

Un micro système héroïque universel

Par Doc Transfo, pour Manu "Ketzol" Landais

La plupart des jdr ont des règles très similaires : un personnage est défini en associant une probabilité de réussite à différentes actions. Les circonstances peuvent modifier ces probabilités. Le hasard détermine ce qui se passe effectivement.

Social contract and wushu veto

Et si on essayait quelque chose de différent. Prenez votre jeu préféré. Allez au hasard jouons français, disons COPS. Lisez et relisez le. Créez un perso. Et faites un pas en arrière. Vous avez maintenant tout un monde imaginaire, un alter ego et une bonne idée de ce que votre perso est capable ou incapable de faire. D'ailleurs tous les jeux vous le disent : si ça n'a aucune chance de réussir ou si c'est impossible à rater, ne lancez même pas les des. Pour le reste, est bien plutôt que d'utiliser le simulateur fourni avec l'univers essayez donc ne serait ce que le temps d'une partie le micro système héroïque qui suit.

Scene framing

Lorsque d'habitude vous lanceriez des dés... arrangez vous pour que tous les joueurs aient à le faire en même temps, puis ne les lancez pas mais plutôt ...

What is at stake?

Chaque joueur déclare l'action de son personnage. En particulier, il négocie avec le MJ dans les grandes lignes avant de la résoudre ce qui se passe si il réussit et ce qui se passe si il échoue. Evidemment, autant c'est un "avantage" de réussir (par exemple, "je le tue") autant ça doit être un "inconvenient" de rater (par exemple, "je le rate" n'est pas suffisant, mais "il me blesse" ou encore "je tue son otage" peuvent être raisonnable). Une possibilité est d'appliquer dès que possible les mêmes conséquences : par exemple, soit "tu le tues", soit "il te tue". Tiens ça devrait faire réfléchir vos joueurs à deux fois avant de prendre un tel risque.

Conflict resolution

Chaque joueur choisit simultanément secrètement de réussir ou d'échouer (par exemple en mettant dans sa main fermée soit un jeton vert soit un jeton rouge).

On révèle tous les choix. Si tous les joueurs ont choisi de réussir alors tous les personnages échouent. Si tous les joueur ont choisi d'échouer alors tous les personnages échouent. Si au moins un joueur a choisi l'échec pour son personnage, alors ceux qui ont choisi de réussir réussissent effectivement.

Designer's notes

Oui ce système incite au sacrifice, à l'héroïsme. Oui, toute la difficulté, que dis je, l'intérêt, réside dans la phase de déclaration d'intention et des ses deux conséquences possibles qui doivent respecter l'univers et la vision qu'en a la table de jeu. Voila. Bon jeu et que le meilleur perde.

Jeux ≠