



Manifeste

RVB est un système de jeu de rôle simple et orienté vers les actions héroïques.

Bien souvent, dans les systèmes de jdr, les personnages ont un niveau de compétence plus ou moins élevé qui fait qu'ils peuvent se confronter à une adversité plus ou moins forte. Il est alors difficile de ménager des moments où ils peinent face à une adversité modérée et des moments où ils sont incroyablement héroïques. Les probabilités en font des héros forts ou faibles mais globalement moyens.

Un système à dé unique favorisera l'imprévu et le dynamisme mais ajoutera du chaos. Un système à dés multiples sera bien plus lisse mais aussi avec moins de surprise.

L'une des solutions est d'espérer que les joueurs auront de la chance aux dés, l'autre est de leur attribuer des points d'héroïsme sous une forme ou autre.

C'est en quelque sorte l'option choisie par RVB, à la différence l'action héroïque n'est pas une exception à la règle, mais un choix des joueurs dans la prise de risque et la gestion de leurs ressources tout au long de la partie. Elles leur permettront de triompher de situations d'envergure à certains moments du scénario, sans avoir les moyens de se conduire comme des demi-dieux le reste du temps.

Règles générales : miser des dés

Chaque joueur possède des dés de physique (ses points de vie), d'endurance et d'héroïsme (sa capacité à mener des actions d'éclat). Il possède également des traits qui listent ses capacités et particularités. RVB nécessite des dés à 10 faces qui rendent l'évaluation des risques plus faciles pour les joueurs mais pourrait très bien fonctionner avec tout autre dé.

Pour résoudre une action, le joueur se voit opposer une difficulté et un nombre de réussites à obtenir. Il choisit combien de dés et quel type de dés il va miser pour réaliser l'action. Une fois tirés, les dés inférieurs ou égaux à la difficulté sont perdus et comptent comme un échec. Les dés supérieurs comptent comme des réussites et sont restitués au joueur à la fin de l'action.

Les dés rouges donnent une réussite automatique. En revanche, ils tiennent lieu de points de vie et en cas d'échec, le dé perdu signifie que le personnage est blessé.

Le nombre de réussites pour défaire l'adversité doit être obtenu en une seule fois. Il n'y a donc qu'un seul tirage de dés pour résoudre une action afin d'éviter notamment les situations où les joueurs rechignent à agir pour ménager leurs ressources en dés. Le joueur sait ce qu'il mise et ce qu'il risque.

Les dés misés par les joueurs sont tirés en secret par le meneur qui est le seul à connaître le résultat du tirage. Il interprète ensuite par la narration les résultats en fonction des tirages. L'action étant

décrite au fur et à mesure que les dés sont égrainés. Les dés perdus sont des actions qui se passent mal. Le meneur décrit une situation ou l'action du joueur échoue et défausse le dé perdant puis décrit l'action suivante et lui donne une résolution en fonction des dés en échec ou en réussite qu'il a à disposition. Le mieux est de conserver pour la fin de la narration les réussites de dés rouges pour la fin et de mixer les échecs et les réussites des autres dés.

En cas de combat contre un groupe ou un ennemi particulièrement puissant, on peut décider que le tirage peut être étalé sur plusieurs tours, cela permet de manipuler un nombre restreint de dés à chaque fois et d'étaler un peu la narration. Entre chaque tour, les joueurs ne récupèrent pas de dé ni ne sont tenus au courant de leurs réussites de telle sorte qu'ils ne disposent pas de plus d'informations que sur un tour normal. Au cas où ils obtiennent malgré tout suffisamment de réussites avant le déroulement de tous les tours, il n'est pas nécessaire de faire jouer le dernier tour, c'est le seul avantage qu'ils peuvent obtenir du découpage de l'action en plusieurs tours.

Fixer la difficulté

La difficulté et le nombre de réussites à obtenir sont définies par le meneur en fonction de ce qu'il estime adapté. Il prend en compte les niveaux relatifs et l'équipement des protagonistes. Attaquer des gardes à mains nues pour s'échapper de prison est beaucoup plus difficile que de les attaquer lors d'une embuscade quand on est équipé. Les traits liés aux compétences jouent également. Un personnage qui aurait un trait « duelliste » aura une difficulté plus faible qu'un autre s'il doit se battre en duel.

Le nombre de réussites à obtenir est fonction de la durée souhaitée pour la scène. Si les personnages sont confrontés à une importante masse de sbires, la difficulté peut-être réduite mais le nombre de réussites requises important.

Cela permet notamment de rendre certains choix d'action coûteux. Un groupe de héros surpuissant peut bien attaquer toute la troupe de l'ennemi qui passe par là, la difficulté est (disons 3) mais s'ils doivent miser 20 dés pour avoir une chance de réussir, il en perdront probablement 6 dans l'opération sans être certain d'en gagner plus.

Leur nombre de dés ainsi réduit les laissera démunis quand il faudra abattre le boss de fin de niveau.

En cas de réussite

Si les joueurs réussissent leur action, l'adversité est vaincue. Le meneur est libre de choisir comment, l'adversité peut être physiquement défaite, s'enfuir, se rendre...

En cas d'échec

En cas d'échec, le meneur peut laisser une porte de sortie aux joueurs dans sa description (fuite, reddition, inconscience, mort...) en plus des éventuels dés rouges perdus. Si les joueurs veulent continuer l'action, ils devront miser de nouveau des dés pour un second round face à une opposition de difficulté identique.

Le meneur pourra alors imposer des couleurs de dés à miser (au moins un dé rouge par exemple) pour faire monter les enjeux. La règle qui établit qu'un dé rouge donne une réussite automatique n'est alors pas appliquée. Les joueurs finiront sans doute par vaincre mais perdront potentiellement plus de dés et risqueront d'être blessés.

Récupération des dés de physique et d'endurance

Les dés de physique nécessitent des soins pour être récupérés. Les traits médecine et l'accès à des équipements adhoc permettent de définir si les soins se passent bien ou non. En fonction du type d'univers et du type d'ambiance de la partie, ces valeurs peuvent varier.

Le temps de récupération si le tirage de soins est réussi est le suivant (en fonction du nombre de dés possédés) :

Physique :

[1 mois] [1 semaine] [1 jour] [1 heure] [10 minute]

Endurance :

[1 jour] [1 heure] [10 minutes] [1 minute][10 secondes]

Rétribution en dés d'héroïsme (dés bleus)

A la fin d'une action ou d'une partie, le meneur donne des dés d'héroïsme en fonction de la qualité de la description du joueur et de la cohérence de leur action. Il prend en compte la qualité du jeu, en fonction de ce qui lui importe. La rétribution en dés d'héroïsme est liée à la qualité du jeu et non pas au succès de l'action. Une belle scène de défaite peut donner lieu à une généreuse distribution de dés bleus.

Un barème indicatif est :

- +1 dé pour l'utilisation d'un trait dans la description ;
- +1 dé pour une description fouillée et inventive
- +1 dé pour une action décisive ou particulièrement dans l'esprit de la partie ou du personnage.

On peut gagner des dés d'héroïsme au-delà de son montant initial, ce qui n'est pas possible avec les autres caractéristiques.

L'idée est pour le joueur d'accumuler des dés d'héroïsme lors des actions mineures pour réussir plus tard les actions particulièrement difficiles du scénario. Cela permet de reproduire le mécanisme d'une narration héroïque. Les personnages, sont confrontés à des enjeux d'importance limitée, des revers, des difficultés et peuvent à la fin triompher d'une opposition majeure.

À noter que la défaite n'interdit pas de récupérer des dés d'héroïsme, des joueurs qui interprètent l'amertume de la défaite, le désir de revanche pourront gagner des points d'héroïsme. Le dé d'héroïsme récompense la qualité narrative, pas le succès.

Les traits

Les traits peuvent caractériser des particularités positives, négatives ou neutres. Ils concernent les capacités physiques, compétences, caractère, équipement, etc.

Lorsque le personnage décrit une action en exploitant un de ses traits, le meneur peut lui octroyer des dés d'héroïsme après son tirage.

Donc par défaut les personnages savent a peu près tout faire, mais ceux qui mettent leur talent à profit récupéreront des points d'héroïsme. Le meneur peut toujours interdire à un joueur de mener

une action si elle requiert une compétence trop spécifique et manifestement hors de sa portée (comme réparer une machine à voyager dans le temps pour un homme des cavernes).

Si les personnages essaient de réaliser une action dans laquelle ils n'ont aucun trait ou pire qui est contraire à leur traits, ils pourront réussir l'action mais devront acheter leur succès avec des dés bleus selon un montant fixé par le meneur.

RVB reste très simple dans le domaine des compétences. La façon dont un joueur peut vouloir mettre à profit un trait peut lui faire ou non gagner des dés d'héroïsme. Par exemple, un joueur qui explique comment il se débrouille pour épier la conversation des pnjs pourra non seulement avoir l'information qu'il souhaite mais aussi récupérer un précieux dé bleu qu'un joueur qui dira juste : « j'écoute leur conversation ».

Le matos

Le matériel possédé est pris en compte par le meneur dans la définition de la difficulté. Il peut argumenter auprès des joueurs pourquoi la difficulté est plus ou moins importante. Les armes fonctionnent ensuite comme des traits.

Si un personnage utilise toujours le même trait avec la même description, le meneur peut s'abstenir de lui octroyer des dés bleus. À noter qu'un trait négatif peut être tout aussi rémunérateur en dés bleus qu'un trait positif. Si un joueur est armé d'un simple vieux bâton de marche face à un ennemi armé d'un sabre de grande qualité, le joueur peut expliquer comment il fait pour qu'il ne soit pas tranché net ou au contraire décrire un revers (le bâton se fait trancher et il attaque avec une moitié dans chaque main) pour faire valoir le trait.

Pouvoirs divers et variés

En fonction de l'univers, les personnages peuvent disposer de pouvoir divers et variés (magie, objets spéciaux, talents exceptionnels). La modalité de leur utilisation peut être fixée en fonction de ce qui correspond le mieux :

- Nombre d'utilisations limité: le pouvoir ne peut être utilisé qu'un nombre limité de fois dans un délai défini ou a besoin d'être rechargé
- Sacrifice de dés non misés : la perte automatique de dés non misés permet de déclencher le pouvoir.

Un pouvoir doit être annoncé avant que les joueurs sachent s'ils ont échoué ou non. Il permet de sauver le ou les dés le plus précieux (dans l'ordre : rouge, vert ou bleu) parmi les dés en échec.

Actions coordonnées

En cas d'actions groupées, les joueurs peuvent mettre leurs dés en commun contre une menace. L'action est alors résolue par tous les joueurs en même temps contre la même adversité.

Action en opposition entre PJ

Si deux pjs s'affrontent, ils misent le nombre de dés de leur choix. Ils comparent les réussites en commençant par la plus importante. Le joueur qui est le seul à avoir la valeur la plus élevée, marque une réussite, l'autre joueur perd son dé dont la valeur est la plus faible. En cas d'égalité, les deux dés à égalité sont perdus.

On déroule tous les dés tirés en comptant le nombre de réussites et on fait le solde des deux. Celui qui a le plus grand nombre de réussites emporte le tour (et aura probablement fait perdre beaucoup de dés à son adversaire).

Dans le cas où l'affrontement se déroule dans des conditions inéquitables, la difficulté peut être différente pour chaque joueur.

Fiche de personnage

matériel & pouvoirs																																						
<p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">physique</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold; font-size: 0.8em;">guérison</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <tr> <td style="padding: 2px;">dés</td> <td style="padding: 2px;">0</td><td style="padding: 2px;">1</td><td style="padding: 2px;">2</td><td style="padding: 2px;">3</td><td style="padding: 2px;">4</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">7</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">difficulté</td> <td style="padding: 2px;">9</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">7</td><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">4</td><td style="padding: 2px;">3</td><td style="padding: 2px;">2</td> </tr> </table> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid red; margin: 5px 0;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> max ♥ actuel </div>	dés	0	1	2	3	4	5	6	7	difficulté	9	8	7	6	5	4	3	2	<p style="text-align: center; color: green; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">endurance</p> <p style="text-align: center; color: green; font-weight: bold; font-size: 0.8em;">repos</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 0.8em;"> <tr> <td style="padding: 2px;">dés</td> <td style="padding: 2px;">0</td><td style="padding: 2px;">1</td><td style="padding: 2px;">2</td><td style="padding: 2px;">3</td><td style="padding: 2px;">4</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">7</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">durée</td> <td style="padding: 2px;">3h</td><td style="padding: 2px;">1h</td><td style="padding: 2px;">4h</td><td style="padding: 2px;">1h</td><td style="padding: 2px;">1/2h</td><td style="padding: 2px;">15mn</td><td style="padding: 2px;">5mn</td><td style="padding: 2px;">1mn</td> </tr> </table> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid green; margin: 5px 0;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> max ⚡ actuel </div>	dés	0	1	2	3	4	5	6	7	durée	3h	1h	4h	1h	1/2h	15mn	5mn	1mn	<p style="text-align: center; color: blue; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">héroïsme</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid blue; margin: 10px 0;"/> <div style="text-align: center; color: blue; font-size: 1.5em;">★</div>
dés	0	1	2	3	4	5	6	7																														
difficulté	9	8	7	6	5	4	3	2																														
dés	0	1	2	3	4	5	6	7																														
durée	3h	1h	4h	1h	1/2h	15mn	5mn	1mn																														
traits																																						

Le personnage est défini par trois caractéristiques et un ensemble de traits. La valeur chiffrée de chaque caractéristique correspond à un nombre de dés dont le joueur dispose pour entreprendre une action.

Les caractéristiques

- * Physique (dés rouges) : les dés de physiques correspondent aux points de vie. S'ils sont tous perdus, le personnage est hors combat. Ils se récupèrent suite à une action de soin.
- * Endurance (dés verts) : les dés d'endurance correspondent la fatigue du personnage. S'ils sont tous perdus, le personnage tombe d'épuisement et ne plus rien faire. Le personnage doit se reposer pour récupérer des dés d'endurance. En cas de combat, les dés d'endurance correspondent aussi à des blessures sans gravité.
- * Héroïsme (dés bleus) : les dés d'héroïsme se gagnent à la discrétion du meneur en récompense de belles actions,, belles descriptions et mise en valeur des traits du personnage etc.

Les traits

Les traits sont notés dans la partie inférieure de la fiche.

Le matériel et pouvoir

Le matériel est noté dans le coin supérieur de la fiche.

Inaction du PJ

Si un pj ne mise aucun dé contre une menace ou qu'il est totalement pris au dépourvu, le meneur tire tous les dés de physique contre la difficulté.