



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 restent prudents 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 surprises.

L'une des solutions pour lisser ces situations est d'espérer que les joueurs auront de la chance aux dés, ou 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.

Caractéristiques

Chaque personnage est caractérisé par des dés de vie (ses points de vie), d'énergie et d'héroïsme. 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 facile pour les joueurs mais pourrait très bien fonctionner avec tout autre dé.

Déroulement du tour

Annonce d'objectif

Pour résoudre une action, les joueurs vont décrire un objectif. Par exemple : neutraliser les gardes sans leur laisser la possibilité de donner l'alarme. Le meneur leur oppose alors une difficulté et un nombre de réussites à obtenir.

Le meneur annoncera par exemple : 7 réussites de difficulté 5 pour vaincre les gardes discrètement.

Cette annonce d'objectif est collective. Elle concerne la totalité des personnages qui sont partie prenante de l'action. C'est donc la totalité des tirages qui doit permettre d'obtenir ce résultat.

Mise de dés

Chaque joueur choisit combien les dés qu'il va miser pour réaliser l'action. Il en mise autant qu'il veut et de n'importe quel type. Les dés sont jetés secrètement par le meneur. Les dés strictement

supérieurs à la difficulté sont considérés comme des réussites. Les dés inférieurs ou égaux comme des échecs.

Les joueurs ignorent les résultats de leur mise, c'est le meneur qui tient le compte des tirages de façon secrète. Ainsi à la fin de la phase de mise, le meneur sait déjà si l'action est réussie mais les joueurs l'ignorent.



Figure 1: Exemple de trieur de dés qui facilite le travail du meneur.

À eux de miser plus ou moins de dés en fonction de leur envie de réussir absolument une action. Le meneur va compter le nombre de réussites et d'échecs en fonction des couleurs de dés.

Particularité des dés

Les dés rouges ou dés de vie donnent une réussite automatique quel que soit leur résultat. En revanche, ils tiennent lieu de points de vie. En cas de tirage en échec, le est dé perdu ce qui signifie que le personnage est blessé. Si le dé est en réussite, il est restitué au joueur.

Les dés verts ou dés d'énergie donnent une réussite ils comptent comme une réussite et sont restitués. S'ils sont en échec, ils sont perdus et ne donnent pas de réussite.

Les dés bleus ou dés d'héroïsme donnent également une réussite s'ils sont en succès mais ils sont systématiquement perdus.

Narration de l'action

Le meneur 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 en plusieurs phases. Il décrit les actions, demande aux PJ ce qu'ils tentent de faire.

Les joueurs doivent décrire le détail de leurs actions en tenant compte de leur mise. S'ils ont misé peu de dés, ils devront se cantonner à des actions peu spectaculaires ou soutenant l'action principale d'un joueur ayant misé plus de dés. S'ils n'ont misé aucun dé rouge et donc refusé le risque d'être blessé, ils devront décrire des actions prudentes et mesurées.

Les dés perdus sont des actions qui se passent mal. Le meneur décrit une situation ou l'action du joueur échoue et défause 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 majeur, le meneur 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. Dans ce cas, les joueurs ne récupèrent pas de dé ni ne sont tenus au courant de leurs réussites entre chaque tour de telle sorte qu'ils ne disposent pas de plus d'informations que sur un tour normal. S'ils obtiennent le nombre de réussites nécessaires avant le déroulement de tous les tours prévus, le meneur arrête l'action. C'est le seul avantage qu'ils peuvent obtenir du découpage de l'action en plusieurs tours.

Fixer la difficulté

Seuil de 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 et la situation. Dans notre exemple de l'attaque des gardes, il est plus facile de les neutraliser sans chercher à rester discrets.

Le meneur tient également compte des plans échafaudés par les pjs. S'ils ont réfléchi à attendre un moment propice, fait diversion etc... Alors, le tirage sera plus facile que s'ils foncent dans le tas.

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.

Il est possible de fixer une difficulté différente pour chaque pj en fonction de critères qui lui sont propres comme un pouvoir ou équipement spécifique, trait particulier etc...

Nombre de réussites

Le nombre de réussites à obtenir participe à fixer la difficulté. Le meneur doit évaluer si la scène sera longue ou si c'est une scène courte et dynamique.

Cela permet notamment de rendre certains choix d'action coûteux. Un groupe de héros surpuissant peut bien attaquer toute une troupe de sbires de l'ennemi qui passe par là. La difficulté est modérée (disons 3) mais s'ils doivent obtenir 10 réussites, il leur faudra miser une vingtaine de dés pour avoir une bonne chance de réussir. Ils en perdront probablement aux alentours de 6 dans l'opération sans être certain d'en gagner plus. En termes d'accumulation de puissance, l'opération ne sera pas intéressante.

Leur nombre de dés ainsi réduit les laissera démunis quand il faudra abattre le boss de fin de niveau. Face à celui-ci, ou toute scène épique marquante, les personnages sortiront de l'épreuve avec bien moins de dés que lorsqu'ils y sont rentrés.

Imposer des types de dés

Le meneur peut imposer la mise de certains dés en fonction de l'objectif décrit par les joueurs ou par l'importance de la scène. Par exemple, prendre de vitesse le garde pour sauter au corps à corps et glisser sa dague entre deux pièces d'armure nécessitera de mise au moins un dé rouge.

Résolution

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. Il peut également décrire une réussite partielle. Dans notre exemple des gardes à neutraliser silencieusement, les gardes sont terrassés mais les bruits de la bataille ont été entendus si l'échec est sur le fil, ou en cas d'échec marqué, l'un d'entre-eux est parvenu à sonner le tocsin.

Si les joueurs refusent l'échec et veulent continuer l'action, le meneur peut les autoriser à miser de nouveau des dés pour un second tour face à une opposition de difficulté identique.

Le meneur pourra augmenter l'enjeu en imposant des couleurs de dés à miser (au moins un dé rouge par joueur par exemple) pour faire monter les enjeux. Le meneur est également libre de suspendre 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.

Perte des dés

Si un personnage perd tous ses dés rouges (dés de vie), il meurt.

Si un personnage perd tous ses dés vert (dés d'énergie), il s'effondre d'épuisement.

Il n'arrive rien de particulier à un personnage qui perd tous ses dés bleus.

Récupération des dés de physique et d'endurance

Récupération des dés de vie (rouge)

Les dés de vie (dés rouges) 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.

Récupération des dés d'énergie (vert)

Les dés d'énergie (dés verts) nécessitent du repos pour être récupérés.

Temps de récupération

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

Vie :

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

Énergie:

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

Les personnages sont déterminés par des niveaux de base de vie et d'énergie. Ils peuvent monter au-dessus par le jeu des conversions de dés mais ils ne peuvent récupérer par le repos et les soins que leur niveau de base. En cas de perte de dé rouge ou vert, ce sont les dés de base, donc récupérable qui sont perdus en premier.

Ainsi un personnage avec 2 dés de vie et 3 dés d'énergie de base et qui possède 1 dé rouge supplémentaire et 1 dé vert pourra perdre et récupérer 3 dés d'énergies. S'il en perd 4, alors le dé

vert supplémentaire est définitivement perdu. Le personnage a perdu son élan héroïque qui lui a permis de faire face à des situations exceptionnelles.

Rétribution en dés d'héroïsme (dés bleus)

À 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.

-1 dé pour une description ne correspondant pas à la mise des dés.

L'idée est pour le joueur d'accumuler des dés d'héroïsme lors des actions mineures en favorisant la mise de dés verts facilement récupérables pour accumuler des dés pour être capable, plus tard de mener des actions particulièrement héroïques.

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. Ils n'ont pas intérêt à sortir les grands moyens face à des antagonistes mineurs.

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.

Conversion de dés

Chaque joueur ne peut pas cumuler plus de 5 dés bleus. Au 6ème dé bleu obtenu, le joueur doit en défausser 2 pour les convertir en un dé vert supplémentaire. De la même façon, deux dés verts peuvent être convertis en un dé rouge. Un personnage ne peut pas avoir plus de 2 fois plus de dés verts qu'il n'a de dés rouges et doit faire conversions nécessaires pour conserver l'équilibre.

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 à 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 leurs traits, ils pourront réussir l'action mais devront acheter leur succès en sacrifiant des dés bleus selon un montant fixé par le meneur. Les dés bleus sacrifiés ne sont pas lancés, ils sont juste perdus pour compenser.

A l'inverse un personnage qui s'appuie sur ses talents et son imagination pourra gagner des dés d'héroïsme.

Matériel

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 vieux bâton de marche et combat 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.

Expérience

Après avoir vaincu une forte adversité de type boss de fin de niveau, les pjs finiront avec peu de dés. Le moment épique est un moment qui va drainer leur réserve de puissance. Pour néanmoins les faire progresser, ils pourront néanmoins être récompensés avec des améliorations de leur base de dés, de nouveaux pouvoirs ou capacités et de nouveaux traits.

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.

Action en opposition entre PJ

Si deux pjs s'affrontent, ils misent le nombre de dés de leur choix. Ils comparent les réussites deux à deux 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

| | | |
|--|--|---|
| | |  max  |
| <div style="border: 2px solid red; padding: 10px; text-align: center;"><p>vie</p><hr/><p>base  actuel</p></div> | <div style="border: 2px solid green; padding: 10px; text-align: center;"><p>énergie</p><hr/><p>base  actuel</p></div> | <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; text-align: center;"><p>héroïsme</p><hr/><p>actuel</p></div> |
| | | |

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

- Vie (dés rouges) : les dés de vie correspondent aux points de vie. S'ils sont tous perdus, le personnage meurt. Des actions de soin sont nécessaires pour les récupérer.
- Énergie (dés verts) : les dés d'énergie correspondent la fatigue du personnage. S'ils sont tous perdus, le personnage tombe d'épuisement et ne peut plus rien faire. Le personnage doit se reposer pour récupérer des dés verts d'énergie. En cas de combat, les dés d'énergie 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, matériel et pouvoirs

Tous ces éléments sont notés dans la partie inférieure de la fiche.

Inaction d'un PJ

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

Luk, système RVB v4, février 2024

Copyright: cette oeuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://artlibre.org>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>