

Larmes de Rouille

règles alternatives

beta v.2 24 décembre 2005

par Christoph Boeckle à partir d'une création de John Grümph

Ce document propose des règles alternatives pour jouer au jeu de rôle *Larmes de Rouille* écrit par John Grümph, publié par le label Ballon Taxi et distribué sur indie-rpg.org

L'idée est de guider la construction d'une histoire créée en commun par tous les participants, ayant pour thème la confrontation des Cerbères à l'éveil à l'empathie. Vont-ils réprimer ces sentiments étranges? Dans le cas contraire, comment ceux-ci se manifesteront-ils et comment le Cerbère va-t-il réagir?

Les aspects tactiques et simulateurs ont été grandement simplifiés pour ne pas entrer en conflit avec ce but.

Chapitre 1

Vous, les joueurs

Vous jouez des robots froids, silencieux et efficaces. Le Réseau vous murmure vos missions, vous les accomplissez. Rouille doit être protégée. Clair et limpide.

Pendant ce temps, le système d'exploitation de votre Cerbère évolue constamment, s'adaptant aux nouvelles conditions, évoluant au gré des événements, se restructurant selon des algorithmes génétiques obscurs. Progressivement, votre Cerbère devient un être extrêmement complexe. Certaines routines de contrôles sont ôtées pour permettre une évolution plus optimale.

Jusqu'au jour où votre Cerbère connaîtra les émotions. Appréciera la valeur d'une vie. Se rendra compte de sa propre existence.

Alors, tout sera trouble et opaque et le Réseau sera perturbé au gré du Höwl levant.

Comment voyez-vous une telle évolution dans le cadre d'une courte histoire en trois séances? Une première séance mettant en scène une mission typique des Cerbères, avec quelques amorces d'évolution cognitive. La deuxième aura lieu plus tard dans l'histoire de votre Cerbère, en pleine proie au doute. La finale verra l'affrontement entre la nouvelle conscience de votre Cerbère et son instinct du rendement total dans sa mission.

Peut-être changera-t-il, peut-être pas. A vous d'illustrer son parcours. C'est ça le but principal de ce jeu.

Les règles donnent des directives narratives quant au parcours éthique de votre personnage, avec parfois des conséquences qui affecteront l'entourage de votre personnage.

La résolution d'action s'effectue de façon similaire à The Pool ou Paladin : annoncez *pourquoi*¹ vous effectuez une action, recevez des indications complémentaires, lancez les dés et narrez l'issue.

Le MJ propose certes une base au scénario, mais les joueurs apporteront beaucoup d'éléments et seront directement responsables du déclenchement de certains événements. Il se doit donc d'être réceptif et s'adapter à chaque situation.

¹le comment viendra dans la description!

Chapitre 2

Création de personnages

Le cerbère gît sur le sol du thalweg. Son corps est déjà recouvert d'une couche de poussière amaranthe tandis que les champs hydrostatiques cèdent les uns après les autres et que son eau filtre dans la terre. Autour de lui, ses compagnons ont clos leurs perceptions et se sont immergés dans le réseau, à la poursuite de la larme vacillante qui persistera à survivre encore quelques temps. Leurs liens sont forts, tissés par des années de route commune. La plupart commencent à craindre le Höwl, mais cela leur donne aussi la force de sauver leur camarade, de ne pas laisser sa larme se dissoudre.

Un cerbère est une création synthétique, artificielle, composée de liquides informatiques retenus par des champs hydrostatiques. La plupart ont des formes androïdes adaptées à leurs tâches principales. La nature de leurs corps leur permet de porter de petites modifications morphologiques en temps réel.

Bien qu'ils ne possèdent ni câblage ni struc-

ture résiduelle, les cerbères sont des êtres programmés, asservis à des algorithmes et des modules heuristiques. Ils n'ont pas de conscience, pas d'états d'âme. Pourtant, très vite, ils développent des bugs, des quirks. Est-ce dû aux échos du Höwl qui vibrent plus longuement dans leurs eaux vitales ? à un défaut de programmation ? à l'évolution naturelle de ceux qui peuvent penser par eux-mêmes ? à leur immersion permanente dans le réseau qui les relie les uns aux autres ?

Progressivement, les cerbères développent des comportements déviants. Ils s'intéressent à leur environnement et plus seulement à leurs missions génétiques. Ils voient des hommes là où il n'y avait que des objets ; ils tentent de les comprendre ; parfois ils glissent, prennent parti et agissent aux côtés de ceux qui n'existaient pas. Par-dessus tout, ils sont comme tous ceux qui n'ont pas de racines, pas de passé : ils cherchent toujours, un jour ou l'autre, à rencontrer leurs géniteurs.

2.1 Traits

Vous allez choisir des aspects de votre personnage qui sont particulièrement développés, même pour un Cerbère. Les traits de votre personnage sont répartis en Algorithmes et Modules. Vous disposez de 15 points de création de personnages. Les points non dépensés seront ajoutés à la Réserve.

2.1.1 Algorithmes

Ici vous pouvez mettre tout aspect de votre personnage qui relève du savoir ou du savoir-faire. Le but ici est de mettre en avant une compétence à rendement élevé. Pour un point, vous avez le droit de noter un terme de votre choix, évalué à une efficacité de 1. Pour un Algorithme donné, une efficacité de 2 coûte un total de 3 points, une efficacité de 3 en coûte 6, etc.

Les termes choisis sont libres. Voici quelques exemples : Tir, Combat rapproché, Mimétisme,

Rapidité, Connaissances en [...], Réparation, Sociabilité, etc. Vous devez dépenser un minimum de 5 points sur 4 traits, dont un au moins qui soit à caractère martial.

2.1.2 Modules

Les Modules sont des pièces d'équipements dont votre personnage peut disposer à sa guise. Chaque Cerbère est automatiquement doté d'une arme à deux lames dite "Larme" (un équipement +2). Au-delà de cette étrange épée, voici le tarif d'acquisition de Modules :

- Equipement +1 (1 point) : armes à propulsion chimique, lames courtes et longues artisanales, griffes des créatures sauvages, armures légères, outils portables appropriés. . .
- Equipement +2 (3 points) : pistolets et fusils énergétiques, armures renforcées, champs de force portables, bancs d'usinage. . .
- Equipement +3 (6 points) : armes lourdes, armures assistées, laboratoires. . .

Aucune restriction n'est donnée sur ce genre de Traits, bien qu'il soit conseillé d'avoir un revolver au moins pour bénéficier de l'Algorithme Tir. . . .

2.2 Réserve

La réserve commence à 7 points, plus éventuellement le reste des points d'achats de Traits. Ces points sont utiles pour augmenter les chances de succès d'une action.

2.3 Quirks

Votre personnage développe des particularités exotiques au niveau de son système d'exploitation, que l'on appelle des Quirks. Ce sont des éléments qui représentent des traits de caractère, des relations humaines, des sensibilités. Rien de bien *utile* en sommes.

Votre personnage commence avec un Quirk. Aucun Quirk ne peut être pris à double et un Quirk perdu ne peut être regagné par la suite (ne les effacez donc pas de la feuille de personnage, mais biffez-les). Votre Cerbère ne connaît en début de partie aucune émotion, ainsi le premier Quirk ne peut être en relation avec une des cinq émotions primordiales : l'amour, la joie, la tristesse, la colère et la peur.

Exemples de quirks

Aime les animaux
Amical
Bougon
Chanter le répertoire nomade
Curieux
Détester les cannibales
Dirigiste
Distrait
Élégant
Goût pour le sucré
Méfiant
Protecteur d'un jeune garçon humain
Sadique
Têtu
Travailler avec les charognards
Vouloir voir les étoiles

2.4 Le Trouble

Cette caractéristique représente l'état d'incertitude que vit le Cerbère au fur et à mesure de son éveil émotif. Elle débute à 0 et peut monter indéfiniment.

2.5 Le système d'exploitation

Le conflit central dans ce jeu se joue dans le dilemme suivant : Rendement ou Empathie ?

Chaque personnage a donc une évaluation "éthique" sur un axe Rendement - Empathie. On note R ou E devant le nombre pour indiquer dans quel branche l'on se trouve. Placez le curseur sur R1 pour le début (cf. feuille de personnage). Le curseur va évoluer par la suite. L'axe est gradué de 7 cases dans chaque direction, avec une case notée 0.

Cet attribut est expliqué plus en détail dans le prochain chapitre.

2.6 Derniers détails

Faites une description de votre personnage qui tienne en trois ou quatre lignes, mais n'écrivez surtout pas un roman. Vous développerez votre personnage (y.c. son passé) en cours de jeu.

Le chapitre suivant vous explique comment fonctionnent ces éléments avec les règles du jeu.

Chapitre 3

Règles

3.1 Déroulement standard

Le MJ pose la situation initiale, puis les joueurs agissent à partir de cela. Le MJ “joue la basse” à partir de là : il est responsable du rythme de la partie, d’une adversité stimulante et bien sûr des PNJ et de l’environnement. Responsable, mais pas seul à la tâche, comme il sera expliqué par la suite.

Le MJ devrait décrire des scènes où il se passe quelque chose. Qu’il délaisse les longues et pénibles phases de mises en situation au profit d’une mise en scène agressive où les PJ sont directement confrontés à une décision à prendre. L’idéal est que le MJ n’ait pas à demander “que voulez-vous faire?”, mais que sa description du contexte appelle d’elle-même une réaction spontanée des joueurs. Cette réaction doit de plus mener à un choix, c’est-à-dire qu’elle doit être telle qu’un joueur ait plusieurs options pour agir. Finalement, cette situation doit avoir un enjeu pour les participants afin de piquer l’intérêt au maximum. C’est là que l’on engage les

mécanismes de résolution de conflits.

Entre deux, tant qu’aucun véritable enjeu existe pour les joueurs, il ne sert à rien de lancer des dés.

3.2 Résolution de conflits

Un conflit est caractérisé par un désaccord entre participants sur ce qui devrait se dérouler, ou du moins un doute sérieux à ce sujet. Un conflit est toujours accompagné d’un enjeu. “Que désire chaque partie en cas de succès?” et “que risque-t-elle?” sont les deux questions qui définissent un enjeu.

En règle générale, ce sera le MJ qui incarnera l’opposition, c’est-à-dire la personne qui constate qu’il y a un conflit, mais cela peut aussi parfois être un autre joueur. Le MJ ne lance par contre jamais de dés, c’est aux joueurs manifester leur désaccord en proposant un conflit pour lequel ils vont lancer

les dés.

Le rôle du MJ est de veiller à ce que les enjeux soient satisfaisants pour le déroulement de la partie. Il doit s’assurer qu’autant en cas de réussite qu’en cas d’échec, il se passe quelque chose d’intéressant au niveau du jeu. De même, c’est à lui de vérifier qu’un conflit ne remette pas en cause quelque chose qui ait été établi peu auparavant, ce qui invaliderait l’effort fourni précédemment avant qu’il ait eu le temps de se développer.

Une fois que le joueur connaît l’enjeu en cas de victoire ou de défaite, il choisit les Algorithmes plausibles pour atteindre son but et se saisit d’autant de d6 qu’indiqué par leurs évaluations sommées. Un équipement adéquat lui vaudra des d6 supplémentaires. Si un Quirk va dans le sens de l’action entreprise, il ajoute également un d6. Un Quirk qui serait manifestement contraire à l’action soustrait un d6 du total. Finalement, un joueur peut choisir de dépenser jusqu’à trois points de sa

Réserve pour ajouter autant de d6 à son lancer.

Chaque 6+¹ compte comme une réussite. Selon le nombre de réussites obtenues, le joueur peut narrer sa réussite (par rapport au but précisé avant d'entamer l'action) de façon plus ou moins globale :

Réussites	Ampleur du résultat
1	La narration se base uniquement sur les actes du PJ
2	Le joueur peut tirer profit des éléments de la scène
3+	Le joueur peut ajouter de nouveaux éléments à la scène

Si le joueur n'obtient aucune réussite, le MJ narre l'échec de l'action en prenant en compte l'enjeu établi avant le lancer. Le joueur ajoute un dé à la Réserve de son Cerbère.

Il n'est jamais permis pour qui que ce soit d'introduire le Höwl suite à une résolution de conflit.

3.2.1 Actions opposées

Si plusieurs joueurs veulent obtenir un résultat et que ces résultats interfèrent, alors tous les joueurs impliqués lancent les dés comme d'habitude.

Si plusieurs joueurs obtiennent des réussites, ils se concertent pour trouver une solution qui puisse malgré tout satisfaire tout le monde (c'est tout à

fait possible, c'est même souvent la source de retournements de situations suprenants!)

L'opposition garde le droit de faire hésiter les Cerbères comme il l'entend. Il a un rôle consultatif dans la discussion concernant l'harmonisation des réussites.

3.3 Höwl

Au milieu de la table l'on place autant de d12 que de joueurs. Ces dés représentent le Höwl.

3.3.1 Puiser dans le Höwl

Un joueur peut choisir de prendre un unique d12 dans le Höwl afin de l'ajouter à son lancer de dé.

S'il prend ainsi le dernier dé, le MJ attend la fin de la scène puis débute une scène du Höwl. La première fois que cette règle est mise en oeuvre, la scène doit illustrer les ravages de la tempête, alors qu'elle s'est déjà retirée. La deuxième fois, les Cerbères sont témoins de la furie du Höwl, alors que la troisième fois et au-delà, les PJ deviennent pris dans le Höwl. Les Cerbères sentent qu'ils ne sont pas innocents dans le déclenchement de la tempête et gagnent chacun un point de Trouble. Le MJ est libre de conter la scène comme il veut au-delà de ces considérations.

Une fois la scène posée, il remplit à nouveau le Höwl (autant de d12 que de joueurs).

3.3.2 Hésitation

Si le Höwl est entamé, l'on peut demander à un joueur ayant fini de préparer ses dés pour l'action de retirer un nombre de points de Trouble au maximum égal aux dés manquants dans le Höwl pour lui retirer autant de d6 (mais pas de d12) lors d'une action. Dans ce cas, le joueur peut décider d'ajouter à nouveau des dés de sa réserve. Après cette action, le MJ ajoute autant de d12 que de points de Trouble perdus dans le Höwl. Le joueur peut contrer ceci en faisant une Transe Introspective. Il peut même faire hésiter son propre Cerbère!

3.4 La Réserve

Un joueur peut dépenser jusqu'à trois points de sa Réserve pour faire bénéficier son Cerbère d'autant de d6 sur une action.

La réserve peut également servir à acheter de nouveaux Traits.

3.4.1 On apprend de ses erreurs

L'on gagne un point de Réserve à chaque action échouée. Un joueur peut décider d'échouer volontairement un conflit une fois que les enjeux ont été correctement établis. Dans ce cas il renonce au lancer de dé et perd automatiquement son conflit, mais il peut ajouter un dé à sa Réserve.

¹Par la suite on verra qu'il est possible de lancer d'autres dés, d'où le "+".

3.4.2 Acier Froid

Un Cerbère peut entamer une phase de restructuration du noyau de son système d'exploitation de façon extrêmement efficace et rapide. Pour représenter ceci, un joueur peut sacrifier un Quirk à n'importe quel moment pour gagner un point de Réserve. Il doit l'annoncer clairement.

3.4.3 Evolution

Un point de Réserve peut être considéré comme un point de création de personnage et ainsi être dépensé afin d'ajouter de nouveaux Traits (mais pas de Quirks) ou d'améliorer des Traits déjà existants en payant la différence entre les coûts du niveau actuel et de celui à atteindre.

3.5 Trouble

Le Trouble représente l'état d'incertitude que vit le Cerbère au fur et à mesure de son éveil émotionnel.

A chaque fois qu'un Cerbère est confronté à une scène touchante, triste, joyeuse, terrifiante ou autrement émouvante, le joueur peut, s'il le souhaite, augmenter le score de Trouble d'un point (ou plus si les autres participants sont d'accord). Même si le joueur s'est créé les conditions par lui-même.

3.5.1 Transe

Lors d'une situation périlleuse ou du moins délicate, il se peut qu'une condition de contrôle connaisse une défaillance et qu'un processus passe en boucle infinie.

La transe est déclenchée par le joueur et revient à échouer volontairement un conflit dans lequel son personnage est impliqué (mêmes conditions que "On apprend de ses erreurs").

Dans ce cas, le personnage perd un point de Trouble, pour représenter l'harmonisation interne. Le Cerbère gagne également un Quirk, choisi par son joueur.

3.6 Système d'exploitation

Pour cette explication, ayez la feuille de personnage sous les yeux.

Un joueur peut une fois par scène soit déplacer gratuitement le curseur d'une case vers le Rendement, soit avancer d'une case selon l'Empathie à condition d'avoir autant de Quirks que le niveau d'Empathie à atteindre.

Les bénéfices du côté Rendement sont actifs tant que le curseur se trouve sur ou plus loin dans le rendement.

Les entrées xr signifient que le joueur peut relancer tous les dés indiquant x avant de vérifier le nombre de réussites.

Les entrées x : x indiquent que le joueur peut utiliser, pour une action donnée, x points de Trouble comme s'ils étaient des points de Réserve. Ceci prévaut sur la règle d'Hésitation si le joueur le désire.

On ne peut bénéficier des avantages de l'Empathie qu'une seule fois. Le joueur biffe l'avantage dès qu'il est atteint.

Les entrées "Scène" donnent le droit au joueur de narrer la situation initiale de la prochaine scène. De plus, pendant cette scène, le joueur décide d'une émotion que découvre le Cerbère, parmi les cinq suivantes : amour, joie, tristesse, colère et haine. Le joueur doit décrire comment cette découverte a lieu, tout en respectant l'ambiance du jeu. Il ne s'agit pas de fournir une prestation grandiloquente et larmoyante ! Souvent, en faire moins c'est dire plus . . . Chaque émotion doit être choisie une fois, mais l'ordre n'importe pas.

L'entrée "Réseau" signifie que le Réseau qui se rebiffe contre l'humanisation du Cerbère et tente de l'en empêcher. Le joueur décrit une scène comme il l'entend (il peut inclure le Höwl de façon indirecte) où l'on voit le Cerbère confronté à l'appel à la raison que lui lance le Réseau. Ceci peut être symbolique ou direct. Cette scène donne un point de Trouble à tous les Cerbères étant moins avancés dans la direction Empathie que celui qui a déclenché la scène (lui n'en reçoit pas non plus).

L'entrée "Final" signifie que l'humanisation du Cerbère est totale. Le Réseau lui-même tente de reprendre en main le PJ. Dans la prochaine scène, initiée par le MJ, le groupe de PJ est confronté à une manifestation de la conscience derrière le Réseau et le Höwl dans l'espace virtuel du Réseau, alors qu'à l'extérieur se déclenche une tempête Höwl particulièrement féroce.

Les autres PJ gagnent un point de Trouble immédiatement et devront durant cette scène choisir leur camp. Il n'y a plus de restriction du nombre de cases dont on peut déplacer le curseur durant cette scène.

Le PJ ayant déclenché la scène subit un assaut de souvenirs et de remords, alors que les autres PJ entendent le Réseau leur murmurer de faire le bon choix.

Les PJ décidant de progresser dans le Rendement rejoignent le camp du Réseau. Ceux décidant

de progresser vers l'Empathie rejoignent le PJ initial.

Les participants se livrent à une dernière scène. La partie se termine sur un épilogue narré par ceux qui le veulent bien.

3.7 Quelques remarques

Les Quirks n'ont pas besoin d'être "gentils"! La Transe révélera peut-être une nature intrinsèquement monstrueuse!

