

LES RÉGLES OPTIONNELLES Histoires à jouer

(www.histoiresajouer.blogspot.com)



I) LES MALUS

Quelques idées de règles simples pour simuler différents malus physiques ou psychiques que peuvent encourir les personnages et mettre du piment dans vos parties...

a) Un personnage Blessé

- perd des points de vie sur son échelle de santé.

b) Un personnage Fatigué

ou en Malnutrition a le choix entre :

- perdre un point de vie.
- recevoir un malus au jet de dé (la difficulté des actions augmente de 1 cran et lors d'un combat, on soustrait de 1 le total des atouts).

c) Un personnage ayant un Traumatisme psychique

(causé par la peur, un choc émotionnel, etc) a le choix entre :

- perdre un point de vie.
- recevoir un malus au jet de dé.
- recevoir un travers psychique (peur du noir, peur de la magie, peur de se battre, peur des créatures féroces, peur de l'occulte...).

Evidemment :

- tous ces malus sont cumulables.
- il faut prendre en compte les aptitudes des PJs ayant une influence sur ces malus. Courage, Résistance psychique, Jeûner, Résistance à la douleur, etc.

Pour guérir 1 point de :

- **Blessure Physique**, il faut : des soins (bandage/breuvage/médecine) et du repos (8h dans de bonnes conditions / 10h dans des conditions moyennes).
- **Fatigue**, il faut : du repos.
- **Malnutrition**, il faut : se nourrir.
- **Traumatisme psychique**, il faut : des soins psychiques (selon sa nature, le PJ doit faire une action qui lui fasse du bien au moral : parler à un ami, jouer d'un instrument de musique, torturer un gobelin...) et du repos.

II) ÉVOLUER

Vous décidez de faire plus qu'un «one shot», de jouer la suite des aventures de vos personnages et de ce fait, aimeriez les voir évoluer au fil des parties.

Dans Histoires à jouer, l'évolution d'un personnage se caractérise par l'acquisition d'une nouvelle aptitude ou par le remplacement d'une aptitude par une autre.

a) Acquérir une nouvelle aptitude

Tous les deux scénarios, un personnage peut gagner une nouvelle aptitude.

- À la fin d'une aventure, il choisit parmi les actions qu'il aura entrepris une nouvelle aptitude. Cette aptitude sera en phase d'apprentissage lors de la prochaine aventure.

Ex : *Durant l'aventure, Tael a chanté (alors que ce n'est pas son fort) devant un petit public de villageois. À la fin du scénario, il déclare vouloir apprendre le chant (le joueur note sur sa fiche Chant en apprentissage).*

- Lors du scénario suivant, il devra à nouveau entreprendre des actions en rapport avec l'aptitude en apprentissage. À la fin de l'aventure il possédera cette aptitude de façon définitive.

Ex : *Durant l'aventure suivante, Tael a encore chanté devant un public, il pourra noter Chant dans sa liste d'aptitudes à la fin de la partie.*

NB : L'aptitude en apprentissage n'apporte aucun bonus d'action.

b) Remplacer une aptitude

Un personnage peut renoncer à une aptitude (il le déclare en début d'aventure) pour en obtenir une nouvelle (à la fin de l'aventure).

Durant l'aventure :

- il ne doit pas faire usage de l'aptitude à laquelle il renonce.
- il doit entreprendre une ou plusieurs actions en rapport avec l'aptitude qu'il convoite (cette aptitude étant en apprentissage, il n'aura aucun bonus).

Ex : *Tael déclare en début d'aventure vouloir renoncer à son aptitude «Chant» pour la remplacer par l'aptitude «lancer de couteau». Durant l'aventure, il ne fait pas usage de son chant mais par contre lancera le couteau à plusieurs reprises (pour chasser le lapin et tenter de blesser un adversaire). À la fin de l'aventure il pourra remplacer Chant par Lancer de couteau.*

Les aptitudes plafonnées

Un personnage ne peut avoir plus de 5 aptitudes ordinaires (non-magiques) et 5 aptitudes magiques.