

Larmes de Rouille

règles alternatives

beta v.1 21 novembre 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 persos

Le cerbère gît sur le sol du thalweg. Son corps est déjà recouvert d'une couche de poussière amarrante 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 de points pour acheter les 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 deux Quirks. 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).

Exemples de quirks

Aime les animaux
Amical
Amoureux
Bougon
Chanter le répertoire nomade
Curieux
Détester les cannibales
Dirigiste
Distrait
Élégant
Goût pour le sucré
Maquillage à la Kiss
Méfiant
Protecteur d'un jeune garçon humain
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. 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. On note R ou E devant le nombre pour indiquer dans quel branche l'on se trouve.

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

2.6 Derniers détails

Une très brève description de votre personnage est conseillée, mais n'écrivez surtout pas un roman. Vous développerez votre personnage en cours de jeu (y.c. son passé).

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 en fonction de cela. Le MJ “joue la basse” à partir de là, gérant l’interaction des personnages avec l’environnement, apportant des éléments quand les joueurs s’essouffent, etc.

Tant que tout le monde est d’accord sur ce que chacun dit au sujet du déroulement des événements imaginaires, l’on se contente de vérifier l’évolution empathique du personnage, son score de Trouble de temps à autre, etc. Pas besoin de lancer de dés pour savoir si votre personnage tue le pillard si ce n’est pas essentiel à la partie. C’est un Cerbère. Et surtout, ça ralentit la partie pour rien, au risque de frustrer un joueur pour des broutilles.

3.2 Résolution de conflits

Tuer un pillard n’est pas une broutille après tout ? Alors on chope les dés !

En règle générale, ce sera le MJ qui incarnera l’opposition, c’est-à-dire la personne qui demande à passer par le système de règles pour décider du résultat d’une action, mais cela peut aussi parfois être un autre joueur. Les règles sont sensiblement les mêmes.

Celui à l’origine de l’acte offensant commence par préciser quelle est la finalité de l’acte de son personnage. On ne s’intéresse pas encore à la manière dont sera exécutée la chose. Il choisit ensuite 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 lui coûte un d6 apporté par

d’autres moyens. Finalement, un joueur peut choisir de dépenser jusqu’à trois points de sa Réserve pour ajouter autant de d6 à son lancer.

Chaque 5+ 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	L’environnement peut également agir en faveur du PJ
3+	Le joueur peut modifier l’environnement pour sa narration

Il n’est jamais permis pour qui que ce soit d’in-

troduire le Höwl suite à une action standard.

Si le joueur n'obtient aucune réussite, le MJ narre l'échec de l'action. Le joueur ajoute un dé à la Réserve de son Cerbère.

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, ne vous en faites pas, c'est même l'occasion d'intégrer des éléments totalement surprenants).

Le MJ 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 d8 que de joueurs. Ces dés représentent le Höwl.

3.3.1 Puiser dans le Réseau

Un joueur peut choisir de prendre un unique d8 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.

Cette scène illustre les ravages de la tempête, alors qu'elle s'est déjà retirée. 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 d8 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 d8) 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 d8 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

Comme déjà vu, un joueur peut dépenser jusqu'à trois points de sa Réserve pour faire bénéficier son Cerbère d'autant de d6 sur une action.

L'on gagne un point de Réserve à chaque action échouée. Un joueur peut décider d'échouer volontairement une action que les autres avaient jugée nécessaire d'être résolue aux dés afin de gagner un dé de Réserve.

3.4.1 Rationalisation

Un joueur peut sacrifier un Quirk à n'importe quel moment pour gagner un point de Réserve. Il doit l'annoncer clairement.

3.4.2 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 introspective

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.

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.

3.5.2 Acier froid

Il est possible d'effacer un Quirk pour ôter un point de Trouble à n'importe quel moment. Ce processus est quasi-instantané et le joueur narre l'action brièvement.

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 en payant un point de Trouble avancer d'une case selon l'Empathie.

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.

Les entrées "Quirk" signifient que le Cerbère développe un nouveau Quirk, au choix de son joueur.

L'entrée "Höwl" signifie que le Höwl se lève dans la prochaine scène qui sera située chronologiquement directement après la scène courante et narrée par le MJ. Le Höwl frappe le lieu où se trouve le Cerbère. C'est le Réseau qui se rebiffe contre l'humanisation du Cerbère et tente de l'en empêcher. 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 "Höwl 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 introspective révélera peut-être une nature intrinsèquement monstrueuse!

Larmes de Rouille

alt. beta. v.1

Rendement				Empathie																							
7	<input type="checkbox"/>	$3r$		0	<input type="checkbox"/>		1	<input type="checkbox"/>	Scène	2	<input type="checkbox"/>	Quirk	3	<input type="checkbox"/>	Hôwl	4	<input type="checkbox"/>	Quirk	5	<input type="checkbox"/>	Scène	6	<input type="checkbox"/>	Quirk	7	<input type="checkbox"/>	Final

Réserve : Trouble :

Algorithmes & Modules

Quirks
