



Manifeste

RVB est un système de jeu de rôle simple et orienté action héroïque.

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 prennent des revers face à une adversité modérée et des moments où ils sont incroyablement héroïques. Les probabilités en font des héros forts ou faible 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 sans 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.

Un point important est que la capacité des joueurs à bien interpréter leurs personnages va leur octroyer ces précieuses ressources. 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.

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 dé 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 conservés par le joueur.

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.

En cas de combat contre un groupe ou un ennemi particulièrement puissant, on peut décider que le nombre de réussites requises peut être diminué au fur et à mesure des tours. Ceci dit l'un des principes de RVB est de faire un tirage pour une action dans sa globalité plutôt que d'enchaîner les tours. On pourrait tout autant augmenter la difficulté pour forcer les joueurs à miser plus de dés.

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 les résultats en fonction des tirages par la narration. 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 se passe 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 les réussites de dés rouges pour la fin et de mixer les échecs et les 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) 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 identique.

Le meneur pourra alors imposer des couleurs de dés à miser (au moins un dé rouge par exemple) pour faire monter les enjeux. Les joueurs finiront sans doute par vaincre mais perdront potentiellement plus de dés et risqueront d'être blessés.

Rétribution en dés d'héroïsme

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. Il prend en compte la qualité du jeu, en fonction de ce qui lui importe.

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 pour réussir 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.

Les traits

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

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 n'aura pas.

Le matos

Le matériel est décrit par des bonus qui s'appliquent à un seul dé pour chaque équipement. C'est le dé en échec le plus élevé auquel le bonus sera appliqué. Ces bonus peuvent ne s'appliquer qu'à certaines couleurs de dés. Par exemple un couteau nécessitant de venir au contact, ne s'appliquera que sur un dé rouge parce qu'il offre un avantage mais nécessite aussi de prendre un risque.

Par exemple, un personnage qui a une arme +1, ajoutera 1 au résultat du dé en échec dont le montant est le plus élevé.

Si le personnage a également une armure à +1, il pourra ajouter +1 au dé rouge ou vert en échec avec le montant le plus élevé.

Quand un pnj (qui ne tire pas de dé) a également des équipements, la difficulté doit refléter l'avantage offert par celui-ci.

Actions coordonnées

En cas d'actions groupées, les joueurs peuvent mettre leurs dés en commun contre une menace. Si la menace importante est un autre groupe, il est possible de réduire les points de vie de l'adversité en plusieurs tours. 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

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. 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

Le matériel est noté dans le coin supérieur droit de la fiche. Il comporte une ligne pour le nom, une pour le bonus et trois carres rouge, verte et bleue pour cocher la couleur de dés sur lesquels le bonus de l'arme peut s'appliquer.

| | | | | | | | |
|--|---|--|-------|-------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | _____ | _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| physique guérison dés 0 1 2 3 4 5 6 7 difficulté 9 8 7 6 5 4 3 2 max  actuel | endurance repos dés 0 1 2 3 4 5 6 7 durée 3j 1j 4h 1h 1/2h 15mn 5mn 1mn max  actuel | héroïsme  | | | | | |
| _____ | _____ | _____ | | | | | |
| _____ | _____ | _____ | | | | | |
| _____ | _____ | _____ | | | | | |

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 de l'opposition.

Récupération des dés de physique et d'endurance

Les dés de physique nécessite 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]

Luk, système RVB v1, avril 2020

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>