

LE POOL

Un jeu de James V. West
(www.randomordercreations.com)



Le Pool

de James V. West
www.randomordercreations.com

Le Pool est un système de jeu de rôle basé sur une collaboration narrative entre plusieurs joueurs et un Maître de Jeu (MJ) . Vous pouvez l'utiliser pour n'importe lequel de vos décors de jeu favoris. L'une des personnes de votre groupe de joueurs doit être le Maître de Jeu. C'est cette personne qui dirige la partie. Pour jouer, vous avez besoin d'une grande quantité de D6 (Dés à six faces) avec une bonne partie de dés du MJ qui devront avoir une apparence différente des autres.

Avant de commencer la création des personnages, chaque joueur doit avoir 15 dés dans son Pool de départ. Le reste des dés sont misés en commun.

Un: Création de Personnage

Une fois que tout le monde s'est mis d'accord sur la nature du décor de jeu vous pouvez commencer la Création de Personnage. Créer un personnage est une chose aisée. Vous n'avez qu'à écrire une histoire de 55 mots. Prétendez que vous écrivez un livre, il s'agira de la description de votre personnage principal. Vous n'avez que 55 mots pour venir à bout de cette description. Soyez concis et concentrez-vous sur les détails les plus importants de votre nouveau personnage, notamment ceux qui l'intègrent au mieux au décor choisi comme cadre de jeu. La mention du nom de votre personnage ne compte pas dans la limite des 55 mots.

Exemple d'histoire:

Je viens de créer mon premier personnage pour LE POOL. Le décor qui tient lieu de cadre à nos aventures est un monde de Fantasy à la Magie des plus Ténébreuse.

"Damart est un sorcier entraîné par l'Ordre Secret de Terre Perdue. Il a été expulsé de l'Ordre après être tombé amoureux d'une jeune apprentie qui mourut lorsque Damart tenta de lui apprendre un sort qu'elle ne pût contrôler. Depuis Damart cherche le moyen de la ramener à la vie." (53 Mots)

Deux: Assigner les Traits et les Bonus

Maintenant prenez les éléments les plus importants de votre Histoire. Ces éléments seront les Traits qui vous permettront de gagner le contrôle narratif durant la partie.

Les Traits peuvent représenter à peu près n'importe quoi, de l'ami à l'ennemi en passant par un bon cheval ou un défaut quelconque qui attire les problèmes. Bien que vous puissiez nommer un trait de la façon qui vous convient le mieux, assurez-vous qu'il ne contredit ni ne change en rien votre Histoire. Par exemple, dans l'histoire de Damart on peut lire: "Cherche le moyen de la ramener à la vie.", un trait basé sur ce détail de l'histoire pourrait être "Recherche une façon de ramener son amour à la vie." ou encore "Essaye de trouver un moyen de ramener son amour d'entre les morts." ou toute autre chose similaire. Mais nommer un Trait de cette façon: "Possède un vaste savoir en Magie de la Mort et en Résurrection" n'est pas permis. L'histoire ne mentionne aucun compétence ni aucun savoir relatif à la mort.



De la même façon, soyez sûr que les Traits soient suffisamment spécifiques pour éviter tous conflits en cours de jeu. Par exemple, Damart est un Sorcier Élémentaire. Lorsqu'il utilise sa magie, il s'agit de magie élémentaire, pas de nécromancie encore moins de lancer des boules de feu du bout de ses doigts. Evitez les mots trop vagues comme "Magie" ou encore "Etudes", soyez spécifique.

Vous pouvez assigner des Bonus, sous la forme de dés, aux Traits les plus importants. Ces Bonus vont augmenter la capacité de ces traits en cours de jeu. Vous n'avez pas à assigner des Bonus à chacun de vos Traits.

Pour assigner un Bonus à un Trait, affectez-lui simplement certains des dés de votre Pool. Le coût du Bonus en nombre de dés est égal au Bonus au carré. Ainsi, un Bonus de +2 coûte 4D, un Bonus de +3, 9D et ainsi de suite. Il est très important de conserver au moins trois ou quatre dés dans son Pool.

Exemple de Traits et d'affectation de Bonus:

Après avoir écrit l'histoire de Damart, je choisie les Traits et leur assigne des Bonus. Le coût total de ces Bonus est de 9D. Il me reste donc 6D dans mon Pool.

- Sorcier élémentaire de l'Ordre de Terre Perdue +2
- Banni de l'Ordre.
- Inspiré par l'Amour +2
- Cherche un moyen de ramener son amour d'entre les morts +1

Trois: Lancer les Dés

Les dés sont lancés pour déterminer l'issue des conflits. Il ne s'agit pas de lancer les dés à chaque fois que vous voulez entreprendre une action. Un coup d'épée par exemple peut facilement se résoudre par un simple dialogue avec le MJ, sans jet de dés.

L'effet d'un jet de dés est beaucoup plus important qu'un simple coup d'épée.

Pour réussir un jeu de dés, il suffit d'obtenir un 1 avec n'importe quel dé lancé. Ignorez tout autre résultat. Si vous n'avez pas obtenu au moins un 1, vous avez échoué.

N'importe qui peut en appeler à un jet de dés, à chaque fois qu'un conflit semble évident ou plus simplement lorsque l'on veut introduire un nouveau conflit. Annoncez fièrement votre intention et lancez les dés.

Lorsque vous lancez les dés, le MJ peut vous gratifier de 1 à 3 dés du MJ. Si vous pouvez montrer une connexion quelconque entre l'un de vos traits et votre intention, vous pouvez ajouter autant de dés du MJ que votre niveau de bonus dans le Trait. En plus de tout cela, vous pouvez miser jusqu'à 9 dés de votre Pool personnel. Ajouter ainsi des dés augmente vos chances d'obtenir un 1. Mais attention, si vous échouez vous perdrez tous les dés misés. Un mauvais jet de dés peut instantanément réduire votre Pool à néant.

Exemple de jet de dés:

Damart se trouve dans une ancienne bibliothèque. Il souhaite rechercher quelque antique savoir qui pourrait l'aider dans sa quête. Donc, je demande un jet de dés basé sous le trait: "Cherche

un moyen de ramener son amour d'entre les morts +1" Le MJ me donne 1 dé du MJ pour le bonus de +1 de mon Trait et décide d'en ajouter 2 autres (rappelez-vous qu'il peut prodiguer de 1 à 3 dés) Il me reste 6 dés dans mon Pool, je décide d'en miser 4 pour augmenter mes chances de succès.

Enfin, je lance 7 dés et, chanceux, j'obtiens un 1.

Si je n'avais pas obtenu de 1, j'aurais perdu définitivement mes 4 dés misés ce qui aurait réduit mon Pool à 2.

Quatre: Succès et échec

Lorsque vous lancez avec succès vos dés, vous avez deux options: ajouter un dé à votre Pool ou déclamer un Monologue de Victoire.

Si vous choisissez d'ajouter un dé à votre Pool, le MJ devra décrire une issue positive pour le conflit mais il le fera à sa convenance. Cela sous-entend que les choses ne seront peut-être pas exactement celles que vous escomptez.

Déclamer un Monologue de Victoire est la seule façon de s'assurer que l'issue du conflit soit conforme à ce que vous désirez. Vous pouvez décrire les actions de votre personnage, celles des personnages qui l'entourent et l'issue de chacune d'entre elles. Vous pouvez même vous attacher à décrire les éléments moins directs de ce conflit comme ce qui se passe dans la pièce d'à côté ou encore qui entre dans la scène du conflit.

Vous pouvez faire ce que vous voulez. En fait, voici les seules limitations que vous devez observer:

1/ N'altérez en aucune manière les personnages des autres joueurs, comme les tuer par exemple. Vous pouvez leur ajouter des complications ou encore affecter leur environnement mais en aucun cas vous ne devez vous immiscer dans la création de vos compagnons de jeu.

2/ Votre narration doit rester en harmonie avec les faits et le ton du jeu. Si vous devez poser des questions au MJ ou demander conseils et suggestions aux autres joueurs, faites-le.

3/ Garder votre Monologue de Victoire raisonnablement court.

Observer ces quelques règles de courtoisie permettra à chacun de prendre encore plus de plaisir à jouer. Si vous ignorez ces règles, le MJ peut interrompre à tout moment votre Monologue de Victoire.

Pour finir, si vous échouez, deux choses arrivent:

Primo, vous perdez tous les dés que vous avez misés,

Secundo, le MJ narre une issue qui n'est pas celle que vous souhaitiez. Les détails de cette issue malheureuse sont laissés à sa discrétion. Il peut créer de nouvelles complications pour votre personnage ou simplement décrire une scène à l'opposé de ce que vous espériez.

Exemple de Monologue de Victoire:

Avec mon succès de l'exemple précédent, je choisis de déclamer un Monologue de Victoire.

"Après des heures de recherches infructueuses parmi les anciens volumes, Damart s'apprête à abandonner. Il n'y a rien ici. Mais c'est alors, qu'il avise une chose vraiment étrange. Dans un coin



sombre, un livre repose, incliné contre le mur. Mais il n'est pas incliné: il bouge !

Damart l'observe avec plus d'insistance et c'est alors que le livre court sous la table. Il peut marcher! Damart rampe sous la table et essaye de mettre la main dessus et l'attrape enfin. Le livre se tortille mais il est trop faible pour se libérer de l'emprise. Sur sa couverture sont gravés les lettres d'un très vieux langage dont Damart possède des rudiments. Il lit: "Terre des Morts"

Il y a des tâches de sang au bord des pages.

Je décide qu'il s'agit d'un bon final. tout le monde est très intrigué en ce qui concerne ce livre et le MJ reprend le contrôle du jeu prenant en considération le nouvel élément que je viens d'inventer.

Cinq: L'Histoire continue

Si vous avez 9 dés ou plus dans votre Pool d'une session de jeu alors vous commencez la suivante avec le même nombre de dés. Sinon vous commencez votre session avec 9 dés dans votre Pool.

A la fin de chaque session, vous pouvez ajouter une vingtaine de mots à l'Histoire de votre personnage. Ces mots peuvent compléter d'anciennes phrases de l'Histoire ou en former de nouvelles. Vous pouvez aussi thésauriser ces mots et ainsi bénéficier de 40 mots à la fin de la prochaine session.

Vous pouvez créer de nouveaux Traits si vous le désirez. Vous pouvez ajouter ou augmenter les bonus des Traits de votre personnage de la même façon que vous avez procédé lors de sa création: le coût en dés d'un Bonus est égal à son niveau au carré. (+2 coûte 4 dés, +3 coûte 9 dés, etc.)

Six: Aux Portes de la Mort

Votre personnage ne possède pas de points de vie ou d'un moyen quelconque de mesurer sa vitalité. Pourtant, il peut mourir.

Si votre personnage échoue à un jet de dés et que le MJ estime que la situation est létale, vous pouvez soit accepter la mort et déclamer un dernier Monologue de Victoire pour décrire cette dernière, ou alors procéder à un jet de dés pour tenter de sauver votre vie. Pour ce jet de dés vous ne pouvez faire appel à aucun de vos traits et le Mj ne peut en aucun cas vous gratifier de dés de bonus. Tous les dés de votre Pool doivent être misés. Chacun de vos compagnons peut vous gratifier de jusqu'à 9 dés qu'il puise dans son Pool. Et aider ainsi votre personnage à survivre.

Quel que soit le résultat du lancé de dés, tous les dés sont perdus, même les dés misés par les autres joueurs.

Si vous réussissez le jet de dés votre personnage à survécu à l'incident, mais vous n'obtenez aucun Monologue de Victoire ni de dé à rajouter à votre Pool. Le MJ décrit comment la Mort a été évitée.

Si vous échouez, votre personnage meurt. Dans ce cas, vous obtenez le droit de déclamer un dernier Monologue de Victoire dans lequel vous devez décrire en détail la mort de votre personnage. Faites en un bon.

James V. West

kellblackfoot@yahoo.com

<http://www.randomordercreations.com/>

Notes Finales

Le développement de ce jeu a été rendu possible par une fantastique communauté de game designers et d'enthousiaste du jeu, incluant (mais non limité à): Ron Edwards (et le site indie-rpgs.com), Paul Czege, Scott Knipe, Czege, Scott Knipe, Blake Hutchins, Mike Holmes, Nathan E. Banks, Rene Vernon, Tim Denee (and rpg.net), Bankuei, David Farmer (et les autres gars de Collector Comics), Shawn Martin, James Perrin, Phillip Keeney, Dawna Keeney (clin d'oeil), etc..

Je suis toujours curieux de connaître la façon dont LE POOL est expérimenté par les autres. Le nombres de commentaires que j'ai déjà reçu est tout bonnement stupéfiant, mais j'en veux toujours plus. Donc jouez-le! Peut-être qu'un jour j'écrirai un guide du MJ sur base de ces commentaires.

Merci d'avoir lu LE POOL.

Copyright 2002 par James V. West

::RiP::

Game Designer Indépendant

apokalipstick@free.fr

<http://apokalipstick.blogs.com/>

Notes du traducteur:

¹ Dans la version original du jeu, les joueurs ne possèdent que 50 Mots pour écrire l'Histoire de leurs personnages. Je tiens compte dans cette traduction du fait que la langue anglaise est plus concise que le français et j'adapte le jeu en rajoutant un bonus arbitraire de 10% au nombre de Mots maximum. Libre à vous d'en tenir compte ou pas.

² Dans la version originale du jeu, les joueurs possèdent aussi 15 mots à ajouter à leur Histoire en fin de chaque session. Contrairement à la description des personnages, j'ai délibérément choisi de ne pas augmenter de 10% ce nombre de mots.

Primo, pour conserver un multiple de 5: c'est plus facile à gérer. Secundo parce que cela a moins d'incidence sur le jeu que pour l'Histoire du personnage. Tertio, parce que, à l'usage, il s'avère que les joueurs complètent plus souvent des phrases de leur histoire plus qu'ils n'en rajoutent. L'incidence est, une fois de plus, moindre.

Quoi qu'il en soit, sentez-vous libre d'adapter cela comme vous le désirez. Par exemple en octoyant 16 ou 17 mots, 18 pourquoi pas. Mais ne montez jamais jusqu'à 20 c'est trop.

Remerciements:

Premièrement, je tiens à Mr James V. West pour sa courtoisie, sa gentillesse et l'aide qu'il m'a apporté en cours de traduction: j'ai progressé grâce à lui en argot américain. :)

Mais aussi, mes relecteurs, correcteurs et conseils divers: Mister Duc, Jyann 'Clix' Mastan et Pierre Barbisan.

“Certaines images © 2003–2004 www.clipart.com”