

The Legend of Zelda
Carnival of Time



R U L E S O F W I S D O M

Un jeu de rôle papier créé par
Alexis "Nui" Rivière

Avertissement

The Legend Of Zelda est une licence détenue par Nintendo, et l'auteur reconnaît ne pas en avoir les droits d'exploitation. Carnival Of Time est un simple hommage à la série, réalisé par un fan pour des fans. Il ne génère aucun revenu, ne concurrence à ce jour aucun produit officiel, et son partage peut cesser à tout moment sur demande des ayant-droits.

Ce livre n'est pas tout public. Il présente un contenu imagé incluant nudité, violence et épouvante qui pourrait heurter la sensibilité des plus jeunes. Ainsi sa lecture est déconseillée aux moins de 12 ans.



Préface

Le jeu de rôle auquel est dédié cet ouvrage est un produit du coeur. D'abord conçu pour un usage personnel en 2015, la décision de tout consigner dans des documents propres et ouverts à une plus large communauté est venue tardivement, et a occasionné son lot de doutes et de défis à relever.

Bien qu'il s'agisse évidemment d'un hommage à la série phare de Nintendo, merci de ne pas faire d'amalgame. Carnival Of Time est une proposition de jeu originale qui prend ses libertés et dont l'intérêt ne se résume pas à celui de l'univers qu'il emprunte. Avec lui, j'espère convaincre aussi bien les fanatiques du héros au bonnet vert que celles et ceux qui croient qu'il s'appelle Zelda.

En bref, peu importe vos antécédents. À partir du moment où vous êtes enthousiaste à l'idée de délirer entre amis autour d'une fiction commune et de lancer de dés, vous êtes à la bonne adresse. En vous remerciant pour le temps que vous investirez à parcourir ces pages, je vous souhaite à toutes et tous une excellente lecture.

Sommaire

1 > Présentation	6	4 > Influence divine	38
Définition	6	Vertus	38
Carnival Of Time	6	Concept	38
Jeu de rôle	7	Force	42
Zelda Majora's Mask	9	Sagesse	44
Intention	11	Courage	46
Cible	11	Profils	48
Philosophie de jeu	11	Équilibre	50
Progression du récit	13	Physique	52
Prérequis	14	Mental	54
Organisation	14	Âme	56
Matériel	14	Vice	58
Jeu à distance	15	Activation	59
		Fonctionnement	59
2 > Le système Yaht-6	16	5 > Personnages	62
Jets de dés	16	Bonus et Malus	63
Principe	16	Introduction	63
Lecture	16	Liste des Bonus	66
Flexibilité	17	Liste des Malus	69
Attributs	19	Races	72
Puissance	20	Définition	72
Magie	20	Liste	73
Dextérité	21	Création de personnage	86
Talent	21	Choix libres	86
Résolution	22	Choix compensés	87
Calcul	22	État initial	87
Effets critiques	23	6 > Analyse	88
Primes de risque	23	Chiffrage	89
Exemples	24	Les notions clé	89
		Attributs raciaux	92
3 > Santé	26	Équipement	93
Coeurs	26	Difficultés	96
Barre de coeurs et endurance	26	Étalonnage	96
Dégâts physiques	26	Opposition	97
Dégâts spéciaux	30	Actions complexes	98
Soins	32	Probabilités	100
L'énergie vitale	32	Hasard et stratégie	100
Butin aléatoire	32	Logique de calcul	103
Revivifiants	33	Graphiques	107
Renforcement	34	Conclusion	114
Limites	34		
Fragments de coeur?	34		
Réceptacles et cristaux	35		
Mort	36		
Le trépas d'un PJ	36		
Après la mort	36		

Chapitre 1

Présentation

1 Définition

1 Carnival Of Time

△ Le projet

Carnival Of Time est une campagne de jeu de rôle papier dans l'univers de **Zelda** qui utilise un système dédié nommé **Yaht-6**.

Si la phrase précédente est claire pour vous, félicitations, vous pouvez vous permettre de lire cette introduction en diagonale. Si, en revanche, vous ignorez ce qu'est une campagne, un système ou un jeu de rôle, ne paniquez pas. Tout sera expliqué dans les lignes et les sections qui suivent.

Grossièrement, le but d'un jeu de rôle papier est de se réunir entre amis et - au travers d'un système de règles impliquant généralement des lancers de dés - de construire une histoire interactive où chacun va jouer un ou plusieurs personnages.

Les règles qui décrivent comment les participants interagissent entre eux forment le **système**. Et une **campagne** désigne un scénario long prévu pour durer plusieurs séances, en opposition à un **one shot** dont l'histoire se joue d'une traite.

D'une certaine façon, une campagne est au jeu de rôle ce qu'une série est à l'audiovisuel : un format étendu et très découpé.

Ce que je propose ici, c'est donc un kit tout-en-un :

- **Carnival of Time** : une histoire à faire vivre à vos amis
- **Yaht-6** : des règles pour faire jouer cette histoire

△ Les manuels

Le contenu du projet est réparti dans 3 manuels et une annexe.

1.0 - Rules Of Wisdom

Les règles du jeu, pour savoir comment jouer

Rules of Wisdom présente et explique le système de jeu Yaht-6, d'abord pour que vous puissiez l'appliquer à n'importe quel scénario, mais aussi pour que vous saisissiez pleinement les intentions de design qui se cachent derrière chaque règle.

2.0 - Tales of Courage

L'univers et l'histoire, pour savoir quoi raconter

Profanes de la série **Zelda**, ne craignez rien. Tout ce que vous devez savoir sur l'univers de jeu se trouve dans les pages de **Tales of Courage**. C'est aussi ici que vous aurez le loisir de lire le scénario complet de la campagne.

3.0 - Games of Power

Le guide du MJ, pour savoir comment faire jouer

Pour faire vivre une histoire à des joueurs, on n'a jamais trop d'outils. Consultez les cartes, scènes pré-écrites, mini-jeux, énigmes et conseils de narration dans **Games of Power**, le guide pratique des Maîtres du Jeu de la Carnival Of Time.

△ - Memories Of Gold

Petite encyclopédie de l'univers

Memories of Gold catalogue et référence tous les personnages et objets que la campagne permet de rencontrer. Un compagnon indispensable à garder avec vous pendant vos séances !

2 Jeu de rôle

△ Concept

Revenons un instant sur la définition du **jeu de rôle**.

Le jeu de rôle dit "papier" ou "sur table" - et qu'on abrégera JDR par la suite - est simplement un **genre particulier de jeu de société**. Autrement dit, ça se joue en intérieur, généralement autour d'une table, et à plusieurs. Pour peu que vous ayez déjà touché une fois à des cartes ou à des dés, vous êtes en terrain connu.

Ce qui va différencier le JDR des autres jeux de société, c'est vraiment le fait d'**interpréter des rôles dans un monde imaginaire**. Si, au Monopoly, vous commencez à donner des noms à vos pions, puis à jouer leurs réactions alors qu'ils deviennent riches ou vont en prison, alors ça devient un jeu de rôle.

Pour ne pas perdre en généralité, je devrais arrêter ma définition ici. **Tout jeu de société où les participants jouent un rôle dans un monde imaginaire est un JDR**. Point.

Mais de fait, certains éléments reviennent si souvent qu'ils sont devenus des marqueurs caractéristiques du genre. Alors au risque d'exclure les rares JDR qui fonctionnent sans, je dois au moins vous expliquer ce qu'est un Maître du Jeu.

△ Maître du Jeu

Un Maître du Jeu, ou MJ, c'est **quelqu'un qui orchestre les séances de JDR**. Il connaît les règles, l'univers et l'histoire, et joue le rôle du narrateur. C'est donc lui qui raconte les situations imaginaires dans lesquelles les autres participants peuvent intervenir.

Et d'ailleurs, si vous allez jusqu'au bout de ces manuels de jeu, c'est le rôle auquel vous vous destinez également.

Ci-dessous un discours typique de MJ :

MJ : "Tu te réveilles avec un mal de crâne terrible, couché sur un sol de pierre, froid et poussiéreux. Malgré les lueurs d'une torche bientôt éteinte sur un mur, tu peines à comprendre où tu es exactement. Il te faut bien une minute d'accommodation avant de discerner clairement la petite pièce dans laquelle tu te trouves. Il n'y a pas grand-chose, si ce n'est des meubles vieux et cassés. On dirait un débarras. Il n'y a pas de fenêtre, mais une porte en bois en face de toi."

Contrairement aux célèbres livres dont vous êtes le héros, ici, aucune question à choix multiples n'attend les joueurs. Ces derniers sont donc **libres de faire agir leur personnage comme bon leur semble** tant que ça ne brise pas la cohérence du récit.



Joueur : "Est-ce que j'ai encore mes affaires sur moi ?"

MJ : "En fouillant tes poches, tu te rends compte que ton porte-monnaie manque à l'appel. Mais le reste est là."

Joueur : "D'accord. Je vais décrocher la torche du mur et commencer à fouiller la pièce, alors."

Ici, le joueur intervient directement pour exprimer l'intention de son personnage : fouiller. Mais il appartient au MJ de décider si le joueur réussit son coup ou non. Peut-être qu'il va retrouver son porte-monnaie sous les meubles, mettre la main sur d'autres objets de valeur, ou rentrer bredouille.

Généralement, c'est là que le MJ lâche ce genre d'instruction :

MJ : "Ok. Fais un test de perception, difficulté 14."

△ Jets de dés

En JDR, rien n'est plus commun que de **lancer des dés pour résoudre une situation**. Succès ou échec? Quelle quantité de dégâts? Quel temps fait-il? Toutes ces questions peuvent trouver leur réponse dans le résultat d'un jet de dés.

La plupart du temps, la réussite d'une action est subordonnée au dépassement d'un score cible, ici 14. Mais chaque système de jeu a sa propre logique de lancer et de lecture des dés.

Joueur : "Mon personnage a +3 en perception, et j'ai fait 12 au dé, donc 15 au total. Ça passe tout juste !"

MJ : "Bien joué. Tu ne retrouves pas ton porte-monnaie, mais tu aperçois une clé sous les pieds d'une chaise..."

Exemples et références

Des JDR, officiels comme amateurs, il y en a une sacrée pelletée. Et je refuse de m'étaler au sujet de mon propre jeu sans, d'abord, vous ouvrir les yeux sur l'absurde diversité des propositions qui s'offrent à vous. Trop de personnes tirent une croix sur le jeu de rôle dans son entièreté à cause d'une seule mauvaise expérience, par ignorance des alternatives.

Déjà, **tout genre de fiction est jouable**, qu'il s'agisse de médiéval fantastique, d'enquête policière, de science-fiction, d'horreur ou même de romance. Certes, certains sont plus représentés que d'autres, mais tous se qualifient à la possibilité d'une adaptation rôlistique. Car fondamentalement, il n'est pas de thème ou de ton que le format lui-même interdise.

Mais même sans considérer l'univers, le JDR couvre un **très large spectre de systèmes de jeu qui touchent différents publics**. Un cliché ô combien tenace veut que l'activité ne puisse se pratiquer qu'autour d'épais bouquins de règles, de dés à 4, 6, 8, 12, 20 faces, d'une carte quadrillée, de figurines et de tableaux de données complexes. Alors oui, ça existe, et ça s'adresse à un public qui aime investir du temps et de l'effort à comprendre et maîtriser des règles riches et complexes. Mais il y a aussi des jeux conçus pour celles et ceux qui préfèrent explorer une histoire avec des mécaniques beaucoup plus légères.

Lorsque **Donjons et Dragons** formalise et popularise le JDR en 1974, c'est sur la base de règles héritées de **Chainmail**, un jeu de guerre où positions, tours de jeu, statistiques individuelles et mouvements de troupes viennent cadrer les événements d'un champ de bataille. Mais très vite, des JDR inspirés de la littérature font irruption pour se concentrer sur l'exploration d'univers, comme **L'Appel de Cthulhu** qui se propose de vous plonger dans l'imaginaire horrifique et dérangeant de H.P. Lovecraft. L'industrie accueille aussi des systèmes de simulation génériques qui peuvent être adaptés à tous les genres (**GURPS**) ainsi que d'autres systèmes sans dé (**Amber Diceless**), voire sans Maître du Jeu (**Ars Magica**).

Il y a des JDR où un tirage de cartes détermine la situation. Il y a des JDR où l'univers, voire le système lui-même, se construit en direct par les joueurs. Il y a des JDR avec ou sans conditions de victoire et de défaite, où les joueurs peuvent être alliés ou adversaires. Il y a des JDR pour pratiquer des thérapies, ou pour faire jouer enfants et adultes ensemble, ou pour pimenter une vie de couple, ou pour picoler, ou pour pleurer, ou pour créer. Alors probablement, **il y a des JDR que vous aimerez**.



Envie de creuser le sujet ?

Pour en apprendre davantage sur le JDR, internet ne manque pas de ressources. Je vous conseille particulièrement, si la langue de Shakespeare ne vous effraie pas, de consulter la page de John H. Kim, qui est une vraie mine d'or de théories, d'articles et de documentation sur le sujet :

www.darkshire.net/jhkim/rpg

Voici sinon quelques excellents sites en français :

- De nombreux articles traduits : ptgptb.fr
- À propos des JDR marginaux : www.cestpasdujdr.fr
- Comment se lancer ? : jdr-mania.com

Contrat social

Si la diversité offerte par le médium est très appréciable, elle crée aussi des conflits d'intérêt. Car tous les rôlistes ont une façon différente d'appréhender le JDR, en réalité. Conviez autour d'une même table des joueurs aux attentes diamétralement opposées, et soyez sûrs que la séance sera un fiasco. C'est pour éviter ça que les rôlistes établissent un contrat social.

Le contrat, généralement informel et parfois tacite, est là pour **définir l'expérience recherchée par l'ensemble des joueurs**.

Est-il question de se plonger dans une trame sérieuse et intense, ou bien de profiter d'un scénario simpliste pour rigoler sans prise de tête ? Quel investissement chacun est-il prêt à mettre dans la prise en main du système ? Les joueurs peuvent-ils perdre/mourir ? Quels sont les sujets sensibles à proscrire ?

En bref : À quoi joue-t-on, et dans quelles limites ?

On sous-estime souvent l'intérêt de répondre à ce genre de questions. Et pourtant, elles sont primordiales pour s'assurer que :

1. personne ne s'ennuie profondément.
2. personne ne soit mal à l'aise face aux thèmes abordés.

Il ne faut jamais oublier que le JDR a la capacité d'éveiller chez certains une forte implication émotionnelle. Car quand on passe du temps à imaginer puis interpréter un personnage, non seulement on s'y attache mais on s'identifie, surtout.

Ainsi, **mettre un personnage dans une situation que son joueur rejette, c'est prendre le risque de rendre l'expérience toxique**. Et là, c'est à vous de savoir à qui vous avez affaire. Quelqu'un peut très bien accepter que son elfe niveau 4 se fasse insulter, tuer, violer ou ridiculiser, mais être mal à l'aise à l'idée de jouer une scène de drague ou de parler de religion.

Alors apprenez à connaître vos partenaires de jeu, et offrez-leur l'occasion d'exprimer un malaise sans passer pour des rabat-joie. **Respect et bienveillance sont les premières qualités du rôliste**.

3 Zelda Majora's Mask

La série Zelda

The Legend of Zelda, premier du nom, est un jeu vidéo produit par Nintendo, commercialisé en 1986 d'abord au Japon puis - plus d'un an après - aux États Unis et en Europe.

On retrouve dans la proposition de cet opus une naïveté typique de son époque. Le royaume d'Hyrule est menacé par l'armée maléfique de Ganon, le Prince des Ténèbres. Et vous dirigez le valeureux héros à qui il incombe de sauver le monde des forces du mal. Alors retrouvez vos manches, brandissez votre épée, et partez en quête des 8 fragments de la Triforce, dans une aventure épique aux 4 coins d'Hyrule.

Avec des mécaniques novatrices et une liberté d'exploration assez inédite, The Legend of Zelda séduit rapidement le public. Et après plus de 6 millions de ventes à travers le monde, et des critiques dithyrambiques partout dans la presse spécialisée, le titre s'impose comme un succès monumental.



The Hyrule Fantasy ?

Pour m'éviter les foudres des fanatiques, j'aimerais préciser qu'à sa sortie au Japon, le premier épisode de la série se nommait **The Hyrule Fantasy : The Legend of Zelda**.

Le titre a ensuite été raccourci à sa distribution sur les NES américaines et japonaises, principalement pour éviter les rapprochements avec un certain **Final Fantasy**...

La licence continuera inlassablement à donner naissance à des titres acclamés par les joueurs, jusqu'à devenir un des noms les plus connus de l'industrie.

Ci-dessous un **historique des épisodes majeurs** :

- > 1986 - The Legend of Zelda (NES)
- > 1988 - Zelda II : The Adventure of Link (NES)
- > 1992 - The Legend of Zelda : A Link to the Past (SNES)
- > 1993 - The Legend of Zelda : Link's Awakening (GB)
- > 1998 - The Legend of Zelda : Ocarina of Time (N64)
- > 2000 - The Legend of Zelda : Majora's Mask (N64)
- > 2001 - The Legend of Zelda : Oracle of Ages (GBC)
- > 2001 - The Legend of Zelda : Oracle of Seasons (GBC)
- > 2003 - The Legend of Zelda : The Wind Waker (GCN)
- > 2004 - The Legend of Zelda : The Minish Cap (GBA)
- > 2006 - The Legend of Zelda : Twilight Princess (GCN)
- > 2007 - The Legend of Zelda : Phantom Hourglass (NDS)
- > 2009 - The Legend of Zelda : Spirit Tracks (NDS)
- > 2011 - The Legend of Zelda : Skyward Sword (Wii)
- > 2013 - The Legend of Zelda : A Link Between Worlds (3DS)
- > 2017 - The Legend of Zelda : Breath of the Wild (WiiU/Switch)

Pourquoi Majora's Mask ?

Carnival of Time adapte en JDR le sixième épisode de la série, à savoir The Legend of Zelda : Majora's Mask, plus communément appelé **Majora's Mask**, voire carrément **MM**.

Mais pourquoi cet épisode plutôt qu'un autre, au juste ?

La série Zelda a indiscutablement marqué l'histoire du paysage vidéoludique. Mais elle a eu des coups d'éclat plus retentissants que d'autres. Et en l'occurrence, lorsqu'on parle des jeux Zelda les plus influents, il y a un nom qui ne manque jamais d'être cité : celui d'Ocarina of Time, sur Nintendo 64.

Ocarina of Time, ou juste OOT, est factuellement un pionnier du jeu vidéo 3D. Il n'a pas seulement modernisé la formule Zelda, mais carrément posé les jalons du jeu d'action 3D moderne.



Anyone who makes 3D games who says they've not borrowed something from Mario or Zelda [on the Nintendo 64] is lying.

Dan Houser, fondateur de Rockstar (GTA)

Majora's Mask a la lourde responsabilité de faire directement suite à Ocarina of Time. Sorti sur la même console à même pas 2 années d'intervalle, il naît dans l'ombre de son prédécesseur et tente de se démarquer en jouant dans un registre inhabituel.

Si la série Zelda est connue pour sa promesse de quête initiatique aux enjeux épiques, Majora's Mask, lui, tient davantage de l'aventure introspective complètement lunaire. Ses allures de fable à l'atmosphère dérangeante, façon Alice au Pays des Merveilles, divisent le public. Quant à ses ventes, elles n'atteignent pas la moitié de celles d'OOT.

Bref, Majora's Mask, c'est un peu cet OVNI bizarre et intrigant qui fascine une certaine niche mais rebute tous les autres. Et c'est ça qui l'a rendu intéressant pour une adaptation en JDR.

Comme son univers est essentiellement symbolique et sujet à interprétation, la communauté a facilement pu s'en emparer, et construire son propre mythe autour de la proposition initiale : un mythe gonflé d'analyses théoriques passionnées, de légendes urbaines et de créations artistiques qui vont du simple fan-art à une initiative de création d'opéra. Finalement, en produisant Carnival of Time, je ne suis qu'un acteur supplémentaire d'une émulation communautaire qui dure depuis plus de 20 ans.

Liberté d'adaptation

J'espère énoncer ici une évidence : on n'adapte pas un jeu vidéo en JDR en copiant ses mécaniques et son univers tels quels. Toutes les décisions prises à la réalisation de l'oeuvre originale ne sont pas forcément pertinentes dans l'absolu, déjà. Et elles le sont peut-être encore moins vis-à-vis d'un autre support, d'un autre public et d'une autre époque.

Pour répondre aux enjeux spécifiques de Carnival of Time, je n'ai donc pas hésité un seul instant à prendre les libertés qui s'imposaient, n'en déplaise à certains puristes :

> Les personnages principaux

Le jeu d'origine impose de jouer Link, un héros prophétique stéréotypé. Mais il est important que le JDR ouvre l'aventure à d'autres types de personnages pour laisser aux joueurs la liberté d'incarner ce qu'ils veulent.

> Le game design

Dans un jeu vidéo, notre champ d'action est mécaniquement cadré, limité à ce que les développeurs ont prévu. L'existence de défis artificiels à solution unique est donc acceptable. Mais en JDR, proposer des cubes à déplacer sur des interrupteurs brise la suspension d'incrédulité, en plus de perdre tout son intérêt ludique. Le game design initial a donc été abandonné au profit de nouveaux donjons plus adaptés au format.

> Le monde

Majora's Mask accorde une certaine importance à ses personnages figurants, qui pour beaucoup ont une identité, une routine et une histoire. Naturellement, dans le cadre d'une campagne de JDR, cette qualité se devait d'être accentuée. C'est pourquoi nombre de détails et de personnages ont été ajoutés, afin de donner davantage de vie au monde.

> Les thèmes

Carnival of Time ne vise pas le même public que l'oeuvre dont il s'inspire. J'assume donc l'introduction d'éléments qui permettent à la campagne d'explorer des thèmes plus osés et actuels que ce qu'on attend d'un produit Nintendo.

> L'histoire

J'ai volontairement écarté Carnival of Time du scénario original sur plusieurs points, le but étant de surprendre les fans de Majora's Mask qui pensent déjà connaître l'histoire.

2 Intention

1 Cible

▲ Les rôlistes néophytes

Carnival of Time est-elle accessible aux débutants en JDR ? IL n'y a malheureusement pas de réponse franche à cette question. Oui, le système de jeu est accessible, dans la mesure où ses règles sont relativement simples. Mais **la campagne demande bien plus que la simple prise en main du système.**

Elle demande des prises de décision proactives, de savoir jouer un personnage plus ignorant que soi, et d'accepter l'échec. Autrement dit, elle demande de tenir un rôle difficile à tenir. C'est sur ce point que les néophytes auront du mal, en vérité. Et d'expérience, il faut bien compter 4 ou 5 séances avant qu'un débutant en difficulté prenne le pli.

Cela dit, la campagne est aussi didactique. Elle est conçue pour que les joueurs aient le temps de se faire la main avant que les choses ne deviennent sérieuses. Ainsi, **j'encourage les MJ à accueillir des novices motivés** sans crainte. Même si leurs débuts s'avèrent laborieux, ils apprivoiseront le jeu bien assez tôt.

Finalement, **mon seul avertissement s'adresse aux MJ débutants.** Pour des raisons traitées en détails dans la suite, Carnival of Time est difficile à faire jouer. Elle demande de bons réflexes et un effort considérable de préparation. Alors si vous n'avez jamais dirigé de séance de votre vie, je vous recommande de commencer par un JDR moins exigeant si possible. Un brin d'expérience ne fera pas de mal.

▲ Les fans de la saga originale

Être familier des jeux vidéo n'est aucunement un prérequis pour ce JDR. Je dirais même plus, **ce sont les profanes de la série Zelda qui profitent des meilleures conditions de jeu.** Là où les fans sont influencés malgré eux par leur connaissance de l'oeuvre originale, les autres peuvent pleinement s'immerger dans l'histoire sans biais ni a priori. Ça évite à ces derniers d'évaluer faussement certaines situations ou de devoir feindre l'ignorance, ce qui est toujours appréciable.

Donc vraiment, n'ayez pas de réticence à jouer la campagne par simple méconnaissance de l'univers. Ce serait dommage. Et à cela j'ajouterai une évidence : **vous pouvez aimer Majora's Mask et détester cette campagne, ou bien adorer Carnival of Time sans avoir accoché au jeu original.** Au fond, les 2 propositions sont largement différentes.

▲ Avertissement

Carnival of Time n'est pas tout public.

Les thèmes de la fatalité, du deuil et du sacrifice sont au coeur de l'intrigue, et les à-côtés incluent sans censure des sujets liés au sexe, à la guerre ou à la religion. S'il est excessif de qualifier la campagne de sombre pour autant, elle est au moins décomplexée et **ouverte à l'exploration de sujets sensibles.** Comme souvent dans le médiéval fantastique, l'émerveillement côtoie la violence.

Après, c'est évidemment au MJ qu'il appartient d'orienter le récit vers des teintes comiques, tragiques et épiques selon la situation et les préférences du groupe. Alléger le contenu est donc possible, dans une certaine mesure. Mais dans tous les cas, **la présence de jeunes enfants à table reste déconseillée.**

Ni le propos ni les défis à relever ne sont taillés pour eux.

2 Philosophie de jeu

▲ Métajeu et jeu de rôle

En narratologie, on parle de **diégèse** pour définir l'espace-temps dans lequel se déroule une histoire. On distingue ainsi les éléments **diégétiques**, qui appartiennent à cet espace-temps, des éléments **extradiégétiques**, qui lui sont extérieurs.

Très concrètement, quand Marty McFly reprend "Johnny B. Goode" dans Retour vers le futur, la musique est diégétique. Elle existe dans l'univers du film, et certains personnages dansent même dessus. Par contre, quand The Power of Love accompagne la scène d'ouverture, on a affaire à une musique extradiégétique, entendue uniquement des spectateurs.

Cette distinction s'applique à tout ce qui inclut une narration. Le JDR est donc concerné. On y trouve du **jeu extradiégétique**, qui repose sur un système de règles formel, et du **jeu diégétique** qui, lui, passe par la situation et les personnages. Les deux ont un potentiel ludique que chaque JDR explore plus ou moins, selon le type d'expérience recherchée.

Considérez par exemple un combat singulier contre un gobelin. Depuis cette situation, le joueur peut proposer des stratégies pour déconcentrer le gobelin, viser ses points faibles, l'intimider ou le feinter. C'est alors du jeu diégétique, car le défi est partagé avec un personnage qui doit faire la même chose. Mais le partage s'arrête dès lors que l'action commence car, généralement, le joueur ne va pas frapper le MJ !

Il va plutôt chercher à optimiser un score de réussite ou de dégâts en fonctions de règles et de données abstraites. Et là, c'est du jeu extradiégétique, ou du **métajeu**, qui n'a rien à voir avec ce que le personnage vit au sein de l'histoire.

À ce sujet, le positionnement de Carnival of Time est clair.

La campagne privilégie le jeu diégétique, en proposant non seulement des situations où il faudra convaincre, manipuler et enquêter, mais aussi des labyrinthes à explorer avec leur lot de pièges et d'énigmes. Et c'est là-dessus que les enjeux pèsent. Ainsi, un participant soucieux de "bien jouer" devra en priorité soigner ses interactions sociales et ses plans d'action.

L'aventure comporte aussi une dose d'action qui donne lieu à du métajeu, mais ce n'est pas la ressource ludique principale. Les dés n'ont donc qu'un impact secondaire sur le déroulement général d'une partie. Ils décident de l'issue d'une bataille, au mieux, mais certainement pas de la guerre.

Et ça, c'est un choix de design qui participe à créer un **mérite à bien jouer**. Il s'agit de récompenser les bonnes décisions plutôt que les bons jets de dés, et ainsi de **rendre le joueur responsable des victoires et des défaites de son personnage**.

▲ La place du hasard

Malgré le discours tenu ci-dessus, Carnival of Time n'abandonne pas totalement l'utilisation du hasard. Le système Yaht-6, dédié à cette campagne, utilise bel et bien des dés pour résoudre les situations. Le twist, c'est que **le joueur dispose de moyens et d'informations pour contrôler le risque de ses jets**. Il n'est donc pas une victime des résultats de ses dés, mais plutôt un parieur.

Ton dé a fait 1 ? Dommage ! Ton perso meurt.

De nombreux systèmes considèrent l'échec critique comme un événement aléatoire malheureux. Il n'est donc pas la **sanction** d'un mauvais jugement ou d'une faute de jeu, mais bien une **fatalité arbitraire** que le joueur n'a rien fait pour mériter. Si mon plan était d'adapter Mario Kart en JDR, ce serait parfait. Mais la série Zelda, elle, n'a jamais vraiment rimé avec injustice.

Ainsi, le métajeu s'efforce de proposer davantage qu'une loterie :

- Les jets de dés se font en plusieurs étapes. Le joueur est donc en mesure de spéculer sur ses chances d'obtenir un résultat satisfaisant, et de s'adapter en conséquence.
- Le joueur exerce un certain contrôle sur les dés. Il peut choisir, à chaque étape, d'en relancer certains et pas d'autres, voire même changer leurs valeurs avec certaines règles.
- Tant que le jet est en cours, l'action peut être annulée. Il est donc possible, si le risque d'échec est considéré trop élevé, de revenir sur ses choix pour prendre une autre direction.

Ces 3 principes, au cœur du Yaht-6, instaurent un **hasard contrôlé** dans lequel on peut se contenter de peu et jouer la sécurité, ou bien viser les sommets en risquant l'échec critique. Autrement dit, à défaut d'une loterie, c'est un système de **pari stratégique**.

▲ Évolution et XP

Classiquement en JDR, l'évolution d'un personnage est pilotée par des **points d'expérience**, abrégés **XP**. Plus un personnage vit d'épreuves, et plus il acquiert une expérience abstraite, mesurable et surtout exploitable pour améliorer ses statistiques.

MJ : "Pour avoir vaincu la Comtesse, tu gagnes 5 XP."

Joueur : "Ah bah parfait ! Il me manquait justement 5 points pour monter ma compétence de marchandage."

Par définition, on parle là d'un élément extradiégétique. C'est une donnée quantifiée qu'un joueur - et non un personnage - peut dépenser au profit de nouvelles capacités et de meilleures chances de réussir ses actions.

L'XP est également monnaie courante dans le monde du jeu vidéo. Prenez Final Fantasy, The Elder Scrolls ou Pokémon. Ces séries proposent, sous une forme différente, un moyen d'acquérir puis de dépenser des points pour améliorer les compétences de ses personnages. Mais qu'en est-il de Zelda ?

Eh bien **la série Zelda n'utilise pas de mécanique d'XP**. Elle axe son système de progression autour de l'acquisition d'objets.

Autrement dit, **Link devient plus fort parce qu'il enrichit tout un arsenal d'artefacts et d'équipements** au fil de l'aventure.

C'est une façon d'évoluer efficace, et qui a le très bon goût d'être totalement diégétique. Carnival of Time ne se prive donc pas de reprendre exactement le même principe.

Bac à sable

Carnival of Time est une campagne **bac à sable**, c'est-à-dire une **intrigue au dénouement ouvert**. C'est un peu l'Open World du JDR, pour reprendre des termes vidéoludiques.

Les joueurs choisissent leurs objectifs et font ce qu'ils veulent, à l'inverse des scénarios linéaires qui les contraignent à enchaîner des scènes selon un cheminement préétabli.

Puisqu'ils laissent les joueurs choisir leur voie, les scénarios bac à sable sont généralement très gratifiants. Les participants se sentent libres et capables d'influencer le cours des événements au-delà de ce qui a été écrit et de ce que le MJ a prévu. Et ça, pour une campagne qui veut favoriser le jeu diégétique, c'est indispensable. Car c'est ce qui positionne **la prise de décision comme ressource ludique principale**.

Dit comme ça, ça a l'air super. Mais les bacs à sable aussi ont leurs contraintes. Déjà, **la sensation de liberté peut s'avérer inconfortable** pour certains joueurs qui se plaindront de "ne pas savoir quoi faire" par manque de ligne directrice à laquelle se raccrocher. Mais surtout, **ce format complique nettement le travail du MJ** qui, ne pouvant pas prévoir les mouvements des joueurs, doit être prêt à tout et efficace dans l'improvisation.

Au risque de me répéter, Carnival of Time est difficile à faire jouer. La liberté d'actions offerte par le format bac à sable n'est qu'une des très nombreuses raisons derrière cette difficulté. Une autre raison, c'est l'indépendance des joueurs.

Une aventure solo à plusieurs

Pour fluidifier la narration, les JDR qui se concentrent sur le jeu diégétique évitent généralement les défis solos. **Ce sont donc des décisions d'équipe qui répondent aux enjeux principaux, et presque jamais des choix personnels.**

Dans ce contexte, les comportements individualistes distraient les joueurs de la vraie substance du JDR en question, quand ils ne gâchent pas carrément la séance. C'est pour ça qu'il est si mal vu de faire passer les motivations de son personnage avant celles du groupe. C'est parce que beaucoup ne conçoivent le jeu de rôle que dans une dynamique de groupe.

Il faut dire que l'inverse est difficile à imaginer. Si les joueurs pouvaient agir chacun dans leur coin, le rythme des parties en pâtirait. Le MJ serait obligé de traiter la situation de chacun à part, et les personnages pourraient s'empêcher mutuellement de progresser. Bref, ce serait ingérable.

Pourtant, ici, c'est bien l'objectif.

Carnival of Time invite chaque joueur à agir indépendamment de ses camarades de table. Elle prône un **jeu individuel** dans lequel on peut assumer ses décisions sans être limité par les autres. Les joueurs sont donc incités à se séparer, s'allier ou s'antagoniser librement, sachant que quoi qu'il advienne, l'intérêt ludique ne s'essoufflera pas. C'est même l'inverse : la campagne se nourrit du chaos engendré, et en fait une force.

Si cette liberté est possible, c'est parce que l'univers et le système offrent tous deux un cadre propice à ce type de jeu, qu'il s'agisse du nombre de participants, des outils narratifs à disposition du MJ, ou de l'impact d'une décision conflictuelle. Ainsi, le MJ n'a jamais à craindre, peu importe l'ampleur du désordre, d'être incapable de reprendre la main sur une situation.

Tout est pensé pour produire **l'expérience d'une campagne solo**, mais parallélisée sur plusieurs joueurs.

Le pari est franchement casse-gueule, et à la limite du paradoxe. Car, au fond, tout repose sur la capacité du MJ à maintenir un **équilibre instable entre contrôle et lâcher prise**.

En effet, pour offrir aux joueurs une vraie sensation de liberté individuelle, il doit s'abandonner à leurs choix et laisser le chaos s'installer. Mais en même temps, il doit éviter qu'un joueur se fasse écraser par un autre, ou que l'intrigue parte en hors sujet.

Et même s'il a toutes les cartes en main pour faire face à ces problématiques, il peut tout de même redouter l'investissement et l'énergie que ça demande. Quoi qu'on en dise, **maintenir une séance à flots, c'est une charge mentale conséquente**.

Si le MJ ne la supporte pas, il peut vite brider les joueurs et se rendre coupable d'abus de contrôle. Ou à l'inverse, il peut abandonner la régulation du récit, et laisser l'aventure s'écrire toute seule alors que les joueurs se disputent la couverture.

Dans les deux cas, le pari est perdu.



Quand le MJ est roi

Comme répété plusieurs fois, le MJ a de nombreux outils pour garder la situation sous contrôle, quoi qu'il advienne. Pour vous donner un aperçu de sa toute-puissance :

- Il peut facilement instancier les PNJ qu'il souhaite.
- Il peut approuver ou rejeter les actions d'un joueur, et ainsi pratiquement empêcher ou forcer la réussite de ses jets de dés.
- Il choisit les seuils de difficulté librement.
- Il impose même certains choix à la création des PJ.

3 Prérequis

1 Organisation

△ Le groupe

La campagne est pensée pour 1 MJ et 2 joueurs. Faire monter le nombre de joueurs n'est bien sûr pas interdit, mais se fera aux dépens du rythme de la partie. D'expérience, la campagne perd en vélocité à partir de 4 joueurs.

△ Le temps

Carnival Of Time, c'est 24 séances qui durent chacune entre 3 et 4 heures. C'est tout sauf négligeable. Il convient donc de s'assurer que tous les participants sont :

- motivés pour investir un tel volume horaire sur du JDR.
- disponibles pour participer aux séances.

En JDR, un être manque et tout est dépeuplé. Vous ne pourrez pas assurer une campagne dans de bonnes conditions si l'un des protagonistes principaux manque régulièrement à l'appel.

Sortez donc un calendrier et mettez tout le monde d'accord. À raison d'une séance hebdomadaire, il faudra moins d'une demie année pour venir à bout de l'aventure.

△ Le lieu

En théorie, vous pouvez jouer n'importe où tant qu'il y a une table et des chaises à disposition. Toutefois, vous jouerez dans de meilleures conditions dans un espace privé où personne n'est en mesure de vous déranger. Et s'il y a risque d'accueillir des spectateurs impromptus, assurez-vous que tous les participants soient à l'aise avec ça : on en revient au fameux contrat.

2 Matériel

△ Les dés

Le système Yaht-6, comme son nom le laisse deviner, n'utilise que des D6, c'est-à-dire des dés classiques à 6 faces : ceux que tout le monde connaît et que vous avez déjà chez vous.

Au strict minimum, 6 dés suffisent. Mais il est recommandé, pour éviter les partages et réduire les temps d'attente entre les jets des uns et des autres, d'en compter 6 par joueur et 2 pour le MJ.

△ Papiers et crayons

On ne parle pas de "jeu de rôle papier" pour rien. Traditionnellement, une table de JDR accueille des fiches présentant l'identité et les attributs des personnages, des cartes tracées par le MJ, et les différentes notes prises par les participants sur le déroulement de l'histoire.

Carnival of Time ne déroge certainement pas à cette tradition. Il y a des fiches à imprimer, et - comme la campagne s'étale sur plus de 20 séances - la prise de notes est encouragée afin de ne pas oublier les détails importants.

△ La sphère du MJ

Une problématique récurrente concerne l'accès du MJ à des informations que les joueurs ignorent. S'il souhaite vérifier la solution d'une énigme, par exemple, mieux vaut qu'il le fasse à l'abri des regards indiscrets. Pour cette raison, le MJ se place généralement en bout de table, parfois avec un écran - ou paravent - qui vient masquer ses sources.

Dans le cadre du jeu qui nous intéresse ici, pas besoin d'acheter un écran. Les interactions sociales entre personnages sont légions, et il serait dommage d'ériger une barrière entre MJ et joueurs. Qui plus est, aucun jet de dés n'est à dissimuler. Alors tant que les manuels sont ouverts dos aux joueurs, tout devrait bien se passer.

△ Extras

Tout élément qui participe à installer une ambiance est bienvenu, qu'il s'agisse de décor, de musiques ou d'accessoires. Ne faites surtout pas l'erreur de négliger l'importance de ce genre de préparations. Une simple enceinte avec des ambiances sonores contrôlées par le MJ, ça change déjà énormément la donne.

3 Jeu à distance

Conseils généraux

Que ce soit pour faire participer des personnes éloignées ou pour répondre aux besoins d'une crise sanitaire, il arrive que les rôlistes organisent des séances à distance. Ayant moi-même largement exploré ce format avec la campagne *Carnival of Time*, j'ai mis en place quelques outils pour faciliter les choses.

Déjà, gardez bien en tête que la **télécommunication fait perdre énormément de spontanéité et de naturel dans les interactions**. Il est plus difficile de se concentrer sur la partie, de s'immerger, de détecter les pertes d'intérêt des uns et des autres, de savoir ce qui tient du jeu d'acteur ou non, etc. Donc en premier lieu, assurez-vous que chaque participant dispose d'un **réseau stable** et d'un **bon microphone**. Les 2 sont nécessaires pour jouer dans de bonnes conditions, c'est-à-dire sans latence ni grésillements.

Ensuite, il faut savoir **profiter des avantages du numérique**. Quitte à faire du JDR par ordinateur, automatisez les lancers de dés, utilisez des documents en ligne, et remplacez vos notes par un enregistrement de la partie. Quelques outils présentés dans la suite de cette section sont là pour ça. Pour le reste, n'hésitez pas à demander conseil sur le **serveur Discord de la campagne** :



Serveur Discord

Hyliaht'z

Hyliaht'z est un bot Discord que j'ai créé en 2020, et largement amélioré depuis. Pour faire simple, il permet de **simuler des jets de dés en suivant les règles du système Yaht-6**.

À l'heure où je publie ces lignes, il est **disponible sur le serveur Discord de la campagne**, où vous pouvez obtenir davantage d'informations sur son utilisation.

Fiches de personnage en ligne

Un modèle de fiche de personnage est mis à disposition sous la forme d'une **feuille de calcul Google** que chacun peut copier puis éditer à sa guise. Cette fiche inclut quelques commodités, dont :

- Un thème de couleurs variable
- Des valeurs d'attribut automatiquement remplies
- La possibilité d'équiper n'importe quel objet de l'inventaire
- Le partage d'inventaire entre deux personnages



Modèle de fiche de personnage en ligne

Chapitre II

Le système Yaht-6

1 Jets de dés

1 Principe

Au Yaht-6, un jet se fait en plusieurs étapes. Pour commencer, lancez 5 dés.

(2 relances restantes)

Maintenant que vous avez un premier résultat, vous pouvez :

- > **Accepter ce résultat**
Vous avez alors terminé votre jet. Félicitations.
- > **Relancer les dés de votre choix**
Et donc essayer d'avoir "mieux", quoi que ça veuille dire.

C'est le même principe qu'au Poker, où vous piochez d'abord 5 cartes, pour ensuite défausser celles qui vous déplaisent. Les dés remplacent les cartes, ici, mais l'idée est similaire.

Pour reprendre l'exemple plus haut, admettons que vous décidiez de garder la paire de 3 et de relancer les autres dés.

(1 relance restante)

Dans toute la suite, représente un 6 qui a été conservé depuis un précédent lancer, et un 6 qui vient d'être tiré.

Ce nouvel état, encore une fois, vous pouvez l'accepter comme votre résultat final et arrêter les frais maintenant. Sinon, vous pouvez effectuer une **seconde relance**.

Il n'y a d'ailleurs pas de contrainte sur le choix des dés à relancer. Même la paire de 3 précédemment conservée peut faire partie de la relance, si vous le voulez. Vous pourriez donc très bien décider, par exemple, de ne garder maintenant qu'un 2 et un 3.

(0 relance restante)

Et là, c'est fini. Les jeux sont faits. Vous n'avez plus qu'à assumer ce résultat.



L'origine du Yaht-6

Cette mécanique de lancer de dés est empruntée à un jeu de société traditionnel nommé **Yahtzee**, ou parfois **Yam's**. "Yaht-6" est d'ailleurs la contraction de "Yahtzee" et du type de dé utilisé : le D6.

2 Lecture

Reprenons le jet réalisé précédemment.

1-		Somme : 16
2-		Structure : 1 paire
3-		Valeurs : 2 - 3 - 4 - 5
		Sauvegarde : 2 dés gardés

Le Yaht-6 exploite 4 éléments de lecture, qu'il est important de définir et de comprendre avant même de commencer à discuter du but d'un jet de dés.

- > **La somme** des valeurs obtenues est probablement la première chose que vous avez tenté de lire. C'est traditionnellement ce qu'on calcule pour déterminer le succès d'un lancer. Ici, on a $2 + 3 + 2 + 5 + 4 = 16$.
- > **La structure** décrit les groupements de valeurs identiques. Ici, on a une seule paire. Mais avant la dernière relance, on avait aussi un triplet pour accompagner la paire.
- > **Les valeurs** obtenues sont ici {2,3,4,5}. Le jet comporte donc un ensemble de 4 valeurs qui ont une particularité notable : elles s'enchaînent et forment une suite. Ça n'aurait pas été le cas avec {2,3,5,6} par exemple.
- > **La sauvegarde** se compose de tous les dés conservés avant la dernière relance. Autrement dit, c'est ce qu'on a refusé de relancer. Pour ce jet, le résultat final a été obtenu avec une sauvegarde contenant un 2 et un 3.

Ces 4 éléments de lecture participent tous au résultat d'un jet. Autrement dit, le joueur va possiblement vouloir maximiser sa somme, ou bien limiter la taille de sa sauvegarde, ou encore couvrir un maximum de valeurs, ou même viser une structure avec un maximum de dés identiques. Bref, il y a tout un tas d'objectifs possibles. Et au Yaht-6, l'objectif d'un lancer de dés dépend directement du type d'action que le jet sert à résoudre.

Selon l'action entreprise par votre personnage, votre but varie. Peut-être que pour négocier avec un marchand, vous devez viser un large ensemble de valeurs, alors que pour mettre une raclée à un gobelin, il vous faut la somme la plus basse possible. Ce principe d'objectif multiple, au coeur du système, empêche un jet de dés d'être fondamentalement bon ou mauvais. La qualité d'un jet ne se juge que vis-à-vis d'un objectif défini.

Considérez par exemple ce lancer :

1-  Somme : 15
 2-  Structure : aucun groupe
 Valeurs : 1 - 2 - 3 - 4 - 5
 3-  Sauvegarde : 4 dés gardés

Impossible de juger ce résultat sans contexte. Si on cherche à avoir une structure avec plein de dés identiques, c'est plutôt raté. Mais si on veut plein de valeurs différentes, c'est plutôt réussi.

1-  Somme : 5
 2-  Structure : Quintuplet
 Valeurs : 1
 3-  Sauvegarde : 3 dés gardés

Même chose pour le jet ci-dessus. Si le but était d'avoir la somme la plus basse, alors félicitations, c'est un franc succès. Mais si vous visiez une somme élevée, c'est un échec monumental.

Bref, un même jet peut être tantôt celui dont vous rêvez, tantôt celui que vous redoutez. Et ça, c'est une propriété fondamentale pour donner au joueur les moyens de rebondir face à la malchance.

3 Flexibilité

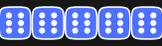
Redéfinition des objectifs

Tant qu'il reste au moins une relance, les actions liées à un jet peuvent être changées.

Cette règle est un des piliers de la justice de ce système. Voici concrètement ce qu'elle permet de faire en situation réelle :

Joueur : "Je tente de parlementer avec le seigneur du mal, pour le convaincre de me laisser en vie."

MJ : "Ok. Essaye d'avoir un max de valeurs différentes."

1-  Somme : 30
 Structure : Quintuplet
 Valeurs : 6
 Sauvegarde : Vide

Manque de pot pour notre ami joueur, lui qui devait maximiser le nombre de valeurs différentes a tiré un quintuplet. C'est le pire départ possible pour sa tentative de négociation. Cependant, il lui reste 2 relances. L'action liée à ce lancer peut donc être modifiée.

Joueur : "Heu... Dis, pour botter le train du seigneur du mal, ce serait quoi mon objectif aux dés ?"

MJ : "Ce serait d'avoir la somme la plus élevée possible."

Joueur : "Parfait ! Je change d'action, alors."

Voyant que la chance n'était pas avec lui, le joueur a abandonné sa première idée, et opté à la place pour une action qui met son résultat en valeur. Car oui, encore une fois, un jet n'est bon ou mauvais que vis-à-vis d'un objectif.

Et dans cet exemple, son lancer initial était idéal pour la castagne. Il a donc saisi cette opportunité et redéfini son objectif.



abandon

Tant qu'il reste au moins une relance, un jet peut être abandonné. L'action est alors traitée en échec simple.

Cette règle est une **barrière contre l'échec critique**. Si jamais la malchance s'acharne et que le joueur craint un résultat affreux, il peut simplement abandonner son action. Elle échouera, mais au moins, elle ne provoquera pas les effets indésirables et punitifs qu'un résultat vraiment médiocre aurait engendrés.

Cette liberté d'abandon est le second pilier qui soutient le statut de parieur d'un joueur de Yaht-6. Dans l'exemple précédent, si le joueur avait refusé de changer son action pour engager le combat, il aurait pu se passer la chose suivante :

1-							Somme : 17
2-							Structure : Triplet + paire
							Valeurs : 1 - 5
							Sauvegarde : Vide

Joueur : "Il me reste une seule relance, et je n'ai que 2 valeurs différentes... Franchement, je ne le sens pas. Il se passe quoi si j'abandonne?"

MJ : "Le seigneur du mal fera ce que bon lui semble, en ignorant copieusement ton discours."

Joueur : "Et si je n'arrive pas à avoir plus de 2 valeurs différentes sur ce jet?"

MJ : "Tu vas l'horripiler tellement qu'il voudra ta mort."

Le joueur connaît les risques, et il est libre de les prendre ou non. S'il abandonne maintenant, le MJ pourra se montrer magnanime. Mais s'il insiste pour continuer ce jet malgré tout, alors le MJ pourra être plus sévère en cas d'échec.

Ainsi, au Yaht-6, il est tout-à-fait possible de ne jamais subir d'échecs critiques. Vous pouvez très bien jouer la sécurité et abandonner à chaque fois que les dés se montrent peu coopératifs. C'est très peu excitant, mais jouable. Sinon, vous pouvez parier, à vos risques et périls, pour de meilleurs résultats.

Mais dans tous les cas, vous n'êtes pas victime de vos dés.

2 Attributs

Pour décrire une action, il existe 4 attributs :

- La **Puissance**
- La **Magie**
- La **Dextérité**
- Le **Talent**

Le premier rôle des attributs est de définir l'objectif d'un lancer de dés pour une action donnée. Ce sont 4 cases dans lesquelles tout ce qu'un personnage entreprend doit pouvoir tomber. Ainsi, un MJ ne demandera jamais directement à ses joueurs de maximiser leur somme aux dés, mais plutôt de "faire un jet de Puissance" s'il considère que leurs actions dépendent de cet attribut.

Joueur : "J'essaie de lancer un sortilège de lévitation."

MJ : "Okay. Fais un jet de Magie."

Notez aussi qu'une action peut dépendre de plusieurs attributs. Autrement dit, parfois, des actions particulièrement complexes demandent au joueur de poursuivre plusieurs objectifs simultanément avec le même lancer de dés. Cette propriété est :

- **Une mesure préventive contre les baisses de rythme,**
Comme les lancers demandent de la réflexion et se font en plusieurs étapes, ils prennent du temps. Il est donc important de pouvoir résoudre un maximum de résultats avec un seul lancer, pour éviter une saturation du rythme de la partie.
- **Un échelonnage naturel de difficulté,**
Tous les objectifs ne vont pas forcément s'aligner. Donc plus on enrichit l'action, plus on fait intervenir d'attributs, et plus on se rend la tâche difficile.
- **Une ouverture à des conséquences mitigées,**
Pour une même manœuvre, on peut échouer vis-à-vis d'un attribut et réussir vis-à-vis d'un autre, ce qui autorise des résolutions assez nuancées.

Joueur : "J'essaie de lancer un sortilège de lévitation tout en courant le plus vite possible vers le monastère."

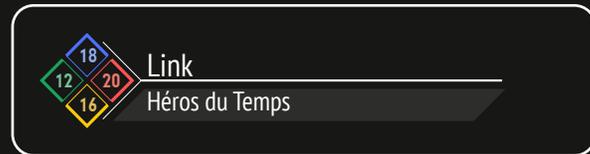
MJ : "Okay. Fais un jet de Dextérité Magie."

Les résultats d'un jet se mesurent, pour chaque attribut, sur une échelle de 1 à 7. Dans la suite, on notera ces résultats en chiffres romains, à la manière des degrés d'une gamme en théorie musicale. Le degré VII représente le meilleur résultat possible pour tout attribut, et le degré I le plus mauvais.

En admettant que le joueur de notre exemple atteigne - avec un unique jet de dés, on le rappelle - le degré II en Magie et le degré VI en Dextérité, alors le MJ pourra considérer que le sortilège de lévitation échoue mais que le personnage parvient à atteindre le monastère assez rapidement.

Le second rôle des attributs est de mesurer l'aptitude d'un personnage à réaliser un certain type d'action. Autrement dit, ce sont des statistiques. Un personnage, un monstre ou un objet pourront intrinsèquement avoir des valeurs d'attribut.

Exemple avec un personnage :



La figure ci-dessus associe au personnage de Link, le héros du Temps, les valeurs d'attribut suivantes :

- **Puissance :** 20
- **Magie :** 12
- **Dextérité :** 16
- **Talent :** 18

Plus loin, ce code couleur - rouge pour la Puissance, vert pour la Magie, jaune pour la Dextérité et bleu pour le Talent - sera le seul élément permettant d'identifier les attributs.

Prenez donc le temps de l'assimiler.



L'aviez-vous remarqué ?

La disposition des attributs de personnage est la même que celle des boutons d'une manette de Super Nintendo.



1 Puissance

△ Définition

La Puissance est une mesure de la **performance physique**. Elle peut représenter la force musculaire, la solidité ou encore l'endurance. On l'associe donc couramment à des actions comme :

- Déplacer des objets lourds
- Donner un coup
- Résister à la fatigue

C'est l'attribut préféré des armoires à glace au gabarit imposant.

2 Magie

△ Définition

La Magie mesure une **capacité de résonance et d'interaction avec les énergies créatrices**. Elle aide à comprendre et altérer les lois de l'univers par le biais d'arts mystiques, et intervient donc pour :

- Utiliser un objet enchanté
- Incanter un sortilège
- Détecter l'action d'une magie

C'est l'attribut préféré des mages et des sorciers en herbe.

△ Critères

- ↪ 30 → VII - Somme égale à 30
- ↪ 27-29 → VI - Somme entre 27 et 29 compris
- ↪ 24-26 → V - Somme entre 24 et 26 compris
- ↪ 21-23 → IV - Somme entre 21 et 23 compris
- ↪ 18-20 → III - Somme entre 18 et 20 compris
- ↪ 15-17 → II - Somme entre 15 et 17 compris
- ↪ 5-14 → I - Somme strictement inférieure à 15

Pour optimiser la Puissance, il faut viser des sommes élevées. Ainsi, le meilleur résultat s'obtient avec des 6 sur tous les dés, pour un total de 30. Le pire résultat possible, au contraire, est atteint lorsque la somme descend en-dessous de 15.

△ Critères

- ↪ 5 → VII - Somme égale à 5
- ↪ 8-6 → VI - Somme entre 8 et 6 compris
- ↪ 11-9 → V - Somme entre 11 et 9 compris
- ↪ 14-12 → IV - Somme entre 14 et 12 compris
- ↪ 17-15 → III - Somme entre 17 et 15 compris
- ↪ 20-18 → II - Somme entre 20 et 18 compris
- ↪ 30-21 → I - Somme strictement supérieure à 20

La Magie s'optimise en visant des sommes basses. L'objectif s'oppose ici directement à celui de la Puissance. Et cela traduit une discordance réelle entre les 2 attributs, dont l'un réclame une relaxation corporelle et l'autre un effort musculaire.

3 Dextérité

△ Définition

La Dextérité est une mesure de l'**habileté psychomotrice**. On s'en sert donc pour les réflexes, la rapidité et la précision des mouvements. Typiquement, on l'associe à des actions telles que :

- Courir, sauter, grimper, bouger
- Réagir à temps à un danger soudain
- Viser une cible à distance

C'est l'attribut préféré des sportifs et des hyperactifs.

4 Talent

△ Définition

Le Talent est une mesure d'**aptitudes psychiques et sensorielles**. Il chiffre une capacité à analyser et exploiter un environnement intellectuel ou social. On fait appel à lui pour :

- Convaincre, séduire, intimider, tromper, percer à jour
- Percevoir des éléments discrets et objets cachés
- Faire travailler sa créativité, son imagination ou sa mémoire

C'est l'attribut préféré des intellectuels et des marchands.

△ Critères

- | | |
|-----------|--|
| □□□□□ | VII - Yahtzee (quintuplet) |
| □□□□ · | VI - Carré (quadruplet) |
| □□□◇◇ | V - Full (paire + triplet) |
| □□□ · · | IV - Breelan (triplet) |
| □□◇◇ · | III - 2 paires |
| □□ · · · | II - 1 paire |
| · · · · · | I - Aucun groupe de dés de même valeur |

Optimiser la dextérité, c'est chasser les valeurs identiques.

Le meilleur résultat est donc un Yahtzee, et le pire ne contient même pas une paire. On peut noter que la Dextérité est complémentaire des attributs précédents, dans la mesure où les résultats optimaux de Puissance et de Magie sont tous 2 des Yahtzee.

△ Critères

- | | |
|-----------|---|
| ○-○-○-○-○ | VII - Grande suite (5 valeurs chaînées) |
| ○ ○ ○ ○ ○ | VI - 5 valeurs différentes non chaînées |
| ○-○-○-○ | V - 4 valeurs chaînées |
| ○ ○ ○ ○ | IV - 4 valeurs différentes non chaînées |
| ○-○-○ | III - 3 valeurs chaînées |
| ○ ○ ○ | II - 3 valeurs différentes non chaînées |
| ○ ○ | I - 2 valeurs différentes ou moins |

Le Talent s'optimise avec des chaînes de valeurs différentes.

Le résultat idéal consiste donc à avoir 5 valeurs à la suite, avec {1,2,3,4,5} ou {2,3,4,5,6}. On notera que le Talent ne s'accorde pas facilement avec les autres attributs. Les actions associées, après tout, demandent une concentration qu'il est compliqué de diviser.

3 Résolution

1 Calcul

Au Yaht-6, la résolution s'appuie sur la **comparaison de valeurs de résultat à des difficultés**. Très concrètement : si une difficulté est fixée à 20 et que le joueur obtient 19 ou moins, alors il échoue, sinon il réussit. C'est aussi bête que ça.

Les difficultés sont choisies librement par le MJ, selon sa propre évaluation des situations de jeu. Donc seuls les résultats d'un joueur proviennent d'un vrai calcul, en fait.

Un résultat, c'est :

- une **base**, constante, lue dans les valeurs d'attribut d'un objet ou d'un personnage.
- un **modificateur**, variable en fonction du lancer de dés.

$$\text{Résultat} = \text{Base} + \text{Modificateur}$$

Ce principe est vieux comme le monde.

La **base** est l'assurance qu'un personnage à forte Puissance et à faible Magie produise, en moyenne, des bons résultats en Puissance et des mauvais en Magie. Quant au **modificateur**, c'est la part d'influence du joueur sur le résultat.

Pour déterminer un modificateur, c'est simple. Il est directement lié au degré de réussite de l'attribut considéré. la correspondance est donnée par le tableau ci-dessous.

I	II	III	IV	V	VI	VII
-8	-4	+0	+2	+4	+8	+12

Prenons par exemple le jet de dés suivant :

1-  Somme : 14
 Structure : Paire
 Valeurs : 1 - 2 - 4 - 5
 Sauvegarde : Vide

En se fiant aux tableaux des pages précédentes :

- La somme est inférieure à 14 : c'est le **degré I de Puissance**.
- La somme est entre 12 et 14 : c'est le **degré IV de Magie**.
- Le lancer contient une paire : c'est le **degré II de Dextérité**.
- On compte 4 valeurs non chaînées : c'est le **degré IV de Talent**.

Maintenant, traduisez directement les degrés en modificateurs, et vous déduirez bien assez vite que ce jet vaut -8 en Puissance, +2 en Magie, -4 en Dextérité et +2 en Talent.

Attribut	Résultat	Degré	Modificateur
Puissance	● 5 -14 →	I	-8
Magie	↳ 14-12 ↲	IV	+2
Dextérité	□□ · · ·	II	-4
Talent	○ ○ ○ ○	IV	+2

Ça vous paraît compliqué ? Pas d'inquiétude.

Ici, on s'intéresse à tous les attributs. Mais l'extrême majorité du temps, un joueur de Yaht-6 n'aura besoin de lire qu'un voire deux modificateurs d'attributs. En outre, les notions ont été présentées petit à petit, mais il est possible de **condenser l'information en un seul tableau** qui rend la lecture d'un jet assez facile :

	PUI	MAG	DEX	TAL
+12	↲ 30 ●	↳ 5 ●	□□□□□	○-○-○-○-○
+8	↲ 27-29 →	↳ 8 -6 ↲	□□□□ ·	○ ○ ○ ○ ○
+4	↲ 24-26 →	↳ 11-9 ↲	□□□□◇	○-○-○-○
+2	↲ 21-23 →	↳ 14-12 ↲	□□□ · ·	○ ○ ○ ○
+0	↲ 18-20 →	↳ 17-15 ↲	□□◇◇ ·	○-○-○
-4	↲ 15-17 →	↳ 20-18 ↲	□□ · · ·	○ ○ ○
-8	● 5 -14 →	↳ 30-21 ↲	· · · · ·	○ ○

Vous faites un jet de Dextérité et vous avez obtenu un Full ? Jetez un coup d'oeil dans la colonne "DEX", le temps de trouver la bonne ligne pour un Full, et la réponse tombera assez vite : +4.



Le tableau des attributs

Le tableau ci-dessus figure sur la fiche de personnage de la campagne, afin justement de permettre aux joueurs de rapidement lire leurs modificateurs.



Aria

Personnage d'exemple

Considérons que vous jouez le personnage d'Aria. Pour lancer un sort, le MJ vous demande de faire un jet de Magie, avec pour **base** la statistique de Magie d'Aria, qui vaut 12.

Vous réalisez le même jet que celui utilisé en exemple un peu plus tôt, et obtenez donc un **modificateur** de +2 en Magie.

À vous, maintenant, d'annoncer le résultat final :

Vous : "J'ai fait 14 en Magie."

En général, la base provient des statistiques du personnage qui effectue l'action. Mais occasionnellement, les statistiques d'un objet peuvent prendre le dessus. Typiquement, un coup de massue utilisera comme base la Puissance de la massue elle-même.

2 Effets critiques

Les effets critiques, actifs sous conditions, interviennent quand les degrés d'attribut extrêmes sont atteints. Ainsi :

- Le degré I peut provoquer un **échec critique**.
- Le degré VII peut provoquer un **succès critique**

Un **échec critique** entraîne, évidemment, l'échec de l'action entreprise quelle que soit la difficulté fixée. Mais il donne également carte blanche au MJ pour déclencher des événements handicapants et punitifs. C'est par essence un effet qui a vocation à être redouté par les joueurs, afin qu'ils réfléchissent à 2 fois à leurs prises de risque lors des jets de dés.

Le **succès critique**, c'est tout l'inverse. Le personnage parvient à ses fins en dépit de toute valeur de difficulté, et le MJ est libre de le récompenser avec des effets de bord absurdemement avantageux. Les joueurs doivent convoiter ce résultat, et vivre son obtention comme un triomphe en soi.



La volonté des Déeses

Dans le contexte de la campagne Carnival of Time, les effets critiques sont traités respectivement comme des **calamités** et des **miracles** de nature divine, faisant fi - s'il le faut - de toute logique physique et de causalité. Ils sont les caprices des Déeses, ni plus ni moins.

Avec les effets critiques, le tableau des attributs devient :

	PUI	MAG	DEX	TAL
+∞	↖ 30 →	↙ 5 →	□□□□□	○-○-○-○
+8	↖ 27-29 →	↙ 8-6 →	□□□□ .	○ ○ ○ ○ ○
+4	↖ 24-26 →	↙ 11-9 →	□□□◇◇	○-○-○-○
+2	↖ 21-23 →	↙ 14-12 →	□□□ . .	○ ○ ○ ○
+0	↖ 18-20 →	↙ 17-15 →	□□◇◇ .	○-○-○
-4	↖ 15-17 →	↙ 20-18 →	□□ . . .	○ ○ ○
-∞	↖ 5-14 →	↙ 30-21 →	○ ○

Les effets critiques ne sont pas forcément toujours actifs. Il existe des mécaniques traitées plus loin dans ce manuel qui peuvent les ignorer, mais aussi des arguments narratifs que le MJ peut soulever. Typiquement, on pourra difficilement justifier qu'un acte de blasphème envers les Déeses dans Carnival of Time profite d'un succès critique, puisque ce sont elles qui l'offrent.

3 Primes de risque

La **prime de risque** est une dernière subtilité qui intervient dans le calcul du résultat. Elle exploite un élément de lecture qui n'a pas été ré-évoqué depuis son introduction : la **sauvegarde**.

1- Somme : 20
 2- Structure : Yahtzee
 Valeurs : 4
 3- Sauvegarde : 3 dés gardés

1- Somme : 20
 2- Structure : Yahtzee
 Valeurs : 4
 Sauvegarde : Vide

Ces 2 jets, au seul regard des valeurs obtenues, sont identiques. La seule différence, c'est la sauvegarde.

- Dans le premier cas, le Yahtzee a été obtenu sur la longueur, en profitant de toutes les relances disponibles. À la dernière étape, le joueur avait déjà un brelan assuré. Il était à une chance sur 36 d'atteindre le Yahtzee.
- Mais dans le second cas, le Yahtzee a été obtenu naturellement, sans être parti de rien. Les chances de tirer un Yahtzee dans ces conditions sont d'une sur 1296. C'est très rare.

La **sauvegarde agit donc un peu comme une assurance, un filet de sauvetage**. On la remplit au cours de son jet pour assurer un résultat minimal et éliminer l'échec critique du champ des possibles. Et avec les règles établies jusqu'à présent, il n'y pas de réel intérêt à abandonner sa sauvegarde et donc à prendre des risques. La prime de risque a pour fonction de remédier à ça.

$$\text{Résultat} = \text{Base} + \text{Modificateur} + \text{Prime}$$

La prime de risque est un **bonus d'autant plus élevé que la sauvegarde est légère**. C'est une incitation à ne PAS conserver de dés d'une étape à l'autre, et donc une tentation dangereuse qui récompense le risque et pimente le jeu.

Sauvegarde	0 Dé	1 Dé	2 Dés	3 Dés	4 Dés
Prime	+4	+2	0	0	0

4 Exemples

Pour bien intégrer les notions présentées jusqu'ici, n'hésitez pas à consulter les exemples qui suivent. Avec les **tableaux usuels** ci-dessous, vous devriez pouvoir vérifier tous les résultats.

	POU	MAG	DEX	TAL
+∞	↖ 30 ↗	↖ 5 ↗	□□□□□	○-○-○-○
+8	↖ 27-29 ↗	↖ 8-6 ↗	□□□□ .	○ ○ ○ ○
+4	↖ 24-26 ↗	↖ 11-9 ↗	□□□◇◇	○-○-○
+2	↖ 21-23 ↗	↖ 14-12 ↗	□□□ . .	○ ○ ○
+0	↖ 18-20 ↗	↖ 17-15 ↗	□□◇◇ .	○-○-○
-4	↖ 15-17 ↗	↖ 20-18 ↗	□□ . . .	○ ○ ○
-∞	↖ 5-14 ↗	↖ 30-21 ↗	○ ○

Sauvegarde	0 Dé	1 Dé	2 Dés	3 Dés	4 Dés
Prime	+4	+2	0	0	0

Combat à mains nues

Aria est en situation critique. Elle fait face à un adversaire qui en a après sa vie. Et malheureusement pour elle, toutes les issues sont bloquées et aucune arme n'est à portée de main.

Joueur : "Je lui mets un coup de pied dans les gencives."

MJ : "Ok. C'est de la **Dextérité** pour réussir à le toucher, et de la **Puissance** pour lui faire mal. Fais ton jet."



Aria
Personnage d'exemple

Difficultés : 20 · 20



Puissance : 24 = 20 (Base) + 2 (Modificateur) + 2 (Prime)
Dextérité : 22 = 16 (Base) + 4 (Modificateur) + 2 (Prime)

Les difficultés étaient fixées à 20 pour les 2 attributs, donc l'action est un succès aussi bien en Puissance qu'en Dextérité.

Joueur : "J'ai fait 22 en Dextérité et 24 en Puissance."

MJ : "D'acc. Eh bien tu réussis à le prendre par surprise ! Ne s'attendant pas à te voir riposter, il encaisse ton coup de pied en pleine face et perd l'équilibre."

Combat armé

Reprenons la même situation que précédemment. Mais cette fois, Aria a une dague cachée sur elle, prête à emploi.

Joueur : "Je sors ma dague et je le plante."

MJ : "Ok. Fais un jet de **Dextérité Puissance**, avec comme base la Puissance de ta dague."



Aria
Personnage d'exemple



Dague
Arme d'exemple

Difficultés : 20 · 20



Puissance : 30 = 30 (Base) + 0 (Modificateur)
Dextérité : 24 = 16 (Base) + 8 (Modificateur)

Même si ce jet de dés est plus mauvais en Puissance que le précédent, les statistiques de l'arme utilisée rattrapent largement le résultat. Le total est donc largement supérieur, et l'ennemi va souffrir davantage en conséquence.

MJ : "Tu parviens à le planter en pleine poitrine. Il hurle de douleur et commence à s'enfuir."

Nuances d'action complexe

Nouvelle situation. Aria se balade tranquillement dans les rues de la cité d'Hyrule, quand un jeune homme se présente devant elle avec une mine déterminée. Sans plus d'introduction, le garçon hurle qu'il ne pardonnera à jamais à Aria la mort de son père, et fonce sur elle avec un couteau de cuisine à la main. Bien sûr, Aria ne connaît pas ce pauvre garçon, et n'a certainement pas tué son père.

Joueur : "J'essaye d'esquiver ses coups tout en lui expliquant qu'il y a méprise."

MJ : "Comme tu veux. C'est de la **Dextérité** pour esquiver son couteau, et du **Talent** pour le convaincre que tu n'as rien à voir avec son histoire."

Aria
Personnage d'exemple

Difficultés : 16 · 30

Dextérité : 20 = 16 (Base) + 0 (Modificateur) + 4 (Prime)

Talent : 22 = 18 (Base) + 0 (Modificateur) + 4 (Prime)

Grâce à la Prime de risque, le joueur a pu atteindre un score relativement honnête dans les 2 attributs considérés, sans sacrifier l'un pour l'autre. Malgré tout, la difficulté en Talent reste supérieure à son résultat. La résolution est donc nuancée d'un succès en Dextérité et d'un échec en Talent.

MJ : "Pas de souci pour l'esquive. Le gamin n'arrive pas à te blesser. Par contre, il a toujours l'air persuadé que tu es la meurtrière de son papa."

Effet critique et difficulté

Aria a récemment eu vent d'une rumeur étrange, comme quoi prier devant la statue de la Déesse Nayru pourrait déclencher une averse et sauver les habitants locaux de la sécheresse. Enfin arrivée au pied de l'imposant monument, elle décide de mettre ces légendes urbaines à l'épreuve.

Joueur : "Je ferme les yeux et prie pour qu'il pleuve."
MJ : "Tente un jet de Magie. On peut toujours rêver."

Aria
Personnage d'exemple

Difficultés : 40

Magie : 24 = 12 (Base) + 12 (Modificateur)

Techniquement, le résultat en Magie est inférieur à la difficulté fixée. Mais comme le rang VII a été atteint, le MJ peut ignorer ce détail et considérer cette action comme un succès critique.

MJ : "Au bout de quelques minutes de concentration, le ciel commence à devenir nébuleux. Comme si le temps s'accélérait, les nuages se forment partout au-dessus de la plaine, à toute vitesse, jusqu'à couvrir entièrement le ciel. Et peu après, les premières gouttes de pluie tombent, pour la première fois depuis 4 longues années. Félicitations, tu as déclenché un miracle."

Difficulté échelonnée

Aria est en pleine inspection d'un restaurant, lieu où le corps d'un cuisinier a été découvert cette nuit. Missionnée pour mettre cette affaire au clair, elle compte bien trouver des indices qui la mèneront au coupable.

Joueur : "Je passe la zone au peigne fin."
MJ : "Ça marche. Fais un jet de Talent."

Aria
Personnage d'exemple

Difficultés : 22 · 26 · 30

Talent : 26 = 18 (Base) + 8 (Modificateur)

Il n'est pas interdit d'échelonner la difficulté. En l'occurrence, le MJ a décidé que les indices les plus difficiles à repérer nécessitaient 30 de Talent. Avec 26 comme résultat, Aria n'obtient donc pas toutes les informations qu'elle aurait pu avoir, mais c'est au moins un succès partiel.

MJ : "Tu vois des traces de sang partout sur les meubles, mais étrangement la surface de la table de travail est parfaitement propre. Puis en fouillant davantage, tu trouves une nappe tâchée de sang dans les ordures : c'est sans doute ce qui a protégé la table. Quant à savoir pourquoi quelqu'un a pris la peine de jeter la nappe sans nettoyer le reste, mystère et boule de gomme... Pas d'arme du crime non plus à l'horizon, ni rien d'autre qui t'attire l'œil."

Chapitre III

Santé

1 Coeurs

1 Barre de coeurs et endurance

La **santé** d'un personnage et l'endurance d'un objet destructible sont représentées par des coeurs, comme dans le jeu vidéo.

Précisément, **l'unité de vie - le PV - vaut 0,25 coeur**.

Dans la suite, on utilisera les symboles suivants :

- ♥ 0 PV - 0 coeur
- ♥♥ 1 PV - 0,25 coeur
- ♥♥♥ 2 PV - 0,5 coeur
- ♥♥♥♥ 3 PV - 0,75 coeur
- ♥♥♥♥♥ 4 PV - 1 coeur

Pour le reste, c'est aussi classique que ce que vous imaginez. Chaque entité mortelle ou destructible peut disposer d'une jauge appelée **barre de coeurs** qui décrit son état de santé par le rapport d'un nombre de coeurs courant sur un maximum.

Tant qu'elle est pleine, c'est-à-dire que le maximum de coeurs est atteint, son propriétaire est dans un état optimal.

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ "Tout va bien" 40/40 PV

Lorsque que le propriétaire est blessé ou endommagé, il perd des coeurs et donc sa santé diminue.

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ "Ça fait mal !" 21/40 PV

Enfin, lorsque la barre de coeurs est totalement vide, son propriétaire meurt ou est irrémédiablement détruit.

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ "Repose en paix" 0/40 PV

Quand la santé diminue, on appelle **dégâts** le nombre de coeurs perdus. Et on distingue 2 types de dégâts :

- > Les **dégâts physiques**, infligés par des perforations, des frappes, des césures, bref : tout ce qui implique un contact physique entre deux corps, et dont on pourrait se protéger avec un bouclier ou une armure.
- > Les **dégâts spéciaux**, infligés par la combustion, la maladie, le poison, le froid, l'électricité, et autres éléments néfastes dont les protections ou remèdes s'étudient au cas par cas.

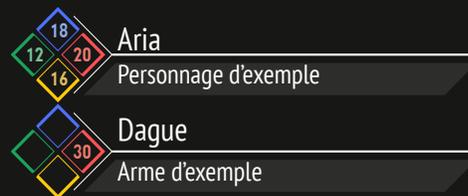
2 Dégâts physiques

Le calcul de dégâts physiques est assez simple.

Peu importe la nature des corps considérés et leur collision, les dégâts sont toujours égaux à une **différence de Puissance**.

$$\text{Dégâts} = \text{Puissance infligée} - \text{Puissance cible}$$

Par défaut, **les valeurs de Puissance considérées sont celles des corps qui entrent en collision**. Typiquement, si une dague pénètre le dos d'Aria, on va calculer la différence entre la Puissance de la dague et la Puissance d'Aria.



$$\text{Dégâts} : 10 = 30 (\text{Dague}) - 20 (\text{Aria})$$

Ici, les dégâts subis par Aria valent 10 PV, donc ♥♥♥♥

Mais en réalité, ce calcul n'a de sens que si la dague a rencontré le dos d'Aria par accident, en lui tombant dessus par exemple. Car si la collision est accompagnée d'une intention, offensive ou défensive, alors il faut compter avec le résultat d'un jet de Puissance.

Jets de Puissance

Comme vu précédemment, si les dégâts sont accidentels, on a :

$$\text{Dégâts : } 10 = 30 \text{ (Dague)} - 20 \text{ (Aria)}$$

Mais si Aria tente de se protéger, par exemple en faisant bouclier avec son avant-bras, son joueur va devoir faire un jet de Puissance pour simuler cette parade. Et le calcul va évoluer :



$$\text{Puissance cible : } 22 = 20 \text{ (Aria)} + 2 \text{ (Modificateur)}$$

$$\text{Dégâts : } 8 = 30 \text{ (Dague)} - 22 \text{ (Puissance cible)}$$

Grâce à l'action du joueur, les dégâts subis par Aria ont été réduits à 8 PV, donc . C'est le modificateur de +2 obtenu grâce aux dés qui ont permis de limiter la casse.

Maintenant, pour l'exemple, imaginons que le personnage d'Aria cherche à se mutiler. Cette fois-ci, l'intention est offensive, et la base utilisée pour le calcul devient la Puissance de la dague.



$$\text{Puissance infligée : } 32 = 30 \text{ (Dague)} + 2 \text{ (Modificateur)}$$

$$\text{Dégâts : } 12 = 32 \text{ (Puissance infligée)} - 20 \text{ (Aria)}$$

Ici, les dégâts se sont élevés à 12 PV, soit . Le modificateur de +2 a cette fois-ci contribué à rendre le coup plus douloureux.

Enfin, dans le cas où Lied - un assaillant muni d'une dague - s'en prend à Aria tandis qu'elle essaye de se protéger, on a à la fois une intention offensive et une intention défensive, donc 2 jets.

Lied : 
Aria : 

$$\text{Puissance infligée : } 34 = 30 \text{ (Dague)} + 4 \text{ (Modificateur)}$$

$$\text{Puissance cible : } 22 = 20 \text{ (Aria)} + 2 \text{ (Modificateur)}$$

$$\text{Dégâts : } 12 = 34 \text{ (Pui. infligée)} - 22 \text{ (Pui. cible)}$$



Des jets de dés pour les PNJ ?

Les jets de dés ne sont nécessaires que s'ils concernent des Personnages Joueurs (PJ).

Dans l'exemple précédent, si Lied est un Personnage Non Joueur (PNJ), le Maître du Jeu peut traiter la Puissance infligée comme la valeur de difficulté à dépasser. Autrement dit, le MJ peut décider la Puissance infligée plutôt que de la tirer aux dés, pour mieux rythmer la partie.

Les statistiques d'attribut de la dague lui servent alors de guides : il sait que la difficulté en Puissance doit se situer un peu au-dessus de 30 pour faire sens.

Direction des dégâts

Jusqu'à présent, dans tous nos exemples, nous avons cherché à calculer les dégâts subis par Aria. C'était le choix naturel compte tenu de la situation : lorsqu'on parle d'une arme qui se plante dans le corps d'un être humain, on s'inquiète généralement plus pour l'être humain que pour l'arme.

Mais admettons qu'Aria ne soit pas une femme comme les autres, et qu'elle ait une peau extrêmement résistante. Ses statistiques d'attribut ressembleraient alors à quelque chose comme ça :

 **Super Aria**
Héroïne à la peau cuirassée

Si on s'amuse à calculer les dégâts qu'elle subit quand notre dague lui tombe dessus, on obtient le résultat suivant :

Dégâts : $-10 = 30$ (Dague) $- 40$ (Super Aria)

Ici, les dégâts sont négatifs. Il faut donc comprendre qu'on s'est trompé de direction. On a supposé que les dégâts étaient infligés à Aria par la dague, alors qu'ils sont infligés à la dague par Aria. Le personnage est tellement solide, en fait, que c'est la lame qui risque de casser en heurtant son dos.

C'est donc la dague qui perd 10 PV, ou .

D'ailleurs, si on calcule les dégâts subis par la dague, c'est bien ce qu'on trouve. Le calcul ne fait que s'inverser :

Dégâts : $10 = 40$ (Super Aria) $- 30$ (Dague)

Protections

Vous l'aurez compris, les dégâts physiques vont toujours des corps les plus puissants vers les corps les moins puissants. Même si les jets de dés peuvent aider à faire pencher la balance, les gros écarts de Puissance resteront un problème pour qui a le malheur d'être un tantinet fragile.

 **Ariette**
Petite fille fragile

Avec seulement 14 de Puissance, Ariette est en proie à de bien plus lourds dégâts qu'Aria. Elle ferait donc bien de s'équiper en conséquence, par exemple avec ceci :

 **Armure de cuir**
Taille enfant

La Puissance d'une armure peut se substituer à celle de son porteur dans le calcul des dégâts. Autrement dit, on peut considérer que si une dague tombe sur Ariette, la collision a lieu entre la dague et l'armure, plutôt qu'entre la dague et Ariette.

Dégâts : $5 = 30$ (Dague) $- 25$ (Armure d'Ariette)

Grâce à l'armure, les dégâts subis se limitent à 5 PV, soit .

Mais contrairement à un bouclier qu'on utilise activement pour parer les coups, une armure n'encaisse pas les dégâts à la place de son porteur. Elle ne fait que prêter passivement sa Puissance à la cible des attaques. La barre de cœurs impactée est donc bien celle d'Ariette, et non celle de l'armure.

D'une certaine façon, cela revient à considérer qu'une armure est une extension du corps de son porteur. À ce titre, elle n'est donc pas différente d'un vêtement ou d'une seconde peau.



Une armure ne rend pas plus fort !

La Puissance d'une armure intervient uniquement dans le calcul des dégâts subis. S'il s'agit de soulever des haltères, par exemple, c'est la Puissance du personnage qui doit servir de base au calcul. Pas de substitution possible !

Généralisation

On attribue généralement une seule valeur de Puissance à un personnage ou à un objet. Mais rien n'empêche le MJ de diviser un seul corps en plusieurs parties de Puissances différentes.

Typiquement, pour les combats de boss qui se veulent plus longs et difficiles, il est intéressant de rentrer dans le détail de ses points faibles et de ses armures. C'est alors ce genre d'images que vous devez construire mentalement :

Selon les stratégies adoptées et les résultats en Dextérité, le MJ pourra ainsi décider qu'un coup a été porté directement dans l'oeil, c'est-à-dire un point faible dont la Puissance vaut 0, ou au contraire que le coup a manqué sa cible et frappé la carapace à 40 de Puissance du monstre visé.

Il appartient au MJ de définir ces valeurs de Puissance locales alternatives s'il souhaite rendre un affrontement plus palpitant. Dans cette série de manuels, la plupart du temps, une seule valeur de Puissance sera donnée comme référence.

3 Dégâts spéciaux

Parfois, vous aurez affaire à un phénomène qui menace la santé ou l'intégrité physique d'un corps, sans pour autant être dû à une collision. Par exemple, on pourrait imaginer voir Aria :

- > brûler vive
- > souffrir des effets d'un poison
- > manquer d'eau, de nourriture ou de sommeil
- > geler sur place, exposée à des températures polaires
- > être traversée par un courant électrique à forte intensité
- > subir la pression de l'eau à plus de 100 mètres de profondeur

Dans chaque cas, la vie d'Aria est menacée sans qu'il ne soit question de comparer la Puissance de 2 corps. On ne doit donc pas calculer des dégâts physiques, ici, mais bien des **dégâts spéciaux**.

$$\text{Dégâts spéciaux} = \text{Base} \times \text{Vulnérabilité}$$

△ Base

Les dégâts de base sont définis sur mesure, en fonction de leur provenance. Et en l'absence de données précises, ils sont à la discrétion du MJ. Mais comme en disant ça, on ne dit rien, posons quelques exemples pour y voir plus clair.

Aria ingurgite, par mégarde, un poison qui est mentionné dans un manuel de jeu. En description du poison, le MJ lit : "inflige 1 PV toutes les 5 minutes".

Dans ce cas précis, toutes les 5 minutes, des dégâts spéciaux seront infligés à Aria avec une base égale à 1 PV, soit ♥.

Bref, assez souvent, il suffit de lire le manuel pour savoir quelle base appliquer. Mais le MJ doit aussi pouvoir improviser et décider lui-même la base de certains dégâts.

Admettons qu'Aria tente de cuisiner quelque chose de comestible en pleine nature. Mais pas de bol, son joueur obtient des résultats misérables aux dés pour cueillir des ingrédients viables. Le MJ peut alors décider que la préparation finale d'Aria est dangereuse, et qu'en avaler une bouchée suffit à infliger 4 PV, soit ♥.

Comprenez bien qu'il n'y a pas de règle pour définir ce genre de valeurs. Le MJ a toute liberté à ce sujet, tant qu'il reste cohérent.

△ Vulnérabilité

La vulnérabilité est un **multiplicateur de dégâts spéciaux**.

Elle peut prendre 4 valeurs :

- > 200% pour les corps très vulnérables
- > 100% pour les corps réceptifs
- > 50% pour les corps résistants
- > 0% pour les corps immunisés

Là, encore, les vulnérabilités sont définies sur mesure et peuvent être instanciées librement par le MJ, sous réserve de cohérence. Pour illustrer ce concept, on peut tout-à-fait reprendre l'exemple de la boule de feu lancée par Aria, avec différentes cibles.

Nouvel exemple : Aria utilise une baguette magique pour lancer une boule de feu. La baguette, d'après la description du manuel, "inflige des dégâts égaux au résultat de Magie effectué".



$$\text{Magie : } 16 = 12 (\text{Aria}) + 2 (\text{Modificateur}) + 2 (\text{Prime})$$

La base des dégâts spéciaux sera donc ici 16 PV, ou ♥♥♥♥♥.

Si la boule de feu frappe un être humain, la cible est **réceptive**, sans plus. Un homme n'a en effet pas d'affinité particulière avec le feu que n'aurait pas une autre créature vivante.

Dégâts spéciaux : **16** = 16 (Base) × 100% (Vulnérabilité)

Si la boule de feu frappe des brindilles séchées au soleil, par contre, c'est différent. La cible, ici, est **très vulnérable** aux flammes, et subira donc 2 fois les dégâts de base.

Dégâts spéciaux : **32** = 16 (Base) × 200% (Vulnérabilité)

Admettons qu'un être humain, encore, reçoive une boule de feu, mais cette fois-ci sous une pluie torrentielle. Comme il est trempé jusqu'aux os, on peut le considérer **résistant** aux flammes. Les dégâts subis seront alors divisés par 2.

Dégâts spéciaux : **8** = 16 (Base) × 50% (Vulnérabilité)

Si c'est un golem de pierre qui est ciblé par la boule de feu, il n'y a pas trop lieu de s'inquiéter. Après tout, il est en pierre. Il ne brûle pas comme ça. On peut donc le considérer **immunisé** aux dégâts dans cette situation.

Dégâts spéciaux : **0** = 16 (Base) × 0% (Vulnérabilité)

N'oubliez pas que **la vulnérabilité est circonstancielle**. Comme évoqué plus tôt, une pluie peut suffire à justifier des résistances au feu. Mais certains objets et certaines magies peuvent très bien ajouter leur grain de sel, comme un enchantement contre l'empoisonnement ou une combinaison ignifugée.



Des vulnérabilités récurrentes ?

Les notions liées aux dégâts spéciaux sont volontairement dépourvues de catégories fixes. Elles se veulent libres à interprétation et ne font donc pas de généralités. Toutefois, les manuels citeront régulièrement les vulnérabilités :

- > au feu 🔥
- > à l'électricité ⚡
- > au gel ❄️

Pour chaque créature et race de personnage, ce seront les 3 valeurs mentionnées. Le reste - poison, pression, manque, température, douleurs - appartient au MJ.

2 Soins

1 L'énergie vitale

Dans l'univers Zelda, l'énergie vitale a une existence très concrète. Elle n'est donc pas seulement une donnée abstraite qui sert à figurer la santé, mais une **vérité diégétique**. En cela, on pourrait très bien imaginer un personnage ou un outil capable de mesurer le nombre de coeurs qui sépare quelqu'un de la mort.

En revanche, lorsqu'on assigne une barre de coeurs à un bouclier pour estimer sa capacité à endurer les dégâts avant de casser, là, c'est totalement abstrait. L'univers, en interne, ne reconnaît pas que les objets possèdent de l'énergie vitale. On leur assigne des coeurs pour faire des calculs, mais c'est tout. Ce faisant, rien de ce que vous lirez dans cette section ne les concerne.

À partir de maintenant, il est uniquement question d'êtres vivants.

△ Les coeurs

Le **coeur** est une des manifestations physiques d'énergie vitale les plus courantes. Il ressemble à une petite boule lumineuse de gaz rouge vif, qui flotte et se diffuse dans l'air.

Il s'agit une forme instable qui est vouée à perdre de sa concentration et à se dissiper dans son environnement avec le temps. N'importe quel être vivant, faune comme flore, est en mesure de l'absorber. Et comme les termes n'ont pas été choisis au hasard, **absorber un coeur, c'est remplir sa barre de 4 PV, donc de ♥**



Des coeurs pour guérir tous les maux ?

Pas d'amalgame. Une barre de coeurs pleine, ce n'est pas l'assurance d'une parfaite santé ! Elle indique juste une capacité à tenir bon avant de rendre l'âme. Donc si un personnage perd une jambe lors d'une prise de dégâts, absorber de l'énergie vitale ne l'aidera pas à récupérer sa jambe. Ça le rendra à nouveau aussi tenace qu'à l'époque où il avait encore ses deux jambes, mais rien de plus.

Dans le même esprit, l'énergie vitale ne guérit pas des maladies, ne sert pas d'antidote aux poisons, et ne solutionne pas non plus la faim dans le monde. Désolé.

△ Les rubis

Le **rubis** est aussi constitué d'énergie vitale, mais cette fois-ci dans un état stable. Comme il est stable, il se présente sous la forme d'une **gemme solide qui ne peut pas être naturellement absorbée**.

La couleur des rubis change selon la quantité d'énergie qu'ils concentrent. Plus leur taux de concentration est élevé, plus ils sont rares, et plus ils valent cher. Mais en soi, sous cette forme, l'énergie vitale est inutile.

C'est pourquoi **les rubis servent généralement de monnaie**.

Ci-dessous la valeur relative de chaque coloris :

1	5	20	50	100	200

Par abus de langage, un rubis dont on ne précise pas la couleur est un rubis vert. Les prix énoncés en rubis, donc, utilisent le comme unité par défaut.

2 Butin aléatoire

La mort d'un être vivant entraîne une fuite d'énergie vitale. C'est à ce moment-là qu'on peut **observer des coeurs ou des rubis se former**. Autrement dit, à chaque fois que des personnages éliminent un ennemi ou coupent une plante, ils ont une chance d'obtenir de quoi se refaire une santé, ou un budget.

C'est ce qu'on appelle le **butin aléatoire**.

Ainsi, lorsqu'un PJ est responsable de la mort d'un être vivant, son joueur doit lancer plusieurs dés.

Puis, pour chaque dé lancé, le butin est déterminé comme suit :

Dé	Butin
	1 rubis
	5 rubis
	5 rubis
	∅ Rien
	∅ Rien
	4 PV

À l'instar des tableaux usuels de résultats de jets, la **table des butins** ci-dessus doit figurer sur les fiches de PJ. Il suffit alors de s'y reporter pour savoir quel butin chaque dé lancé nous rapporte. Et comme ici, il n'y a aucune relance possible, le butin résulte bien d'un tirage purement aléatoire.

MJ : "Bien joué, le sanglier géant a rendu l'âme suite à ton attaque. Lance donc 11 dés pour fêter ça !"

Butin = + + + + + + + + + + + +

Joueur : "Okay. Je récupère 7 rubis et 2 coeurs."

En règle générale, plus le défunt était coriace, plus le butin sera élevé. On lancera donc davantage de dés après être venu à bout d'un adversaire tenace qu'après avoir écrasé un insecte. Et lorsque le manuel ne précise rien, comme d'habitude, c'est au MJ d'estimer le nombre de dés à lancer.

Le butin dans Zelda, une tradition

Si vous en doutiez, ce système de butin hérite du jeu vidéo. Depuis le tout premier épisode jusqu'aux derniers en date, Link peut en effet se ressourcer en coupant des mauvaises herbes ou en terrassant des monstres avec sa fidèle épée.

Ainsi, même si l'idée de tondre le gazon pour récolter un maximum de coeurs et de rubis paraît ridicule, elle est marqueuse de l'identité de la série. Il aurait donc été dommage de l'exclure du format JDR.

Cela dit, rassurez-vous. Il n'est évidemment pas question de pousser les joueurs à inclure l'entretien de la pelouse dans leur aventure épique. La pratique n'est pas considérée comme rentable dans l'univers, et le MJ doit s'assurer qu'elle ne le soit pas non plus en termes de dés.

3 Revivifiants

△ Potions

La **potion de soin** est un poncif, non seulement du JDR, mais du genre fantastique dans son ensemble. Vous ne serez donc pas surpris d'apprendre qu'il s'agit d'une boisson capable de **restituer la santé** d'une barre de coeurs, à hauteur d'un nombre de PV par litre précisé dans sa description.



Dans Zelda, les vertus d'une telle potion peuvent s'expliquer par sa préparation. **Des plantes riches en énergie vitale sont cuisinées avec des graisses spécialisées dans la rétention d'énergie.** Ainsi, lorsque la mixture est mise au feu et que les plantes meurent, leur énergie ne parvient pas à s'échapper pour se diffuser dans l'air ou former des coeurs. Elle reste donc piégée dans la mixture et - PAF! - ça fait des potions de soin.

△ fées

La fée est une petite **créature ailée capable de transmettre sa propre énergie vitale.** Elle est naturellement attirée par les êtres dont la vie est menacée, et se sacrifie pour les soigner. Autrement dit, la fée est au croisement du kamikaze et du médecin.



Transporter des fées sur soi est la bonne habitude de tous les grands aventuriers. En cas de danger, elles interviennent d'elles-mêmes pour leur éviter la mort, ce qui est très commode, surtout quand ils n'ont pas le temps de réagir à un danger.

Mécaniquement, **les fées peuvent donc être considérées comme des potions consommées automatiquement quand la barre de coeurs est vide.** Le nombre de PV restaurés dépend de la fée.

3 Renforcement

1 Limites

Quand la notion de barre de coeurs a été introduite, on a mentionné qu'elle pondérait un nombre de coeurs vis-à-vis d'un maximum. Mais ce maximum, qui est en fait la **taille de la barre de coeurs**, n'a pas encore été défini. Il est temps d'y remédier.

À la naissance, tout être vivant dispose d'une barre à 3 coeurs. Puis, au cours d'une vie, elle peut se renforcer jusqu'à atteindre la limite dure de 20 coeurs.

Autrement dit, **un être vivant possède entre 3 et 20 coeurs**.

12 PV - 

80 PV - 

Cette limite de 20 coeurs, ou 80 PV, on l'appelle le **seuil de fatalité**. Il faut la voir comme une constante universelle, un peu comme la vitesse de la lumière. Elle se définit comme la **quantité de dégâts à laquelle rien ni personne ne peut survivre**.

Ainsi, peu importe de qui ou de quoi on parle : infliger 80 PV, si aucune fée n'intervient, c'est la garantie de tuer.

Bien sûr, il y a des êtres qui meurent pour bien moins que ça. Et si ceux-là veulent optimiser leurs chances de survie, ils doivent **faire augmenter la taille de leur barre de coeurs**.

2 fragments de coeur ?

Pour augmenter la taille d'une barre de coeurs, les jeux vidéo Zelda proposent une solution toute faite : le **fragment de coeur**.

Dans les jeux vidéo, les fragments de coeur sont des récompenses, généralement offertes après une quête annexe ou trouvées au détour d'une zone secrète. Une fois un certain nombre de fragments récupérés, ils fusionnent et **forment un nouveau coeur** qui s'ajoute à la barre de vie de Link. Et au passage, **chacun d'eux restaure entièrement la santé**.



Link obtient un 1er quart de coeur !



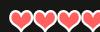
Link obtient un 2nd quart de coeur !



Link obtient un 3ème quart de coeur !



Link obtient un 4ème quart de coeur !



Quart ou cinquième de coeur ?

Les fragments de coeur sont apparus avec **A Link To The Past**, le troisième épisode de la saga. À ce moment-là, il s'agissait de **quarts de coeur**, car il suffisait d'en réunir 4 pour agrandir sa barre de vie.

Le fonctionnement est resté le même pour tous les épisodes majeurs, dont **Majora's Mask**. Seul **Twilight Princess** rompt avec cette habitude en proposant des **cinquièmes de coeur**.

On pourrait facilement calquer ce concept en JDR, et instaurer des quarts de coeur comme récompenses pour les PJ. Mais tel quel, le rythme de progression n'est pas adapté. Imaginez :

- > Vous avez 2 PJ, donc 2 barres de coeur à faire évoluer.
- > Chacun commence à 3 coeurs, et espère en avoir 20.
- > En tout, c'est 136 quarts de coeur à distribuer.
- > Donc **entre 5 et 6 fragments par séance**, sur toute la campagne.

En JDR, vous n'aurez pas l'occasion de récompenser les joueurs aussi régulièrement. Les améliorations de la barre de coeurs seront forcément plus rares que ça, et doivent être revalorisées en conséquence, avoir plus de poids.

C'est pourquoi **Carnival of Time s'éloigne des quarts, tiers et demi-coeurs** pour taper directement dans le **réceptacle**.

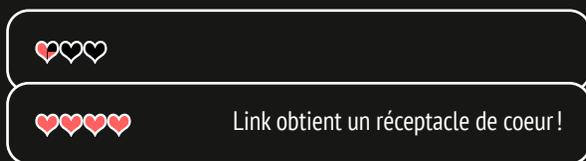
3 Réceptacles et cristaux

Rythme

En plus des fragments, les jeux vidéo proposent des **réceptacles de coeur**. Ces derniers sont des butins rares que l'on obtient après un obstacle majeur de l'histoire principale, par exemple en célébration de la défaite d'un Boss qui terrorisait la région.

Concrètement, un réceptacle de coeur :

- Ajoute un coeur complet à une barre de vie.
- Remplit la barre de vie à son nouveau maximum.



Dans *Carnival of Time*, les **quêtes annexes** sont récompensées directement par des **réceptacles de coeur**. Chaque tournoi remporté ou lieu secret découvert devient donc prétexte à incrémenter une barre de coeurs. L'évolution est ainsi beaucoup plus rapide et adaptée au format JDR. Là où, dans le jeu vidéo, on attendrait un **fragment de coeur**, le JDR propose un **réceptacle**. Mais quid des moments où le JV offre un réceptacle ?

Clairement, on ne peut pas récompenser de la même manière un PJ qui a remporté le concours de fléchettes du coin, et un PJ qui vient de terrasser l'une des 7 créatures dont la menace constitue l'enjeu principal de l'aventure. Tout comme le jeu vidéo, le JDR doit hisser les récompenses à la hauteur des enjeux. C'est là qu'intervient une invention : le cristal de coeur.

En pratique, le **cristal de coeur** est un **réceptacle à effet de zone**. Il produit exactement les mêmes effets qu'un réceptacle de coeur classique, mais sur tous les personnages présents dans un rayon de 10 mètres. Grâce à lui, lors des scènes clé qui concernent tous les joueurs, le MJ peut améliorer la barre de coeurs de tous les PJ d'un seul coup. Le rythme d'évolution est donc à nouveau accéléré.

Jeu vidéo	Jeu de rôle	Conditions d'obtention
Fragment	Réceptacle	Quête annexe réussie
Réceptacle	Cristal	Victoire face à un Boss

Existence

Dans l'univers, les réceptacles et les cristaux sont tous deux les résultats d'une **concentration exceptionnelle d'énergie vitale**.

Au même titre que les rubis rares (🔴, 🟡 et 🟠) seules des circonstances exceptionnelles provoquent leur apparition, par exemple la mort d'une créature sacrée, ou bien l'initiative d'une Grande Fée qui souhaite récompenser un héros. Vous n'en verrez donc jamais apparaître en venant à bout d'un pauvre goblin ou en arrachant des mauvaises herbes.

Autrement dit, c'est au MJ de choisir de les instancier. La génération aléatoire de butin ne permet pas d'accéder à de tels gains.



La terminologie, un délit d'initié ?

Depuis peu, je me suis mis à employer les termes de **quêtes annexes** et de **Boss** sans vraiment m'attarder sur leur définition. Mais vous n'êtes pas forcément familier de ces notions. Si c'est le cas : pas d'inquiétude !

Retenez simplement qu'il y a 2 niveaux de récompense. Dans les prochains manuels, vous aurez l'occasion de consulter les **récompenses pré-instanciées** dans *Carnival Of Time*, ce qui devrait vous donner une bonne intuition des niveaux d'enjeu à associer à un réceptacle et à un cristal.

4 Mort

1 Le trépas d'un PJ

Que faire si un PJ décède ?

Dans un jeu vidéo, on reprend à la dernière sauvegarde ou au dernier point de contrôle, et l'affaire est réglée. En JDR, en revanche, il est beaucoup moins commun de recommencer une action ratée. On attend des joueurs qu'ils assument leurs échecs, et du MJ qu'il s'appuie dessus pour construire l'histoire.

Ainsi, lorsque les choix d'un joueur amènent à une mort précipitée de son personnage, comment réagit-on ? On ne va évidemment pas l'exclure de la table de jeu ! Le but est qu'il puisse continuer de jouer avec tout le monde. Et pour ça, d'expérience, les solutions les plus répandues sont les suivantes :

- Le joueur incarne un **nouveau personnage**.
- Le joueur devient **spectateur**.
- Le joueur devient **l'assistant du MJ**.

Mais bon, tout ça, c'est seulement si la mort est permise. Car oui, on peut aussi interdire la mort, et de bien des manières :

- Les PJ sont **immortels** dans l'univers considéré.
- Le MJ **triche** sur certaines valeurs pour sauver les PJ.
- Le MJ abuse de **Deus Ex Machina** pour justifier leur survie.

Bref, les possibilités sont nombreuses.

Et si vous savez lire entre les lignes, vous avez peut-être déjà deviné la position de Carnival of Time sur ce sujet. Après tout, quand la notion de santé a été introduite, on a clairement établi qu'une barre de coeurs vide était synonyme de mort.

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ "Repose en paix" 0/40 PV

Donc, au fond, **aucune règle n'interdit qu'un PJ rende l'âme**.

C'est même presque l'inverse. Carnival of Time laisse planer au-dessus des personnages une **menace de mort continue** sur laquelle repose toute une partie de l'ambiance. Le danger de mort est ici un aspect phare, identitaire et revendiqué.

À moins, donc, que vos joueurs aient spécifiquement demandé à ce que leurs personnages soient épargnés, vous n'êtes pas spécialement invité à les sauver avec des coïncidences absurdes commençant par *"Par miracle, une fée passait justement par là, et..."* Non. La menace doit être réelle.

Vos joueurs doivent avoir peur de perdre leur personnage.



Le deuil d'un personnage

Même prévenus et préparés à cette éventualité, les joueurs de JDR peuvent très mal digérer la mort de leur personnage. L'impact émotionnel variera en fonction de la personne, du temps de jeu et du degré d'identification, mais aucun MJ ne doit sous-estimer ni dénigrer l'affect qui peut exister entre un rôliste et son rôle.

Donc **si un PJ décède, soignez la scène de sa mort** et faites-en un événement mémorable. Rendez le décès tragique ou héroïque ou même drôle, peu importe, mais accordez-y de l'importance. Ça pourrait par exemple être l'occasion de faire apparaître un réceptacle de coeur, afin que la mémoire du défunt continue d'exister dans la barre de coeurs de ses compagnons.

Vos joueurs apprécieront de ne pas voir leur avatar perdre la vie dans l'indifférence générale.

2 Après la mort

Si vous souhaitez jouer à Carnival of Time, lire la prochaine page peut nuire à votre plaisir de jeu. Vous êtes donc invité à reprendre la lecture de ce manuel page 38.

Fantôme

Trêve de suspense. Dans *Carnival of Time*, lorsqu'un PJ meurt, il revient sur les lieux de sa mort en tant que fantôme.

C'est une mécanique qui sert plusieurs objectifs :

- Surprendre les joueurs qui s'attendaient à tout perdre.
- Développer plus en profondeur le même personnage.
- Introduire de nouvelles aptitudes et de nouveaux possibles.

MJ : "Aria... Tu te sens flotter dans l'air, légère, comme libérée d'un poids. La sensation est plutôt agréable, reposante... Quoique, il y a du bruit autour de toi. Des bruits de pas précipités, des cris. Tu aimerais voir ce qui se passe, mais une lumière d'un blanc éclatant t'éblouit. Impossible de distinguer quoi que ce soit. Mais après une bonne minute, tes yeux s'ouvrent, péniblement. Et là, tu aperçois, devant toi, un cadavre, entouré de spectateurs pétrifiés. Ce cadavre, tu le reconnais. Il s'agit de... toi."



Fantôme d'Aria
Aventurière partie trop tôt



L'effet de surprise

Gardez secrète cette transformation en fantôme !

Les personnages ne savent pas que leur conscience survivra à leur corps. Alors si leurs joueurs sont mis au courant en avance, le risque est qu'ils se détachent des enjeux de vie et de mort de façon injustifiée et déraisonnable. Par exemple, un joueur pourrait décider de pousser son personnage au suicide, juste pour "jouer un fantôme".

Dans les faits, un fantôme :

- **Vole dans les airs**
Il se déplace en flottant, à vitesse de course.
- **Perçoit l'énergie vitale**
Il détecte les êtres vivants, réceptacles et cristaux de coeurs.
- **Existe dans le plan spectral**
Non seulement il passe à travers la matière, mais personne ne peut le voir, l'entendre ou le toucher.
- **Perçoit le plan spectral**
Sans surprise, il voit les autres fantômes.

De prime abord, on pourrait croire que le fantôme n'est rien de plus, en termes ludiques, qu'un **mode spectateur**. Il peut visiter et observer le monde, sans jamais vraiment interagir.

En tout cas, c'est certainement ce que vos joueurs se diront, au début. Mais très vite, ils découvriront le concept de **possession**.

Possession

Joueur : "J'essaie de passer à travers le marchand."

MJ : "Ok. Au moment où ta tête rentre dans son torse, quelque chose d'étrange se produit. Déjà, tu perds toute perception d'énergie vitale autour de toi. Mais surtout, tu vois à travers les yeux du marchand, tu entends par ses oreilles, et tu empruntes généralement tous ses sens comme si tu étais dans sa tête."

Joueur : "Oh ! Est-ce que je peux bouger ses bras ?"

MJ : "Tu essayes, mais nope. Impossible."

Aria : "Hmmm... HEY OH! Y' A QUELQU'UN ?"

Marchand : "AAAAAAAH ! QUI EST LÀ ?!"

MJ : "Le marchand sursaute ! Paniqué, il cherche autour de lui qui vient de parler."

Les fantômes sont capables de **posséder un être vivant**, appelé hôte. Lorsqu'ils possèdent quelqu'un, ils peuvent :

- **Percevoir** via les sens de l'hôte
- **Ressentir** les émotions de l'hôte
- **Parler** et être entendu par l'hôte
- **S'immiscer dans les rêves** de l'hôte quand il dort

En revanche, la possession ne permet pas de :

- Lire les pensées de l'hôte
- Contrôler le corps de l'hôte
- Percevoir l'énergie vitale ou le plan astral

Par le biais de la possession, les fantômes peuvent communiquer avec les vivants. Ils sont donc en mesure d'influencer activement les événements en tant qu'informateurs.

En cela, on peut dire que leurs joueurs ont un **rôle de support**.

Et ça ne s'arrête pas là, car *Carnival of Time* offre aux fantômes toutes les clés pour revenir pleinement dans la partie.



Le billet retour des PJ morts

Des **mort-vivants** existent. Par définition, il est question de cadavres possédés par des esprits errants.

Des PJ morts peuvent donc très bien les habiter, et **réinvestir un corps** pour le reste de l'aventure. Une fois cette astuce découverte, le joueur a d'ailleurs encore plus de cartes en main qu'avant la mort de son personnage !

Chapitre IV

Influence divine

1 Vertus

1 Concept

▲ La notion d'alignement

L'alignement est un élément récurrent des jeux de rôle qui sert à **classifier les personnalités**. Il établit en effet des catégories dans lesquelles chaque personnage doit trouver sa place.

Si vous avez déjà répondu à un questionnaire du type "Quel animal êtes-vous?", vous savez déjà plus ou moins de quoi il est question. À la fin du test, vous êtes rangé dans une case parmi une sélection limitée. Et cette case est pour vous exactement ce que l'alignement est à un personnage de JDR.



Un test de personnalité connu ?

Le **test MBTI** de Briggs-Myers, basé sur les travaux de Carl Gustave Jung, propose par exemple une classification des profils professionnels en 16 catégories.

Architecte	Logicien	Commandant	Innovateur
Avocat	Médiateur	Protagoniste	Inspireur
Logisticien	Défenseur	Directeur	Consul
Virtuose	Aventurier	Entrepreneur	Amuseur

Le système d'alignement le plus célèbre est certainement celui de Donjons et Dragons. Celui-ci définit la mentalité d'un personnage par sa propension ou son aversion à respecter un ordre en place et à faire le bien. Il s'organise comme suit :

Loyal Bon	Neutre Bon	Chaotique Bon
Loyal Neutre	Neutre	Chaotique Neutre
Loyal Mauvais	Neutre Mauvais	Chaotique Mauvais

Comme tout bon système d'alignement, sa plus grande force est d'être **adapté à l'esprit du jeu**. D&D centre ses enjeux autour de conflits libres entre pléthore d'ordres et d'individus. Il était donc capital que l'alignement mette en avant une prise de position morale et un rapport aux systèmes sociaux.

Mais d'autres JDR ont d'autres besoins auxquels répondent mieux d'autres classifications.

➤ Pour des vampires luttant pour préserver leur humanité :

Saint
Compatissant
Attentionné
Normal
Distant
Indifférent
Insensible
Froid
Bestial
Horrifiant
Monstrueux

➤ Pour un JDR sur la vie politique contemporaine :

Ext. Gauche | Gauche | Centre | Droite | Ext. Droite

➤ Pour des relations humaines en tranche de vie :

Rêveur (Introverti Idéaliste) | Charmeur (Extraverti Idéaliste)
Penseur (Introverti Réaliste) | Rhéteur (Extraverti Réaliste)

Bref, **en terme d'alignement, tout est permis**.

Des classifications de ce genre, on peut en construire des tas. Et toutes sont recevables pour être utilisées en JDR, si tant est qu'elles collent à l'univers joué. Le tout, maintenant, est de savoir comment un alignement impacte concrètement une partie.

Apporter de l'information sur la psychologie d'un personnage afin qu'il soit plus facile à interpréter, c'est une chose. Mais de là à y consacrer toute une classification et une terminologie précise, il y a un monde. Alors finalement, placer les personnages dans des cases, à quoi ça rime ?

La question est d'autant plus légitime que tous les JDR n'incluent pas d'alignement. C'est en fin de compte une **mécanique accessoire dont tous les jeux n'ont pas le même usage**.

Selon les JDR, l'alignement est considéré comme :

- **Un élément diégétique** dont l'univers lui-même est conscient. Typiquement, dans Donjons et Dragons, le Bien et le Mal sont des forces concrètes, qui se manifestent via des auras que les personnages peuvent détecter et identifier. Et pour prendre un exemple moins mystique : dans notre monde, l'orientation politique est formalisée par l'appartenance à un parti.
- **Une variable mécanique** qui s'intègre aux règles du jeu. On peut par exemple imaginer une attaque qui inflige davantage de dégâts à des individus d'un alignement spécifique, voire carrément des jets de dés qui s'effectuent différemment selon l'alignement du personnage considéré.
- **Un cadre d'approbation** qui valide, voire récompense, certaines décisions et en réprime d'autres. Le MJ peut ainsi interdire à un PJ d'alignement "Mauvais" de venir en aide à quelqu'un, ou carrément rendre les jets de son joueur plus difficiles tant qu'il agit à contre-courant de son alignement.

Dans *Carnival of Time*, le système d'alignement agit surtout comme un **cadre d'approbation des choix d'un personnage**. Il est conçu pour aider les actions qui vont dans le sens de l'alignement, et handicaper les initiatives qui s'en écartent trop. Mais en termes mécaniques et diégétiques, l'alignement choisi par un joueur a très peu d'incidence. Ni les règles ni l'histoire ne vont en dépendre directement.



L'alignement, un intérêt multiple

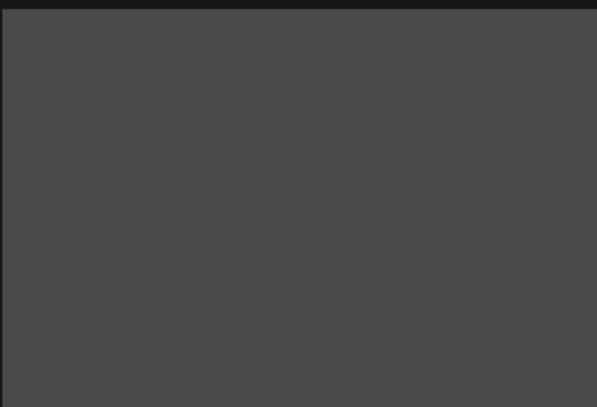
Non seulement les 3 fonctions ci-dessus ne constituent pas une liste exhaustive des usages possibles d'un alignement, mais elles ne sont même pas exclusives. C'est-à-dire qu'un JDR peut très bien toutes les cumuler. C'est le cas de Donjons et Dragons, où l'alignement est à la fois diégétique, mécanique, et approbateur.

△ Définition

Le système d'alignement de *Carnival of Time* est en soi très simple. Il ne contient que **3 catégories, appelées Vertus**.



Sans rentrer dans les détails, ces 3 Vertus sont des éléments phares de la mythologie Zelda. Elles sont chacune associées à l'un des 3 triangles dorés qui composent la **Triforce**, un symbole central dans l'iconographie de la série.



Et pourtant, malgré leur importance, les Vertus sont restées pauvrement définies dans le jeu vidéo. La Force, la Sagesse et le Courage représentent des idées ambiguës, différentes selon les traductions, et donc sujettes à interprétation.

Franchement rien d'idéal pour construire un alignement de JDR. *Carnival of Time* prend donc de grosses libertés d'adaptation pour redéfinir clairement les valeurs portées par les Vertus.

Évitez donc les amalgames et interprétations stricto sensu. Le Courage dont on parlera ici n'est ni le mot "courage" que vous employez tous les jours, ni un miroir du traitement qu'en fait la série originale. C'est un nouveau concept à part entière, dont la définition est spécifique à *Carnival of Time*.





La Vertu est construite comme un **alignement non moral**. C'est-à-dire que vos personnages ont toute liberté, peu importe leur alignement, de persécuter les innocents ou de sauver la veuve et l'orphelin. En fait, ils peuvent fixer leurs objectifs indépendamment de leur Vertu. Et ça, c'est primordial pour une campagne bac à sable qui s'appuie sur autant de jeu décisionnel.

Maintenant, si la Vertu se fiche de vos choix de jeu, elle se fait tout de même juge de **l'art et la manière de parvenir à vos fins**. Autrement dit, elle vous laisse faire ce que vous voulez, mais pas toujours comme vous le voulez.

Est-ce que vous allez agir spontanément ou planifier vos coups ? Prendre des risques ou jouer la sécurité ? Accepter les sacrifices ou n'en tolérer aucun ? Écouter votre cœur ou rester pragmatique ? Ce sont ces questions qui importent, pour les Vertus. On a donc affaire à un **alignement d'approche** plus que de moralité.

Rangs

Le **rang de Vertu** est une valeur entre 0 et 2 qui varie en cours de partie au bon vouloir du MJ. Il sert d'échelle pour mesurer la conformité des agissements actuels du personnage à sa Vertu.

Rang	Condition d'obtention
2	Incarnation glorieuse des valeurs portées par la Vertu
1	Respect ou neutralité vis-à-vis de la Vertu
0	Irrespect total de la Vertu

Le rang de Vertu impacte la réussite de vos jets de dés. **Plus il est élevé, et plus vous bénéficiez d'avantages** augmentant vos chances d'obtenir de bons résultats.

À zéro, aucun avantage ne vous est accordé et votre jet de dés s'effectue selon les règles que vous connaissez déjà.

Rang	Effet
2	Aide majeure
1	Aide mineure
0	Aucune aide

Le détail des aides accordées par le rang de Vertu fera l'objet de la section **Profils**, un peu plus loin.



Un rang neutre ?

Le rang est fixé à 1 par défaut.

Lorsqu'un personnage n'est ni spécialement en accord avec sa Vertu, ni en totale opposition, son joueur profite donc d'une aide mineure sur ses jets. C'est la norme. Partant de là, un passage au rang 0 fait office de punition, tandis qu'un passage au rang 2 a valeur de récompense.



Aria

Personnage Sagesse

Rang de Vertu : 1

Joueur : *"J'en ai marre d'attendre. Je rentre dans la bijouterie immédiatement en enfonçant la porte."*

MJ : *"Tu es sûr ? Tu as préparé tout un plan pour ce casse, et tu comptes rentrer dans le lard sans même attendre ni tes coéquipiers ni le départ des gardiens ?"*

Joueur : *"Oui, tant pis pour le plan. Je suis sûr que ça passera sans, de toute façon."*

MJ : *"Comme tu veux. Mais ton rang de Vertu descend à 0. Car bon, ta façon de procéder va quand même à l'encontre de tout ce que représente la Sagesse !"*

Rang de Vertu : 0

Dans ces conditions, Aria n'a pas le soutien de sa Vertu et aura certainement du mal à réussir son coup.

Si, en revanche, son comportement était resté en phase avec ce que la Sagesse représente, le MJ aurait pu élever son rang de Vertu et, ainsi, lui faciliter grandement la tâche.

Joueur : *"J'attends 12h05 et je regarde si le changement de gardien a lieu."*

MJ : *"Oui, il a lieu. Tu vois le gardien qui se prépare à quitter la salle de surveillance pour accueillir son remplaçant. Pour l'instant, tout se passe conformément à ce que tu avais déjà observé ces derniers jours."*

Joueur : *"Parfait ! Je chuchote à mes troupes :"*

Aria : *"Les gars, il va bientôt être temps d'agir. Vous avez bien tout le matos sur vous, et le plan en tête ?"*

MJ : *"Ils hochent la tête en confirmation."*

Joueur : *"Nickel ! Eh bien dans ce cas-là, on peut passer à l'infiltration. Je me prépare à rentrer dans la bouche d'aération dès que le gardien sort."*

MJ : *"Ok, ce sera un jet de Dextérité à faire pour rester discret. Mais avant ça, pour te féliciter d'avoir planifié tout ça, sache que la Sagesse te fait passer au rang 2."*

Rang de Vertu : 2

Dans la mythologie Zelda, les Vertus sont associées à la Triforce. Et par extension, elles sont en fait liées au sacré. S'il n'est pas question de détailler tout de suite la théogonie de la série, il est tout de même important de saisir que **la Vertu représente l'appui d'une des 3 Déeses d'Or**. Derrière l'approbation du MJ se cache donc la leur, et le rang de Vertu est en fait la mesure d'un soutien divin.

Lorsqu'un personnage dispose des faveurs d'une Déesse, il n'en est pas pleinement conscient. C'est quelque chose de subtil, qui va amener - sur la table de jeu - des meilleurs résultats, et donc lui donner l'impression qu'il est spécial, que tout lui sourit, et qu'il a une emprise sur son destin que les autres n'ont pas.

Dans *Carnival of Time*, **seuls les PJ profitent d'une Vertu**. C'est ce qui les rend spéciaux vis-à-vis des personnages interprétés par le MJ, et ce qui justifie leur rôle de protagonistes.



Dés, Destin et Déeses

Lorsqu'on a défini les succès et échecs critiques, on a mentionné qu'ils étaient les caprices des Déeses. Et ce n'était pas anodin : il y a ici une vraie analogie à faire. Symboliquement, tout résultat de jet est volonté divine. **Lancer les dés, c'est s'en remettre aux Déeses.**



2 force



Définition



La force n'obéit qu'à son instinct.

Elle agit spontanément, au fil de ses envies, sans se soucier des conséquences. Imprévisible, elle brise les chaînes, les lois, les tabous pour profiter au maximum de sa liberté.

Jouer un personnage **Force**, c'est se donner la liberté de faire tout ce qui nous vient à l'esprit sans trop se prendre la tête. C'est mettre l'accent sur les émotions, les envies, les relations. C'est s'écouter et se faire plaisir, tout de suite, sans chichi.

Mais parfois, c'est aussi se retrouver esclave de ses addictions ou de ses pulsions. C'est ne pas savoir s'empêcher de commettre l'irréparable pour un plaisir fugace. C'est refuser d'accepter une vérité qui nous effraie, et donc ne jamais grandir.

△ Stéréotypes

En guise d'exemple, voici une liste **non exhaustive** de stéréotypes qui pourraient correspondre à des personnages Force.

➤ La rebelle

Elle ne respecte aucune forme d'autorité. Afin de toujours pouvoir agir en son âme et conscience, la rebelle est habituée à enfreindre les règles et à contourner les hiérarchies.

➤ L'artiste

Elle ne donne aucune limite à sa créativité, rompant sans cesse avec le conventionnel. Même si son art doit rester incompris, elle continuera de le faire évoluer librement.

➤ L'amoureuse

Guidée par les élans de son cœur, elle passe du dévouement passionnel à la jalousie vengeresse, et du rire aux larmes, en moins de temps qu'il n'en faut pour dire "je t'aime".

➤ La blagueuse

Son détachement et sa positivité sont sa marque de fabrique. Même dans les moments les plus graves et les plus inadaptés, c'est plus fort qu'elle, il faut qu'elle lâche une blague.



Quel type de joueur pour la Force ?

Si vous envisagez le JDR comme un moment léger pour s'amuser sans prise de tête, cette Vertu est faite pour vous.

△ Évaluation du rang

Un personnage Force est éligible au **rang 2** quand :

- Il conteste l'autorité ou l'opinion publique par conviction.
- Il entreprend une action imprévisible et contraire au bon sens.

En revanche, il peut descendre au **rang 0** si :

- Il ignore ses émotions pour faire un choix pragmatique.
- Il se laisse dicter ce qu'il doit faire.

△ Oppositions

Les définitions des Vertus se chevauchent un peu. Ainsi, on peut très bien imaginer un personnage Force dont certaines facettes rappellent la Sagesse ou le Courage. Pour cette raison, quand il s'agit de choisir l'alignement d'un PJ, il n'est pas rare d'hésiter.

Pour réussir à trancher, une bonne astuce est de se concentrer sur les **différences fondamentales entre les Vertus**. En effet, elles s'opposent toutes 2 à 2 sur un point précis.

Dans le cas de la Force :

Contrairement à la Sagesse...

...La Force ne ressent pas le besoin de se projeter dans l'avenir. Elle vit dans l'instant présent, savoure l'inattendu, et aime se laisser porter par le cours des événements.

Contrairement au Courage...

...La Force est mue par ses émotions et envies immédiates. Elle a donc tendance à fuir tous les déplaisirs, même ceux qui lui seraient profitables.



3 **Sagesse**



Définition



La Sagesse suit la voie de la raison.

Ses actions sont toujours réfléchies. Admirée pour son sang-froid et sa perspicacité, elle analyse, pondère le pour et le contre, et décide froidement de la marche à suivre.

Jouer un personnage *Sagesse*, c'est procéder méthodiquement. C'est prendre le temps d'explorer, de discuter et de comprendre. Puis c'est exploiter intelligemment toutes les informations obtenues pour diriger, ou sinon prédire, la suite des événements.

Mais parfois, c'est aussi se laisser aveugler par l'objectivité des faits. C'est se complaire dans un océan de plans et de théories rassurantes, pour finalement ne plus savoir comment réagir avec cœur et spontanéité face à l'imprévu.

▲ Stéréotypes

En guise d'exemple, voici une liste **non exhaustive** de stéréotypes qui pourraient correspondre à des personnages Sagesse.

➤ L'experte

Elle a étudié un domaine, longuement et minutieusement, jusqu'à le maîtriser sur le bout des doigts. Son expérience laisse aujourd'hui peu de place au doute et à l'incertitude.

➤ La pessimiste

Les pires scénarios sont ceux que la pessimiste envisage en premier. Elle les évalue, les craint, et si elle ne peut pas les fuir, se prépare au moins à les affronter.

➤ La manipulatrice

Ses mots sont un poison pour le libre-arbitre. Laissez-lui le temps d'apprendre à vous connaître, de vous mentir et de vous charmer, et soyez sûr que vous deviendrez son pantin.

➤ La tueuse à gages

Elle orchestre ses assassinats avec une précision d'horlogère, ne laissant jamais aucun indice. Pour peu qu'on lui laisse le temps de planifier ses méfaits, la partie est jouée d'avance.



Quel type de joueur pour la Sagesse ?

Optez pour la Sagesse si vous aimez creuser une histoire, élucider des mystères et proposer des plans fouillés.

▲ Évaluation du rang

Un personnage Sagesse est éligible au **rang 2** quand :

- Il met au point puis applique une stratégie complexe.
- Il a correctement anticipé un danger.

En revanche, il peut descendre au **rang 0** si :

- Il agit sans réfléchir.
- Il prend des risques inutiles.



La Sagesse, le choix de la sécurité ?

Bien des joueurs effrayés de voir leur personnage mourir se laissent tenter par la Sagesse, dont les valeurs rassurent. Pourtant, **il s'agit d'une Vertu relativement difficile à jouer.**

Elle exige de vous une certaine proactivité, et un investissement réel dans l'analyse des personnages et des situations. Si, par manque de perspicacité ou d'attention, votre personnage se met lui-même dans la sauce, la Sagesse ne bougera pas le petit doigt pour l'aider.

▲ Oppositions

Contrairement à la Force...

...La Sagesse déteste le hasard et l'inconnu. Elle veut tout savoir et tout comprendre, pour pouvoir se projeter dans l'avenir et spéculer sur les meilleurs choix à faire.

Contrairement au Courage...

...La Sagesse fuit le danger et le risque. Si elle n'a pas d'issues de secours ou de garanties, elle préfère attendre une meilleure opportunité avant de passer à l'action.



4 Courage



Définition



Le Courage poursuit son ambition.

Il avance sans compromis, peu importe les obstacles. Fort d'une détermination sans faille, il fait peu de cas des risques, et ne saurait atteindre ses objectifs qu'à moitié.

Jouer un personnage **Courage**, c'est désirer toujours davantage, insatiablement, jusqu'à l'impossible. C'est poursuivre un espoir déraisonnable et aller, quoi qu'il en coûte, jusqu'au bout des efforts requis pour faire de ses rêves une vérité.

Mais parfois, c'est aussi perdre pied avec la réalité, et se bercer d'illusions vaines. C'est ignorer le poids des sacrifices réalisés et surestimer ses propres capacités, pour finalement échouer, et ne laisser derrière soi qu'une traînée de sang et de larmes.

▲ Stéréotypes

En guise d'exemple, voici une liste **non exhaustive** de stéréotypes qui pourraient correspondre à des personnages Courage.

➤ La championne

Être la meilleure, voilà tout ce qui importe à la championne. Elle accueille la compétition à bras ouverts, toujours prête à relever les défis et à s'améliorer.

➤ La marchande

Plus que quiconque, la marchande sait qu'on ne conquiert un marché qu'à force d'investissements parfois risqués. Chaque jour elle redouble d'efforts pour étendre sa fortune.

➤ La parieuse

Qu'on la traite de casse-cou ou d'inconscente, la parieuse ne cesse jamais d'élever les enjeux et de viser les étoiles. Pousser sa chance au-delà du raisonnable est sa façon de vivre.

➤ La justicière

La justicière dédie sa vie à ses idéaux. Qu'il s'agisse de protéger les faibles ou de condamner les malfaiteurs, elle est résolue, s'il le faut, à mourir pour sa cause.



Quel type de joueur pour le Courage ?

Vous voulez de l'intensité ? Vous êtes du genre à tenter "le beau jeu" dans l'espoir de moments épiques ? Jouez Courage.

▲ Évaluation du rang

Un personnage Courage est éligible au **rang 2** quand :

- Il fait monter les enjeux à des niveaux extrêmes.
- Il sacrifie une chose importante au nom de son ambition.

En revanche, il peut descendre au **rang 0** si :

- Il abandonne un objectif qu'il s'était fixé.
- Il bat en retraite par peur des risques.

▲ Oppositions

Contrairement à la Force...

...Le Courage persiste à accomplir ses objectifs même si certains sacrifices sont nécessaires. Il est prêt à encaisser douleurs et humiliations pour parvenir à ses fins.

Contrairement à la Sagesse...

...Le Courage se fiche des risques. L'éventualité d'un échec ne lui traverse même pas l'esprit. Donc si le jeu en vaut vraiment la chandelle, il n'hésite pas à parier gros.



Ganondorf, un perso force ou Courage ?

Ganondorf, le grand méchant emblématique de la saga, a toujours été placé sous l'étendard de la Force. Pourtant, on parle là d'un être perverti par l'ambition, qui n'hésite pas à courber l'échine devant un roi qu'il projette de renverser. On est bien loin de la spontanéité d'un personnage Force tel que défini dans *Carnival of Time*.

Donc oui, c'est sans doute contre-intuitif pour les fans de la première heure et du troisième jour, mais ici, **Ganondorf est un archétype Courage**. Comme quoi, les Vertus du JDR n'ont vraiment rien à voir avec celles du jeu vidéo.

2 Profils

Le profil, c'est ce qui définit la nature de l'aide offerte par le rang de Vertu. Et selon l'attribut considéré, toutes les aides ne se valent pas ! Certaines avantagent principalement les jets de Puissance et de Dextérité, là où d'autres optimisent plutôt le Talent au détriment du reste. On touche ici à une notion qui spécialise un personnage et oriente ses compétences.

En fait, d'une certaine manière, les profils sont l'équivalent des classes, métiers ou archétypes que vous avez peut-être déjà croisés au détour d'autres jeux. Si vous avez eu un jour besoin de choisir entre guerrier, mage et prêtre, ou entre attaquant, appât et soutien, vous savez déjà de quoi je parle.

Carnival of Time propose 4 profils :



Équilibre



Physique



Mental



Âme



Un lien avec la série originale ?

Pas cette fois-ci, non.

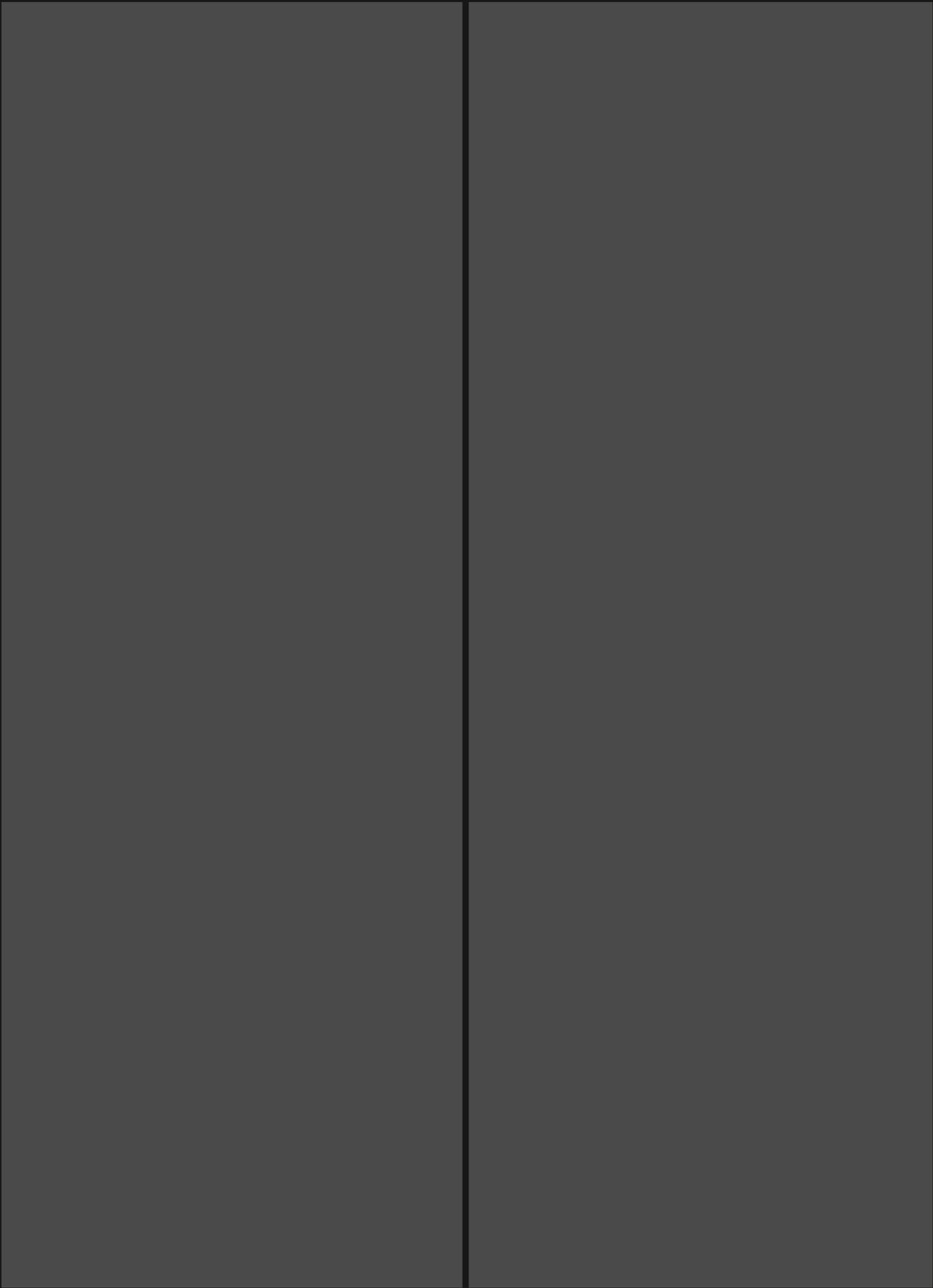
Autant la notion de Vertu a des racines communes avec le jeu vidéo, autant celle de Profil est spécifique à ce JDR.

En effet, il est rare que les jeux de la saga nous permettent de diriger quelqu'un d'autre que Link, et donc d'alterner entre des personnages aux forces et faiblesses différentes.

Occasionnellement, ça arrive. Je pense notamment à *Spirit Tracks*, qui appuie ses mécaniques sur la collaboration entre Link et Zelda, et fait valoir leur complémentarité.

Mais généralement, le joueur est amené à incarner un Link capable de tout. C'est l'inverse d'une spécialisation.

Chaque profil fournit des aides mineures et majeures différentes, qui viennent pimenter les règles du Yaht-6 lorsque le rang de Vertu est suffisamment élevé.



1 Équilibre



Équilibre

Hyllien - Zora - Mojo - Subrosien

Le profil **Équilibre** est ouvert à tous les possibles. Sa haute polyvalence le rend apte à affronter n'importe quelle situation. Idéal pour les joueurs imaginatifs qui veulent varier les plaisirs et les styles de jeu sans dépendre de personne.



Mécaniquement, le profil **Équilibre** offre **davantage de relances groupées et de dés**. Ce sont des aides très versatiles, dont tous les attributs profitent équitablement.

▲ fide mineure



Rang 1

Le joueur dispose d'une relance groupée supplémentaire.

Avec désormais 3 relances groupées disponibles, le joueur peut effectuer par exemple le jet suivant :

1-		Somme : 20
2-		Structure : Rien
3-		Valeurs : 2 - 3 - 4 - 5 - 6
4-		Sauvegarde : 4 dés gardés

Bien sûr, il aurait pu arrêter le lancer à n'importe quelle étape. Les règles n'ont pas changé sur ce point.

▲ fide majeure



Rang 2

Le joueur dispose de 2 relances groupées supplémentaires, ainsi que d'un 6ème dé.

Les choses se compliquent un peu ici. En plus de bénéficier d'une nouvelle relance groupée, le joueur est désormais l'heureux possesseur d'un 6ème dé !

Il devient donc possible pour lui de réaliser ce genre de jets :

1-		Somme : 12
2-		Structure : 2 Brelans
3-		Valeurs : 1 - 3
4-		Sauvegarde : 5 dés gardés
5-		

1-		Somme : 36
2-		Structure : Sixtuple
3-		Valeurs : 6
4-		Sauvegarde : 4 dés gardés
5-		



Double brélan ? Sixtuple ? 36 ?!

Eh oui, il en change, des choses, ce 6ème dé ! Les règles habituelles du Yaht-6 ne permettent absolument pas d'interpréter les résultats d'un jet à 6 valeurs.

Imaginez un peu : avec 6 dés, comment pouvez-vous espérer atteindre une somme de 5 et effectuer un succès critique en Magie ? Structurellement, c'est devenu impossible.

Fort heureusement, **il n'est pas question d'introduire un nouveau tableau de résultats**. Les problèmes engendrés par ce dé supplémentaire vont se résoudre bien plus facilement que ça :

Pour terminer et valider un lancer à 6 valeurs, le joueur doit choisir un dé et le retirer.

Reprenons le premier jet utilisé en exemple.

1-		Somme : 12
2-		Structure : 2 Brelans
3-		Valeurs : 1 - 3
4-		Sauvegarde : 5 dés gardés
5-		

Tel quel, le lancer ci-dessus n'est pas exploitable. Le joueur doit d'abord sélectionner un dé à retirer avant qu'on puisse en tirer quoi que ce soit ! Par exemple, il pourrait faire ceci :

1-		Somme : 11
2-		Structure : Full
3-		Valeurs : 1 - 3
4-		Sauvegarde : 4 dés gardés
5-		

Son résultat devient donc un simple Full aux 3 par les 1, dont on sait déjà calculer les résultats.

Il aurait aussi pu opter pour un full aux 1 par les 3, même si - il faut l'avouer - ça ne change pas grand-chose ici :

1-		Somme : 9
2-		Structure : Full
3-		Valeurs : 1 - 3
4-		Sauvegarde : 5 dés gardés
5-		

Il existe des cas où réduire la sauvegarde est pertinent. Typiquement, prenons ce jet dont l'objectif est de maximiser le Talent :

1-		Somme : 17
2-		Structure : 1 paire
3-		Valeurs : 1-2-3-4-6
4-		Sauvegarde : 2 dés gardés
5-		

Un joueur naïf pourrait se dire "Il me suffit de retirer un 1, n'importe lequel, et ça me donnera 5 valeurs différentes" et écarte son pour obtenir ceci :

1-		Somme : 16
2-		Structure : Rien
3-		Valeurs : 1-2-3-4-6
4-		Sauvegarde : 2 dés gardés
5-		

Mais il a oublié qu'un et ne se valent pas. Et en l'occurrence, en préférant écarter le second au premier, il est passé à côté d'une prime de risques de +2.

Il aurait mieux fait de faire ceci :

1-		Somme : 16
2-		Structure : Rien
3-		Valeurs : 1-2-3-4-6
4-		Sauvegarde : 1 dé gardé
5-		

Dans le doute, si vous hésitez entre plusieurs dés, privilégiez toujours l'abandon de ceux qui alourdissent votre sauvegarde !



Réduire la sauvegarde ?

Maintenant qu'on peut écarte un dé, on peut aussi réduire la taille de la sauvegarde. Par exemple, ci-dessus, le joueur aurait pu retirer un au lieu de son .

Il se serait ainsi retrouvé avec 4 dés gardés au lieu de 5.

2 Physique



Physique

Goron - Gerudo - Piaf

Le profil Physique est taillé pour l'action. C'est une force de la nature dont le corps et les mouvements brillent d'efficacité. Idéal pour les joueurs qui veulent pouvoir compter sur les muscles de leur personnage en toute circonstance.

À la toute première étape, le joueur obtient ceci :



Puis, décidant que les 1 et les 2 ne l'intéressaient pas, il a relancé ses 2 premiers dés... gratuitement.



Pour bien comprendre ce qu'on entend par 'gratuit', ici, il y a 2 choses à assimiler :

- > Déjà, la relance gratuite peut être répétée. Autrement dit, si les dés étaient retombés une nouvelle fois sur 1 et 2, le joueur aurait pu les relancer, encore et encore, autant de fois que nécessaire jusqu'à tomber sur 3 ou plus.
- > Ensuite, la relance gratuite ne remplit pas la sauvegarde. C'est la raison pour laquelle, ci-dessus, n'est pas devenu . La relance due au profil Physique n'est tout simplement pas comptabilisée. Les autres dés sont donc encore considérés comme fraîchement lancés.

Mécaniquement, le profil Physique offre des options pour **altérer les dés dont la valeur est trop faible**. C'est donc la Puissance qui profite le plus de ses aides. La Dextérité est également favorisée, puisque le cumul de valeurs hautes implique aussi, par effet de bord, l'agrégation de valeurs identiques.

Bref, il faut voir la relance gratuite comme une action fantôme que le joueur pourrait presque faire dans le dos du MJ. En effet, si on fait semblant de ne pas voir ce qui est arrivé à tous ces 1 et ces 2, le jet a l'air tout-à-fait banal. C'est juste... louche qu'aucun 1 ou 2 n'ait jamais été tiré.

△ fide mineure

Rang 1

Les 1 et les 2 peuvent être relancés gratuitement.

1-		Somme : 27
2-		Structure : Brelan
3-		Valeurs : 4-5-6
		Sauvegarde : 4 dés gardés

Encore une fois, illustrons le principe via un exemple.

1-		Somme : 27
		Structure : Brelan
2-		Valeurs : 4-5-6
		Sauvegarde : 4 dés gardés
3-		



Et si je veux garder un 1 ou un 2 ?

Eh bien gardez-le ! Il n'est pas obligatoire d'utiliser l'aide du profil Physique. Les jets de Magie deviendraient sinon très compliqués...

Que se passe-t'il si on relance gratuitement un dé sauvegardé ?
En voilà une bonne question ! On sait déjà que les autres dés resteront hors de la sauvegarde, mais ce qu'il advient du dé relancé n'a pas encore été confirmé.

Partons de la situation suivante :

1-							Somme : 15
2-							Structure : 2 paires
							Valeurs : 1-2-5
							Sauvegarde : 2 dés gardés

Ici, si le joueur décide de relancer gratuitement les inclus dans sa sauvegarde, il y a 2 possibilités.

- Soit ils restent dans la sauvegarde.
- Soit ils en sont éjectés, comme après une relance classique.

La bonne réponse est la seconde.
La relance gratuite allège la sauvegarde.

1-							Somme : 19
2-							Structure : Brelan
							Valeurs : 1-3-5
							Sauvegarde : 0 dés gardés

fide majeure

Rang 2

Les 1 et les 2 peuvent être transformés en 6.

Désormais, les 1 et les 2 sont tous de potentiels 6. Il n'est plus question de les relancer, mais simplement de décider si on préfère les laisser tels quels ou les transformer.

1-							Somme : 30
							Structure : Yahtzee
2-							Valeurs : 6
							Sauvegarde : 3 dés gardés

Ci-dessus, le joueur a pris la peine de transformer les 1 et 2 en 6 à chaque fois qu'il le pouvait. Mais au fond, rien ne l'empêche d'attendre un peu et de transformer les valeurs à la toute fin. La sauvegarde restera identique de toute façon.

1-							Somme : 30
2-							Structure : Yahtzee
							Valeurs : 6
							Sauvegarde : 3 dés gardés

Bien sûr, il pouvait aussi ne pas utiliser cette aide du tout, ou en tout cas l'utiliser plus parcimonieusement. Pour viser une Grande Suite, par exemple, il est important de ne pas systématiquement tout transformer en 6 comme un barbare.

1-							Somme : 20
2-							Structure : Rien
3-							Valeurs : 2-3-4-5-6
							Sauvegarde : 3 dés gardés



Mental

Éolien - Kokiri - Korogu - Minish

Le profil Mental profite d'excellentes facultés cognitives et spirituelles. Il se distingue à la fois par son affinité avec la magie et par sa capacité à comprendre le monde qui l'entoure. Idéal pour les joueurs avides de réponses sur les mystères de l'histoire et des personnages.



Mécaniquement, le profil Mental est spécialisé dans le **cassage de groupes de dés de même valeur**, en transformant un ou plusieurs dés au sein du groupe. Ce faisant, il antagonise presque complètement la Dextérité et favorise largement le Talent.

Les aides associées au Mental ont un usage assez subtil qui offre un large panel de possibilités.



fide mineure



Rang 1

Le joueur peut appliquer +1 ou -1 sur un seul dé parmi plusieurs de même valeur. Usage unique et clôturant.

Pour illustrer cette aide, partons du lancer suivant :

1-       Somme : 20
2-       Structure : 2 Paires
Valeurs : 2-4-6
Sauvegarde : 2 dés gardés

En admettant que le joueur choisisse d'utiliser son aide maintenant, il y a 2 choses qu'il doit décider :

- > Le dé dont la valeur sera modifiée.
- > La nature de la modification : +1 ou -1

Attention, le joueur ne peut pas choisir de modifier n'importe quel dé. Il doit s'agir d'un dé parmi plusieurs de même valeur. Autrement dit, **il est interdit d'agir sur un dé isolé**.

Typiquement, ici, impossible de modifier le 



Le Mental peut agir sur les dés **membres d'un groupe**, en vert, mais pas sur les **dés isolés**, en rouge.

Le joueur peut donc modifier soit un 6, soit un 2.

Et par exemple, il pourrait appliquer -1 sur un 6 pour produire un 5, ou appliquer +1 sur un 2 pour produire un 3 :

1-       Somme : 19
2-       Structure : 1 Paire
Valeurs : 2-4-5-6
Sauvegarde : 2 dés gardés

1-       Somme : 21
2-       Structure : 1 Paire
Valeurs : 2-3-4-6
Sauvegarde : 2 dés gardés



Incrémenter un 6 ou décrémenter un 1 ?

C'est interdit.

Le joueur ne peut appliquer ni +1 sur 6, ni -1 sur 1. Donc non, le Mental ne vous permettra jamais d'inclure des 0 et des 7 dans vos jets, ou de sauter directement de 1 à 6.

Attention, **utiliser l'aide du profil Mental implique l'arrêt immédiat du jet!** Non seulement vous ne pouvez pas l'appliquer sur un second dé, mais vous ne pouvez même plus rien relancer.

Autrement dit, les 2 exemples un peu plus haut ne pourraient pas être poursuivis d'une 3ème étape, même si - techniquement - il reste une relance groupée à consommer.

C'est pour ça qu'on parle d'usage unique et **clôturant**.

▲ aide majeure

🔵 Rang 2

Le joueur peut diminuer librement la valeur de chaque dé d'un groupe de même valeur. Usage unique et clôturant.

Si l'aide mineure du Mental est l'une des moins performantes, comparativement aux autres profils, l'aide majeure est par contre ultra-permissive. Prenons un exemple simple :

1-		Somme : 19
2-		Structure : 1 Brelan
3-		Valeurs : 1-3-5
		Sauvegarde : 2 dés gardés

Peu importe l'attribut considéré, ces dés ne donnent pas un résultat très élevé. Mais au moins, le joueur a réussi à obtenir un brelan de 5. Et ça, ça suffit à faire des ravages !

Comme sa petite soeur, l'aide majeure ne peut pas agir sur les dés isolés. Par contre, elle agit sur un groupe entier ! En l'occurrence, le seul groupe présent est

Pour chacun de ces 5, indépendamment, le joueur peut diminuer la valeur autant qu'il le souhaite. Il peut donc très bien leur appliquer un -1, un -2, un -3 ou un -4 !

Valeur initiale	Valeurs atteignables par l'aide majeure

En comparaison, voici le même tableau pour l'aide mineure :

Valeur initiale	Valeurs atteignables par l'aide mineure

Chaque 5 dans peut prendre n'importe quelle valeur à l'exception de 6. Le joueur peut donc optimiser aussi bien la Magie que le Talent ou la Dextérité.

C'est pourquoi il y a des tas de façons acceptables de continuer le jet présenté en exemple. En voici 3 :

1-		Somme : 7
2-		Structure : Carré
3-		Valeurs : 1-3
		Sauvegarde : 2 dés gardés

1-		Somme : 15
2-		Structure : Rien
3-		Valeurs : 1-2-3-4-5
		Sauvegarde : 2 dés gardés

1-		Somme : 13
2-		Structure : Carré
3-		Valeurs : 1-3
		Sauvegarde : 2 dés gardés



Le cas du Yahtzee de 6

Comme le 6 est transformable en n'importe quelle autre valeur, en face d'un le joueur a littéralement les pleins pouvoirs. Il choisit son résultat.

Attention toutefois à ne pas surestimer cette aide non plus. Aussi permissive soit-elle, elle n'autorise pas à agir sur plusieurs groupes en même temps !

Par exemple, si vous avez affaire à un Full aux 5 par les 6, vous pouvez cibler les 5...

...ou alors cibler les 6...

...mais certainement pas les deux à la fois ! Il faut choisir.

4 **Âme**



Âme

Sheikah - Lutin

Le profil Âme est une existence extrême. C'est un funambule qui jongle avec le succès et l'excellence jusqu'à ce qu'une chute soudaine mette fin à ses jours. Idéal pour les joueurs allergiques à la demie mesure, qui préfèrent risquer la vie de leur personnage que d'accepter un résultat médiocre.



Mécaniquement, le profil Âme ne s'utilise jamais. Il est purement passif, et augmente la valeur des primes de risque lorsqu'elles sont prises tardivement. Autrement dit, les aides qu'il offre ont pour seul but d'inciter le joueur à abandonner sa sauvegarde au dernier moment, quand il ne peut plus reculer.

Par nature, c'est un profil qui n'avantage aucun attribut par rapport à un autre. En revanche, il facilite énormément l'obtention de bons résultats en simultané sur plusieurs attributs.

fide mineure



Rang 1

Les primes de risque augmentent quand le nombre de relances disponibles réduit.

Par défaut, les primes de risques étaient définies ainsi :

Sauvegarde	0 Dé	1 Dé	2 Dés	3 Dés	4 Dés
Prime	+4	+2	0	0	0

Elles ne dépendaient donc que d'une chose : la taille de la sauvegarde. Mais avec le profil Âme, une nouvelle variable entre en jeu, et c'est le nombre de relances restantes avant la fin du jet !

À chaque étape, la prime de risques va augmenter comme suit :

Sauvegarde	0 Dé	1 Dé	2 Dés	3 Dés	4 Dés
1ère Prime	+4	+2	0	0	0
2nde Prime	+6	+3	0	0	0
3ème Prime	+10	+5	0	0	0

Lançons quelques dés pour l'exemple.

1- Somme : 20
 Structure : 1 Paire
 Valeurs : 1-2-5-6
 Sauvegarde : Vide

Comme la sauvegarde est vide, la prime de risque vaut +4. Mais si le joueur relance tous les dés...

1-
 2- Somme : 12
 Structure : 2 Paires
 Valeurs : 1-2-6
 Sauvegarde : Vide

...Alors la prime de risque monte à +6 !

Et s'il prend le risque d'épuiser sa dernière relance, toujours sans sauvegarde...

1-
 2-
 3- Somme : 15
 Structure : Brelan
 Valeurs : 2-4-5
 Sauvegarde : Vide

...c'est +10 que la prime de risque atteint.

Il va sans dire que c'est un bonus énorme, surtout qu'il s'applique à tous les attributs en même temps ! Regardez un peu les résultats que ça donne pour notre exemple :

Puissance : +6 = -4 (Modificateur) + 10 (Prime)
 Magie : +10 = +0 (Modificateur) + 10 (Prime)
 Dextérité : +12 = +2 (Modificateur) + 10 (Prime)
 Talent : +6 = -4 (Modificateur) + 10 (Prime)

Grâce à l'aide du profil Âme, ce jet est bon, voire très bon, pour tout type d'action. Et ça, au Yaht-6, c'est rare !

Cependant, notez bien que le joueur n'est pas passé loin de l'échec critique en Puissance et en Talent. S'il avait été un tout petit peu plus malchanceux, ce jet aurait donc pu être catastrophique. Et c'est pour ça que ce profil est dangereux...



Un dé sauvegardé dès le début ?

En temps normal, lorsqu'on démarre un jet de dés, c'est sans sauvegarde. Car par définition, la sauvegarde, c'est quelque chose qui se construit au fur et à mesure des relances.

Donc la prime de +2 notée dans le tableau du profil Âme n'est théoriquement pas atteignable. En tout cas pas avec les règles définies jusqu'à présent.

Mais vous verrez très bientôt, avec l'introduction du Vice, que démarrer un jet avec une sauvegarde pré-remplie, ça n'a rien d'impossible...

Aide majeure

Rang 2

Les primes de risque augmentent encore plus quand le nombre de relances disponibles réduit.

En terme de fonctionnement, l'aide majeure est identique à l'aide mineure. C'est juste le tableau qui change.

Sauvegarde	0 Dé	1 Dé	2 Dés	3 Dés	4 Dés
1ère Prime	+8	+4	0	0	0
2nde Prime	+12	+6	0	0	0
3ème Prime	+∞	+10	0	0	0

Fondamentalement, toutes les primes ont doublé, à une exception près. La 3ème prime de risques, à sauvegarde vide, provoque désormais un succès critique.

Reprenons donc l'exemple précédent, pas à pas.

1- Somme : 20
Structure : 1 Paire
Valeurs : 1-2-5-6
Sauvegarde : Vide

Ici, la prime vaut +8.
On a à peine démarré, et les résultats sont déjà élevés.

1- Somme : 12
2- Structure : 2 Paires
Valeurs : 1-2-6
Sauvegarde : Vide

Maintenant, la prime est montée à +12!
Autant dire que les résultats crèvent le plafond.

Puissance : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)
Magie : $+14 = +2$ (Modificateur) + 12 (Prime)
Dextérité : $+12 = +0$ (Modificateur) + 12 (Prime)
Talent : $+8 = -4$ (Modificateur) + 12 (Prime)

Tous les attributs s'en sortent plus qu'honorablement, à part la Puissance qui tombe en échec critique. Enfin bon, rien de très grave : si la Puissance importe réellement pour le joueur, il a encore une relance à consommer pour changer la donne.

1- Somme : 15
2- Structure : Brelan
Valeurs : 2-4-5
Sauvegarde : Vide

Et là... c'est le carton plein.
Succès critique sur tous les attributs !

Puissance : $+\infty = -4$ (Modificateur) + ∞ (Prime)
Magie : $+\infty = +0$ (Modificateur) + ∞ (Prime)
Dextérité : $+\infty = +2$ (Modificateur) + ∞ (Prime)
Talent : $+\infty = -4$ (Modificateur) + ∞ (Prime)

En fait, avec cette aide majeure, la seule façon de ne pas obtenir un succès critique à la dernière relance, c'est d'avoir à la place un échec critique.

Typiquement, si le 2ème dé avait été un plutôt qu'un ...

1- Somme : 14
2- Structure : Full
Valeurs : 2-4
Sauvegarde : Vide

...alors les résultats auraient été bien plus contradictoires!
Puissance et Talent auraient tous deux subi un échec critique.

Puissance : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)
Magie : $+\infty = +2$ (Modificateur) + ∞ (Prime)
Dextérité : $+\infty = +4$ (Modificateur) + ∞ (Prime)
Talent : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)



3

Vice

Lorsqu'une Déesse soutient un individu, celui-ci bénéficie d'une Vertu. Et cette Vertu lui accorde différentes aides lors des jets de dés, selon un rang et un profil. Ça, c'est que nous avons déjà vu ensemble depuis le début de ce chapitre.

Mais **lorsqu'une Déesse méprise un individu, que se passe-t-il?** Eh bien au lieu de profiter d'avantages, il va souffrir de handicaps. Et c'est là qu'intervient une toute nouvelle notion : Le **Vice**.

1 Activation

⚠ Avertissement

Soyons clairs.

Activer le Vice sur un personnage n'est pas un choix anodin. C'est une condamnation franche et violente. C'est la manifestation d'une volonté de nuire et d'éliminer le personnage visé.

La suite logique de l'activation du Vice, c'est la mort.

Vraiment, gardez ça en tête.

À moins que vous ayez affaire à un joueur qui en fait des caisses et insulte ouvertement les Déeses, n'activez pas le Vice ! Ce n'est pas une décision que le MJ peut prendre à la légère !

Le seul contexte dans lequel il est convenu d'activer les mécaniques de jeu décrites ci-après, c'est quand c'est prévu par le scénario. *Carnival of Time* prévoit en effet des scènes, majeures pour la trame principale, dans lesquelles le Vice doit être actif. Mais en dehors de ce cadre, tout ce que vous risquez, c'est de faire passer à vos joueurs un sale quart d'heure.



Cohabitation entre Vice et Vertu

On pourrait penser, de prime abord, que s'il y a du Vice, alors il n'y a plus de Vertu. Mais c'est faux.

Puisqu'il y a 3 Déeses, un personnage peut très bien être soutenu par l'une et renié par l'autre. Il se retrouve alors au centre d'une contradiction entre des volontés divines, et en fait, c'est le seul cas dans lequel le Vice apporte quelque chose d'intéressant en terme de mécaniques de jeu.

⚠ Manifestation

Contrairement à la Vertu, dont l'influence se fait plutôt subtile, le Vice n'est pas discret. Il crée chez les personnages un **profond et puissant sentiment de malaise**, générateur de détresse intense et de crise de panique.

Quand une Déesse nous veut du mal, on le ressent au plus profond de nos tripes, même si on ne comprend pas forcément ce qui est en train de nous arriver.

Une fois soumis à l'influence du Vice, la plupart des personnages - qui, contrairement aux PJ, n'ont pas de Vertu - deviennent complètement inaptés. Ils ne parviennent plus ni à tenir debout, ni à réfléchir, et encore moins à tenir le moindre propos cohérent.

Seule une Vertu permet de soutenir l'influence du Vice.

C'est donc un privilège de PJ.

⚠ Rang de Vice

Comme pour chaque Vertu, le Vice a un rang qui varie de 0 à 2.

Et à partir du rang 1, il va apporter non pas des aides, mais des handicaps qui vont rendre les jets de plus en plus difficiles.

Rang	Effet
2	Handicap majeur
1	Handicap mineur
0	Aucun handicap

Le manuel *Games of Power* contient des instructions très claires à propos de la manipulation de ce rang de Vice. Après tout, encore une fois, c'est une mécanique à manipuler avec beaucoup de précaution.

Mais ce qu'il est important de comprendre, c'est qu'un jet est moralement voué à l'échec si aucune aide de Vertu ne vient compenser les handicaps de Vice.

Ainsi, pour qu'une action soit jouable avec le Vice au rang n , il faut aussi l'appui d'une Vertu au rang n . Sans ça, n'attendez pas des joueurs qu'ils réussissent quoi que ce soit.

2 fonctionnement

⚠ Handicap mineur

▲ Rang 1

L'un des dés à disposition du joueur est considéré mort.

Un dé mort, ça ressemble à ça :

Et ça a tout un tas de propriétés dont on se passerait volontiers :

- Il est inclus de base dans la sauvegarde
- Il ne peut pas être relancé
- Il compte pour 0 dans la somme utilisée en Puissance
- Il compte pour 7 dans la somme utilisée en Magie
- Il est ignoré par la Dextérité et le Talent



Autrement dit, ce dé est essentiellement **un poids mort qui n'a pas d'autre utilité que de plomber les résultats du joueur.**

Mais pour vous aider à réaliser l'ampleur des dégâts, prenons un exemple simple et plutôt parlant :

1-  Somme : 14/21
Structure : 1 Paire
Valeurs : 1-3-5
Sauvegarde : 1 dé gardé

Déjà, le joueur peut oublier sa prime de risque à 0 dé gardé. Comme le dé mort est inclus dans sa sauvegarde, il n'aura jamais mieux que la prime de risque à 1 dé gardé.

Ensuite, remarquez que la somme a été calculée différemment pour la Puissance et pour la Magie. Car oui, dans un cas, le dé mort vaut 0, et dans l'autre il vaut 7.

Et à cause de ça, le dé mort provoque ici un double échec critique sur la Puissance et la Magie, à la fois parce que la somme est trop basse et parce qu'elle est trop haute.

Puissance : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)
Magie : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)
Dextérité : $-2 = -4$ (Modificateur) + 2 (Prime)
Talent : $-2 = -4$ (Modificateur) + 2 (Prime)

Comme vous pouvez le voir, ce jet est mauvais du point de vue de n'importe quel attribut. Et ce n'est pas un cas isolé : les jets nuls sont juste devenus la norme !

Sans aide de Vertu pour sauver les meubles, difficile de faire beaucoup mieux avec un dé mort.

Mais réfléchissons un peu dans l'autre sens.

Finalement, le jet idéal avec un dé mort, il ressemble à quoi ?

Si, par exemple, le joueur cherche à réaliser un jet de Dextérité Puissance, le meilleur jet qu'il puisse obtenir est le suivant :

1-  Somme : 24/31
Structure : Carré
Valeurs : 6
Sauvegarde : 1 dé gardé

Puissance : $+6 = +4$ (Modificateur) + 2 (Prime)
Dextérité : $+10 = +8$ (Modificateur) + 2 (Prime)

C'est un joli résultat, certes.

Mais le fait que ce soit le meilleur possible est inquiétant, en réalité. Ça veut dire que **les succès critiques ne sont plus accessibles** sans aide externe, et que le joueur ne peut plus espérer aller vraiment au-delà des capacités de son personnage.



Le dé mort et le dé en trop

Avec l'aide majeure du profil Équilibre, le joueur dispose d'un 6ème dé. Il est alors légitime de se demander comment le dé mort se comporte dans ces conditions.

Eh bien c'est assez simple.

Même s'il ne peut effectivement pas être relancé, rien n'interdit de l'écartier à la fin du jet. Le joueur est donc parfaitement en droit de jouer avec ses 5 autres dés et de laisser le dé mort complètement en plan.

Cela permet également au joueur de libérer sa sauvegarde du dé mort, et donc d'atteindre, éventuellement, la prime de risque à 0 dé gardé.

1-  Somme : 19
Structure : 1 Paire
Valeurs : 2-3-5-6
Sauvegarde : 0 dé gardé

Handicap majeur



Rang 2

À chaque tour d'action, une valeur maudite et une valeur obligatoire sont tirées au hasard et altèrent les résultats.

Pour ce handicap, il n'y a plus besoin de dé mort. Les joueurs peuvent donc à nouveau profiter de tous leurs dés !

En revanche, entre chaque action réalisée par les PJ, le MJ va lancer 2 dés distincts et communiquer leurs valeurs au joueur.

Par exemple :



Valeur maudite : 3

Valeur obligatoire : 5

Partant de là, le joueur doit :

- Éviter autant que possible la valeur maudite
- Absolument inclure la valeur obligatoire

Autrement dit, si son prochain jet ne contient aucun 3, et au moins un 5, tout se passe bien !

1- Somme : 20
 Structure : 2 Paires
 Valeurs : 2-4-5
 Sauvegarde : Vide

Puissance : +4 = +0 (Modificateur) + 4 (Prime)
Magie : +0 = -4 (Modificateur) + 4 (Prime)
Dextérité : +4 = +0 (Modificateur) + 4 (Prime)
Talent : +0 = -4 (Modificateur) + 4 (Prime)

Comme vous pouvez le voir, pas de souci en terme de résultat. C'est comme si aucun handicap n'était actif. Par contre, si la valeur maudite apparaît dans le jet, les résultats vont vite dégringoler...

1- Somme : 12/26
 Structure : 1 Paire
 Valeurs : 2-5
 Sauvegarde : Vide

Puissance : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)
Magie : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)
Dextérité : +0 = -4 (Modificateur) + 4 (Prime)
Talent : $-\infty = -\infty$ (Modificateur)

Maintenant qu'une paire de la valeur maudite est dans le jet, les résultats sont devenus catastrophiques, avec 3 attributs en échec critique. Mais pourquoi ? Que s'est-il passé ?

En fait, la valeur maudite fonctionne comme celle d'un dé mort. C'est-à-dire qu'elle vaut 0 pour la Puissance, 7 pour la Magie, et qu'elle n'existe pas pour les autres attributs.

Donc ici, la paire ...

- n'existe pas en tant que paire ou en tant que valeur
- compte pour 14 (7 + 7) en Magie
- compte pour 0 (0 + 0) en Puissance



La différence entre valeur maudite et dé mort

Contrairement à un dé mort, un dé dont la valeur est maudite n'est pas forcément dans la sauvegarde. De plus, il peut être relancé. Donc mieux vaut un dé à valeur maudite qu'un dé mort.

La valeur maudite n'est pas le seul sujet d'inquiétude du joueur, puisqu'il doit aussi composer avec une valeur obligatoire. Et pour le coup, la règle est assez simple :

Si un jet n'inclut pas la valeur obligatoire, alors tous ses résultats sont des échecs critiques.

1- Somme : 20
 Structure : Breelan
 Valeurs : 2-4-6
 Sauvegarde : Vide

Puissance : $-\infty =$ Absence de la valeur obligatoire
Magie : $-\infty =$ Absence de la valeur obligatoire
Dextérité : $-\infty =$ Absence de la valeur obligatoire
Talent : $-\infty =$ Absence de la valeur obligatoire

Le handicap majeur du Vice, contrairement au handicap mineur, n'interdit pas les réussites critiques. Par contre, il augmente dangereusement les probabilités d'échecs critiques, et introduit des contraintes avec lesquelles il est parfois très difficile de composer.

C'est bien simple : si aucune aide majeure ne vient contrebalancer cet énorme handicap, il est pratiquement impossible de réussir un jet dans ces conditions.



Une valeur à la fois maudite et obligatoire ?

Les 2 dés lancés par le MJ peuvent très bien tomber sur le même chiffre. Et si c'est le cas, le joueur sera obligé d'intégrer la valeur maudite à son jet, sans quoi ce sera l'échec critique assuré pour absence de valeur obligatoire.

Chapitre V

Personnages



Imaginer et définir soi-même le personnage que l'on sera voué à interpréter et accompagner tout au long de folles aventures, c'est un **attrait indéniable du jeu de rôle**.

En tant que joueur, c'est souvent l'unique moment où l'on est autorisé à créer de toute pièce un élément qui intégrera l'univers de jeu. C'est donc là que les esprits imaginatifs se lâchent pour décrire l'enfance, la personnalité et l'apparence de leur personnage, tandis que les théoriciens étudient le système pour optimiser les statistiques et compétences de leur champion.

En fait, **créer son personnage avant une séance, c'est déjà du jeu**. Bien qu'il s'agisse effectivement d'une étape préparatoire, elle ne doit pas être vécue comme une corvée obligatoire pour profiter du reste. Au contraire, elle doit donner envie de démarrer l'aventure et de s'investir. C'est l'entrée qui met l'eau à la bouche avant le plat principal, si vous voulez.

En cela, les règles encadrant la création d'un personnage sont tout aussi importantes que celles portant sur les jets de dés. Et c'est justement tout le propos de ce chapitre.

1 Bonus et Malus

1 Introduction

En JDR, on a l'habitude de voir des **compétences** figurer sur les fiches de personnages. Ces compétences servent généralement à évaluer l'aptitude d'un personnage à réaliser un type d'action spécifique. Ensemble, ils permettent donc d'**identifier rapidement les forces et les faiblesses** d'un individu.

Demander au joueur de distribuer une quantité limitée de points parmi toutes les compétences, c'est un grand classique de la phase de création de personnage. Un incontournable, presque.

Et l'idée est toute simple : plus on investit de points dans une compétence, et plus elle est maîtrisée. Le joueur a juste à doser.

Analyse	+5
Artisanat	+2
Athlétisme	+0
Combat	+0
Créativité	+3
Éloquence	+6
Perception	+6

Ces quelques points suffisent à transmettre l'idée d'un personnage perspicace, charismatique, mais physiquement limité. Même sans connaître exactement le système de jeu qui se cache derrière, on arrive à comprendre l'essentiel juste en comparant les valeurs entre elles.

Remarquez d'ailleurs qu'on trouve le même genre de données dans le monde du travail, sur les CV. Et ça n'a rien d'étonnant car, dans les 2 cas, il s'agit de présenter un panel de savoir-faire.

Alors bien sûr, aucun système de règles n'exploite directement les scores hasardeux présentés dans votre Curriculum Vitae. Mais d'un point de vue purement informatif, l'effet est bien le même.

Administratif	★★★★
Bureautique	★★
Communication	★★★★★
Événementiel	★★★★
Gestion d'équipe	★★★★★
Anglais	★★★★

La différence fondamentale entre les 2 mondes, c'est qu'on ne fait jamais étalage de ses faiblesses dans un CV. Et en JDR, au contraire, une fiche de personnage doit mentionner clairement les compétences qui ne sont pas maîtrisées.

Les exemples montrés ici étaient très concis, mais il n'est pas rare que ça aille beaucoup plus loin. Dans *Donjons et Dragons*, on joue par exemple avec une vingtaine de compétences. Et dans *L'Appel de Cthulhu*, la barre dépasse la cinquantaine.

Mais pour le jeu qui nous intéresse ici, rien d'aussi riche :

Il n'y a pas de compétence dans *Carnival of Time*.



Mais... pourquoi en avoir parlé, alors ?!

Les compétences, c'est un peu comme les dés. Leur usage est tellement attendu, tellement acquis, qu'on ne peut pas vraiment passer leur absence sous silence.

L'emphase sur l'absence de compétences est d'autant plus nécessaire que c'est un objectif du Yaht-6, qui **complexifie les jets de dés pour simplifier tout le reste**. Si les chapitres précédents vous ont donné des maux de tête, vous allez pouvoir souffler, car ce qui reste est minimaliste.

Vous le savez : le résultat d'un jet dépend d'une valeur d'attribut. Pour autant, on aurait tort de considérer l'attribut comme une sorte d'équivalent à la compétence. Les attributs sont en effet bien trop génériques pour donner la même impression, le même "effet CV", que les exemples précédents :

Puissance	20
Magie	12
Dextérité	16
Talent	18

En outre, le joueur ne peut pas directement régler les valeurs d'attribut de son personnage, ni à la création, ni en cours de jeu avec des points d'expérience. Donc on est définitivement très loin de ce que les compétences permettent.

Il reste toutefois possible de spécialiser son personnage. Non pas par un système de compétences, vous l'aurez compris, mais par un système beaucoup plus libre et primitif de **Bonus** et de **Malus**.

△ Définition

Les Bonus et les Malus représentent les qualités et les défauts d'un personnage. Typiquement, ils peuvent ressembler à ça :

Bonne éducation	Crédule
Sculpteur sur glace	Allergique aux poils de chat
Excellente vue	Ne sait pas dire 'non'
Tient bien l'alcool	Claustrophobe
Plein aux as	Relations conjugales tendues

Leur rôle principal est de **donner du relief à un personnage** pour qu'il soit plus singulier, plus intéressant.

On peut en trouver qui...

- comme **Sculpteur sur glace**, spécialisent le personnage de la même manière qu'une bonne vieille compétence,
- comme **Crédule**, attribuent des traits de caractère qui viennent contraindre l'interprétation du personnage,
- comme **Relations conjugales tendues**, amènent des éléments purement narratifs sur le tapis.

Bref, c'est très protéiforme.

Les Malus et Bonus autorisent une caractérisation beaucoup plus libre et descriptive que les compétences. On leur fait dire ce qu'on veut. Mais ce qu'on gagne en liberté, on le perd en systématisme. C'est pourquoi il n'y a pas vraiment de règles qui s'appliquent à tous les Bonus et Malus. Chacun **surcharge les règles** à sa façon, et il faut les traiter au cas par cas.

△ Usage

L'effet des Malus et Bonus se décide entre MJ et joueurs.

Ce manuel en proposera une liste préétablie, mais elle n'aura valeur que de proposition. Vous pouvez très bien en dévier.

Prenons par exemple le Bonus **Plein aux as**.

Joueur : "Mon personnage est plein aux as. Ça veut dire qu'il est riche, ok, mais dans quelle mesure ?"

MJ : "Oui, c'est ça. Plus précisément, ça te permet de démarrer la campagne avec 100 000  dans ta bourse."

Cette explication est parfaitement valide. Mais la suivante, que d'autres MJ préféreront sans doute, l'est tout autant :

MJ : "En fait, ce Bonus signifie que ton personnage a des serveurs et des possessions planquées un peu partout. Donc si tu as besoin d'un bien disponible sur le commerce ou de louer les services de quelqu'un, c'est comme si tu l'avais déjà. C'est acquis."

Chaque MJ va interpréter et appliquer les Bonus et les Malus comme il l'entend. Tant que l'effet est consistant au long de la campagne et que les joueurs sont d'accord, tout est permis.

Joueur : "Mon personnage est plein aux as. Ça veut dire qu'il est riche, ok, mais dans quelle mesure ?"

MJ : "Ah non, pas du tout ! Rien à voir. C'est juste un Bonus qui signifie que ton personnage est chanceux aux jeux de cartes. Si jamais tu joues à quelque chose qui se rapproche du Poker, par exemple, tu es du genre à récupérer un carré d'As en première main."



La partie inexplorée du système

Plus tôt dans ce manuel, on a évoqué que - sous certaines conditions - les effets critiques pouvaient être désactivés. Mais ces conditions sont restées un mystère. Seule la conséquence d'une désactivation a été expliquée. Dans la même veine, on a mentionné des couleurs de rubis qui sont pourtant absentes de la table des butins.

Et à chaque fois, vous vous êtes peut-être dit :

C'est bien beau, mais à quoi ça sert ?

Eh bien ces additions, qui jusqu'ici paraissaient inutiles, sont exploitables grâce aux Bonus et Malus.

Quelle meilleure excuse, pour exploiter la totalité du panel de rubis existant, qu'un Bonus de richesse ?

MJ : "Normalement, quand tu génères du butin aléatoire, le nombre de rubis que tu récupères est censé dépendre du tableau ci-dessous..."

Dé	Butin
	1 rubis
	5 rubis
	5 rubis

MJ : "Mais comme ton personnage est plein aux as, tes tirages dépendent d'un autre tableau qui est bien plus généreux en rubis que le précédent !"

Dé	Butin
	20 rubis
	50 rubis
	100 rubis

Peu importe comment le MJ choisit de gérer la chose, le propre d'un Malus est d'être vécu comme une contrainte, tandis qu'un Bonus doit constituer une aide.

Dit comme ça, ça semble être une évidence.

Mais c'est trompeur. En fait, il n'est pas rare d'observer des Bonus qui handicapent et des Malus qui avantagent. Typiquement, il suffit que des voleurs apprennent qu'un PJ est riche pour que **Plein aux as** devienne factuellement une source d'ennuis, ce qui - au fond - est tout-à-fait acceptable, car de circonstance. C'est juste le revers de la médaille.

Seulement voilà, encore faut-il qu'il y ait une médaille !

À partir du moment où la richesse du personnage devient un poids avant d'être un support, on ne peut plus vraiment parler de Bonus. Et c'est un problème. Le MJ doit donc impérativement veiller à ce que la balance penche toujours du bon côté.

D'ailleurs, si vous en doutiez, le cas réciproque - celui d'un Malus qui rend service au PJ - existe aussi.

Considérons par exemple le Malus **Relations conjugales tendues** sous l'angle d'une haine réciproque entre Aria et Lied, suite à un mariage arrangé absolument non consenti.

Aria : "Pourquoi Crescendo n'est plus dans son enclos ?"

Lied : "Hm ? Ah, ce canasson n'arrêtait pas de beugler. Je l'ai vendu à un éleveur ce matin, contre 5000 rubis, pour qu'il arrête de me casser les tympans."

Joueur : "...Sérieux, il a vendu mon cheval ?"

MJ : "Oui."

Joueur : "Ok. Je vais lui casser le pif."

Ce Malus instancie un conjoint qui est hostile au PJ, et donc enclin à lui mettre des bâtons dans les roues. Cependant, il y a parfois des circonstances qui poussent même des ennemis à collaborer. Ainsi, Lied ne pourra pas 100% du temps s'opposer à Aria. En toute plausibilité, il y aura des exceptions.

MJ : "Alors que tu étais sur le point d'être pris dans les flammes du dinolfos, Lied se jette sur toi et te plaque au sol pour t'écarter du danger !"

Aria : "Heu... Merci ?"

Juield : "Mais fais gaffe, bordel ! J'ai encore besoin de toi pour me casser d'ici en vie, alors concentre-toi et évite de rester dans sa ligne de mire comme une bouffonne !"

Quand bien même Lied ne peut pas voir sa femme en peinture, il n'est pas absurde de considérer que - dans une situation de vie ou de mort - Monsieur laisse ses différends de côté.

Tant qu'il ne retourne pas totalement sa veste, le Malus en restera un. Encore une fois, ce n'est qu'une question d'équilibre.

Au MJ de prescrire la bonne dose.

△ Ordre

Les Bonus et Malus sont divisés en 3 ordres, selon l'ampleur de leurs effets ou l'importance à leur donner.

Ordre	Signification
★★★	Privilège ou talent exceptionnel qui facilite la vie
★★	Avantage conséquent et souvent utile
★	Aide très contextuelle mais appréciable
◆◆◆	Sérieuse menace de mort ou d'échecs graves
◆◆	Handicap limitant ou modérément dangereux
◆	Dérangement léger et supportable

Cette gradation ne sert qu'à comparer les Malus et Bonus entre eux, pour mieux équilibrer un personnage ensuite. Et à l'instar des **tier lists** que certains font pour classer leurs plats préférés, c'est parfaitement subjectif : chaque MJ aura son propre avis sur quels sont les meilleurs Bonus et les pires Malus.

Dans la liste proposée plus loin, les Bonus et Malus ont tous un ordre bien défini. Mais ce n'est qu'une indication.

Si vous pensez que VOTRE façon de gérer un Bonus se hisse un ordre au dessus de ce qui est préconisé, ou le descend un ordre en-dessous, alors faites-vous confiance !

Après tout, c'est vous qui définissez le fonctionnement exact d'un Bonus ou d'un Malus. Personne n'est mieux placé que vous pour évaluer leur magnitude, et donc leur ordre.

Par contre, **une fois votre décision prise, assumez-la !**

Lorsqu'un joueur crée son personnage, il choisit et équilibre ses Bonus et Malus en fonction des ordres que vous lui renseignez. Donc si, en cours de jeu, vous changez d'avis et commencez à dévaluer ses Bonus ou surévaluer ses Malus, votre gestion devient injuste. Vous avez un **devoir de consistance**, ici.



Créer ses propres Bonus et Malus

C'est évidemment permis, et presque encouragé. Toutefois, prenez garde à ce que vos définitions ne s'opposent jamais directement entre elles.

Si vous créez à la fois un Bonus **Cordon bleu** et un Malus **Mauvais cuisinier**, vous ouvrez la porte à des combinaisons paradoxales. Or, tous les Bonus et Malus sont censés pouvoir se cumuler. Attention à ça !

1. **ficrobate** ★

Capable de vous accrocher partout et d'effectuer des bonds prodigieux, vous savez vous déplacer aisément dans les environnements les moins praticables.

2. **fie confiance, crois en moi** ★

Vos talents d'orateur sont remarquables. Difficile de trouver plus persuasif que vous.

3. **firmoire à glace** ★

Certaines personnes ont le malheur de naître toutes frêles et chétives, et de le rester. Vous, c'est tout l'inverse : votre stature en impose sévèrement. Démarrez la campagne avec une caractéristique de Puissance boostée !

4. **Bombberman** ★

Vous êtes expert en explosifs et en démolition. Repérer les fragilités d'une architecture, placer des bombes stratégiquement, synchroniser un allumage de mèches, tout ça, c'est votre dada.

5. **Ceinture noire** ★

Vous êtes un combattant redoutable au corps-à-corps, familier des arts martiaux et prêt à faire parler vos poings.

6. **Le coeur sur la main** ★

La génération de butin favorise la restauration de santé !

Dé	Butin
	♥ 4 PV
	♥ 4 PV
	☺ 1 fée

7. **Dans le mille** ★

Vous êtes rodé à l'art subtil de viser une cible à distance, que ce soit pour lancer une boule de papier amicale ou pour tirer une flèche en plein coeur !

8. **Discrétion naturelle** ★

Se faufiler n'importe où sans être vu ni entendu, vous vous en êtes fait une spécialité.

9. **Maître d'armes** ★

Vous êtes passé maître dans le maniement d'une arme de mêlée de votre choix.

10. **Monsieur Je-sais-tout** ★

Votre culture générale force le respect. Même en allant piocher dans des sujets atypiques, il est franchement difficile de vous poser une colle.

11. **La musique dans la peau** ★

Vous êtes un virtuose. Les fausses notes ne font pas partie de votre vocabulaire musical.

12. **Perception accrue** ★

Votre ouïe, votre vue et votre odorat peuvent couvrir de très longues distances et discerner des détails très subtils.

13. **Roi de l'esquive** ★

Vous bougez vite, ne manquez pas de réflexes, et êtes par conséquent très difficile à cibler. Pour vous c'est clair : la meilleure défense, c'est l'esquive !

14. Statue grecque ★

Vous êtes physiquement sublime. Votre apparence suscite l'admiration, et ceux que votre charme retient captifs ont bien du mal à refuser vos caprices.

15. Tingle Tingle Kololin Pah ★

Vous êtes riche.
La génération de butin favorise l'apparition de rubis !

Dé	Butin
	5 rubis
	20 rubis
	50 rubis

16. Ami des animaux ★ ★

Les animaux vous veulent du bien, pour peu que vous ne leur vouliez pas du mal. Démarrez la campagne avec un animal de compagnie de votre choix !

17. Bien vu Sherlock ★ ★

Doué d'un sens de la déduction hors du commun, vous êtes brillant et perspicace.

18. Chanceux ★ ★

Vous êtes né sous une bonne étoile et multipliez les heureuses coïncidences. Si l'adage dit vrai et que la chance tourne, alors c'est autour de vous.

19. Dangerous to go alone ★ ★

Une relique sacrée et hautement magique vous a reconnu comme son propriétaire. Vous seul pouvez l'utiliser, et le destin ne vous laisse visiblement pas vous en séparer.

20. Hybride ★ ★

Vous héritez des cultures de 2 peuples différents. Avez-vous été le rejeton d'un couple inter-racial ? La création artificielle d'un biologiste fou ? Un bébé recueilli et élevé loin de son environnement natal ? Au fond, peu importe. Profitez d'un deuxième Bonus racial de votre choix !

21. It's over 90000 ★ ★

Lorsque vous évaluez les capacités d'un adversaire, ou la difficulté d'une tâche précise, vous ne vous trompez jamais. Pour toute action clairement identifiée, vous connaissez les valeurs à atteindre pour réussir vos jets !

22. Mauvais pressentiments ★ ★

Vous flairez le danger comme personne. Si la mort vous attend derrière une porte, vous aurez sans doute un mauvais pressentiment à l'idée de l'ouvrir...

23. Mentaliste ★ ★

Quand il s'agit de vous projeter dans l'esprit d'un interlocuteur, d'établir son profil psychologique ou de percer à jour ses émotions, vous êtes un vrai pro.

24. Oracle des secrets ★ ★

Lorsque vous priez les Déeses, des révélations divines vous parviennent parfois. Et leurs vérités, aussi troublantes soient-elles, sont absolues. Une fois par séance, vous pouvez poser une question fermée au MJ !

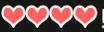
25. Répertoire musical ★ ★

Vous connaissez une musique à effet magique dès le début de la campagne. Son fonctionnement exact est à convenir avec le Maître du Jeu.

26. Visions ★★

Parfois, il vous arrive d'avoir des visions sur ce qui se passe dans un autre lieu, ou dans un autre temps. Vous ne contrôlez ni ce que vous voyez, ni quand vous le voyez, mais jusqu'à présent, ce talent s'est toujours avéré utile.

27. Viva la vida ★★

Vous vivrez longtemps. Votre barre de coeurs augmente 2 fois plus vite et démarre avec !

28. Lie Eater ★★★

Un battement de paupières, une goutte de sueur, un sourire forcé ou un regard fuyant... Pour vous, aucun indice n'est trop mince pour déterminer avec certitude la sincérité de vos interlocuteurs.
Si on vous ment, vous le savez à coup sûr.

29. Moments de grâce ★★★★

Imposez une fois par séance la réussite d'une action réalisable de votre choix!

30. Prescience ★★★★

Parfois, quand vos actes ont des conséquences tragiques et que le regret vous ronge, vous vous rendez compte - Ouf! - que tout cela n'était rien qu'un mauvais rêve.
Il vous est alors possible d'agir différemment pour éviter le scénario catastrophe que vous avez entrevu.
Vous avez un Ctrl + Z par séance : faites-en bon usage!

 **Table des Bonus**

Vous souhaitez tirer au sort l'un des Bonus présentés ici, mais vous n'avez pas de dé à 30 faces sous la main?

Pas d'inquiétude! Avec juste 2 D6, il est possible de réaliser un tirage **équitablement distribué** grâce à la méthode suivante.

- Lancez un premier dé autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'il tombe sur un résultat différent de 
- Puis lancez un second dé, et acceptez son premier résultat quel qu'il soit. On le notera en vert : 

Une fois ceci fait, il ne vous reste qu'à consulter la table d'association ci-dessous.

Tirage	Bonus	
	1. Acrobat	★
	2. Aie confiance, crois en moi	★
	3. Armoire à glace	★
	4. Bomberman	★
	5. Ceinture noire	★
	6. Le coeur sur la main	★
	7. Dans le mille	★
	8. Discrétion naturelle	★
	9. Maître d'armes	★
	10. Monsieur Je-Sais-Tout	★
	11. La musique dans la peau	★
	12. Perception accrue	★
	13. Roi de l'esquive	★
	14. Statue grecque	★
	15. Tingle Tingle Kololin Pah	★
	16. Ami des animaux	★★
	17. Bien vu Sherlock	★★
	18. Chanceux	★★
	19. Dangerous to go alone	★★
	20. Hybride	★★
	21. It's over 9000	★★
	22. Mauvais pressentiments	★★
	23. Mentaliste	★★
	24. Oracle des secrets	★★
	25. Répertoire musical	★★
	26. Visions	★★
	27. Viva la vida	★★
	28. Lie Eater	★★★★
	29. Moments de grâce	★★★★
	30. Prescience	★★★★

1. **ficcroc** ◆

Vous êtes sujet à une addiction de votre choix. Qu'il s'agisse d'alcool, de sexe, de sucrerie, de meurtre ou de déplumage de cocotte, vous ne tiendrez pas une journée sans.

2. **finalphabète** ◆

Vous ne savez ni lire ni écrire.

3. **Cha-ra-bia-la-si-do** ◆

Si vous avez eu un jour des cours de solfège, vous les avez séchés. Impossible pour vous de comprendre une partition.

4. **Conneries de gauche et de droite!** ◆

Il y a des gens qui ont le sens de l'orientation. Et puis il y a vous.

5. **Dépensier** ◆

Dès que vous mettez les pieds dans une boutique ou que vous rencontrez un marchand, vous ne pouvez pas vous empêcher d'acheter tout et n'importe quoi.

6. **Dyslexie auditive** ◆

Vos oreilles entendent bien, mais votre cerveau interprète mal. Cela vous amène parfois à comprendre l'exact opposé de ce qu'on vous a raconté!

7. **Éternel malade** ◆

Mal de crâne, envie de vomir, nez bouché, hoquet : vous semblez toujours souffrir de quelque chose! Rares sont ceux qui vous ont vu aller bien.

8. **from scratch** ◆

Personne n'aime se retrouver pratiquement nu en territoire hostile, sans équipement ni bourse de rubis. Malheureusement, c'est ainsi que vous démarrerez la campagne.

9. **Loup solitaire** ◆

Rester en groupe, c'est pas votre truc. Il vous arrive régulièrement de vous éclipser discrètement de l'équipe pour aller faire des choses bien à vous.

10. **Maladroit** ◆

Votre compteur d'assiettes renversées et de bibelots brisés peut sans doute prétendre à un record mondial.

11. **Mauvais perdant** ◆

Quand vous défiez quelqu'un, il n'y a que 2 issues possibles : soit vous gagnez, soit vous demandez une revanche. Accepter humblement la défaite n'est pas une option!

12. **Oups, c'est pas le bon** ◆

Vous avez voulu lancer votre javelot sur un adversaire, mais... à la place, vous avez juste éclaté une bouteille de potion rouge au sol. Oups, c'était pas le bon objet.

13. **Phobie** ◆

Vous souffrez d'une phobie de votre choix. Et évidemment, en face de l'objet de votre phobie, il n'y a plus de sang froid qui tienne!

14. Tête à claques ◆

Pour des raisons qui vous dépassent, les adversaires s'en prennent toujours à vous en premier. À croire que vous avez une tête de victime...

15. Vénal ◆

Tout a un prix, et contre suffisamment de rubis, il y a des propositions que vous ne pouvez pas refuser.

16. Berserk Button ◆◆

Vous ne supportez pas qu'on vous traite de mauviette? Qu'on s'en prenne à vos amis? Qu'on se moque de votre coiffure? Qu'on vous prenne pour un enfant? À vous de choisir le Berserk Button qui provoque systématiquement en vous une rage folle et incontrôlable!

17. Double personnalité ◆◆

De temps à autres, une seconde personnalité prend le dessus sur la vôtre. Et à votre grand désarroi, elle ne fait pas toujours des choses qui vous arrangent...

18. Enfant à charge ◆◆

Vous êtes responsable d'un bout de chou mignon tout plein, mais fragile et incapable de se débrouiller seul. Sans lui, vous ne seriez plus rien, alors prenez-en soin!

19. Hallucinations ◆◆

Vous êtes sujet à de régulières et perturbantes hallucinations, qui ont manqué de vous tuer plus d'une fois. Vous êtes par conséquent obligé de douter de tout ce que vous voyez, surtout de ce qui a l'air un peu trop... beau pour être vrai.

20. Kleptomane ◆◆

Vous avez beaucoup de mal à ne pas voler compulsivement les affaires d'autrui. Espérons que cela ne se retourne pas trop contre vous...

21. Lovey Dovey ◆◆

Des coups de foudre, vous en avez eu davantage que beaucoup de paratonnerres. Vous savez donc très bien que l'amour rend aveugle et stupide, et que certains en profitent. Malheureusement, ça ne vous empêche pas de tomber dans le piège encore et encore...

22. La Magie ne m'aime pas ◆◆

Dès que vous manipulez quoi que ce soit de magique, un effet secondaire étrange et non désiré se manifeste. Vous n'êtes tout bonnement pas fait pour toucher à la magie.

23. Main du démon ◆◆

Votre main gauche étant possédée par un esprit malin, des mouvements non désirés peuvent survenir à n'importe quel moment. Attention aux étranglements!

24. Nobody calls me Chicken ◆◆

Vous répondez systématiquement aux provocations. On vous mettrait au défi de sauter du haut d'une falaise en rajoutant "même pas cap" que vous seriez capable de le prendre au mot!

25. Point faible ◆◆

Pour Achille, c'était le talon. Pour Ganondorf, ça a été une cicatrice au niveau du torse. Et vous, quel est votre point faible, exactement?

26. Tête en l'air ◆◆

Vous avez une fâcheuse tendance à semer vos possessions derrière vous, et ce dans les endroits les plus insolites. Heureusement, vous savez toujours où vous les avez laissées, mais il est parfois difficile de retourner les chercher...

27. Troubles du sommeil ◆◆

Le manque de sommeil ne vous réussit pas : vous avez une sacrée tendance à somnoler - voire vous endormir - aux pires moments et endroits possibles !

28. Moments de faiblesse ◆◆◆

Au maximum une fois par séance, le Maître du Jeu est en droit de vous faire échouer une action de son choix, dans le but assumé de vous nuire autant que possible.

29. Némésis ◆◆◆

Un ennemi de longue date rode encore. Vous vous haïssez mutuellement, et de toute évidence, il n'y a pas de place pour vous deux dans ce monde. Alors faites au mieux pour gérer son cas... avant qu'il ne gère le vôtre !

30. Trop honnête ◆◆◆

On lit en vous comme dans un livre ouvert. Vous êtes incapable de mentir, de cacher vos émotions ou même de bluffer sur vos intentions.

Table des Malus

Tirage	Malus	
	1. Accroc	◆
	2. Analphabète	◆
	3. Cha-ra-bia-la-si-do	◆
	4. Conneries de gauche et de droite !	◆
	5. Dépensier	◆
	6. Dyslexie auditive	◆
	7. Éternel malade	◆
	8. From scratch	◆
	9. Loup solitaire	◆
	10. Maladroit	◆
	11. Mauvais perdant	◆
	12. Oups, c'est pas le bon	◆
	13. Phobie	◆
	14. Tête à claques	◆
	15. Vénal	◆
	16. Berserk Button	◆◆
	17. Double personnalité	◆◆
	18. Enfant à charge	◆◆
	19. Hallucinations	◆◆
	20. Kleptomane	◆◆
	21. Lovey Dovey	◆◆
	22. La Magie ne m'aime pas	◆◆
	23. Main du démon	◆◆
	24. Nobody Calls Me Chicken	◆◆
	25. Point faible	◆◆
	26. Tête en l'air	◆◆
	27. Troubles du sommeil	◆◆
	28. Moments de faiblesse	◆◆◆
	29. Némésis	◆◆◆
	30. Trop honnête	◆◆◆

2 Races

1 Définition

Poncif indéboulonnable du genre Fantasy, la Race indique la **nature biologique** d'un personnage aussi bien que son **héritage culturel**. Ainsi, tout comme il y a des nains, des elfes et des orcs dans l'oeuvre de Tolkien, la série Zelda propose des Hyliens, des Gorons et des Zoras avec leurs civilisations respectives.

Mécaniquement, chaque Race regroupe :

- Un **Profil**, parmi Équilibre, Physique, Mental et Âme
- Un **Bonus exclusif** à la race, appelé **Bonus racial**
- Des **valeurs d'attribut fixes**
- Des **vulnérabilités** au feu, à l'électricité et au gel

C'est donc en choisissant la Race de son personnage qu'un joueur sélectionne son Profil et ses statistiques de base. Il ne décide pas de chacun de ces éléments indépendamment. Ils viennent en kit.

▲ Bonus racial

Son obtention est automatique et dépend de l'appartenance à une Race spécifique. Mais hormis ça, il n'y a pas différence entre le Bonus racial et un Bonus classique d'ordre ★★. Les deux s'interprètent et s'utilisent de la même manière.

La correspondance entre Races, Profils et Bonus raciaux est donnée par le tableau ci-dessous. Quand aux définitions des Bonus raciaux, vous les aurez dans les prochaines pages.

Race	Profil	Bonus
 Hylien	 Équilibre	Peuple sacré ★★
 Zora	 Équilibre	Sound waves ★★
 Mojo	 Équilibre	Relations sauvages ★★
 Subrosien	 Équilibre	Perfect Dark ★★
 Goron	 Physique	Coeur de pierre ★★
 Gerudo	 Physique	Crève-coeur ★★
 Piaf	 Physique	Instinct de chasse ★★
 Éolien	 Mental	Oracle des Vents ★★
 Kokiri	 Mental	Amie pour la vie ★★
 Korogu	 Mental	Disque dur ★★
 Minish	 Mental	Expertise magique ★★
 Sheikah	 Âme	Sciences occultes ★★
 Lutin	 Âme	Éternel paria ★★



Un Bonus pour accéder à d'autres Bonus ?

Vous l'avez peut-être déjà remarqué en parcourant la liste présentée plus tôt, mais **Hybride** donne accès à un second Bonus racial choisi librement.

C'est la seule façon supportée par le système de profiter de **2 Bonus raciaux en même temps**.

Notez aussi que **Hybride** est d'ordre ★★.

En effet, comme il ouvre la voie vers les Bonus raciaux, il est important qu'il soit aligné sur le même ordre qu'eux.

▲ Statistiques

De la Race dépendent aussi les valeurs d'attribut du personnage, et ses vulnérabilités face aux éléments. Ces statistiques, comme expliqué dans les chapitres dédiés, servent à calculer des résultats de jets de dés ou bien des dégâts.

Si vous avez besoin d'une piqure de rappel, retournez [page 19](#) pour la définition des attributs, et [page 30](#) pour les vulnérabilités.

Race	Attributs			
 Hylien	20 - 12 - 16 - 18	100%	100%	100%
 Zora	18 - 12 - 20 - 19	100%	200%	100%
 Mojo	24 - 10 - 18 - 19	200%	50%	100%
 Subrosien	22 - 8 - 16 - 18	0%	100%	200%
 Goron	30 - 0 - 14 - 16	0%	0%	100%
 Gerudo	20 - 8 - 16 - 18	50%	100%	100%
 Piaf	20 - 8 - 20 - 18	100%	100%	50%
 Éolien	18 - 16 - 14 - 18	100%	100%	50%
 Kokiri	14 - 18 - 18 - 17	100%	100%	100%
 Korogu	16 - 20 - 18 - 17	200%	50%	100%
 Minish	0 - 30 - 20 - 20	100%	100%	100%
 Sheikah	20 - 12 - 22 - 18	100%	100%	100%
 Lutin	14 - 22 - 16 - 17	200%	50%	100%

Hyllien
 100% 100% 100%



- > **Dénomination**
 - ▷ Une Hylienne | Des Hyliennes
 - ▷ Un Hylien | Des Hyliens
- > **Apparence**
 - ▷ Physique humain
 - ▷ Oreilles pointues
- > **Lieu de vie**
 - ▷ Villes et villages au centre du royaume
- > **Spécificités**
 - ▷ Très nombreux
 - ▷ À la tête du royaume d'Hyrule
 - ▷ Leaders industriels et technologiques

Équilibre

Bonus racial
Peuple sacré

Depuis la réincarnation de la Déesse Hylia il y a des milliers d'années, du sang divin s'est mêlé à celui des Hyliens. C'est pourquoi on tend à croire, en particulier pour la famille royale, que le destin leur sourit plus que de raison. Et encore aujourd'hui, il se dit que chaque Hylien a en lui la capacité latente de provoquer des miracles...

Effets exacts inconnus. Le destin... sera avec vous?



Zora

🔥 100%

⚡ 200%

❄️ 100%

➤ Dénomination

- ♀ Une Zora | Des Zoras
- ♂ Un Zora | Des Zoras

➤ Apparence

- Poissons humanoïdes
- Des bijoux pour seuls vêtements
- Peau claire, bleutée ou bien rosée

➤ Lieu de vie

- À proximité des points d'eau

➤ Spécificités

- Vivent aussi bien sous l'eau que sur terre
- Très cultivés, raffinés et créatifs
- Grande agilité, surtout dans l'eau



Équilibre



Bonus racial

Sound waves

La bonne musique, ça ne s'écoute pas. Ça se vit. Lorsqu'un Zora se laisse suffisamment habiter par un morceau, au point que les palpitations de son cœur battent la mesure et que son corps bouge en rythme, ses sens s'éveillent à un état de grâce. Il devient alors capable de prouesses inattendues.

Vos résultats augmentent d'un degré lorsque vous écoutez de la musique avec passion, à un volume élevé. Le degré VII reste le maximum atteignable.

Mojo
 200% 50% 100%



- > Dénomination
 - > Une Mojo | Des Mojos
 - > Un Mojo | Des Mojos



Équilibre

- > Apparence
 - > Plantes humanoïdes
 - > Corps de bois, feuilles et fleurs sur la tête
 - > Gabarits très variables

- > Lieu de vie
 - > Forêts et cités commerciales

- > Spécificités
 - > Supportent mal l'obscurité et la sécheresse
 - > Mode de vie plutôt sauvage et primitif
 - > Peuple majoritairement marchand



Bonus racial

Relations sauvages

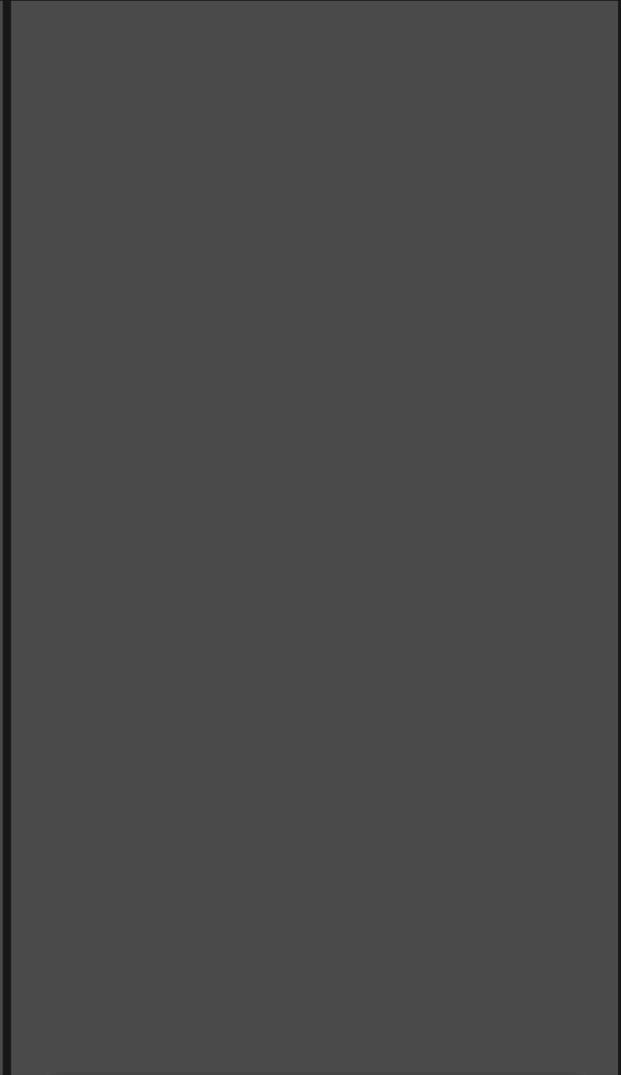
Survie et réseautage obligent, les Mojos ont appris à communiquer avec les animaux qui peuplent leurs forêts. Cela leur a permis d'obtenir des accords de non agression pour sécuriser des routes commerciales, de protéger certaines espèces de leurs prédateurs, et globalement de renforcer leur contrôle du territoire.

Vous comprenez les animaux de la forêt et êtes capable de communiquer avec.



Subrosien

🔥 0% ⚡ 100% ❄️ 200%



➤ Dénomination

- ♀ Une Subrosienne | Des Subrosiennes
- ♂ Un Subrosien | Des Subrosiens

➤ Apparence

- Silhouettes capées et encapuchonnées
- Noir profond et insondable sous la "cape"

➤ Lieu de vie

- Monde sous-terrain de Subrosia

➤ Spécificités

- Insensibles aux chaleurs extrêmes
- Leur cape fait partie intégrante de leur corps
- Voient dans le noir



Équilibre



Bonus racial

Perfect Dark

Le noir qui règne dans les tréfonds de Subrosia a tendance à donner des sueurs froides aux étrangers. Mais pour les Subrosiens, cette pénombre est une forme de sécurité.

Elle est la barrière psychologique qui empêche quiconque de venir troubler leur quiétude.

Vos résultats augmentent d'un degré si vous êtes dans un lieu raisonnablement obscur.
Le degré VII reste le maximum atteignable.


Goron
 0%
  0%
  100%

> Dénomination

- >  Une Goronne | Des Goronnes
- >  Un Goron | Des Gorons



Physique

> Apparence

- > Humanoïdes en pierre, hauts de 2 à 3 mètres
- > Peau dans les teintes grises et jaunes
- > Corps traditionnellement tatoué à la naissance

> Lieu de vie

- > Montagnes et grottes

> Spécificités

- > Insensibles aux chaleurs extrêmes
- > Peuvent se mettre en boule et rouler
- > Mangent des pierres pour fortifier leur corps



Bonus racial

Coeur de pierre

Un jour, emporté par ses émotions, un Hylien entreprit de frapper un pauvre Goron qui passait par là. Le choc fut tel que l'assaillant en perdit l'usage de son poignet.

Comme quoi, la meilleure attaque est parfois la défense.

Pour mieux encaisser un choc, vous pouvez réduire d'un coeur la taille maximale de votre barre de vie et doubler la Puissance cible.



Gerudo

🔥 50%

⚡ 100%

❄️ 100%

➤ Dénomination

- ♀ Une Gerudo | Des Gerudos
- ♂ Un Gerudo | Des Gerudos

➤ Apparence

- Physique humain
- Peau mate et cheveux roux
- Vêtements typés oriental

➤ Lieu de vie

- Terres d'exil arides et désertiques

➤ Spécificités

- Quasi-exclusivement des femmes
- Habituees à se battre depuis l'enfance
- En conflit constant avec le peuple Hylien



Physique



Bonus racial

Crève-cœur

Méfiez-vous de ces guerrières exilées. Elles ont toutes vécu dans la souffrance. Leur simple existence est donc la preuve d'une volonté farouche de survivre quoi qu'il en coûte.

En raison de cette volonté, il n'est rien de plus dangereux ni de plus féroce qu'une Gerudo acculée.

Pour mieux éliminer vos cibles, vous pouvez réduire d'un cœur la taille maximale de votre barre de vie et doubler la Puissance infligée.

 18
 8
 20
 20

Piaf

 100%
  100%
  50%

- > Dénomination
 - ▷  Une Piaf | Des Piafs
 - ▷  Un Piaf | Des Piafs

- > Apparence
 - ▷ Rapaces humanoïdes
 - ▷ Plumage aux couleurs très variables

- > Lieu de vie
 - ▷ Habitations perchées dans les hauteurs

- > Spécificités
 - ▷ Peuvent voler librement dans les airs
 - ▷ Forte culture du travail et de la performance
 - ▷ Connus pour gérer le service postal d'Hyrule



Physique



Bonus racial

Instinct de chasse

Ce n'est pas un hasard si les Piafs ont mis en place le service postal le plus performant d'Hyrule. La nature en a fait des chasseurs hors pairs. Avec leur talent inné pour traquer des proies, ils retrouvent toujours les destinataires des courriers qu'on leur transmet. Conseil d'ami : ne jouez jamais à cache-cache avec des Piafs.

Personne ne peut vous semer, et encore moins vous prendre en filature sans que vous ne le remarquiez.



Éolien

🔥 100%

⚡ 100%

❄️ 50%

> Dénomination

- ▶️ ♀ Une Éolienne | Des Éoliennes
- ▶️ ♂ Un Éolien | Des Éoliens

> Apparence

- ▶️ Physique humain
- ▶️ Peau pâle, cheveux roux
- ▶️ Vêtements amples avec voile sur la tête

> Lieu de vie

- ▶️ Sur les nuages

> Spécificités

- ▶️ Prédiposés à l'emploi de magie
- ▶️ Foi et piété au coeur de leurs moeurs
- ▶️ Se rendent rarement sur la terre ferme



Mental



Bonus racial

Oracle des Vents

Pour récompenser leur dévotion absolue, les Cieux veillent constamment sur les Éoliens. Ils leur viennent même parfois directement en aide, dit-on, en soufflant des vents qui chuchotent à leurs oreilles une parole divine pour les guider vers la félicité. Loués soient les Cieux ! Que leurs Vents soufflent à jamais.

Le Maître du Jeu vous fait régulièrement parvenir des conseils bienveillants et des informations sûres.



Kokiri

🔥 100% ⚡ 100% ❄️ 100%

> Dénomination

- ▷ ♀ Une Kokiri | Des Kokiris
- ▷ ♂ Un Kokiri | Des Kokiris

> Apparence

- ▷ Enfants humains
- ▷ Tenue verte

> Lieu de vie

- ▷ En forêt, autour du Vénérable Arbre Mojo

> Spécificités

- ▷ Ne vieillissent jamais
- ▷ Sont accompagnés d'une fée depuis la naissance
- ▷ Ont pour devoir de protéger la forêt et l'Arbre Mojo



Mental



Bonus racial

fimie pour la vie

Les Kokiris et leurs fées naissent ensemble, de l'éclosion du même fruit de l'Arbre Mojo. Ce sont donc en quelque sorte des jumeaux, mais peut-être aussi les deux moitiés d'un même individu. Quoi qu'il en soit, le lien qui les unit est si fort qu'ils ne sauraient vivre l'un sans l'autre.

Vous êtes accompagné par une fée des bois qui est, et restera à jamais, votre plus précieuse alliée.



Korogu

🔥 200%

⚡ 50%

❄️ 100%



➤ Dénomination

- ♀ Une Korogu | Des Korogus
- ♂ Un Korogu | Des Korogus

➤ Apparence

- Petits arbustes hauts de 50cm
- Ont pour visage un masque en forme de feuille

➤ Lieu de vie

- Partout

➤ Spécificités

- Envoyés par l'Arbre Mojo pour faire naître des forêts
- Capables de voler dans les airs avec des feuilles
- Prédiposés à l'emploi de la magie



Mental



Bonus racial

Disque dur

Certains disent des vieux arbres qu'ils gardent en mémoire le moindre détail de leurs centaines d'années d'existence. Bien sûr, ça reste à prouver. Mais comme les Korogus se souviennent de leur passé avec une précision remarquable, il n'est pas impossible que cette théorie cache un fond de vérité.

Vous pouvez récupérer n'importe quel détail de toute scène vécue par votre personnage.



Minish

100%
 100%
 100%

> Dénomination

- > Une Minish | Des Minish
- > Un Minish | Des Minish

> Apparence

- > Humanoïdes d'aspect simiesque
- > Mesurent quelques centimètres de hauteur
- > Portent traditionnellement des bonnets

> Lieu de vie

- > Cachés dans les troncs d'arbre ou les toitures des cités

> Spécificités

- > Érudits extrêmement doués pour la magie
- > Culture axée sur l'entraide et le respect
- > Très fragiles à cause de leur petite taille



Mental



Bonus racial

Expertise magique

Lorsque, comme les Minish, on est suffisamment à l'aise avec la magie pour en voir les couleurs et les mouvements, il devient possible de "lire" et déchiffrer les phénomènes magiques qui se manifestent devant nous. Un célèbre Minish a un jour dit "Étudier la magie, c'est vouloir lire la partition source de l'univers." Mais qu'est-ce que ça veut bien pouvoir dire?!

Vous pouvez tenter d'analyser et de comprendre le fonctionnement d'objets magiques et de sortilèges.



Sheikah

🔥 100%

⚡ 100%

❄️ 100%

➤ Dénomination

- ♀ Une Sheikah | Des Sheikahs
- ♂ Un Sheikah | Des Sheikahs

➤ Apparence

- Physique humain
- Iris de couleur rouge
- Vêtements de type asiatique traditionnel

➤ Lieu de vie

- Dans l'ombre, là où personne ne regarde...

➤ Spécificités

- Ont historiquement juré allégeance au roi d'Hyrule
- Aussi entraînés et agiles que des ninjas
- Beaucoup ne croient pas en leur existence



Âme



Bonus racial

Sciences occultes

Les Sheikahs sont des êtres qui, dès leur naissance, posent un pied dans le royaume des Morts. Comme s'ils étaient à la frontière des deux mondes, ils sentent, voient et entendent les esprits des défunts qui errent encore parmi les vivants.

Certains considèrent leur perception du plan astral comme un don, mais pour d'autres, c'est une malédiction.

Vous pouvez voir les fantômes, et les appeler à se manifester avec des rituels cabalistiques.

Lutin
 200% 50% 100%



➤ **Dénomination**

- Une lutine | Des lutines
- Un lutin | Des lutins

➤ **Apparence**

- Stature d'enfant humain
- Corps entièrement en bois
- Vêtements salis et teintés par la forêt

➤ **Lieu de vie**

- Les Bois Perdus

➤ **Spécificités**

- Ne meurent pas de vieillesse
- Prisonniers des Bois Perdus à vie
- Rendus fous par l'ennui et la solitude



Âme



Bonus racial

Éternel paria

Qualifier les lutins d'immortels est un raccourci. Il est plus juste de dire qu'ils sont maintenus en vie par leur solitude. Le jour où ils regagneront leur santé, le jour où ils seront à nouveau aimés, acceptés, signera le déclin de leur existence. Car ce que le rejet anime, l'affection éteint.

Votre barre de coeurs ne peut pas être soignée. Mais vous avez plusieurs vies : une pour chaque personne qui a un jour souhaité votre mort.

3 Création de personnage

Dans les pages précédentes, nous avons passé au peigne fin absolument toutes les notions qui servent à définir un personnage. La seule chose qui reste à expliquer, c'est le procédé qu'un joueur doit appliquer pour que son rejeon soit en règle.

Car oui, vous vous doutez bien que la campagne perdrait en intérêt s'il était possible de jouer un héros avec 30 Bonus, aucun Malus, une barre de coeurs remplie au seuil de fatalité, et 2 épées légendaires dont une qui peut arrêter le temps !

Réguler la création de personnage, c'est non seulement garantir une forme d'équité entre les joueurs mais aussi les amener à prendre des décisions intéressantes, pleines de compromis et d'intentions stratégiques, bref, pleines de jeu.

1 Choix libres

Archétype

1. Choix de la Vertu
2. Choix de la Race

Le joueur choisit librement sa **Vertu** et sa **Race**.

Il est donc attendu du MJ qu'il lui présente tout le catalogue des 13 Races et des 3 Vertus jouables, exactement comme le serveur d'un restaurant présente le menu à ses clients.

Et comme d'une Race découle aussi un Profil, en fait, le joueur choisit ici l'**archétype de son personnage**. C'est là qu'il décide - dans les très grandes lignes - s'il part sur un perso naturellement costaud, intelligent, sociable, étrange, magicien, habile, etc.

Fichat de Bonus

3. Achat d'un ensemble de Bonus pour ★★★★★

Les premières nuances que le joueur peut apporter sur son personnage viennent des Bonus. Précédemment, on a vu qu'ils sont divisés en 3 ordres, échelonnés de ★ à ★★★★★.

Eh bien **ces ordres représentent aussi leur coût !**

Ainsi, pour empêcher la création d'un PJ surpuissant, le joueur est limité à 4 étoiles. Il peut donc sélectionner par exemple :

- > 4 Bonus d'ordre ★
- > ou 2 Bonus d'ordre ★★
- > ou 1 Bonus d'ordre ★★★★★ + 1 d'ordre ★

Impossible, en revanche, de cumuler 1 Bonus d'ordre ★★ avec 1 Bonus d'ordre ★★★★★. Ce serait une étoile de trop !

Exclusion de Malus

4. Exclusion d'un ensemble de Malus pour ◆◆◆◆

Le joueur sélectionne ici un ensemble de Malus selon les mêmes modalités et limitations qu'avant. Sauf qu'il ne s'agit pas d'acheter des Malus pour les attribuer son personnage, ce coup-ci, mais plutôt de **les exclure du champ des possibles**.

En effet, les prochaines étapes vont imposer des Malus au PJ. S'il y en a certains en particulier qui font vraiment peur au joueur, avec lesquels il ne se sent pas de jouer la campagne, c'est le moment où jamais de s'en protéger en les mettant dans une **liste noire**.

2 Choix compensés

Le Bonus de trop

5. Choix d'un unique Bonus
6. Compensation par un Malus sélectionné par le MJ

Surprise ! Le joueur a finalement droit à un **Bonus supplémentaire, sans limite d'ordre** ! C'est-à-dire qu'il peut très bien opter pour un nouveau Bonus d'ordre ★★★, si ça lui chante.

Cependant - c'est là que le bât blesse - **ce Bonus additionnel doit être compensé par un Malus du même ordre**. Et le Malus de compensation est choisi par le MJ, parmi tous ceux qui n'ont pas été exclus à l'étape précédente.

Le Malus de trop

7. Choix d'un unique Malus
8. Compensation par un Bonus sélectionné par le MJ

On inverse et on recommence !

Cette fois-ci, le joueur ajoute un Malus et le MJ un Bonus.



L'intérêt du Malus joueur et du Bonus MJ

Croyez-le ou non : beaucoup de joueurs aiment ajouter des faiblesses à leurs personnages. Même si ça n'a pas d'intérêt pratique, ça ajoute du piment à la partie.

Quant à laisser le MJ ajouter un Bonus, ça peut être salvateur puisqu'il sait très bien quels Bonus manquent à l'appel pour que la campagne se passe au mieux.



Quand définir l'identité exacte du PJ ?

Puisque l'influence du MJ peut changer des tas de choses, il est déconseillé de consolider l'identité d'un personnage avant que les choix compensés n'aient été effectués.

En effet, personne n'a envie d'écrire tout un personnage pour apprendre après-coup qu'il est censé avoir un **Enfant à charge** ou une qualité d'**Hybride**.

3 État initial

Barre de coeurs

Par défaut, tout personnage démarre avec 

Les détenteurs du Bonus **Viva la Vida**, en revanche, démarrent tout de suite avec 

Inventaire

Les objets possédés par le PJ au début de la campagne sont à convenir avec le Maître du Jeu. Traditionnellement, on voudra démarrer avec un équipement propice à l'aventure, un instrument de musique, une bourse de rubis, une sacoche et des objets évocateurs de l'identité et de l'histoire du personnage.

Des Malus/Bonus peuvent toutefois ajouter leur grain de sel :

- **From Scratch** interdit la possession d'un sac, d'une bourse de rubis, d'équipement, d'instrument et autres.
- **Dangerous to go alone** impose la présence d'une relique magique que le destin ramène toujours à son propriétaire.

Bourse de rubis

Le nombre de rubis initialement transporté par un personnage s'obtient en réalisant une **génération de butin à 50 dés**, qui donne en moyenne 92 .

Les détenteurs de **Tingle Tingle Kololin Pah**, par contre, tournent plutôt autour de 625 , ce qui est nettement plus élevé.

Répertoire

Par défaut, le Répertoire d'un personnage, c'est-à-dire l'ensemble des **musiques à effets magiques** qu'il connaît, est vide.

Seul **Répertoire Musical** autorise un remplissage prématuré.



Fiches de personnage vierges



Chapitre VI

analyse

Les règles du jeu, vous les connaissez déjà toutes. Donc à partir de maintenant, ce manuel ne propose rien d'autre que du **contenu bonus** pour celles et ceux qui veulent creuser et comprendre le système plus en profondeur.

Quels dés relancer ? Comment évaluer des chances de réussite et ajuster une difficulté ? Comment s'assurer que vos personnages et objets additionnels aient des valeurs d'attribut adéquates ? Si ces sujets vous intéressent, accrochez-vous, on y arrive !

Attention toutefois, ce qui vous attend ici tient parfois davantage de l'étude technique que du manuel de règles. Entre verbiage théorique et mathématiques, ce chapitre n'est pas forcément très digeste pour tout le monde.

Alors si vous n'avez encore aucune expérience de jeu, **remettre cette lecture à plus tard** est une idée à considérer. En effet, tout sera bien plus facile à lire si vous avez déjà quelques séances dans les pattes, et si les bases du Yaht-6 sont pleinement assimilées.

1 Chiffrage

1 Les notions clé

△ L'Équilibre

Dans la théorie du *game design* (littéralement "conception de jeu"), on croise souvent la notion d'équilibrage. Équilibrer un jeu, c'est ajuster tout un tas de paramètres pour contrôler sa difficulté, et rendre la progression naturelle et les enjeux plaisants.

C'est ce qui fait que, en jouant à Mario, le compte à rebours vous laisse assez de temps pour arriver au bout du niveau, que les embûches sur votre chemin ne sont jamais insurmontables, et que les récompenses que vous récupérez sont à la hauteur des risques que vous prenez. Généralement, un jeu mal équilibré est donc un jeu injuste, impossible à gagner, ou ridiculement facile.

Les grandes productions dans l'industrie du jeu vidéo emploient souvent des systèmes très complexes, mélangeant arbres de compétences, personnalisation d'équipement, mécaniques de combat, et intelligence artificielle. Tout ça, c'est un amas de données à gérer qui est faramineux. Et là, c'est d'une équipe de Game Designers professionnels dont on a besoin, pas juste d'un peu de bon sens. Car la moindre erreur dans ce foutoir peut vite devenir une source de frustration qui ruine le jeu dans son ensemble.

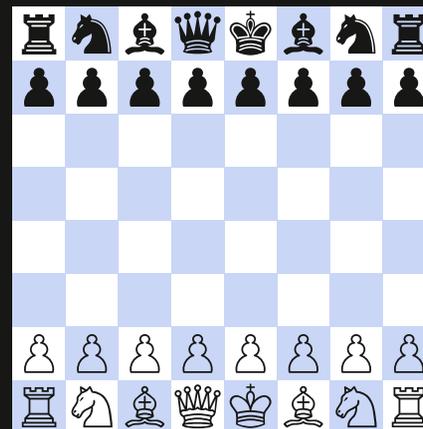
Si vous êtes gamer, peut-être avez-vous déjà eu affaire à ce **travers récurrent des jeux multijoueurs compétitifs** :

- Vous avez le choix entre une pléthore de personnages, d'armes ou de tactiques, qui ont tous l'air fun.
- Une fois en ligne, vous réalisez que tout le monde a fait à peu près les mêmes choix, sauf vous.
- Vous vous faites rouler dessus par vos adversaires, juste parce que vos choix initiaux vous désavantagent énormément.
- La prochaine fois, on ne vous y reprendra pas !
Vous jouerez avec la même configuration qu'eux, parce que c'est le seul moyen de les affronter à armes égales.

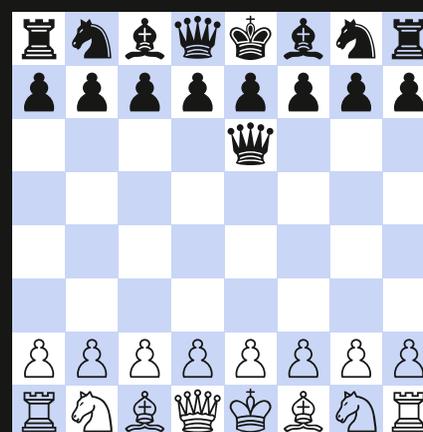
Ce type de déséquilibre amène généralement les développeurs à enchaîner les correctifs. Mais il est difficile de sortir de cet engrenage, dans la mesure où, même si vous affaiblissez les options trop avantageuses, le problème a toutes les chances de se déplacer sur d'autres options. C'est un cercle vicieux.

Et c'est toute la problématique d'un système de jeu asymétrique.

△ Asymétrie



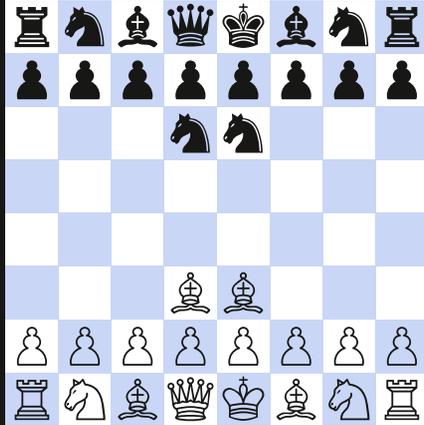
Regardez un instant cet échiquier. Il y a la même force de frappe de part et d'autre du plateau, donc les joueurs ont les **mêmes moyens** à disposition pour tenter d'arracher la victoire. C'est ce qui fait du jeu d'échecs un **jeu symétrique**, en ignorant l'initiative aux blancs.



En revanche, si la position initiale de chaque partie était celle illustrée ci-dessus, les victoires blanches seraient plus rares !

Les noirs, en effet, sont avantagés d'une dame dès le début : les 2 joueurs n'ont donc **pas les mêmes armes**, ce qui est **asymétrique**.

Et en l'occurrence, c'est même déséquilibré et injuste pour les blancs, qui sont clairement handicapés.



Ici, en revanche, c'est moins clair. Les joueurs démarrent avec du matériel différent, puisque qu'on compte 4 cavaliers noirs contre 2 blancs, et 4 fous blancs contre 2 noirs. Il y a donc bel et bien une asymétrie. Mais est-elle équitable? Difficile à dire.

À première vue, les armées noire et blanche se valent. Sauf qu'en pratique, peut-être que cette configuration amène une couleur à gagner beaucoup plus souvent que l'autre.

Juger l'équité d'une situation asymétrique, comme vous le voyez, ça n'est pas trivial. Ça s'étudie, et c'est un travail nécessaire lorsqu'on conçoit un tel système de jeu.

Car certes, c'est cool de proposer à chaque joueur un arsenal de départ différent. Mais si toutes les options ne se valent pas, à quoi bon? Tout le monde finira par faire les mêmes choix.

Et cette réflexion s'applique aussi à Carnival of Time. Parce que dans le genre asymétrique, le JDR, ça se pose là!

Le cas du Jeu de Rôle

Dans la mesure où, traditionnellement, le JDR offre une création de personnage extrêmement libre, chaque joueur démarre dans des conditions uniques, et avec un panel de possibilités différent. L'asymétrie est totale.

Or, de toutes les combinaisons possibles de Races, de Vertus, de Bonus et de Malus, il y en a forcément certaines qui sortent du lot, que ce soit pour leur permissivité ou pour leur médiocrité. Carnival Of Time est donc pleinement concernée par ce problème.

Il y a un risque, si les règles sont trop mal conçues, que les joueurs visant la performance construisent tous le même personnage.

Il a donc fallu tenter d'équilibrer tout ce bazar. Cet idéal d'égalité des chances, il a fallu le poursuivre. Seulement voilà, ça reste un idéal, qu'on n'atteint jamais vraiment.

Malgré tous les efforts, il y aura toujours des déséquilibres. Et au mieux, un concepteur peut limiter leur amplitude, mais certainement pas les éradiquer. Pour autant, faut-il abandonner l'idée d'équilibrer ce type de JDR?

En l'absence d'injustice évidente et facile à corriger... oui. Oui, je pense qu'il faut laisser tomber. À partir du moment où on galère à deviner si 2 choix sont équitables ou non, essayer d'affiner l'équilibrage est peine perdue.

Mieux vaut composer avec le déséquilibre potentiel.

Un jeu, pour rappel, c'est quelque chose de vivant. Dans une partie, l'équilibre des forces évolue constamment, avec des hauts, des bas, des rebondissements. Donc un problème d'équité subtil et difficile à corriger, c'est potentiellement aussi un problème qui disparaît tout seul après 2 minutes de jeu.

Auquel cas, OSEF! Pas besoin de perdre du temps dessus.

Et c'est là qu'il convient de parler de boucles de rétroaction.

Un système suit une boucle de rétroaction...

- > positive s'il tend à renforcer les déséquilibres
- > négative s'il tend à renverser les déséquilibres

Imaginez une urne avec une boule verte et une boule noire. Vous devez piocher à l'aveugle, et si vous tirez une verte, vous gagnez. Sinon vous perdez. Mais attention, à chaque essai, on ajoute dans l'urne une boule de la même couleur que celle que vous avez piochée.

Dans ce jeu, plus vous gagnez, plus l'urne devient verte, et plus vous continuez de gagner. De même, plus vous perdez, plus le jeu vous inonde de boules noires, et plus vous perdez.

C'est ça, la rétroaction positive : sévèrement à enfoncer les perdants et privilégier les gagnants, en boucle.

Si une partie de Carnival of Time se comportait de la même manière, alors oui, il y aurait de quoi s'inquiéter.

Le jeu étant asymétrique, on sait qu'il y aura des écarts entre deux PJ, en début de campagne. C'est inévitable. Et dans un système de rétroaction positif, ces écarts ne cesseraient jamais de s'accroître au fur et à mesure des séances. Ça amplifierait donc le problème !

Ce qu'on veut, ici, c'est l'inverse : une **rétroaction négative**.



En ajoutant, à chaque tirage, une boule de la couleur opposée, il n'est plus possible de rentrer dans une spirale de défaites ou de victoires. Plus vous perdez, plus vous avez de chances de gagner la prochaine manche. Et réciproquement.

Dans ce cadre-là, même si vous démarrez la partie avec une urne mal équilibrée, le déséquilibre initial sera gommé en quelques manches, car le système favorise le retournement de situation.



Le cas des échecs

Histoire de terminer la parenthèse échiquienne de ce manuel, notons que le jeu d'échecs suit un schéma de rétroaction positif.

En effet, moins un joueur a de pièces, et plus il a de chances d'en perdre encore. C'est typiquement le genre de jeu où on s'attend à ce que le premier à prendre l'avantage soit aussi celui qui remporte la victoire.

Chaque erreur coûte cher, les mauvaises passes ne vont pas en s'arrangeant, et s'il y a un retournement de situation, c'est généralement à cause d'une gaffe.

Très bientôt, vous allez être inondé d'informations techniques sur comment le système est chiffré. Cette avalanche de technicité va apporter un certain crédit à ces chiffres, car elle vous donnera l'occasion de comprendre qu'ils n'ont pas été choisis au hasard. Pour autant, s'il-vous-plaît, **n'ayez pas peur d'y toucher**.

Les données proposées ici - aussi réfléchies soient-elles - ne sont pas l'équivalent d'un texte sacré, et aucune police ne viendra vous arrêter pour avoir altéré une valeur ou deux.

Et si je vous bassine depuis 3 pages sur des notions d'équilibrage de jeu asymétrique, en fait, c'est pour que vous gardiez toujours à l'esprit la chose suivante :

Un jeu asymétrique parfaitement équilibré, ça n'existe pas !

L'équilibrage que j'ai réalisé est évidemment imparfait.

Et le JDR a l'avantage conséquent qu'il dispose d'un MJ capable de repérer et corriger les situations déséquilibrées en direct. Alors bon sang, profitez-en et faites-vous confiance !

Oui, certes, il y a eu un gros travail pour garantir que chaque option ait son intérêt et que les difficultés fassent sens. C'est appréciable, et ça facilite le travail du Maître du Jeu.

Mais ce qui équilibre Carnival of Time, en réalité, c'est le panel d'outils offerts au MJ pour qu'il soit maître de la rétroaction.

Souvenez-vous :

- Le MJ choisit librement toutes les difficultés, sans faire de jet.
- C'est lui qui définit l'usage des Bonus et des Malus.
- Il peut aider ou handicaper un PJ en manipulant son rang de Vertu selon des critères qui lui sont propres.
- Et il participe même un peu à la création des PJ !

Bref, le MJ a bien plus de pouvoirs que les dés !

C'est donc bien lui - et pas le système - qui détient les clés pour équilibrer une partie, en fin de compte.

Et pour rappel, tout ça colle parfaitement avec la philosophie de jeu diégétique évoquée bien plus tôt dans ce manuel.

Le métajeu ajoute un peu de piment, mais n'aura jamais de conséquences folles, puisque le MJ peut les limiter à grand coup de rétroaction négative. C'était tout l'objectif.

Alors relax !

L'équilibrage système, dans notre cas, c'est loin d'être primordial.

J'ai investi dedans plus d'effort que nécessaire, ce qui peut vous amener à croire que vous devez absolument maîtriser les prochaines notions pour organiser la campagne, mais non. On reste bien dans le cadre d'un chapitre optionnel d'importance moindre.

2 Attributs raciaux

Statistiques

Comme déjà vu dans la section consacrée à la création de personnage, chaque race dispose de son propre jeu de :

- ...statistiques d'attribut
 - ▷ en Puissance
 - ▷ en Magie
 - ▷ en Dextérité
 - ▷ en Talent
- ...et de vulnérabilités élémentaires
 - ▷ Au feu
 - ▷ À l'électricité
 - ▷ Au gel

Mais au moment où il a été introduit, ce tableau n'a pas vraiment été questionné ni expliqué. Il est donc grand temps de se pencher sur la question : d'où sortent ces valeurs ?

Race	Attributs	🔥	⚡	❄️
Hyllien	20 - 12 - 16 - 18	100%	100%	100%
Zora	18 - 12 - 20 - 19	100%	200%	100%
Mojo	24 - 10 - 18 - 19	200%	50%	100%
Subrosien	22 - 8 - 16 - 18	0%	100%	200%
Goron	30 - 0 - 14 - 16	0%	0%	100%
Gerudo	20 - 8 - 16 - 18	50%	100%	100%
Piaf	20 - 8 - 20 - 18	100%	100%	50%
Éolien	18 - 16 - 14 - 18	100%	100%	50%
Kokiri	14 - 18 - 18 - 17	100%	100%	100%
Korogu	16 - 20 - 18 - 17	200%	50%	100%
Minish	0 - 30 - 20 - 20	100%	100%	100%
Sheikah	20 - 12 - 22 - 18	100%	100%	100%
Lutin	14 - 22 - 16 - 17	200%	50%	100%

L'enjeu, ici, c'est d'équilibrer les races jouables.

On veut éviter que l'une d'elle soit résolument plus profitable ou handicapante que les autres, afin que tous les choix restent des options viables.

Dans ce type de configuration, ce qui est très souvent appliqué, c'est un équilibrage par pondération. Autrement dit :

- Associer un poids à chaque statistique, pour les rendre comparables.
- Égaliser la somme pondérée des statistiques pour chaque Race.

Pour illustrer, on va considérer 3 statistiques A, B et C.

Poids	A	B	C
1u	1	2	50%

La première étape, c'est d'évaluer les statistiques, un peu comme ce qu'on fait en bourse pour comparer des monnaies. Ici, on a considéré que 2 points en B, ça valait un seul point en A, de la même manière qu'1 euro peut valoir 1,07 dollars.

Et ce qui est sous-entendu par cette pondération, en fait, c'est que la statistique A est 2 fois plus profitable que la statistique B.

Grâce à ça, on peut convertir les statistiques en poids standardisé. Ainsi, depuis un tableau de données qui ressemble à ça...

	A	B	C
Hyllien	18	20	100%
Zora	19	16	150%

...il est possible de construire un tableau de poids.

	A	B	C	Poids total
Hyllien	18u	10u	2u	18 + 10 + 2 = 30u
Zora	19u	8u	3u	19 + 8 + 3 = 30u

Partant de là, il n'y a plus qu'à sommer les poids et vérifier, pour chaque Race, que le total soit bien le même. Dans notre exemple, tout va bien car autant d'unités ont été investies pour l'Hyllien que pour le Zora. C'est 30u dans tous les cas.

Mais si le poids total d'une des 2 races s'était avéré inférieur à l'autre, alors on aurait constaté un déséquilibre à corriger. Tout simplement.

Cette méthode est si courante que j'étais obligé d'en parler. Seulement voilà, les statistiques raciales ne sont PAS équilibrées par pondération. La raison ? Comparer les statistiques par des chiffres n'a aucun sens.

On ne parle pas de monnaie ici.

Même s'il existait une banque dans laquelle vous pourriez faire convertir le Talent de votre personnage en résistance élémentaire au gel, le critère de conversion serait forcément arbitraire. C'est comme vouloir comparer une pièce musicale à un taille-crayon.

Les variables considérées sont bien trop différentes. Si comparaison il devait y avoir, il faudrait qu'elle soit qualitative et non quantitative.

Normes

Rien ne garantit qu'une race soit meilleure ou pire qu'une autre. Il n'y a eu aucun travail en ce sens. En revanche, beaucoup d'efforts ont été investis dans le contrôle des bornes et de la distribution des statistiques.

Pour le dire simplement, l'équilibrage réalisé n'a pas pour objectif d'empêcher les inégalités, mais de maîtriser la tendance générale, en posant des normes et en autorisant plus ou moins les races à s'en écarter. C'est donc ce tableau-là qui importe :

Attribut	Min	Max	Moyenne	Écart type
Puissance	0	30	18,2	4,4
Magie	0	30	13,5	5,9
Dextérité	14	22	17,5	2,0
Talent	16	20	17,9	0,7

En lisant ce tableau, vous pourrez remarquer que :

- La moyenne est proche de 18 pour tous les attributs sauf la Magie.
- La Puissance et la Magie s'étalent sur un large spectre de valeurs...
- ...là où la Dextérité et le Talent restent beaucoup plus centrés.

Et ces observations sont en fait des choix délibérés.

L'ensemble des valeurs a été ajusté exprès pour faire de ces remarques une réalité. Si vous cherchiez l'équilibrage, il est là.



Qu'est-ce qu'un écart type ?

C'est l'écart moyen à la moyenne.

En gros, si la moyenne de taille pour un adulte s'élève à 1m70 et que l'écart type est à 1m, alors attendez-vous à voir passer des personnes de 70cm ou de 2m70 assez régulièrement dans la rue. Dans la vraie vie, bien sûr, l'écart type serait plutôt d'une dizaine de centimètres. L'écart entre 2 adultes est rarement plus extrême.

En tout cas, ce qu'il faut comprendre en lisant que l'écart type en Magie est de 5,9, c'est que les valeurs sont très hétérogènes, globalement étalées entre 7,6 et 19,4.

En comparaison le Talent ratisse moins large avec son écart type de 0,7, qui concentre ses valeurs plutôt autour de 17,2 et 18,6.

Maintenant que les normes sont posées, expliquons un peu les raisons de leur existence. Je prends un peu d'avance, dans la mesure où tout sera détaillé petit à petit. Mais ça vous donnera déjà une vague idée de l'idée qui se cache derrière cet équilibre.

► Pourquoi une moyenne presque toujours identique ?

Pour donner une consistance à la notion de difficulté. Si la moyenne est à 18, ça veut dire une action relativement facile pour l'individu moyen doit avoir une difficulté fixée à 18 aussi. Pour un MJ, c'est super pratique.

► Pourquoi la moyenne de Magie est plus basse, alors ?

Dans l'univers de Zelda, la plupart des races sont mauvaises en Magie et échouent même des tâches qu'on pourrait considérer faciles.

► Pourquoi certains attributs sont plus centrés que d'autres ?

Pour compenser les mauvaises distributions de probabilité aux dés. Concrètement, en Puissance et en Magie, vous allez souvent obtenir +0 ou +2 après un jet. Ce sera très centré. Et au contraire, en Dextérité et en Talent, vos jets vont donner des résultats plus variés.

Il fallait que le choix de la race compense les moments où les dés ont peu d'impact sur la réussite ou l'échec d'une action.

On pourrait grossièrement schématiser ça ainsi :

PUI/MAG : dépendent surtout des statistiques raciales, peu du jet.

DEX/TAL : dépendent surtout du jet, peu des statistiques raciales.

► Pourquoi une échelle entre 0 et 30, plutôt qu'entre 0 et 20 000 ?

L'attribut de Puissance sert aux calculs de dégâts, et la métrique de santé est héritée directement de la série originale. Tout est parti de là.

Si un personnage avait 20 000 de Puissance, il pourrait infliger 5000 coeurs de dégâts, ce qui serait absurde pour la licence.

On n'est pas dans Final Fantasy, ici.

3 Équipement

▲ firmes et armures

On en a déjà parlé en traitant la question des calculs de dégâts : dans Carnival of Time, les personnages peuvent compenser leurs faiblesses en Puissance avec un équipement adapté. C'est d'autant plus important que - comme vu juste avant - cet attribut dépend assez peu des jets de dés. Et il serait bien sûr malvenu qu'un personnage n'ait aucun espoir en combat juste parce que ses statistiques raciales sont mauvaises.

Donc voilà, les plus fragiles peuvent toujours se protéger avec davantage de Puissance en dépensant quelques rubis. Mais comment définit-on la Puissance d'une pièce d'équipement ?

Eh bien simplement en considérant sa dureté et sa masse.

Pour rappel, dans ce système, des dégâts physiques sont infligés dès qu'il y a collision entre 2 corps. Et les calculs sont résolus en regardant lequel des corps a la Puissance la plus élevée.

C'est très simpliste, et vous pouvez juste prendre les valeurs indicatives mentionnées ci-dessous pour référence :

PUI	Protection	Arme
0	La feuille d'un arbre	Un gravier
10	Un pull rembourré	Une balle de tennis
20	Un bouclier en bois	Un batte de baseball
30	Une armure de cuir	Une épée de fer
40	Une armure de plaques	Une masse cloutée en acier
50+	Des murs renforcés	Des projectiles de catapulte



Prendre en compte la masse

Un raccourci facile consiste à associer la Puissance uniquement à la dureté de l'objet considéré. Mais on a aussi parlé de masse, ici. N'oubliez pas que les échelles de taille comptent.

La robe d'une Minish, taillée pour un personnage de quelques centimètres, n'aura pas les 5 de Puissance d'une robe à taille plus conventionnelle, même si le matériau est le même. Et donc, si vous jetez un vêtement conventionnel sur la tête d'une Minish, la pauvre va se prendre des dégâts, vu la différence de gabarit !

Les masques

La Puissance, ça a beau être facile à compenser, on ne peut pas dire la même chose des autres attributs. À moins vraiment de donner l'occasion aux PJ de mettre la main sur des artefacts ou des sortilèges qui aident à renforcer des faiblesses en Magie ou en Dextérité, les joueurs seront piégés par leur choix de race.

Heureusement, la campagne adapte Zelda : Majora's Mask, c'est-à-dire un jeu dont tout le concept tourne autour de la **collecte et de l'utilisation de masques** qui offrent de nouvelles aptitudes au joueur. Ce serait bête de se priver de ça !



Masque du Minish

Pour devenir tout petit, mais très magique

Exactement comme le jeu vidéo, donc, la campagne Carnival of Time propose des masques de transformation.

Ceux-ci, une fois équipés, donnent accès à un nouveau corps, et donc à de **nouvelles statistiques raciales**. Seul le Talent n'est pas concerné, puisque lui dépend de l'esprit davantage que du corps.

Joueur : "Je vais utiliser le parchemin que m'a donné la sorcière, dans l'espoir qu'il m'indique la sortie du labyrinthe."

MJ : "Si tu veux. Donc tu sors ton parchemin et tu le lis, c'est ça ? Ce sera un jet de magie."

Joueur : "Heu... En fait, tu sais quoi ? Je vais laisser mon parchemin ouvert sur le sol, et équiper le masque du Minish avant. Ça sera peut-être plus facile de faire fonctionner le sortilège comme ça."

*MJ : "Bonne initiative ! *rires* Effectivement, tu te sens plus à l'aise sous forme de Minish, pour ce genre de choses."*

Vous comprenez mieux, maintenant, pourquoi équilibrer les races entre elles aurait été une sévère perte de temps ? Les joueurs peuvent concrètement en changer en cours de route, donc il y avait très peu d'enjeu derrière un équilibrage de ce type.



La stabilité extrême du Calent

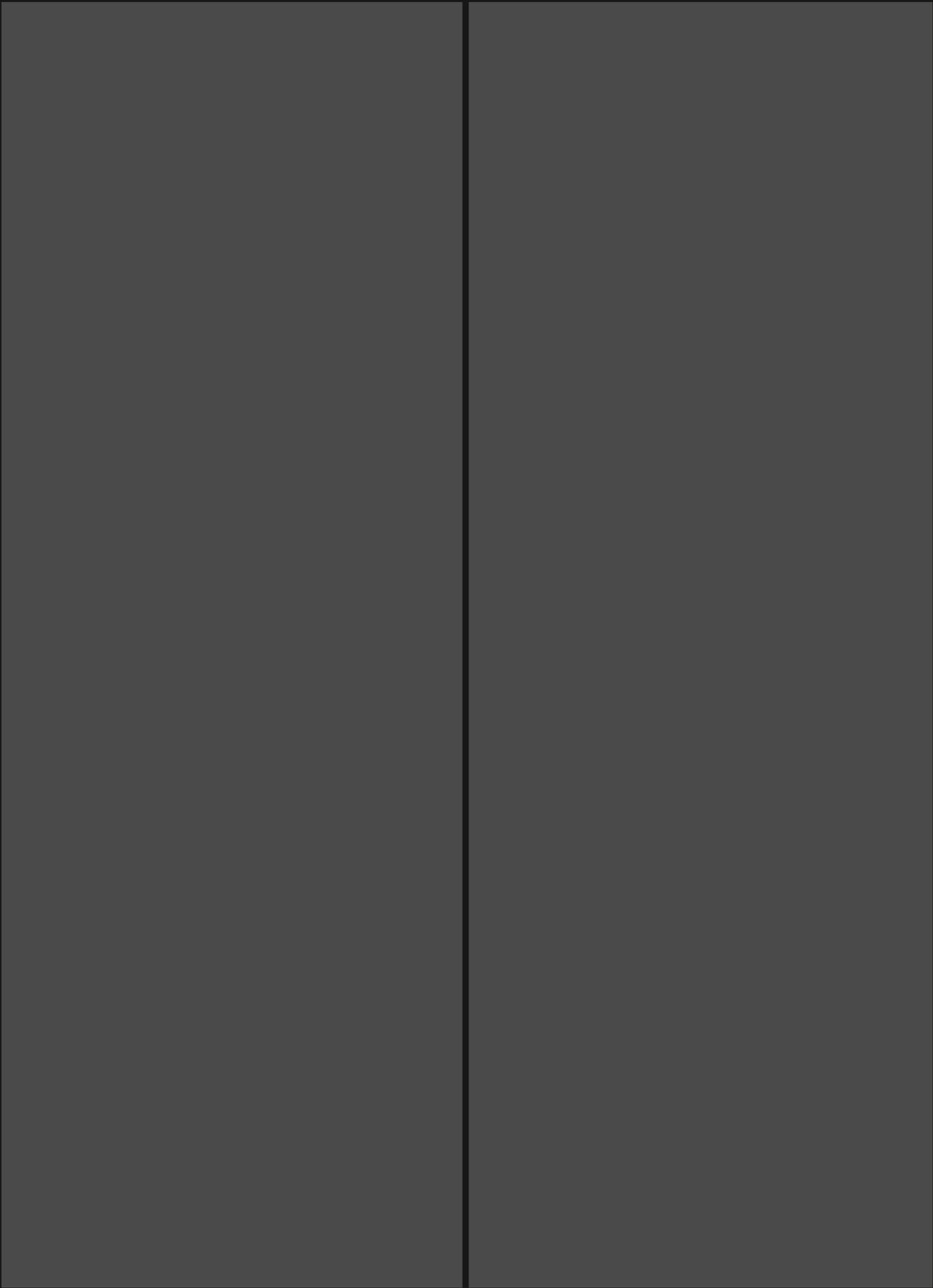
Le Talent, c'est l'attribut qui varie le moins selon la race du personnage. Il est encore plus immuable que la Dextérité. Et en fait, ce sont les masques qui expliquent le mieux ce choix.

Comme un masque n'est pas en mesure rattraper une faiblesse en Talent, il était important que toutes les races soient à peu près à égalité vis-à-vis de cet attribut.



Euh... Et les vulnérabilités élémentaires ?

Elles ont été définies sans travail d'équilibrage particulier. Encore une fois, vu qu'elles peuvent changer selon le masque ou les protections, il n'y avait pas d'intérêt à creuser la question.



2 Difficultés

1 Étalonage

Le personnage moyen

Reprenons un instant les normes posées pour les attributs.

Attribut	Min	Max	Moyenne	Écart type
Puissance	0	30	18,2	4,4
Magie	0	30	13,5	5,9
Dextérité	14	22	17,5	2,0
Talent	16	20	17,9	0,7

Si on prend la moyenne de chaque attribut, on obtient finalement les statistiques du personnage moyen, dont les capacités sont celles qu'on attendrait par défaut d'un personnage dont on se sait rien. Et c'est vis-à-vis de lui qu'on doit échelonner les difficultés.

Ainsi, quand on déclare qu'il est facile de soulever un verre d'eau dans l'absolu, on dit en fait que c'est facile pour le PJ moyen.

Il est notre référence implicite, dans cette histoire.

Car si on parlait d'une campagne où les joueurs jouaient des fourmis, on ne pourrait évidemment plus dire que soulever un verre d'eau est facile !



Personnage moyen

Moyen en tout, un peu nul en Magie

Le personnage moyen, c'est une bonne première étape. Ça nous donne en effet la Base de ce qui serait un résultat moyen.

Mais les dés aussi ont leur part de responsabilité à jouer, dans le résultat qui est finalement comparé au seuil de difficulté.

Pour rappel, les modificateurs possibles sont comme suit :

I	II	III	IV	V	VI	VII
-8	-4	+0	+2	+4	+8	+12

Et si on applique les modificateurs aux statistiques du PJ moyen :

I	II	III	IV	V	VI	VII
10	14	18	20	22	26	30
6	10	14	16	18	22	26
10	14	18	20	22	26	30
10	14	18	20	22	26	30

- Quand le PJ rate complètement son jet, il tombe à 10
- Quand il le réussit normalement, il reste aux alentours de 20
- Et quand le succès est total, il approche les 30

Pour du calibrage de difficulté rapide et sans prise de tête, ce sont donc les indicateurs que je vous encourage à retenir.

Dans l'absolu, 10 c'est très facile, 20 c'est normal et 30 c'est très difficile.

Difficultés de Puissance

PUI	Exemples d'action possible
5	Soulever un crayon, endommager un pâté de sable
10	Soulever un livre, casser un bout de carton
15	Soulever un petit meuble, casser une plaque de verre fin
20	Soulever un corps humain, enfoncer une porte en bois
25	Faire bouger une énorme armoire, fracturer un crâne
30	Déplacer une énorme armoire, endommager un tronc d'arbre
35	Endommager une structure en pierre
40	Déformer une épaisse barre d'acier
45	Déraciner un arbre, casser une protection en métal
50+	Soulever des édifices et pulvériser des murs

Difficultés de Magie

MAG	Exemples d'action possible
5	Émettre une faible lumière via un support magique
10	Émettre une forte lumière via un support magique
15	Émettre un flash aveuglant via un support magique
20	Altérer la fonction prévue d'un support magique
25	Émettre une faible lumière sans aucun support
30	Émettre une forte lumière sans aucun support
35	Émettre un flash aveuglant sans aucun support
40	Créer un support magique temporaire
45	Créer un support magique éternel
50+	Créer une relique à magie éternelle

Difficultés de Dextérité

DEX	Exemples d'action possible
5	Marcher sans tomber, parler sans se mordre la langue
10	Tenir droit sur une seule jambe
15	Envoyer un papier dans une corbeille à 5m
20	Courir, sauter, grimper
25	Jongler avec 3 quilles
30	Danser une chorégraphie complexe
35	Tirer une flèche dans une cible mouvante à 20m
40	Danser en rythme tout en jonglant
45	Courir sur les murs et au plafond comme un ninja
50+	Pratiquer une opération chirurgicale en plein saut

Difficultés de Talent

TAL	Exemples d'action possible
5	Voir quelqu'un à 1m, comprendre une phrase simple
10	Tenir une conversation du quotidien
15	Réfléchir sur des notions abstraites, planifier
20	Percevoir des subtilités, aiguïser ses sens
25	Mentir avec aisance, cacher ses émotions
30	Sentir une tentative d'arnaque ou une hostilité
35	Repérer une contradiction logique
40	Apercevoir une aiguille dans une botte de foin
45	Manipuler un individu habituellement alerte
50+	Deviner les actions et intentions d'autrui

2 Opposition

Le problème de certaines actions, c'est qu'elles ne concernent pas qu'un seul personnage. Quand plusieurs individus sont en compétition et que les dés doivent les départager, on parle de **difficulté d'opposition**. Et là, le **seuil de réussite doit aussi dépendre de l'adversaire**, donc c'est généralement un poil plus compliqué.

Joueur vs Non-Joueur

	Aria Personnage joueur
	Vieil Homme Illustre joueur de poker

Aria : "Hmm... Un 7 de Coeur, hin ? Moi je crois pas que t'aies une Couleur, mon vieux. Je relance. 100 rubis !"

MJ : "Ton adversaire te regarde avec les yeux plissés, l'air très sérieux, comme s'il essayait de lire dans tes pensées."

Vieil Homme : "Tu sais, ma petite... Bluffer est un art dangereux. Ceux... et celles qui s'y essaient, après leur première défaite... ne revoient généralement plus jamais une table de jeu."

MJ : "Dit-il en sortant un couteau qu'il pose sur la chaise, l'air de rien, juste pour t'impressionner."

Joueur : "Ah mais je m'en fous. Je tiens mon bluff. Je le regarde intensément et je lui fais comprendre que c'est à lui de se retirer. D'ailleurs, je mets le pommeau de mon épée en évidence, pour faire comme lui."

MJ : "C'est toi qui voit. On part sur un duel d'intimidation, donc. Fais-moi un jet de Talent !"

L'adversaire, ici, c'est un PNJ.

Naturellement, sa statistique de Talent va intervenir dans le choix de la difficulté. Mais impossible de la prendre telle quelle ! C'est différent d'un calcul de dégâts où, effectivement, le MJ utilise des valeurs préfaites. Ici, il y a d'autres questions à se poser.

➤ Est-ce que des Bonus ou Malus doivent rentrer en compte ?

En l'occurrence, si le vieil homme est défini narrativement comme une sorte d'expert du poker qui a de la bouteille, oui, il a sans doute un Bonus lié à ce jeu qui va faire monter la difficulté.

➤ Est-ce que la situation avantage l'un des 2 personnages ?

Le bluff que le joueur souhaite tenter est peut-être mal pensé, ou au contraire extrêmement crédible. Il faut jauger la situation au-delà des capacités de bluff et d'intimidation des personnages présents.

En fin de compte, c'est un mix que le MJ doit faire. Il doit en même temps interpréter ET lire la difficulté. Personnellement, ce que je préconise aux MJ qui aiment être méthodiques, c'est de passer par le personnage moyen avant de considérer les particularités du PNJ. Comme ça vous êtes sûrs de bien séparer les 2 aspects : d'abord il y a la situation seule, et ensuite les statistiques adverses.

Concrètement, cette méthode - qui demande quand même d'avoir mémorisé les statistiques moyennes (18 14 18 18) - amène à des monologues internes qui ressemblent à ça :

MJ : "Mouais... Son bluff n'est pas crédible. Aria essaye de faire gober au vieil homme qu'elle a mieux qu'une couleur. Mais dans les faits, il y a moins de 10% de chances que ce soit le cas. Donc de base, si elle faisait face au personnage moyen, j'aurais posé la difficulté à... 25."

MJ : "Un plus de ça, le gars n'est pas le personnage moyen. Il a un Bonus *Poker Master*, qui lui rajoute bien +5. Et sa statistique est de 2 points supérieure aux 18 moyens."

MJ : "Donc la difficulté sera de 25 + 5 + 2, c'est-à-dire 32."

Joueur vs Joueur

Carnival of Time promeut le jeu individualiste. Donc oui, si vos joueurs veulent se mettre des bâtons dans les roues plutôt que de faire équipe, ils peuvent ! Et il va falloir le gérer d'une façon ou d'une autre.

Mais inutile de s'inquiéter. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, c'est plus simple de gérer une opposition entre 2 PJ qu'entre un PJ et un PNJ.

Aria : "Non, je te file pas 20 rubis. Tu m'as prise pour ta soeur ?"

Octave : "Purée mais c'est pas pour aller boire un coup, c'est pour acheter une corde assez grande pour atteindre le toit ! T'en as autant besoin que moi. Fais pas l'enfant."

Aria : "Et pourquoi c'est pas toi qui me file le manque à payer, plutôt ? Je peux faire l'achat moi-même."

Joueur d'Octave : "Bon elle m'énerve, ça y est. Je lui arrache sa bourse de rubis de force."

Joueur d'Aria : "Hé oh ! Je ne le laisse pas faire !"

MJ : "Ok, faites-moi chacun un jet de Dextérité."

Ici, pas besoin de s'intéresser aux statistiques des PJ. Elles seront incluses dans les résultats de Dextérité qui seront annoncés.

Le seul job du MJ consiste donc à évaluer la situation pour déterminer des avantages éventuels. Encore une fois, est-ce que des Bonus - comme *Roi de l'esquive* - pourraient changer la donne ? Ou est-ce que le contexte désavantage l'un ou l'autre ?

Joueur d'Octave : "J'ai fait 22."

Joueur d'Aria : "Juste 20 pour moi."

MJ : "Ouais mais 20 c'est suffisant. Ta bourse est fermement attachée à l'avant de ta ceinture, donc en l'état, c'est plus difficile de l'arracher que de la protéger. Aria avait un avantage net de +6. Il aurait fallu qu'Octave fasse 26 pour récupérer la bourse."

3 fictions complexes

Multiplés attributs

Un jour, on vous annoncera peut-être ceci :

Joueur : "Je vais essayer de convaincre le tavernier de m'embaucher en tant que serveur. Et même temps que je lui parle, je fais un bras de fer avec Carmen."

Dans ce genre de situation, ne paniquez pas. Restez simple. Certes, il s'agit de 2 actions qui ne vont pas du tout ensemble. Chacune est donc plus difficile à réaliser. Mais vous n'avez pas à vous en soucier !

N'augmentez pas artificiellement les difficultés des actions multiples quand leurs attributs sont différents !

Répondez juste "Fais un jet de Puissance Talent" et regardez votre joueur galérer à essayer d'obtenir à la fois ça :



...et ça :



Il va aboutir à un entre-deux pitoyable, vous annoncer 2 résultats risibles, et ce sera fini. Le Yaht-6, par nature, complique déjà les actions multiples.

Si le MJ, en plus de ça, commence à avoir des réflexions du type "Le bras de fer devrait avoir une difficulté à 22, mais comme il fait autre chose en même temps, montons-la à 25", c'est une double peine qui est imposée au joueur.

Ne faites jamais ça.

Surcharge du même attribut

Situation beaucoup plus classique :

Joueur : "J'essaye d'esquiver ses flèches, et de le viser avec les miennes en même temps."

Là, on a un vrai problème. Comme les 2 actions annoncées dépendent du même attribut - la Dextérité - le système ne va pas pouvoir rendre compte tout seul de la difficulté accrue de cumuler les 2 actions.

Dans ce cas-là, ce que je conseille c'est de :

- Demander au joueur laquelle des 2 actions il veut prioriser
- Évaluer la difficulté de cette action seule.
- Puis évaluer la difficulté des deux actions en même temps.

Vous définissez ainsi 2 seuils de difficultés.

Si le joueur passe la première mais pas la seconde, il réussit uniquement son action prioritaire. Mais s'il passe les 2 seuils, les deux actions sont couronnées de succès.

Et bien sûr, la logique fonctionne aussi pour 3, 4 ou 5 actions simultanées.

MJ : "Si tu devais échouer l'une des deux actions, ce serait laquelle?"

Joueur : "Hm ? Ah ! Le tir de flèches, bien sûr. C'est beaucoup plus important d'esquiver que de réussir à toucher mon adversaire."

MJ : "Bien noté."

[...]

Joueur : "J'ai fait 25 en Dextérité!"

MJ : "Bien joué ! C'est suffisamment pour esquiver ce qu'on t'envoie à la tronche. T'avais juste besoin de 22 pour ça. Par contre, pour la contre-attaque, il fallait monter à 27, désolé."



Et si pire, on peut faire plusieurs jets, non ?

Non.

C'est extrêmement déconseillé si vous tenez à conserver un rythme de jeu fluide.

Au Yaht-6, les jets prennent du temps à réaliser, alors vraiment, résolvez les situations en simultané autant que possible.

3 Probabilités

1 Hasard et stratégie

▲ Systèmes aléatoires

Quand un système de JDR utilise des dés, c'est pour créer de l'incertitude et soumettre le joueur au hasard dans une certaine mesure. Il faut cependant régler le degré d'aléa avec justesse. Laissez trop de pouvoir aux dés et le joueur ne sera rien d'autre que leur victime. Réduisez trop leur influence, au contraire, et personne ne verra plus d'intérêt à les lancer.

L'outil de prédilection pour garder la maîtrise d'un système de dés et éviter les abus, c'est le **calcul de probabilités**.

Alors oui, c'est des maths et, ne serait-ce que par principe, certains prendront la fuite. Il n'empêche que pour mesurer l'impact du hasard dans le jeu, et ainsi mettre en lumière tous les écueils qui pourraient exister, on ne fait pas mieux.

MJ : "Si tes 2 D6 font au moins 10, c'est un succès."

Joueur : "Ah oui, la difficulté est haute !"

MJ : "Bof, pas tant que ça. La somme varie entre 2 à 12, et tu gagnes sur 10, 11 ou 12. Ça fait 3 chances sur... 12 - 2 donc 10. Ouais, c'est du 3/10."

Si vous en doutiez, le MJ est ici à la ramasse. Il ne maîtrise pas son propos, et sous-évalue nettement les difficultés qu'il impose.

En réalité, les chances de l'emporter du joueur sont de 1/6 : près de 2 fois moins ce que le MJ prétendait !

Pour 2 D6, on compte 36 combinaisons possibles.

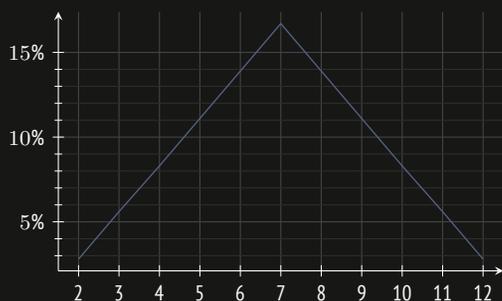
Parmi elles, 6 sont gagnantes :



Les chances de succès s'élèvent donc bien à 6/36, soit 1/6.

Lancer de 2 D6

Probabilités d'obtention d'une somme spécifique en 1 lancer



S'il n'est pas obligatoire de devenir expert en calcul de probabilité pour être un bon MJ, il faut tout de même savoir un minimum **comment le système de jeu se comporte vis-à-vis du hasard**.

D'une part ça vous évitera de débiter des âneries comme dans l'exemple précédent, mais surtout ça vous permettra de :

- > conseiller les joueurs dans leurs choix de relance
- > mieux comprendre et jouer avec les difficultés
- > équilibrer des objets, races ou ennemis inventés

Bref, si vous souhaitez vous approprier un système de jeu - quel qu'il soit - un brin de savoir théorique sur ses probabilités n'est jamais inutile. Alors si vous êtes d'attaque, analysons ensemble le cas du Yaht-6...

▲ Les probabilités au Yaht-6

A : "Au jeu de Pile ou Face, la probabilité qu'une pièce équilibrée tombe sur Pile est de 50%"

Si on accepte qu'un lancer de pièce est régi par le hasard - et non par des lois physiques déterministes - cet énoncé décrit bien une probabilité. Il annonce les chances qu'un résultat aléatoire, chaotique, non contrôlé se produise. Soit.

B : "La probabilité qu'Alireza Firouzja gagne une partie d'échecs face à Magnus Carlsen est de 40%"

L'énoncé est formulé de la même manière, mais on ne peut pas vraiment parler de probabilité. Au pire c'est un avis subjectif, au mieux c'est une estimation basée sur des parties antérieures, mais personne ne considère l'issue d'une partie d'échecs comme aléatoire. La victoire dépend ici de décisions stratégiques.

C : "La probabilité de réaliser un Yahtzee sans influence de Vice ou de Vertu est de 4,6%"

Que penser de cet énoncé ? Est-ce une probabilité pure comme pour A ou une simple estimation comme pour B ?

Vu qu'on manipule des dés, on a tendance à voir des probabilités partout. Mais gardez bien à l'esprit que **le propre du Yaht-6 est de mélanger hasard et choix stratégiques**. Selon comment le joueur gère sa sauvegarde, ses chances de succès vont changer.

L'énoncé C n'a donc pas de sens mathématique précis.

Comme pour l'issue d'une partie d'échecs, **la réussite d'un jet de dés au Yaht-6 ne se calcule pas avec des probabilités**.

D : "La probabilité de réaliser un Yahtzee, en sauvegardant toujours uniquement le plus grand groupe de dés de même valeur, est de 4,6%"

Là où C se contentait de décrire l'issue recherchée, D stipule la méthode à appliquer. Évidemment, ça change tout.

Parce qu'une fois la stratégie décidée, il n'y a plus d'incertitude sur les choix pris par le lanceur de dés. La seule incertitude qui reste, c'est celle du hasard. Et elle, elle se calcule.

Donc oui, D décrit bien une probabilité : la **probabilité de succès d'une stratégie de relance de dés**.

Au Yaht-6, les probabilités d'un résultat dépendent de la stratégie appliquée aux relances de dés.

En effectuant ses relances, le joueur dose le risque et choisit les probabilités auxquelles il est confronté. C'est toute la philosophie du système : le joueur est un parieur plutôt qu'une victime.

Mais pour que ce soit efficace, il faut que les choix de relances aient un impact conséquent sur les chances de réussite et les risques d'échecs. Il serait dommage que, peu importe la stratégie adoptée, les risques et les gains ne varient pratiquement pas. Les jets perdraient leur intérêt.

Étudier les probabilités au Yaht-6 nous permettra justement d'évaluer s'il y a un enjeu derrière les stratégies de relance.



À propos de l'énoncé D...

Oui, la probabilité est juste.

Si vous relancez systématiquement tout sauf le plus gros groupe de dés même valeur, vous avez effectivement 4,6% de chances de finir avec un Yahtzee.

Le Yahtzee, si on le vise à tout prix, est donc presque aussi récurrent qu'un succès critique sur D20, probable à 5%.

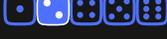
▲ Biais cognitifs

À force d'effectuer des jets de dés, chacun pense développer une sorte d'intuition des probabilités au Yaht-6. Cette intuition, issue de l'habitude et de l'expérience, nous guide vers des relances qu'on imagine optimales, ou vers des prises de risque qui nous paraissent en valoir la peine.

Essayons, pour l'exemple, un jet de Talent :

1-  Somme : 17
Structure : 1 Paire
Valeurs : 1,4,5,6
Sauvegarde : Vide

Dans cette situation où l'objectif est d'obtenir un maximum de valeurs différentes, plusieurs stratégies sont envisageables. L'une d'elles consiste à **relancer les valeurs doublon** et espérer qu'elles disparaissent afin de ne laisser que des valeurs uniques.

1-  Somme : 18
2-  Structure : Rien
3-  Valeurs : 1,2,4,5,6
Sauvegarde : 4 dés gardés

Le problème de cette stratégie, c'est qu'elle rend la Grande Suite impossible à atteindre. En effet, à partir du moment où on conserve les 2 valeurs terminales - à savoir  et  - dans la sauvegarde, aucune Grande Suite n'est possible.

Sachant cela, une autre stratégie aurait été de **relancer non seulement les valeurs doublon, mais aussi les terminales**.

1-  Somme : 16
2-  Structure : 2 Paires
Valeurs : 1,4,5
Sauvegarde : 2 dés gardés

Aïe ! Pour l'instant, le risque ne paie pas.

Avec une valeur en moins par rapport à l'état précédent, on a perdu en qualité. Heureusement, il nous reste une relance.

1-  Somme : 20
2-  Structure : Rien
3-  Valeurs : 2,3,4,5,6
Sauvegarde : 2 dés gardés

Miracle ! Une Grande Suite !

Finalement, relancer les terminales valait le coup.

Les premières tentatives influencent toujours énormément nos préférences stratégiques.

Ici, relancer les valeurs terminales nous a plutôt bien réussi. On aura donc tendance à vouloir appliquer la même stratégie au prochain jet de Talent. Pourtant, si ça c'était mal terminé, on rechignerait à lui laisser une seconde chance.

Au bout du compte, les stratégies qu'on adopte sont donc celles qui ont donné les meilleurs résultats sur très peu - trop peu - de lancers. Et l'intuition qu'on développe est forcément biaisée. Elle est biaisée parce qu'on joue certaines stratégies plus souvent que d'autres, et que ça fausse nos impressions sur leur efficacité relative.

C'est le **biais de représentativité**.

Ci-dessous une conversation typique entre usagers du système Yaht-6 de longue date qui ne maîtrisent pas la théorie.

Joueur A : "Attends, pourquoi tu relances ton 1 et ton 6 ? Ils étaient pas en doublon, t'aurais dû les garder."

Joueur B : "Non, si je les garde, je reste bloqué en-dessous de la Grande Suite. C'est un mauvais plan."

Joueur A : "Ouais enfin si tu ne les gardes pas, tu risques surtout de te retrouver coincé à seulement 3 valeurs différentes. C'est super risqué."

Joueur B : "Mais noooooon ! Je sais ce que je fais. C'est pas ma première fois, et je peux te dire que c'est improbable de ne pas obtenir de nouvelles valeurs différentes."

En admettant que les 2 joueurs soient expérimentés, c'est-à-dire qu'ils aient chacun réalisé assez de jets pour développer une bonne intuition de leurs chances de succès et d'échecs, comment se fait-il qu'ils soient autant en désaccord ?

Aussi expérimenté soit-il, le **joueur A** n'a visiblement pas beaucoup relancé ses 1 et ses 6 en réalisant des jets de Talent. Il n'a pas l'expérience de cette stratégie en particulier. Il y a donc fort à parier qu'il en surévalue les risques.

Le **joueur B**, en revanche, est en terrain connu. Il a l'habitude de cette stratégie, et est donc le plus à même d'estimer le risque et le gain auxquels il fait face. Mais réciproquement, il ignore sans doute les probabilités alternatives auxquelles il aurait accès en changeant de stratégie.

Bref, ces joueurs sont victimes de biais cognitifs qui leur donnent l'impression de parler en connaissance de cause. Mais en réalité, ils ont chacun une expérience très subjective du système qui ne constitue pas une fondation solide pour juger la pertinence d'une stratégie de relance par rapport à une autre.

Juger au premier coup d'oeil et réagir à l'instinct, c'est un exercice auquel l'être humain est rodé. Maintenant si, en plus d'être rapide, il faut qu'on soit rationnel, c'est tout de suite plus difficile ! Un réflexe, en effet, est rarement plus pertinent qu'une décision réfléchie, et une intuition moins juste qu'une analyse poussée.

C'est pour ça qu'on se laisse aussi facilement berné avec des tours de magie, des trompe-l'oeil et autres jeux d'esprit qui exploitent nos biais cognitifs.

Pour ne pas se bercer d'illusions et répondre sereinement à des questions comme "Faut-il sacrifier un Full pour tenter le Carré ?" ou "Devrait-on sauvegarder les 5 pour les jets de Puissance ?", des **probabilités chiffrées** sont nécessaires.



Des probabilités contre-intuitives

Le **problème de Monty Hall** est un paradoxe probabiliste connu pour susciter la confusion, et montre bien que le cerveau humain n'est pas à l'aise avec l'aléatoire.

Considérez 3 portes impossibles à différencier.

- L'une d'elle cache un million de rubis.
- Les deux autres sont piégées avec des explosifs.

Puisqu'il n'existe aucune méthode pour repérer le piège en amont, vous devez en choisir une purement au hasard.

Une fois votre choix fait, parmi les deux portes restantes, l'une explose spontanément !

Au moins, elle, c'est sûr, elle était piégée !

Mais maintenant, que faire ?

Est-il plus judicieux de rester sur votre choix de porte initial ? Ou bien vaut-il mieux changer d'avis et tenter d'ouvrir la seule autre porte encore en lice ?

Il est facile de penser que c'est du pareil au même.

Et pourtant non : **changer d'avis vous donne 2 chances sur 3 d'empocher le million de rubis !**

Vous rabattre sur l'autre porte maintenant, c'est parier sur le fait que vous vous étiez planté à votre premier choix. Et à votre premier choix, vous aviez bien 2 chances sur 3 de choisir une porte piégée...

analyse combinatoire

Dès qu'il s'agit de **dénombrer des configurations possibles sur des collections d'objets finies**, on parle de calcul combinatoire. Le terme fait peur. La définition aussi. Mais au fond, c'est juste la branche des maths qui s'intéresse à calculer le nombre de mélanges possibles d'un paquet de cartes, ou de résultats au loto.

Si on en parle ici, c'est parce que la combinatoire est à la base des probabilités qu'on veut calculer. Essayons par exemple de déduire **les chances de réaliser un Full dès le premier lancer**.

Lancer 5 dés à 6 faces, c'est s'exposer à un nombre N de résultats possibles. Et parmi ceux-là, seul un certain nombre K de combinaisons sont effectivement des Fulls.

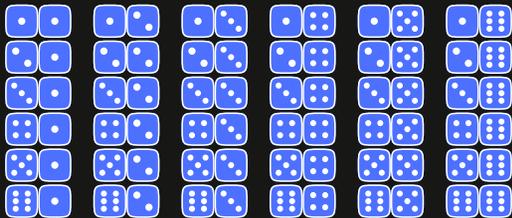
Les chances d'obtenir un Full s'élèvent naturellement à $\frac{K}{N}$. Et c'est la combinatoire qui va nous donner les 2 valeurs clé.

Commençons par le plus simple : N !

Avec un seul D6, il est assez évident que l'on n'a que 6 résultats possibles. On peut même les lister à la main :



Avec deux D6, par contre, les possibilités de l'un se multiplient avec celles de l'autre, pour un total de $6 \times 6 = 36$ combinaisons.



Et si on poursuit la logique jusqu'au bout :

Nombre de résultats pour 1D6 = $6^1 = 6$
 Nombre de résultats pour 2D6 = $6^2 = 36$
 Nombre de résultats pour 3D6 = $6^3 = 216$
 Nombre de résultats pour 4D6 = $6^4 = 1296$
 Nombre de résultats pour 5D6 = $6^5 = 7776 = N$

Et même encore plus généralement :

Nombre de résultats pour D dés à F faces = F^D

Bref, au total, **lancer 5 D6 permet 7776 résultats différents**. C'est le fameux nombre N qui donne l'ensemble des possibles, et auquel il faut tout rapporter pour obtenir une probabilité.

Maintenant, obtenir K , c'est-à-dire le nombre de résultats qui forment un Full, est un problème déjà plus épineux.

Pour y parvenir, il va falloir séparer :

- la **structure** : AAAAB, AABAB, ABABA, ...
- les **valeurs** : {A=4, B=4}, {A=1, B=3}, {A=3, B=1}, ...

L'idée, ici, c'est de calculer d'une part S le nombre de structures de Fulls aux A par les B, et d'autre part V le nombre de choix possibles pour A et B. Puis, comme le croisement de ces structures et de ces valeurs permet de construire tous les Fulls possibles, il n'y aura qu'à appliquer $K = V \times S$.

Les choix de valeurs pour A et B sont les plus simples à compter.

On a 6 choix pour A et, une fois choisi, il reste 5 choix pour B.

On trouve donc facilement $V = 6 \times 5 = 30$.



Et pourquoi pas 36 ?

Certains seraient tentés de dire qu'on a 6 choix pour A, 6 choix pour B, et donc que $V = 6 \times 6 = 36$.

Seulement non : une fois la première valeur choisie, elle devient interdite pour notre second choix, car **A et B doivent absolument être différents**.

Pensez-y : un Full aux A par les A, c'est un Yahtzee !

Pour S , c'est une autre paire de manches.

On pourrait s'en sortir avec des raisonnements du même tonneau, mais il existe une arme redoutable pour gérer exactement ce type de problème : le **coefficient binomial**.

Cet outil, qu'on peut résumer à un opérateur "parmi", permet de dénombrer les choix de x éléments parmi n .

Combien de mains possibles au poker ? **5 parmi 52**.

Combien de tirages au loto ? **5 parmi 49** pour la grille principale. Et pour le numéro complémentaire, **1 parmi 10**.

$$x \text{ parmi } n = \frac{n!}{(n-x)!x!}$$

5 parmi 52 = 2 598 960 mains au poker

5 parmi 49 = 1 906 884 tirages principaux au loto

1 parmi 10 = 10 tirages du numéro complémentaire

Mais revenons-en à nos affaires de Fulls.

Pour construire un Full aux A par les B, il suffit de partir d'un Yahtzee de A, puis de choisir 2 dés auxquels assigner la valeur B.

$$A A A A A \longrightarrow A A B A B$$

Or, vous savez combien de possibilités on a pour cette paire de B? La réponse est naturellement 2 parmi 5!

On trouve donc $S = 2$ parmi $5 = 10$.

Et effectivement, on a bien 10 structures possibles :

- BBAAA BABAA BAABA BAAAB ABBAA
- ABABA ABAAB AABBA AABAB AAABB



La paire ou le brelan ?

On aurait aussi pu décréter que les structures de Fulls se construisent en choisissant la position du brelan de A.

$$B B B B B \longrightarrow A A B A B$$

Dans ce cas, le nombre de possibilités aurait été 3 parmi 5. Mais comme les mathématiques sont bien faites, ce calcul-là donne également 10.

Et c'est plutôt logique : sélectionner x éléments parmi n , c'est aussi choisir les $n - x$ éléments qu'on omet.

Que je vous demande de piocher 5 cartes, ou de saisir tout le paquet à l'exception de 5 cartes, vous effectuerez au final la même coupe, avec le même champ des possibles.

On a donc 10 structures de Full qui peuvent se combiner avec 30 choix de valeurs pour A et B.

Le nombre de Fulls est donc de $K = 30 \times 10 = 300$!

Il n'y a plus qu'à mettre ça en relation avec N :

$$\text{Probabilité initiale de tirer un Full} = \frac{300}{7776} \approx 3,86\%$$

Ça vous a paru compliqué? C'est normal, ça l'est!

S'il n'est pas question de réitérer ce genre de démonstration dans la suite du manuel, il était tout de même important de vous donner un aperçu de la logique à appliquer pour obtenir même les chiffres les plus simples.

Car oui, pour rappel, cette probabilité ne répond pas aux vrais enjeux du Yaht-6. C'est juste la probabilité initiale d'obtenir un Full, au tout début d'un lancer, sans notion de relance ou de stratégie. Les vraies complications ne sont donc pas encore arrivées.



Probabilités initiales

En appliquant des raisonnements du même genre que pour les Fulls, il est possible de calculer les probabilités initiales de chaque résultat au Yaht-6.

On obtient alors le tableau ci-dessous.

Résultat	Probabilité	Combinaisons possibles
30	0,01 %	1
27-29	0,71 %	55
24-26	5,16 %	401
21-23	16,27 %	1265
18-20	27,85 %	2166
15-17	27,85 %	2166
5-14	22,15 %	1721
5	0,01 %	1
8-6	0,71 %	55
11-9	5,16 %	401
14-12	16,27 %	1265
17-15	27,85 %	2166
20-18	27,85 %	2166
30-21	22,15 %	1721
Four empty boxes	0,08 %	6
Three empty boxes and a dot	1,93 %	150
Two empty boxes and two diamonds	3,86 %	300
One empty box and three dots	15,43 %	1200
Two empty boxes and one diamond	23,15 %	1800
One empty box and four dots	46,30 %	3600
Five dots	9,26 %	720
Four circles in a row	3,09 %	240
Three circles in a row and one circle	6,17 %	480
Two circles in a row and two circles	9,26 %	720
One circle in a row and three circles	37,04 %	2880
Two circles in a row and one circle	7,72 %	600
One circle in a row and two circles	30,86 %	2400
Two circles in a row	5,86 %	356

Remarquez bien que les attributs de Puissance et de Magie partagent exactement les mêmes probabilités.

En effet, les deux se basent sur le même élément de lecture, à savoir la somme des dés. C'est juste que la Puissance s'intéresse aux sommes au-dessus de la moyenne alors que la Magie s'intéresse à celles qui sont en-dessous. Mais la distribution est symétrique : vous avez autant de chances de tomber sur une somme faible que sur une somme élevée.

C'est donc une bonne nouvelle : on pourra regrouper la Puissance et la Magie dans le même panier, et n'étudier réellement que 3 jeux de probabilités différents.

Matrice de stratégie

L'objet mathématique avec lequel on va représenter une stratégie de relance, c'est la **matrice de probabilités**. Un tableau, donc.

	Pile	Face
Pile	50,0%	50,0%
Face	50,0%	50,0%

Ce qu'on lit sur cette matrice, ce sont les **probabilités de passer d'un état à un autre** en appliquant la stratégie considérée. La colonne représente l'état initial, et la ligne l'état cible.

C'est-à-dire que la case en haut à droite, par exemple, vous donne les chances de tomber sur Pile depuis un résultat Face, à partir du moment où la stratégie choisie est appliquée.

Ici, la stratégie consiste à relancer la pièce quoi qu'il advienne. On a donc toujours 50% de chances d'obtenir Pile ou Face, quelle que soit la situation de départ.

Mais on pourrait aussi décider de ne jamais relancer la pièce :

	Pile	Face
Pile	100%	0%
Face	0%	100%

Comme la pièce n'est jamais relancée, on reste à l'état initial. Si on est sur Face, on a 100% de chances d'obtenir Face. Et si on est sur Pile, on a 100% de chances de finir avec Pile. Élémentaire.

Maintenant, on peut aussi ne relancer la pièce **QUE** lorsqu'elle est sur Face. La matrice prendrait alors la forme suivante :

	Pile	Face
Pile	100%	50,0%
Face	0%	50,0%

Cette façon de construire une matrice pour une stratégie donnée s'applique très bien au Yaht-6. Ça va donner des tableaux plus complexes, certes, mais l'idée est la même.

Par exemple, la stratégie qui consiste à sauvegarder systématiquement le plus grand groupe de dés de même valeur, pour les jets de Dextérité, donne lieu à la matrice suivante :

	Y	C	F	B	2P	1P	∅
Y	100%	16,7%	2,8%	2,8%	0,5%	0,5%	0,1%
C	0%	83,3%	27,8%	27,8%	6,9%	6,9%	1,9%
F	0%	0%	13,9%	13,9%	9,3%	9,3%	3,9%
B	0%	0%	55,6%	55,6%	27,8%	27,8%	15,4%
2P	0%	0%	0%	0%	27,8%	27,8%	23,2%
1P	0%	0%	0%	0%	27,8%	27,8%	46,3%
∅	0%	0%	0%	0%	0%	0%	9,3%

Y - Yahtzee C - Carré F - Full B - Brelan 2P - 2 Paires 1P - 1 Paire ∅ - Rien

Tout ça, c'est bien beau, mais à quoi ça sert ?

Réfléchissez-y cinq minutes. Entre nos premiers calculs combinatoires et ces matrices, nous avons :

- Les **probabilités initiales** de tomber sur un résultat. C'est ce qu'on a calculé à la page précédente.
- Les **probabilités de transition** d'un résultat à un autre pour une stratégie donnée. C'est ce qu'on lit dans nos matrices.

Or, si on connaît nos chances de commencer avec un résultat A, puis celles d'atteindre un résultat B depuis A, alors forcément, on a aussi les chances d'obtenir B après une relance... non ?

Instinctivement, on peut déjà sentir que toutes les informations nécessaires sont là. Et en effet, on n'est qu'à un pas de trouver la **probabilité d'un résultat après 1 relance**. Par la magie du calcul matriciel - que je n'expliquerai pas ici - on peut multiplier nos tableaux entre eux et utiliser directement cette formule :

$$\text{Matrice de stratégie} \times \text{Probabilités initiales} = \text{Probabilités après application de la stratégie}$$

Vous voulez savoir comment évoluent les probabilités après une relance ? Multipliez-les par la matrice de stratégie qui convient. C'est aussi bête - et puissant - que ça.

Regardons un peu ce que ça donne avec la stratégie "On garde Pile, mais on relance Face" vue précédemment.

$$\begin{aligned} \text{Matrice de stratégie} &= \begin{bmatrix} 100\% & 50,0\% \\ 0\% & 50,0\% \end{bmatrix} \\ \text{Probabilités initiales} &= \begin{bmatrix} 50,0\% \\ 50,0\% \end{bmatrix} \\ \text{Après 1 relance} &: \begin{bmatrix} 100\% & 50,0\% \\ 0\% & 50,0\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 50,0\% \\ 50,0\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 75,0\% \\ 25,0\% \end{bmatrix} \end{aligned}$$

- La probabilité d'obtenir Pile après 1 relance est de **75,0%**
- La probabilité d'obtenir Face après 1 relance est de **25,0%**

Et la magie de la chose, c'est qu'on peut enchaîner !

Si on considère ces résultats comme nos nouvelles probabilités initiales, on peut les **multiplier à nouveau par la matrice**, et ainsi **simuler une nouvelle relance**. C'est sans fin.

$$\begin{aligned} \text{Après 2 relances} &: \begin{bmatrix} 100\% & 50,0\% \\ 0\% & 50,0\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 75,0\% \\ 25,0\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 87,5\% \\ 12,5\% \end{bmatrix} \\ \text{Après 3 relances} &: \begin{bmatrix} 100\% & 50,0\% \\ 0\% & 50,0\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 87,5\% \\ 12,5\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 93,8\% \\ 6,3\% \end{bmatrix} \\ \text{Après 4 relances} &: \begin{bmatrix} 100\% & 50,0\% \\ 0\% & 50,0\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 93,8\% \\ 6,3\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 96,9\% \\ 3,1\% \end{bmatrix} \end{aligned}$$

Si maintenant on applique cette formule au Yaht-6, on peut - de la même manière - voir les probabilités varier au cours des relances.

Résultats en Dextérité après 1 relance

en sauvegardant systématiquement le plus grand groupe de dés de même valeur

$$\begin{bmatrix} 100\% & 16,7\% & \dots & 0,1\% \\ 0\% & 83,3\% & \dots & 1,9\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 3,9\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 15,4\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 23,2\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 46,3\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 9,3\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 0,08\% \\ 1,93\% \\ 3,86\% \\ 15,43\% \\ 23,15\% \\ 46,30\% \\ 9,26\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1,26\% \\ 11,97\% \\ 9,47\% \\ 31,44\% \\ 21,43\% \\ 23,58\% \\ 0,86\% \end{bmatrix}$$

Résultats en Dextérité après 2 relances

en sauvegardant systématiquement le plus grand groupe de dés de même valeur

$$\begin{bmatrix} 100\% & 16,7\% & \dots & 0,1\% \\ 0\% & 83,3\% & \dots & 1,9\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 3,9\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 15,4\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 23,2\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 46,3\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 9,3\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 1,26\% \\ 11,97\% \\ 9,47\% \\ 31,44\% \\ 21,43\% \\ 23,58\% \\ 0,86\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 4,60\% \\ 24,48\% \\ 9,88\% \\ 35,36\% \\ 12,70\% \\ 12,90\% \\ 0,08\% \end{bmatrix}$$

Et voilà. Les probabilités en Dextérité après 2 relances, vous les avez ici, pour une stratégie donnée.

Et pour continuer sur cette lancée, on peut traiter également le cas de la 3^{ème} relance conférée par l'avantage mineur du profil Équilibre. Ça n'est pas plus compliqué.

Résultats en Dextérité après 3 relances

en sauvegardant systématiquement le plus grand groupe de dés de même valeur

$$\begin{bmatrix} 100\% & 16,7\% & \dots & 0,1\% \\ 0\% & 83,3\% & \dots & 1,9\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 3,9\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 15,4\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 23,2\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 46,3\% \\ 0\% & 0\% & \dots & 9,3\% \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 4,60\% \\ 24,48\% \\ 9,88\% \\ 35,36\% \\ 12,70\% \\ 12,90\% \\ 0,08\% \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 10,06\% \\ 34,74\% \\ 8,66\% \\ 32,26\% \\ 7,13\% \\ 7,15\% \\ 0,01\% \end{bmatrix}$$

Si on met ces probabilités côte à côte, on peut facilement observer - de gauche à droite - comment certains résultats deviennent plus ou moins probables au fur et à mesure des relances.

Résultat	0 relance	1 relance	2 relances	3 relances
□□□□□	0,08 %	1,26 %	4,60 %	10,06 %
□□□□·	1,93 %	11,97 %	24,48 %	34,74 %
□□□◇◇	3,86 %	9,47 %	9,88 %	8,66 %
□□□··	15,43 %	31,44 %	35,36 %	32,26 %
□□◇◇·	23,15 %	21,43 %	12,7 %	7,13 %
□□···	46,30 %	23,58 %	12,9 %	7,15 %
· · · · ·	9,26 %	0,86 %	0,08 %	0,01 %

Ici, sans grande surprise, les risques d'échecs s'amenuisent et les chances de succès augmentent. C'est preuve que la stratégie de relance choisie n'est pas complètement stupide.

Elle optimise effectivement la Dextérité, comme attendu.

C'est donc par ce genre de données que l'on pourra **comparer les stratégies entre elles**, en regardant comment elles font évoluer les probabilités. Tous les diagrammes et chiffres avancés dans la suite du chapitre ont été obtenus en suivant la logique expliquée précédemment.



filtrer les stratégies

En jouant au Yaht-6, le joueur n'est bien sûr pas obligé de suivre aveuglément la même stratégie de relance tout au long du jet. Il peut très bien changer fusil d'épaule, et effectuer une deuxième relance qui suit une logique différente de la première.

C'est même très commun : **quand un jet tourne mal, on a tendance à se tourner vers des relances moins risquées.**

Mathématiquement, il est facile de simuler ce comportement. Il suffit de **changer de matrice de stratégie**, pour une qui correspond à une relance plus prudente.

P_k : Probabilités après k relances

M_1 : Matrice de stratégie risquée

M_2 : Matrice de stratégie prudente

$$P_1 = M_1 \times P_0$$

$$P_2 = M_2 \times P_1$$

Mais bon, pour ne pas non plus y consacrer 200 pages, on se contentera ici d'étudier quelques stratégies spécifiques, sans possibilité d'alterner de l'une à l'autre.

Ce sera déjà pas mal.

3 Graphiques

Puissance

Chercher à optimiser la Puissance, c'est viser la somme la plus haute possible. Dans cette optique, une des stratégies les plus classiques consiste à sauvegarder tous les 6 obtenus et relancer le reste. C'est la stratégie de **conservation des 6**.



Si on considère les probabilités de passer d'une somme à une autre après application de la stratégie, ça donne - attention les yeux - une **matrice à 26 colonnes et 26 lignes!**

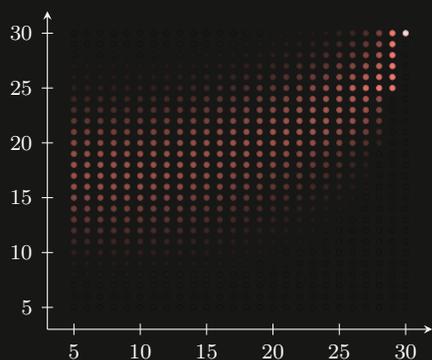
En effet, les sommes possibles varient de 5 à 30, les bornes étant atteintes avec et .

Comme les probabilités à considérer sont très nombreuses, un **graphique en nuage de points** est plus adapté qu'un tableau, pour représenter la matrice de stratégie.

La présentation diffère, mais c'est exactement la même chose.

Probabilités de transition d'état à état

PUISSANCE : Conservation des 6 uniquement



Ici, chaque point représente une probabilité, d'autant plus élevée que la couleur du point est claire.

Naturellement, la probabilité la plus élevée est celle d'atteindre la somme maximale depuis elle-même. C'est le point blanc en haut à droite. Par stratégie, on ne relance rien lorsque la somme est à 30, donc on a bien 100% de chances d'en rester là.

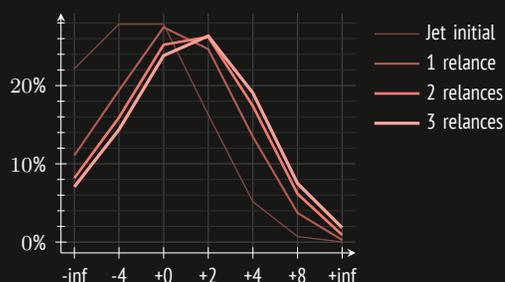
Sur la gauche du graphe, par contre, les probabilités sont diffuses et centrées autour de la moyenne. Après tout, quand on démarre sans aucun , la stratégie implique de tout relancer. On a donc autant de chances d'atteindre des sommes basses que hautes.

Maintenant, comme vous le savez, on peut utiliser cette matrice pour simuler des relances successives. Il devient alors possible d'observer comment les chances de succès et d'échecs évoluent au cours d'un jet, pour la stratégie qu'on étudie.

Visuellement, les **courbes de distribution de probabilités** sont un excellent moyen de rendre compte de cette évolution.

Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

PUISSANCE : Conservation des 6 uniquement



Regardez la différence entre la courbe du jet initial, et celle qui bénéficie de 3 relances. Plus précisément, regardez leur pic.

Initialement, le résultat le plus probable tourne autour de -4 ou +0 de Puissance, mais après avoir appliqué la stratégie de relance 3 fois, le résultat le plus probable devient +2 de Puissance.

La stratégie porte donc ses fruits : **conserver les 6 améliore les chances de succès en Puissance** au fil des relances.

Cela étant, on peut remarquer aussi que ça a du mal à décoller.

Qu'on s'autorise 2 ou 3 relances, la courbe ne change pas tant que ça. La distribution reste très centrée, avec relativement peu de chances d'aller dans les extrêmes.



Rappel sur les modificateurs

Vous vous souvenez de ce tableau ?

	PUI	MAG	DEX	TAL
+∞			□□□□□	○-○-○-○-○
+8			□□□□ .	○ ○ ○ ○ ○
+4			□□□◇◇	○-○-○-○
+2			□□□ . .	○ ○ ○ ○
+0			□□◇◇ .	○-○-○
-4			□□ . . .	○ ○ ○
-∞			○ ○

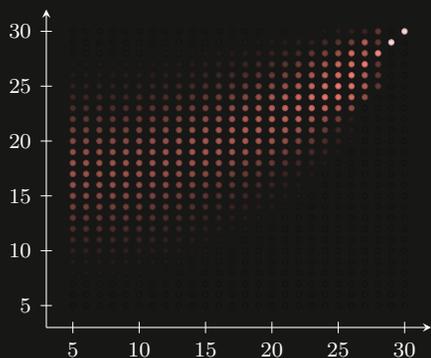
Afin de chiffrer directement l'impact des stratégies sur le score des jets, les graphiques ici seront toujours échelonnés par valeur de modificateur. C'est pour ça que ce sont des -inf, +2 et +8 qui apparaissent en abscisses, plutôt que des [5, 14], [21, 23] et [27, 29].

Maintenant, on va changer de plan d'attaque. Plutôt que de se contenter des 6, on va se montrer moins élitiste et inclure aussi les 5 dans la sauvegarde. C'est la stratégie de **conservation des 5 et des 6**.



Probabilités de transition d'état à état

PUISSANCE : Conservation des 5 et des 6



Dans cette matrice, remarquez qu'il y a 2 points blancs :

- Un pour la somme maximale, encore, à 30.
- Mais aussi un qui n'était pas là avant, à 29.

L'existence de ce deuxième état stable trahit la philosophie de notre stratégie : celle du **moins de risque**.

En effet, 29, ça s'obtient avec 4 et 1 .

La stratégie préconise donc d'en rester là. Elle nous interdit de tenter le diable en relançant ce qui risque de faire chuter la somme plutôt que de la faire monter.

29, c'est déjà pas mal, alors **tant pis pour le succès critique**.



Si 29 est stable, pourquoi pas 28 ?

Tous les tirages qui donnent 28 ne sont pas équivalents.

Certes, le jet ci-dessous est stable, car si on suit la stratégie à la lettre, il ne faut relancer aucun dé.

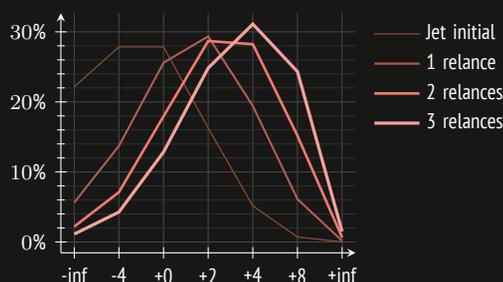


Par contre, cet autre jet - dont la somme vaut aussi 28 - n'est pas stable car le est un dé à relancer !



Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

PUISSANCE : Conservation des 5 et des 6

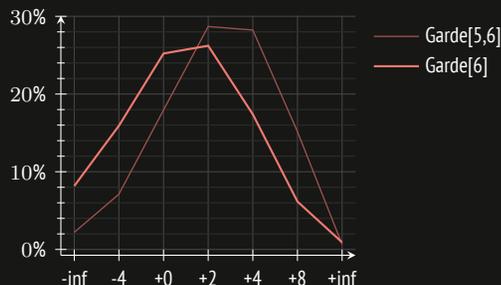


Pour cette stratégie, l'évolution des probabilités au fil des relances est plutôt conséquente. Le résultat le plus probable atteint +4 à la 3ème relance, ce qui semble déjà mieux qu'avant.

Mais pour bien visualiser la différence, le mieux, c'est encore de faire apparaître les 2 stratégies sur le même graphique.

Probabilités des résultats finals avec 2 relances permises

PUISSANCE : Comparatif des stratégies



Il suffit de jeter un oeil au graphique ci-dessus pour constater que la sauvegarde systématique du 5 n'est pas anecdotique ; elle augmente largement la moyenne des résultats en Puisseance.

Le revers de la médaille se cache en bas à droite du graphique :

- Avec la **conservation des 6**, la probabilité de succès critique après 2 relances est de **0,91%**
- Avec la **conservation des 5 et des 6**, elle descend à **0,65%**

Appliquer la première stratégie augmente donc les chances de réaliser un succès critique de près de 50%, en comparaison.

Ce n'est pas rien, c'est sûr !

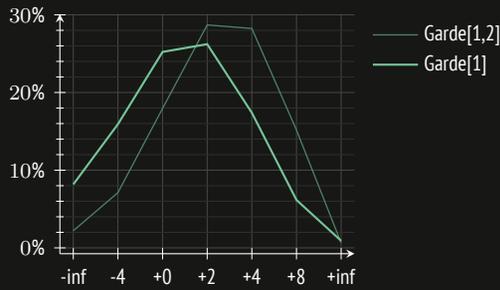
Mais à moins que vous ne visiez le critique à tout prix, vous avez quand même plutôt intérêt à conserver les que vous obtenez.

Magie

Au risque de me répéter, **Puissance et Magie sont frère et sœur**. Les graphiques et les conclusions sont fondamentalement les mêmes, donc il n'y a absolument rien à ajouter ici.

Probabilités des résultats finals avec 2 relances permises

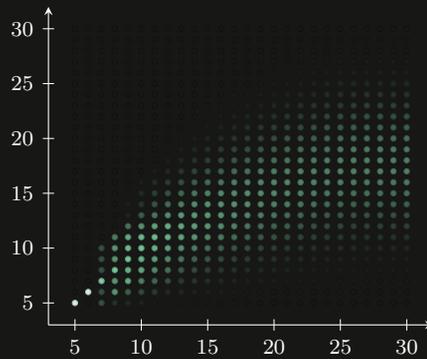
MAGIE : Comparatif des stratégies



Si vous ne visez pas le critique, il est conseillé de conserver tous les exactement comme il est conseillé de garder les en Puissance. Vraiment, c'est la même chose.

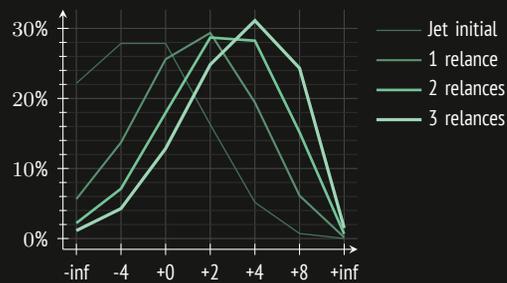
Probabilités de transition d'état à état

MAGIE : Conservation des 1 et des 2



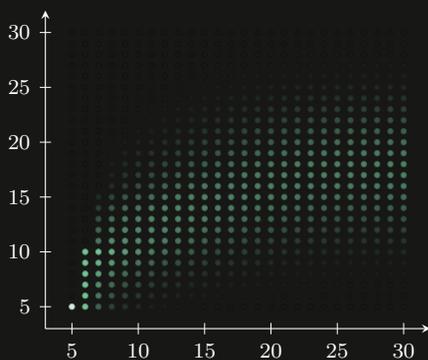
Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

MAGIE : Conservation des 1 et des 2



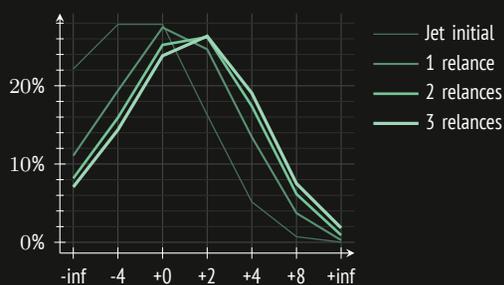
Probabilités de transition d'état à état

MAGIE : Conservation des 1 uniquement



Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

MAGIE : Conservation des 1 uniquement



Dextérité

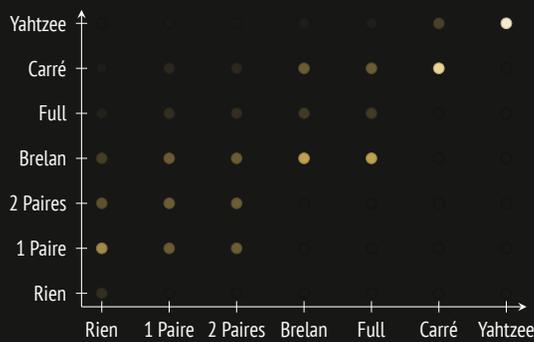
La stratégie la plus commune, en Dextérité, on en a déjà parlé dans plusieurs exemples. C'est celle qui consiste à se concentrer sur un unique gros groupe de dés de mêmes valeurs, et à le faire grossir un maximum. C'est la **conservation d'un seul groupe**.



Et déjà, juste en regardant la matrice de stratégie, on peut remarquer des choses dignes d'intérêt. Notamment, les probabilités sont les mêmes pour 1 Paire et 2 Paires, et pour le Brelan et le Full.

Probabilités de transition d'état à état

DEXTÉRITÉ : Conservation d'un seul groupe



Mettons-nous en face d'une double paire, pour bien comprendre.



Ici, on essaye de construire un groupe de jusqu'au yahtzee, par choix stratégique. Donc la paire de qui nous fait de l'oeil juste à côté, en réalité... eh bien on s'en fiche, en fait !

Par stratégie, on ignore complètement notre deuxième groupe. Il pourrait très bien ne pas exister, ce serait pareil. C'est pour ça que, dans la matrice, on observe des probabilités identiques pour les colonnes "1 Paire" et "2 Paires". C'est parce que, du point de vue de la stratégie considérée, les 2 situations reviennent au même.

Et bien sûr, ça s'applique au full aussi :

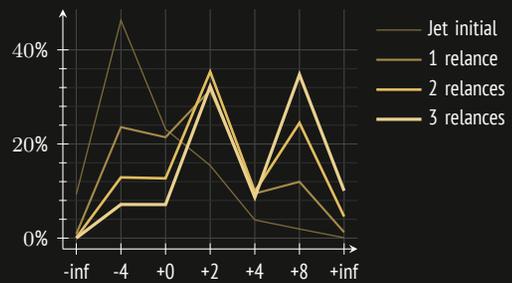


La paire de pour nos choix de relance, on s'en cogne. Donc c'est exactement comme si on était sur un brelan.

Mais forcément, à force d'ignorer les seconds groupes quand ils sont là, eh bien... ça donne des résultats en dents de scie.

Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

DEXTÉRITÉ : Conservation d'un seul groupe



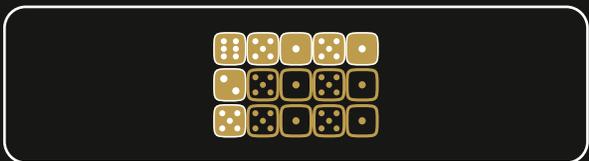
C'était attendu, mais soulignons l'évidence : cette stratégie n'aide pas à avoir des Fulls. Les courbes chutent violemment au +4 qui correspond au modificateur du Full, et c'est logique.

À chaque fois qu'on a un Full, on le détruit pour essayer d'avoir un Carré, au risque de retomber sur un Brelan.

C'est le prix à payer pour cette poursuite frénétique du Yahtzee qui - tout de même - monte les probabilités de critique à 4,6% après 2 relances, et 10,06% après 3 relances. Ça n'est pas négligeable !

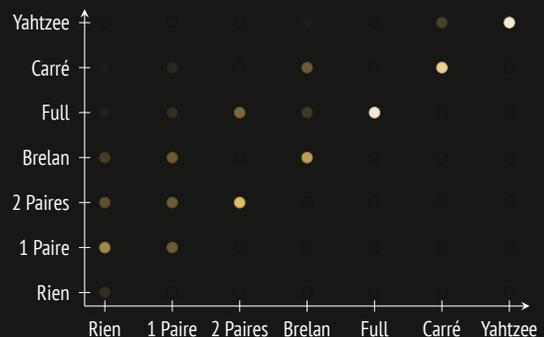
Maintenant, changeons de fusil d'épaule, et acceptons de conserver tous les groupes qu'on obtient. Les fulls et les doubles paires ne sont donc jamais détruites à partir de maintenant.

C'est la **conservation de tous les groupes** !



Probabilités de transition d'état à état

DEXTÉRITÉ : Conservation de tous les groupes

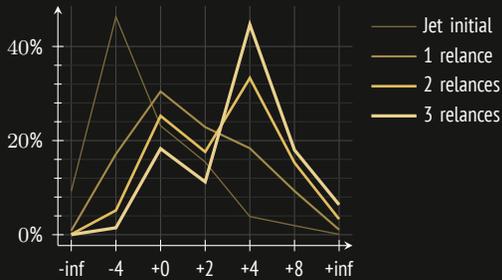


Vous voyez ce beau triangle parfaitement vide en-dessous de la diagonale ? C'est la preuve qu'il n'est plus possible, après une relance, d'atteindre une situation moins favorable que la précédente.

En effet, maintenant qu'on ne détruit plus aucun groupe, on ne prend plus de risque, en fait. Jamais on ne chutera du Full au Brelan, ou de la double paire à l'unique paire. C'est une stratégie qui joue la sécurité avant tout.

Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

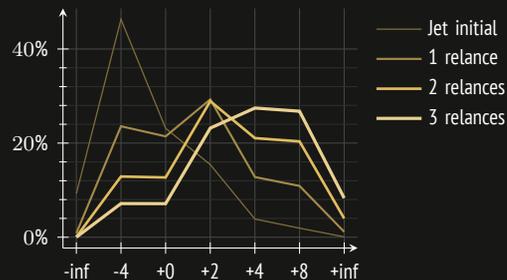
DEXTÉRITÉ : Conservation de tous les groupes



Forcément, les probabilités finales sont moins flatteuses. Mais tout de même, remarquez que cette stratégie atteint une probabilité de Full à 33,30% après 2 relances, et à 44,64% après 3 relances. Malgré tout, ça reste de belles chances d'atteindre un score correct!

Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

DEXTÉRITÉ : Conservation d'un seul groupe sauf si Fulls

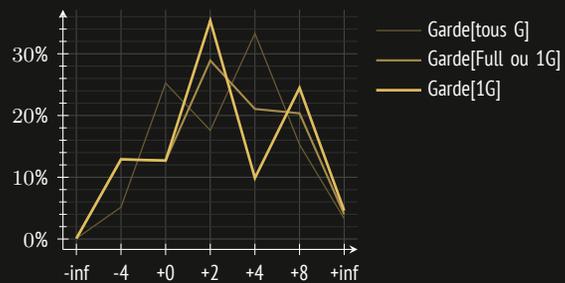


Assez naturellement, la courbe obtenue est une sorte de moyenne entre les 2 précédentes. Cette stratégie a lissé le traitement du deuxième groupe de dés. Elle ne l'accueille pas toujours les bras grands ouverts, mais elle ne le snobe pas non plus quand ça permet d'avoir un Full. Donc c'est peut-être un juste milieu à considérer...

En tout cas, si on compare les 3 courbes venues des 3 stratégies, le fait que l'une soit une moyenne des autres apparaît comme une évidence.

Probabilités des résultats finals avec 2 relances permises

DEXTÉRITÉ : Comparatif des stratégies

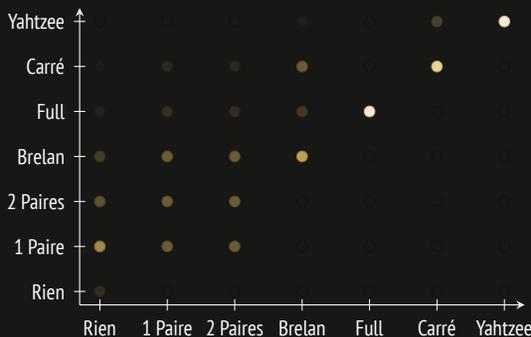


Maintenant, pour être vraiment exhaustif, regardons aussi ce qui se passe avec un entre-deux. Typiquement, que se passe-t-il si on s'autorise à abandonner les doubles paires, mais pas les Fulls ? Ce serait la conservation d'un seul groupe... sauf en cas de Full!



Probabilités de transition d'état à état

DEXTÉRITÉ : Conservation d'un seul groupe sauf si Fulls



Ce qui ressort de ces résultats, c'est qu'il n'y a pas de stratégie de relance en Dextérité foncièrement meilleure que les autres. Chacune a ses avantages et inconvénients, et il y a un vrai intérêt à chercher le juste combo entre un extrême et l'autre.

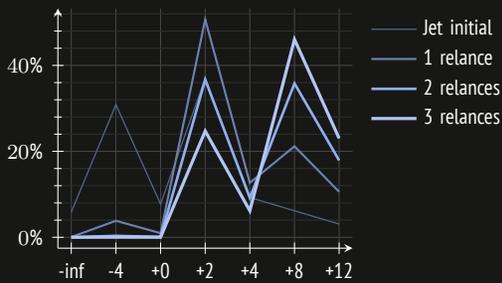
Tout ceci est plutôt rassurant sur l'aspect ludique des jets de Dextérité. Il y a du vrai jeu à trouver en terme de contrôle de risque et de pari.

Pas de probabilité positive sous la diagonale. Encore une fois, c'est preuve qu'on a affaire à une **stratégie sûre**, qui nous empêche de diminuer le score.

Mais bon, au-dessus de la diagonale, les probabilités restent relativement chaotiques. Et ça va se confirmer tout de suite avec les courbes de distribution de probabilités.

Probabilités des résultats finals selon nombre de relances

TALENT : Relance des valeurs doublon uniquement



Il y a encore des dents de scie, mais inversées par rapport à la stratégie précédente. Maintenant qu'on laisse les terminales dans la sauvegarde, **il n'y a rien de plus probable que 5 valeurs non chaînées !**

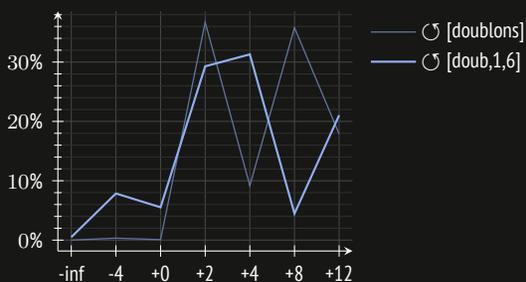
Et là où on aurait pu croire que ce gain allait apparaître au détriment du +12, on se rend compte que pas du tout. **Les chances d'obtenir le résultat maximal sont maintenues à 17,9% avec cette stratégie.**

C'est presque autant qu'avant ! Le résultat qui est devenu largement moins probable qu'avant, c'est le +4. C'est là que le revers de la médaille se trouve.

Si on compare les courbes directement dans le même graphique, la situation saute aux yeux :

Probabilités des résultats finals avec 2 relances permises

TALENT : Comparatif des stratégies



Le choix entre les 2 stratégies se résume pratiquement à la question : **Tu préfères faire +8 ou +4 ?**

De façon claire, il vaut mieux accepter les [1,1] et les [1,2] dans la sauvegarde, même si leur présence conjointe empêche totalement la formation d'une Grande Suite.

Il est juste trop risqué de viser la Grande Suite quand on a déjà 5 valeurs différentes, en fait. C'est objectivement un pari non rentable, et un aller simple vers l'auto-destruction.

Quoi qu'il en soit, il est clair qu'en Talent, **le spectre des valeurs atteignables est très ouvert peu importe la situation dans laquelle on relance**. Il est facile de passer d'un extrême à un autre, et donc d'avoir des rebondissements, des retournements de situation.

C'est quand même le seul attribut pour lequel il est possible - parce qu'on a voulu poursuivre un +12 - de passer droit de +8 à -4 !

La distribution de probabilités est relativement plane, et ça crée un suspense qui est vraiment le bienvenu, sachant que ce sont les jets qui influencent le Talent bien davantage que les statistiques raciales.

4 Conclusion

Les vraies difficultés

Obtenir les graphiques que nous venons de décortiquer ensemble n'a pas été gratuit. Il a fallu investir beaucoup de temps dans l'étude et le calcul des probabilités sous-jacentes, et - en ce sens - j'espère que ça vous a permis d'appréhender un peu mieux la place du hasard au Yaht-6. Pourtant, j'aimerais quand même insister sur le fait que nous avons à peine effleuré le sujet. Les points qui restent à creuser sont effrayants.

➤ Quid des primes de risque ?

Jusqu'à présent, nos stratégies ont ignoré la question des primes de risque. Pourtant, les joueurs se demandent régulièrement s'il est rentable d'abandonner cette prime pour tenter une relance. Elle apporte donc un enjeu stratégique, et idéalement, il faudrait l'étudier. Mais si, dans la représentation d'une stratégie en tant que matrice, on cherche à ajouter l'information de la sauvegarde actuelle, alors on complexifie énormément sa taille. Dans le pire des cas, on monterait à 7776 lignes et 7776 colonnes. Rien que ça !

➤ Comment considérer les objectifs mixtes ?

C'est bien beau d'étudier des stratégies qui optimisent chaque attribut indépendamment. Mais au Yaht-6, il est parfaitement commun de viser, avec le même jet, la Dextérité et le Talent en même temps. Et pour traiter cette question, on n'a pas le choix : il faut définir des stratégies - et donc des matrices - pour chaque combinaison possible d'attribut. C'est évidemment ingérable.

➤ Et les aides de Vertu, dans tout ça ?

Tant qu'on parle de stratégies de relance, on sait comment s'en sortir. La taille des matrices augmente absurdement, et leur nombre aussi, mais la théorie ne change pas radicalement. Malheureusement, certains Profils introduisent des actions qui n'ont rien à voir avec la relance classique. Prenez le Mental et ses possibilités de transformation de valeur, le Physique et ses relances gratuites des 1 et 2, ou - encore pire - l'Équilibre et son usage d'un 6ème dé. Les stratégies à étudier augmentent toutes largement en complexité, à cause de ça, et la façon de calculer leurs matrices n'est plus si clair.

➤ Et pour les handicaps de Vice, on fait comment ?

Le Vice introduit carrément de nouveaux états que peut prendre un dé. Sa valeur peut être maudite, le dé lui-même peut être mort, et il y a carrément deux nouveaux dés qui apparaissent en parallèle. Bon, là, c'est le pompon qui fait déborder le vase. Essayer de faire parler les chiffres, à ce stade, est devenu ridicule.

Le crédit des probabilités

Manifestement, le Yaht-6 n'est pas un système qui se prête beaucoup à être étudié d'un point de vue probabiliste. Il est trop complexe pour ça... et c'est sans doute une bonne chose.

Au tout début de ce manuel, lorsqu'il a été question de présenter le projet et de définir ses intentions, il a clairement été mentionné qu'un des objectifs était de changer le statut du joueur vis-à-vis des dés. Il fallait qu'il devienne parieur, qu'il ait du contrôle sur ses dés sans en être la victime. Autrement dit, Carnival of Time est un jeu qui veut réduire l'impact du hasard sur son métajeu. Les jets ne doivent PAS être uniquement affaire de chiffres, mais bel et bien dépendre des choix du joueur et du MJ.

Alors honnêtement, est-ce que le fait qu'il soit impossible de résumer ce système à des probabilités simples n'est pas déjà une belle preuve que les jets sont bien devenus un jeu, plutôt qu'un tirage aléatoire ?



