



LES RÈGLES Histoires à jouer (www.histoiresajouer.blogspot.com)

Création de Laurent Pellicano (laurentpellicano@yahoo.fr)

CRÉER UN PERSONNAGE

Définir l'univers de jeu

Le meneur décrit aux joueurs l'univers dans lequel vont évoluer leurs personnages afin qu'ils puissent les créer.

Décrire le personnage

Il faut définir le personnage en une phrase ou deux : qui il est, éventuellement son métier, son peuple(ethnie), sa fonction (son rang) dans la société, dans l'univers, etc.

De cette description sommaire, on en tire les aptitudes.

Quelques exemples tirés d'univers de jeu différents

"Mon personnage est un elfe agile, aux sens affûtés, qui sait tirer à l'arc et connaît bien la nature."

Aptitudes : agilité, sens affûtés, tir à l'arc, connaissance de la nature.

"Mon personnage est un mercenaire de l'espace, il sait piloter un vaisseau, connaît le milieu des brigands, sait utiliser une arme et se bagarrer."

Aptitudes : pilotage de vaisseau, connaissance du milieu brigand, pistolet laser, bagarre.

"Mon personnage est un détective privé, il est observateur, discret et possède une arme à feu."

Aptitudes : observation, discrétion, arme à feu.

Nul besoin d'excéder 5 aptitudes, l'intérêt est d'avoir les personnages sur papier les plus simples possibles pour laisser la part belle aux ambiances de jeu, aux intrigues, à l'interprétation...

Des personnages égaux

Il est important que les personnages aient tous le même nombre d'aptitudes afin qu'il n'y ait pas de déséquilibre dans le groupe.

Le background

On peut aussi définir le passé du personnage, son parcours, un trait de caractère ou toute autre chose qui inspire le joueur. Cette description est facultative (certains joueurs aiment gérer leurs personnages de façon assez libre sans s'imposer de lignes directrices). Là aussi, on privilégiera les descriptions concises.

Il est conseillé de créer un background de groupe (qui peut aussi être défini dans le scénario) : comment les personnages se sont-ils rencontrés ? Qu'ont-ils en commun ? Appartiennent-ils à un groupe (caste, groupe social, association de détective...)? Etc.

L'équipement

Avec l'accord du meneur, on définit l'équipement des personnages en prenant soin d'éviter les inégalités dans le groupe.

Un rôle sur mesure

Certains scénarios nécessitent des personnages sur mesure (dans Les enfants de Gallan les joueurs incarnent des élémentalistes).

Dans ce cas, le MJ définit les personnages des joueurs, et les joueurs complètent cette description.

État de santé

La santé d'un personnage est hiérarchisée en 5 points

- bonne
- moyenne
- faible
- médiocre
- critique

En dessous de critique, c'est la mort...

Un personnage commence en bonne santé.

Les blessures, mais aussi la faim et la fatigue font chuter son état de santé.



1 DÉ / 3 JETONS



Ce système se veut simple d'utilisation et propose au joueur de tester une action par le dé, ou d'acheter sa réussite par des jetons.

Au début de l'aventure chaque joueur reçoit 3 jetons.

Les jetons utilisés sont perdus, les joueurs peuvent en regagner durant l'aventure (on verra comment un peu plus loin).

LES ACTIONS

Il existe 4 types d'actions dans Histoires à jouer : les Routinières, les Délicates, les Difficiles et les Impossibles. Seules les actions Délicates et Difficiles sont soumises aux tests ; les actions Routinières sont toujours réussies, les actions Impossibles sont vouées à l'échec.

A) Tester une action «Délicate»

1) Avec le dé

Le joueur lance un dé, pair, c'est réussi, impair, c'est raté.

Un jeton pour relancer

Si l'action est ratée, le joueur peut refaire son jet de dé en utilisant un jeton.

2) Deux jetons pour réussir

Le joueur peut utiliser deux jetons, dans ce cas il réussit l'action sans lancer le dé.

B) Amoindrir une action «Difficile»

On peut utiliser un jeton pour changer une action Difficile en une action Délicate (une action Difficile qui ne peut être amoindrie ne peut être jouée : un joueur dépourvu de jeton ne peut tester une action Difficile).

C) Trois jetons pour une aptitude

Un joueur peut utiliser 3 jetons pour s'octroyer une nouvelle aptitude de son choix (en accord avec l'univers de jeu et à n'importe quel moment de l'aventure).

LES APTITUDES

Le fait d'avoir une aptitude diminue la difficulté de l'action qui lui est attribuée ; l'action Délicate devient Routinière (réussie sans test), l'action Difficile devient Délicate et certaines actions Impossibles peuvent devenir Difficiles (seulement si le meneur estime cela possible).

LES COMBATS

Ils peuvent être très rapides et meurtriers (vous êtes prévenus), le dé est rarement lancé durant un combat, sa résolution est dictée par la règle d'or : celui qui a le plus d'atouts l'emporte toujours... Chaque combattant fait la somme de ses atouts (ce sont ses points d'atouts)

- Un individu de corpulence standard aura un point.
- Chaque aptitude susceptible d'entrer en compte rajoute un point (adresse, maniement d'une arme spécifique, force, etc).
- Utiliser une arme rudimentaire rajoute un point (gourdin, couteau de cuisine, arme improvisée, arme de fortune...)
- Utiliser une arme efficace (épée, hache, dague, rapière, etc) rapporte 2 points.
- Une armure ou un bouclier rapporte un point.
- Etc

Exemple

- Une femme adroite possédant une épée aura 4 pts (femme(1)+adroite(1)+arme efficace(2)).
- Cette même personne ayant derrière elle 10 ans de combat au service du roi aura 5 pts.
- Si en plus, elle veut se venger du meurtre d'un de ses proches, elle aura un pt de plus en combattant pour arriver à ses fins. Le meneur ne dévoile jamais les points d'atouts d'un PNJ, c'est au joueur d'essayer de l'évaluer (grâce à la description faite par le meneur) pour savoir s'il a une chance de succès ou s'il court à la déculotté.

NB : On peut aussi perdre des points d'atouts (être lourdement chargé, être grièvement blessé, subir les effets de la peur, être très fatigué, etc).

L'affrontement

Le personnage ayant le plus d'atouts l'emporte et fait subir à l'adversaire des dégâts équivalents à la différence de leurs points d'atouts.

Exemple

Arthur qui a 4 points d'atouts affronte Anna qui a 2 points. Anna perd 2 points de santé durant le premier assaut, elle en perdra encore 2 à l'assaut suivant si elle ne décide pas de fuir ou si les circonstances du combat changent à son avantage (d'autres personnages qui lui prêtent main forte par exemple).

En cas d'égalité de points d'atouts

On lance un dé, l'un des combattants choisit d'être pair, l'autre impair, celui qui l'emporte fait perdre 1pt de santé à l'adversaire.

Combat à plusieurs

Les combattants d'un même groupe additionnent leurs points face à un adversaire unique.

S'ajouter des atouts «bonus»

1) En utilisant un jeton

Un jeton misé (et pas plus) avant l'assaut d'un combat ajoute un point à la somme des atouts. Le jeton est perdu à la fin de l'assaut.

2) Un homme averti en vaut deux

Si avant de s'engager dans le combat, le joueur arrive à déterminer les points d'atouts d'un adversaire, il augmente de 1 point son propre score en l'affrontant.

Éviter le pire

Un personnage dont la santé passe sous l'état Critique peut utiliser un jeton pour ne pas mourir, son état de santé reste alors Critique.

Cette règle s'applique à toute circonstance qui entraînerait la mort du personnage : combat, chute, poison... et uniquement si le joueur n'est pas dépourvu de jeton à ce moment du jeu.

Il ne pourra tromper le destin de la sorte qu'une seule fois durant l'aventure.

DO IT YOURSELF

À vous de réinventer les règles, ou de les transformer pour qu'elles s'adaptent à votre façon de jouer et vos univers. Ce système est avant tout fait pour être simple, rapide et fluide, il permet au joueur d'avoir le choix de favoriser le hasard, voire de ne pas l'utiliser en ayant recourt à des jetons.

Les jetons peuvent servir à bien des choses qui ne sont pas dans ces règles mais dans vos scénarios ou dans les actions et bonnes idées de vos joueurs...

UTILISER LA MAGIE

Dans certains scénarios, les PJs disposent de pouvoirs magiques (Le rôdeur de Gaven et Les enfants de Gallan). Ces pouvoirs sont décrits comme des aptitudes. Une fois par jour, le PJ peut avoir recours à l'un de ses pouvoirs. S'il veut utiliser la magie plusieurs fois par jour, il devra sacrifier un jeton à chaque utilisation supplémentaire (seule la première utilisation journalière ne lui coûte rien).



REGAGNER DES JETONS

Récapitulatif :

quels usages les joueurs peuvent faire des jetons ?

- refaire le test au dé d'une action Délicate ratée (1j)
- réussir une action Délicate (2j)
- amoindrir une action Difficile (1j)
- s'octroyer une nouvelle compétence (3j)
- s'ajouter un point d'atout au combat (1j/round)
- réutiliser la magie (1j/utilisation supplémentaire)
- éviter la mort du personnage (1j/une seule fois par aventure)

Il est essentiel pour le meneur de comprendre quand les joueurs peuvent gagner de jetons et combien ils peuvent en gagner durant une aventure.

I) Combien ?

Eviter la quête aux jetons

Le fait de gagner des jetons ne doit pas être le but du scénario, il sert seulement au bon déroulement de la partie. Les joueurs devraient pouvoir gagner 3 jetons chacun durant la partie; un peu plus si vous jouez en mode héroïque (où les PJs peuvent faire des actions incroyables et réussissent souvent), un peu moins si vous jouez en mode réaliste (où les actions des PJs sont plus risquées, car le danger est plus réel).

Prudence tout de même

Même en mode héroïque, la témérité doit rester relative... Dans tous les cas, un personnage ne peut échapper à la mort qu'une seule fois lors d'une aventure, et il ne peut augmenter que de 1 ses atouts au combat.

Dans le doute

Malgré tout, on ne sait jamais dans quelles situations les joueurs vont mettre leurs personnages, n'hésitez pas à donner un peu plus ou un peu moins de jetons que prévu selon la façon dont se déroule la partie.

Jouer collectif

Afin de motiver l'inertie de groupe, il serait bon de récompenser le groupe plutôt que l'individu pour son avancée dans l'intrigue (si un joueur est récompensé avant les autres pour telle ou telle raison, les autres ne devraient pas attendre trop longtemps avant de pouvoir toucher leur gain).

II) Quand ?

Lorsque l'on a franchi les étapes importantes du scénario (découvrir des indices majeurs, avoir joué plus de la moitié de l'histoire, etc).

Pour ne pas mettre trop la puce à l'oreille de vos joueurs («si on a gagné un jeton c'est que l'indice devait être très important...»), vous pouvez différer le gain de jeton (dans l'une des scènes suivantes) sans commenter ou justifier cette récompense.

D'autres cas (facultatifs)

- lorsque l'on se sort d'une situation périlleuse.
- lorsque l'on a su utiliser judicieusement ses aptitudes.
- lorsque l'on a su faire du role play.
- ou toute autre action qui mériterait d'être récompensée.

Mais n'oubliez pas, même si les joueurs jouent bien, s'investissent dans leurs personnages, l'univers et l'intrigue, nul besoin de les couvrir de jetons, tenez vous-en à peu près au nombre prévu, essayez de les répartir de façon assez régulière dans le temps et n'en donnez pas plus d'un par joueur à la fois.

LA RÈGLE D'OR

Utiliser les idées plutôt que les règles au sens strict, c'est ce qui fait la différence entre un jeu de rôle et un yams, mais c'est aussi la règle d'or de ce système de jeu.

Ça ne veut pas dire qu'il ne faut pas utiliser les règles, mais si une bonne idée peut la remplacer ou l'influencer, c'est encore mieux...

Préparer une action

Ce système, vous l'aurez compris privilégie le rôle play, la narration et l'intrigue du jeu. Les échecs et réussites des actions ne dépendent pas que du dé et des jetons, mais de la façon dont les joueurs vont imaginer des solutions. L'inventivité, l'implication peuvent (doivent) être récompensées...

Un personnage ne sachant pas tirer à l'arc, mais qui se sera entraîné à cela toute la nuit peut améliorer ses performances le lendemain de son entraînement... Plus une action est préparée par un personnage, plus elle a des chances de réussir.

Concrètement, le MJ peut baisser la difficulté de l'action, ou octroyer un jeton ou un jet de dé supplémentaire (gratuit) à une action qu'il estime bien préparée.

Contourner la difficulté

Une falaise semble trop dure à escalader, n'y a-t-il pas un chemin moins abrupt (même s'il est moins simple à trouver ou plus long à prendre).

Un adversaire semble trop fort à affronter, n'a-t-il pas une faille, un talon d'Achille, ne peut-on pas l'attaquer par surprise, le bluffer, lui faire croire qu'on est trop fort pour lui ?

Communiquer

Voici une règle facultative pour ceux qui veulent jouer très «rôle-play».

Les actions liées à l'éloquence, au baratin, à la communication, ne sont pas jouées au dé, le joueur doit tenir un véritable discours dans un but précis (convaincre, mentir, séduire, etc) ; le meneur jugera de la pertinence de ce discours et en fonction, avisera des réactions du (des) PNJ(s) en prenant en compte sa (leur) psychologie. Un joueur ne peut donc pas octroyer à son personnage une aptitude de communication, il peut la noter comme une caractéristique psychologique (baratineur, menteur, séducteur, meneur, etc) pour orienter son rôle play.

Décrire une action plutôt que de la tester

Certaines actions peuvent se passer de jet de dé (ou d'utilisation de jeton), leur résolution tiendra dans la description faite par le joueur de cette action.

Imaginons une scène où les PJs cherchent un indice dans un lieu.

Méthode 1: faire un test (pas bien)

Le meneur décrit le lieu, le joueur déclare son intention de fouiller le lieu, le meneur décide du test (difficile), le joueur pose un jeton et lance un dé : réussi

Méthode 2 : décrire l'action (bien)

Meneur : tu es entré dans la pièce, il fait sombre, tu distingues un lit, et un petit meuble de chevet juste à côté.

Joueur : je fouille le meuble de fond en comble.

Meneur : tu trouves un livre illustré, trois pièces de monnaie et des chiffons (bref des broutilles)

Joueur : je fouille sous le lit

Meneur : rien d'autre que de la poussière

Joueur : je fouille le lit en enlevant les couvertures, les draps, en inspectant le matelas...

Meneur : tu trouves une enveloppe dissimulée entre les draps et le matelas (bingo, c'est l'Indice que cherchaient les PJs).

