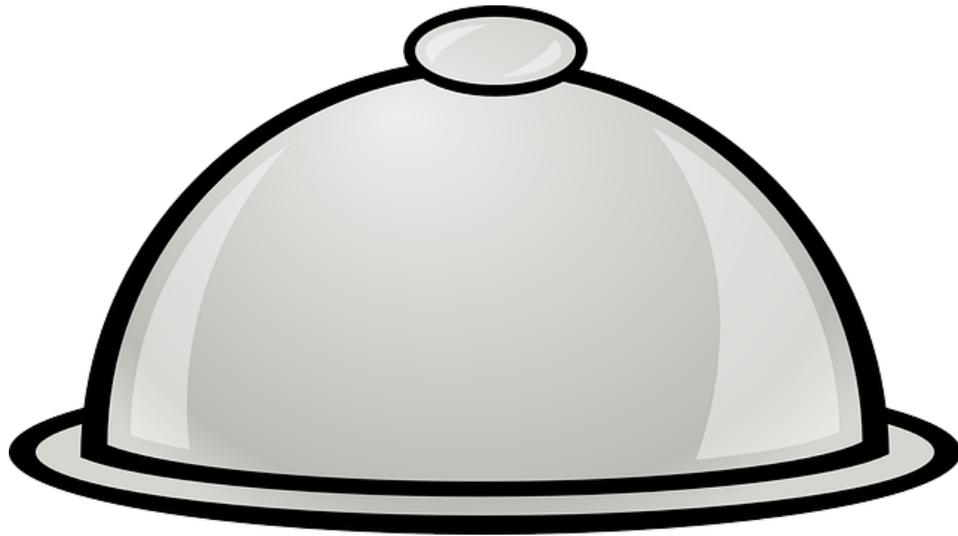


FOOD MASTER



Entrée - le cadre



FOOD MASTER est un jeu librement inspiré des mangas culinaires.

Les joueurs forment un groupe d'étudiants de l'académie de la Spatule dont le but est de ravir le palais du directeur Marcius JAILADALLE. Et ainsi obtenir le diplôme qui leur ouvrira la porte des plus grand restaurants.



Plat - système de jeu



FOOD MASTER se joue à coup de dé six.

Une action est réussite si le score est supérieur à la moyenne des dés.

Sa qualité dépend du nombre de dé utilisé:

Faible 1D6

Normal 3D6

Magnifique 5D6

Exceptionnelle 7D6



Nombre de dé = caractéristique (+ cartes)

() comprendre optionnel

● *Caractéristiques:*

○ *Force pour porter, pousser, couper, ...*

○ *Dextérité pour manier, crocheter, ...*

○ *Savoir pour bluffer, connaître, ...*

● *Les cartes, sont des éléments magiques permettant de convoquer ingrédients et objets.*

Elles sont détenues par les professeurs et les élèves.

Tous les moyens sont bons pour en obtenir (participer à un cours, dotation de duel, échange, vol, violence, ...)

Les objets peuvent être des:

○ *Outils exemple couteau*

○ *Guides exemple livre de recette*

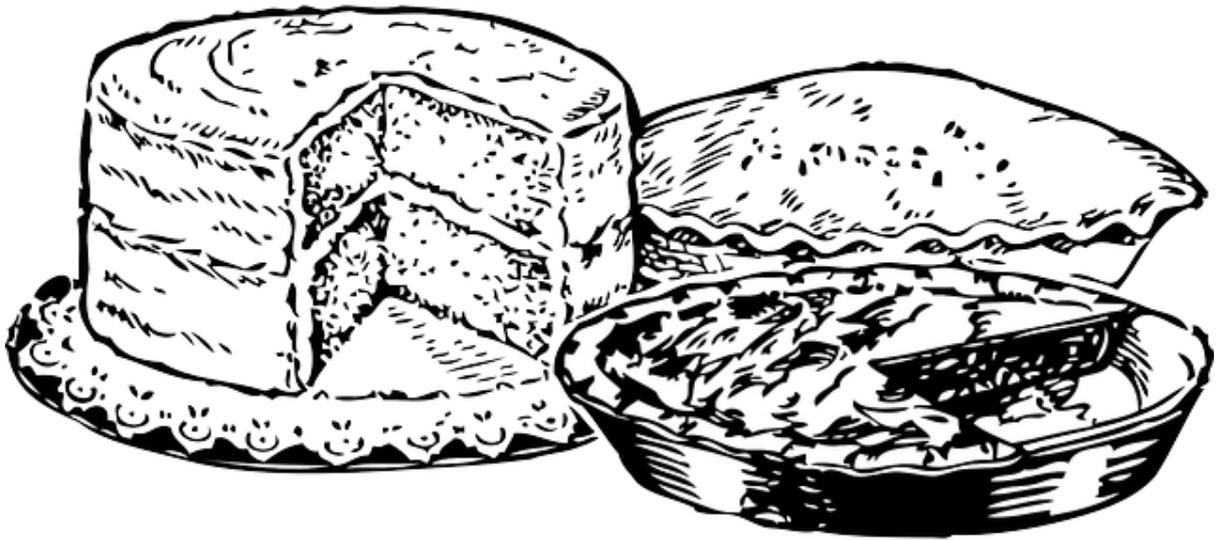
○ *Machines comme une friteuse*

Les conflits entre groupe d'élève se résolvent lors d'un duel de cuisine ou chaque groupe réalise une recette.

C'est une somme d'actions au score correspondant à la notation du jury qui hallucine devant un plats unique.



Dessert



*Les joueurs ont cinq points de caractéristiques à répartir.
Les personnages du MJ peuvent avoir de trois à huit points.*



Fiche

Nom :

Force :

Dextérité :

Savoir :

Objets :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ingrédients:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

