



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 surprise.

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.

Déroulement du tour : miser des dés

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 mais il pourrait très bien fonctionner avec tout autre dé.

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 ainsi qu'une rétribution à la fin de la scène.

Le meneur annoncera par exemple : 7 réussites de difficulté 5 pour vaincre les gardes discrètement. Les dés strictement supérieurs à la difficulté sont considérés comme des réussites. Les dés inférieurs ou égaux comme des échecs.

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.

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 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

Les dés sont mis en colonne avec d'un côté ceux en réussite et de l'autre ceux en échec. Avec notre exemples d'une difficulté de 5 avec 7 réussites les mises et les réussites pourraient être :

Snawa		Oscar		Kitok		Quini		Pepper	
Echec	Réussite	Echec	Réussite	Echec	Réussite	Echec	Réussite	Echec	Réussite
3				8	5	1			8
	6	2					6	4	
	9	3							
			7						

La narration commence par la ligne du haut, chaque personnage peut raconter comment il participe à l'action car tous ont misé un dé. Snawa, Kitok et Quini prendront un revers sur leur action. À la seconde phase, Kitok est déjà hors du coup car le joueur n'a misé qu'un seul dé. Oscar est blessé car il perd un dé rouge, le dé compte malgré tout comme une réussite pour le décompte global. A la troisième phase, Il n'y a plus que Snawa et Oscar qui agissent. À ce stade, il n'est pas interdit de décrire ce que les autres personnages font mais les joueurs ne peuvent rien faire de décisif (ils peuvent par exemple ferrailler avec un adversaire sans que rien de particulier ne survienne). Pour la dernière phase, c'est Oscar qui finalisera l'action avec un succès puisque les joueurs ont obtenu 7 réussites tout pile mais en réalité, il faut en compter une de plus.

Aux joueurs donc 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.

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 dé d'héroïsme donnent également une réussite s'ils sont en succès mais ils sont systématiquement perdus.

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. Lors des premières phases, tous les joueurs qui ont misé des dés auront des actions. Au fur et à mesure des phases, seuls les joueurs qui ont misé le plus de dés sont au centre de l'action. Le meneur doit donc veiller à construire une narration qui tienne compte de ce déséquilibre.

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 ordonné après le tirage.

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 leurs dés et ne sont tenus au courant de leurs réussites entre chaque tour. Ainsi, ils ne disposent pas d'un surplus d'informations que lors d'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

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.

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 sera important.

Fixer la rétribution en dés d'héroïsme (dé bleu)

Au démarrage d'une action le meneur fixe une rétribution en dés bleus en fonction de l'importance narrative de la scène. Ainsi, une fois l'action résolue, qu'elle soit une réussite ou un échec, le meneur donne des dés bleus correspondant à la rétribution annoncée.

Il peut ensuite donner des dés en plus 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.

Cela permet notamment de rendre certains choix d'action coûteux. Un groupe de héros surpuissant peut bien attaquer la milice de paysans qui passe par là sans autre motif que de se défouler. La difficulté sera modérée (disons 3) mais s'ils doivent miser 20 dés pour avoir une bonne chance de réussir, il en perdront probablement aux alentours de 6 dans l'opération sans être certain d'en gagner plus. Et en face le meneur peut fixer une rétribution faible s'il estime que la scène n'apporte rien à l'histoire et ne correspond pas aux personnages et au contexte. Dans ce cas, la scène laissera les joueurs moins puissants qu'avant de s'y lancer.

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.

A l'issue d'une scène épique marquante, les personnages sortiront de l'épreuve avec bien moins de dés que lorsqu'ils y sont rentrés. Ils pourront néanmoins être récompensés avec des améliorations de leur base de dés, de nouveaux pouvoirs ou capacités et de nouveaux traits.

Imposer certains 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.

Déclencher des pouvoirs et capacités

Les personnages peuvent disposer de pouvoirs ou de capacités spéciales. Les joueurs peuvent décider de l'activer avant que le meneur interprète un résultat de dé. La valeur du dé est alors augmentée de la valeur du pouvoir ou de la capacité.

Certaines capacités ou pouvoir peuvent également modifier les règles des dés : les dés verts sont comptés comme des réussites mais sont perdus, décider qu'un dé rouge est forcément perdu (et encaisser une blessure), donne deux ou trois réussites...

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, 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. Ils repartent de 0 comme si la première scène d'action n'avait pas eu lieu.

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. Les joueurs finiront sans doute par vaincre mais perdront potentiellement plus de dés et risqueront d'être blessés.

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.

Il n'est possible de convertir que des dés verts surnuméraires (obtenus par conversion de dés bleus et supérieur à la valeur de base du personnage). En revanche, tous les dés bleus peuvent être convertis.

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.

Dés de base et dés surnuméraires

Les personnages sont déterminés par des niveaux de base de vie (dés rouges) et d'énergie (dés verts). En convertissant des dés d'héroïsme (dés bleus), les personnages peuvent bénéficier de plus de dés que leur niveau de base mais ils ne peuvent pas les récupérer par le repos et les soins. Seuls leurs dés de base le sont.

En cas de perte de dé rouge ou vert, la récupération fonctionne sur les derniers dés perdus. Les dés surnuméraires sont donc dépensés en premier. En terme de description, la perte d'un dé rouge surnuméraire ne donne pas lieu à une vraie blessure mais décrit un coup violent, la mort qui passe très près...

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

Récupération des dés de physique et d'endurance

Les dés de vie (dés rouges) nécessitent une action de 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.

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

Le temps de récupération si le tirage de soins est réussi est le suivant, en fonction du nombre de la valeur de base des 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 traits

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

Il n'y a pas à proprement parler de lancé de dé pour réaliser ce type d'action. En revanche, le joueur devra payer son action en dépensant des dés d'héroïsmes (dés bleus) s'il n'a aucun trait correspondant ou pire si il a un trait contraire à l'action entreprise.

En revanche, lorsque le personnage décrit une action en exploitant un de ses traits ou en soignant sa description, 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 ou n'en perdront pas. 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).

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 décrire 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 ou octroie un bonus à un dé ou plusieurs dés en échec dont le montant est le plus élevé.





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 
vie base  actuel	énergie base  actuel	héroïsme actuel

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

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 ses dés de physique contre la difficulté.

Luk, système RVB v5, mai 2026

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>