe lors du « tard dans la nuit » est à l'appréciation très large du GM. Il se peut très bien qu'il ne se passe rien du tout ou bien, au contraire, que des événements viennent un peu épicer le scénario (notez aussi que ce genre d'événements peuvent intervenir à d'autres moments de la journée). Enfin le GM peut déterminer qu'une journée classique se termine avant la fin de la journée pour les besoins du scénario.

- Le matin : le réveil du maître => (lavage et habillage du maître) => préparation du petit déjeuner => petit déjeuner => (lessive)
- 9h00 : préparation du déjeuner => déjeuner => nettoyage du manoir => préparation du gouter
- Soirée : (discussion avec le maître) => (étendre le linge) => préparation du dîner
- Nuit : Bain => Dîner => coucher
- Tard dans la nuit => ???

Les passages entre parenthèses sont optionnels et peuvent intervenir selon la situation.

### **Scénario prédéfini :**

C'est sans doute le style le plus répandu dans l'univers des RPG. Cependant, cela reste le style le plus complexe à gérer pour un GM. Ce dernier doit, à l'avance, déterminer tous les détails du scénario. De plus, les règles utilisées doivent être définies auparavant ainsi que l'application de règles spécifiques si le scénario le nécessite. Le but des joueurs sera d'achever le scénario en accomplissant certaines actions. Bien entendu, il peut y avoir plusieurs fins possibles (bonnes et mauvaises) que le GM doit prévoir et planifier.

Afin de vous aider lors des premières parties, créez votre maître puis effectuez un jet et faites intervenir un événement aléatoire qui constituera le début de votre scénario. Par la suite, essayez de prévoir les routes possibles pour résoudre cet événement ainsi que les aléas que vous allez faire intervenir pour contraindre les joueurs à effectuer telles ou telles actions. Ne perdez jamais de vue que lorsque vous créez un scénario, il doit être plaisant à jouer pour les participants (ceci inclut vous mais aussi et surtout les joueurs)

Bien que les événements aléatoires peuvent entraîner des situations de jeu très intéressantes (et surtout très drôles), vous pouvez tout simplement les ignorer lorsque vous abordez un scénario prédéfini surtout si celui-ci est bien préparé. Bien que les scénarios inclus dans ce livre ne se basent pas sur des événements aléatoires, il est tout à fait possible de créer un scénario avec une liste de 6 événements, voire même enrichir un scénario que vous avez créé avec ces derniers.

La chose la plus importante est que vous puissiez créer et jouer aux scénarios qui vous conviennent le mieux.

## Récompenses – Points de Faveur :

Le GM devra décider de récompenser les servantes par des points de **Faveur** selon les critères suivants : Les joueurs devront effectuer un jet de dé et obtiendront la valeur de **Faveur** reçue.

Dans le cas inverse d'un échec cuisant, ou si une servante met en danger la vie du maître, le GM peut décider de retirer des points de **Faveur** en rapport aux valeurs qu'aurait pu recevoir le personnage en cas de réussite et de la gravité de la situation. La perte de **Faveur** s'applique immédiatement et en aucun cas un joueur ne peut utiliser ses points de **Faveur** tant que la pénalité n'a pas été soustraite de son score.

### Gain de Faveur :

Cas	Gain	Description
<b>A</b>	1D6	Accomplissement d'une tâche avec succès – réponse aux attentes du maître
<b>B</b>	2D6	Création d'une atmosphère tendre avec le maître (activité romantique)
<b>C</b>	2D6 – 3D6	Accomplissement d'une tâche difficile avec succès ou réalisation d'un but final pour le maître (fin du scénario)
<b>D</b>	3D6 – 4D6	Sauver la vite du maître
<b>E</b>	2D6 – 4D6	Activité sexuelle avec le maître pour la première fois (*) (déconseillé en partie – sauf cas spécifique lié au scénario)
<b>F</b>	1D6	Idem que E mais de façon répété (*) (sauf cas spécifique lié au scénario. Nous vous le déconseillons fortement... pour le bien de tous)

(\*) Les cas E et F ne sont à utiliser que pour des groupes de joueurs adultes et consentants. Ou peut-être des scénarios pour les gens vraiment immatures. Nous vous déconseillons de l'utiliser à moins de vouloir organiser une partie avec comme trame de fond une version « Harem » ou bien une histoire Hentai... N'oubliez pas que certains joueurs peuvent être choqués et mal à l'aise (\*\*) à moins que vous ayez une idée derrière la tête... Et non, je ne veux pas savoir !

(\*\*) Sans parler d'une histoire où interviendraient des monstres et des tentacules (\*\*\*)

(\*\*\*) 3 minimum.