

Systeme de l'Échec Nécessaire

Par Frédéric Sintès

Soit 5 caractéristiques, notées chacune de 1 à 5 sous forme de petits ronds.
Le joueur répartit 15 points dans les 5 caractéristiques.

- Acuité o o o o o ●
- Énergie o o o o o ●
- Mental o o o o o ●
- Physique o o o o o ●
- Social o o o o o ●

Noircissez les points que vous ne possédez pas, par exemple, si j'ai mis 3 points en Acuité, voici ce à quoi doivent correspondre les petits ronds : o o o ● ● ●

J'ai trois ronds blancs correspondant aux succès possibles et trois ronds noirs correspondant aux échecs possibles.

Lorsque vous vous retrouvez face à une épreuve à surmonter, suite à la description de vos intentions, le MJ choisit la caractéristique que vous allez devoir employer – celle qui est cohérente par rapport à votre action – Vous devez alors choisir si vous échouez ou réussissez. Ce faisant, vous cochez d'une simple croix un rond blanc si vous décidez de réussir et vous entourez un rond noir si vous choisissez d'échouer. Lorsque tous les ronds blancs sont cochés, vous ne pouvez plus qu'échouer avec cette caractéristique.

Lorsque tous les ronds, noirs et blancs ont été utilisés, vous effacez vos croix et vos cercles, vos possibilités d'échec ou de succès sont ressituées à leur capital de départ.

Vous gagnez un point d'expérience quand vous avez utilisé la totalité de vos ronds dans une caractéristique, vous pouvez l'utiliser pour augmenter la caractéristique en question d'un point, donc en blanchissant un des ronds noircis. Racontez-donc comment votre personnage s'est amélioré.

Le sixième rond est forcément un échec.

Conflit : en cas de conflit contre un autre personnage, le succès ou l'échec doivent être annoncés simultanément par les deux joueurs (avec des pions noirs et blancs cachés dans les mains, par exemple).

Blessures : Lorsque vous échouez et que votre adversaire réussit, il vous inflige une blessure : la caractéristique que vous avez utilisée est diminuée d'un point : un rond supplémentaire est noirci.

Racontez donc les conséquences de l'action qui ont causé cette perte.

Deux réussites ou deux échecs ne produisent pas de conséquences sur les caractéristiques.

Mort : Un personnage ayant perdu tous ses points de Physique peut mourir, il doit miser le jeton blanc ou noir contre le MJ, il s'en sort s'il joue une couleur différente de celle du MJ, sinon il meurt.

Un grand merci à Rémi Douence alias Doc Transfo pour son « micro système héroïque universel » : http://remi.douence.free.fr/LaBo/Mes_jeux_files/heros-1.pdf

Sans lequel, le *Systeme de l'Échec Nécessaire* n'aurait sans doute jamais vu le jour.