



## MOD-US Core Rule

Version Alpha

de Lendraste

Partagée le 08/02/2017



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

## 1. TABLE DES MATIERES

1.	TABLE DES MATIERES.....	2
2.	JEU DE ROLE & MOD-US.....	4
2.1.	Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ? .....	4
2.1.1.	L'univers de jeu .....	4
2.1.2.	S'évader.....	4
2.2.	Qu'est-ce que MOD-US ?.....	5
2.2.1.	Core Rules.....	5
3.	FONDATIONS DU SYSTEME.....	6
3.1.	La capacité narrative .....	6
3.1.1.	Capacités admises .....	6
3.1.2.	Briser l'équilibre.....	6
3.1.3.	Action valide .....	7
3.1.4.	L'incertitude .....	7
3.2.	Les Modules.....	7
3.2.1.	C'est quoi ce truc ? .....	7
3.2.2.	Validité des Modules.....	8
3.2.3.	Libellé d'un Module.....	8
3.2.4.	Portée et Rang.....	8
3.2.5.	Situation de l'action.....	9
3.2.6.	Score d'Action .....	9
3.2.7.	Positif, négatif, résistif ? .....	10
3.2.8.	Autres types de Modules .....	10
4.	CRÉATION D'UN PERSONNAGE.....	12
4.1.	Racontez une histoire.....	12
4.2.	Définissez les Modules .....	12
4.3.	Déterminer la Portée .....	12
4.4.	Investir l'expérience .....	13
4.4.1.	Plus ou moins costaud .....	13
4.4.2.	Simuler l'âge .....	14
5.	SYSTEME DE RESOLUTION.....	15
5.1.	Version rapide.....	15
5.2.	Version détaillée .....	15

5.2.1.	Situation, Action et Score d'Action.....	15
5.2.2.	Difficultés et Jet de Dé.....	16
5.2.3.	Résultat d'une action.....	16
5.3.	Gestion de la santé.....	17
5.3.1.	Etre blessé.....	17
5.3.2.	Etre malade.....	18
5.3.3.	Soins ordinaires et convalescence.....	19
5.3.4.	Interprétation des conditions de santé.....	20
5.4.	Gestion des confrontations.....	21
5.4.1.	Affrontement entre PJ et environnement.....	21
5.4.2.	Affrontement entre PJ et PNJ.....	23
5.4.3.	Affrontement entre PJ.....	27
5.4.4.	Affrontement entre PNJ.....	29
6.	NARRATION.....	30
6.1.	Modes de narration.....	30
6.1.1.	Narration standard.....	30
6.1.2.	Narration Séquencée.....	30
6.2.	Mécanique de la Narration Séquencée.....	30
6.2.1.	Initiative.....	31
6.2.2.	Séquence d'Action.....	31
6.2.3.	Sémantique propre.....	31
6.2.4.	Déroulement de la Narration Séquencée.....	32
7.	REGLES ANNEXES.....	35
7.1.	Gain d'expérience des PJ.....	35
7.1.1.	Règle d'investissement.....	35
7.1.2.	L'accord du MJ.....	35
7.1.3.	Limite à l'expérience.....	35
7.2.	Les Cartes d'Intervention.....	36
7.3.	Contextualisation de MOD-US.....	37
7.3.1.	Les Modules prédéfinis.....	37
7.3.2.	Construction archétypale.....	38
7.4.	Gestion du jeu par le MJ.....	39
7.4.1.	Echelle de référence, règle de base.....	39
7.4.2.	Comment évaluer les PNJ.....	40

## 2. JEU DE ROLE & MOD-US

MOD-US est un système de jeu de rôle. Pour comprendre de quoi il est question, expliquons un peu :

### 2.1. Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

Voici la question que l'on trouve dans tous les jeux de rôle ou peu s'en faut. La réponse est parfois aussi variée qu'il existe de jeux. Celle qui figure ci-après n'est pas consensuelle. La définition qui suit est celle qui correspond à la façon dont MOD-US fonctionne et non celle qui décrit l'intégralité de tous les jeux de rôle possibles et imaginables.

Un jeu de rôle, comme peut l'être un jeu motorisé par MOD-US, est un jeu de société dans lequel au moins 2 joueurs sont réunis. L'un deux est appelé Meneur de Jeu (MJ) et occupe un rôle différent des autres que l'on appelle simplement joueurs. Chacun des joueurs crée et incarne, un peu comme au théâtre, un personnage imaginaire appelé personnage-joueur (PJ), qui évolue dans un univers fictif décrit par le MJ. Le jeu se déroule par le truchement de la discussion entre le MJ et les joueurs. Les joueurs interprètent le rôle de leur PJ, parlant comme s'il était leur personnage et décrivant les actions physiques (et parfois fantastiques) de ceux-ci. Le MJ arbitre la partie, applique les règles et décrit comment l'univers et les autres personnages de cet univers, appelés personnages-non-joueur (PNJ), évoluent suite aux actions des PJ.

Le but du jeu est de faire vivre aux PJ une histoire dont ils sont les héros et de faire ressentir aux joueurs, par procuration, l'exaltation de l'aventure, le frisson du risque et la satisfaction d'avoir accompli quelque chose de grand et sortant de l'ordinaire. Le MJ, quant à lui, tire son plaisir de la construction et l'enrichissement d'un récit dont il s'efforce de faire profiter les joueurs.

#### 2.1.1. L'univers de jeu

Sous le vocable "univers de jeu" l'on désigne l'ensemble des éléments qui permettent d'appréhender, de comprendre et de faire vivre un univers fictif dans lequel des PJ pourront évoluer. A minima, l'univers de jeu requiert un bref historique, quelques éléments géographiques et architecturaux, une structure politique et socio-culturel, ainsi que d'éventuels protagonistes que les futurs PJ sont susceptibles de connaître. Le terme "univers" ne se limite toutefois pas à ce que les PJ peuvent connaître et peut englober beaucoup d'autres éléments cachés qui expliquent son fonctionnement mais qui n'ont pas forcément vocation à être découvert par les joueurs.

#### 2.1.2. S'évader

Le fait d'incarner un personnage imaginaire dans un univers fictif, ce quels que soient les points d'ancrage qu'ils ont dans notre réalité, est un moyen de sortir d'icelle. Le plaisir du jeu trouve l'essentiel de sa source dans le dépaysement, raison pour laquelle le jeu de rôle se permet d'explorer des univers fantastiques ou de science-fiction. De la même façon, c'est un outil pour s'éloigner de soi, pour incarner un personnage qui ne nous ressemble pas et qui nous offre des opportunités que nous n'aurons peut-être jamais par ailleurs. Le jeu de rôle est un voyage à plusieurs dans l'imaginaire et l'imaginaire est infini.

## 2.2. Qu'est-ce que MOD-US ?

Dans ce qui vient d'être expliqué, MOD-US n'est qu'une partie d'un jeu de rôle, ce que l'on appelle les règles et ce qui se désigne ci-après comme "le système". MOD-US ne propose pas d'univers de jeu. Il ne s'agit que d'une mécanique permettant de concevoir et de simuler l'existence de personnages-joueurs et leurs interactions avec un univers de jeu qui n'est pas décrit ici.

Pour jouer avec MOD-US, il vous faut donc concevoir et imaginer un univers de fiction. L'intérêt de ce système réside dans sa capacité d'adaptation à pratiquement n'importe quel univers de jeu. MOD-US ne donne toutefois aucun indice ni aucune règle permettant d'élaborer ledit univers, à part dans ses exemples. Il peut, en tant que tel, être qualifié de système générique. Il est toutefois aisé d'y greffer des mécanismes supplémentaires qui permettront de le contextualiser dans un univers spécifique.

### 2.2.1. Core Rules

Cette terminologie anglaise se traduit tout simplement par "règles de base". C'est le cœur de règles essentiel pour pouvoir utiliser MOD-US, si l'on excepte la dernière partie de ce document qui ne fait qu'explorer des règles annexes et complémentaires non essentielles.

## 3. FONDATIONS DU SYSTEME

MOD-US pour **MODules for Universal Storytelling** ou **Module-us**

En tant que tel, **MOD-US** ne sera pas suffisant pour jouer puisqu'il ne propose aucun contexte, aucun univers de jeu. Le système **MOD-US** repose sur deux aspects, l'un étant la narration, l'autre les modules et la mécanique de simulation.

### 3.1. La capacité narrative

La capacité narrative est avant tout une question de bon sens avant d'être une question de règles, ou disons plutôt que la règle, c'est le bon sens. Une partie de jeu de rôle est basée sur la discussion. La discussion entre les joueurs permet de forger une histoire. Une chose importe toutefois plus que les autres dans une telle discussion : *l'histoire contée par la discussion, ainsi que tous ses détails, doivent être acceptés par tous les participants.*

Si un joueur annonce "mon personnage voit dans l'obscurité", la seule condition pour que ce postulat soit vrai dans le récit est qu'il soit admis par tous les joueurs. Si certains postulats ne requièrent même pas de se mettre d'accord (comme le fait qu'un humain marche sur ses deux jambes ou respire de l'air et se noie dans l'eau), d'autres ne s'imposent pas d'eux-mêmes. Parce qu'elles sont issues d'un univers fantastique ou le surnaturel côtoie l'ordinaire, les capacités "spéciales" de certains individus découlent, certes, de ce qui est décrit dans le background qui aura été créé ou avalisé par le meneur de jeu, mais également de la décision des joueurs de l'intégrer dans leur propre imaginaire.

Cet accord est généralement tacite, les joueurs prenant pour argent comptant tout ce que le MJ leur propose. Ce contrat moral ainsi posé, les joueurs avalisent par défaut ce que le MJ leur annonce ou leur propose. Ils le considèrent comme acquis et évident dans le cadre des actions et aventures qu'ils feront commettre à leur personnage.

#### 3.1.1. Capacités admises

Quand une capacité d'un personnage est admise, les actions qu'il exécute à l'aide de cette capacité sont naturelles. Par exemple, le joueur incarnant une créature capable de respirer sous l'eau n'a pas à expliquer ni à justifier, règles à l'appui, que son personnage respire sous l'eau. C'est un fait. Il en va de même pour un personnage capable de voir dans l'obscurité. Ce qui est contestable serait qu'on ne tienne pas compte de ces capacités.

Il convient toutefois de noter *que ce n'est pas parce que le personnage dispose d'une capacité qu'il est forcément capable de réussir une action qui emploie une telle capacité.* Par exemple, une créature qui voit dans l'obscurité ne verra pas forcément quelque chose qui est caché. Elle aura plus de chance de trouver quelque chose ou quelqu'un de caché qu'une créature qui ne voit pas dans l'obscurité, mais elle n'a pas l'assurance de mettre la main dessus.

#### 3.1.2. Briser l'équilibre

Par ce principe fondateur, **MOD-US** tend à briser la volonté d'équilibrage sur laquelle sont bâtis nombre de systèmes de jeu. Contrairement à l'approche la plus couramment répandue, les capacités des personnages ne peuvent pas être décorréélées de leur contexte. Rien dans la définition d'un

personnage n'exprime directement les chances de celui-ci d'accomplir telle ou telle action. Il n'existe donc pas une chance absolue pour le personnage d'escalader un mur, de porter un coup d'épée, de toucher une cible avec son arc ou de lancer un sort. Chacune de ces actions sont examinées dans leur contexte et en fonction des expériences et capacités du personnage.

C'est pour cela que les capacités qui avantagent certains personnages du fait de leur nature différente n'ont pas de contrepartie dans le système. Ce qui est acquis d'un point de vue narratif l'est sans coût particulier. C'est important pour la narration et la description des actions qui forment le récit. *Les capacités, à l'instar des équipements, sont des critères de faisabilité d'une action.*

### 3.1.3. Action valide

Une chose qui se vérifie très vite est la validité d'une action. Lorsque, par exemple, un joueur déclare que son personnage cherche un objet dans une pièce qui a été décrite comme totalement obscure, et que le personnage n'a pas la capacité de voir dans le noir, il est toujours opportun de préciser que cette recherche s'effectuera à tâtons. De lui-même, le joueur ne propose généralement que des actions que son personnage peut réaliser. En effet, si un joueur propose que son personnage coupe la main d'un adversaire au combat, son action ne sera valide que si le personnage possède le moyen de le faire, par exemple s'il dispose d'une arme tranchante. Par ailleurs, même si c'est le cas, le MJ peut considérer l'action comme impossible, un canif ou un couteau n'étant pas du tout apte à trancher d'un coup net un poignet. Les moyens à la disposition d'un personnage font partie intégrante du contexte d'une action et la validité de celle-ci repose essentiellement sur ceux-ci.

### 3.1.4. L'incertitude

Ce qui n'est pas évident est incertain... Et ceci est une évidence. Plus sérieusement, lorsque ni le MJ, ni les autres joueurs, ne peuvent, par le récit et le bon sens, reconnaître qu'une action est ou non un succès, c'est l'incertitude. Le système de jeu propose alors de résoudre cette incertitude. C'est là qu'entrent en jeu les Modules et éventuellement les dés.

## 3.2. Les Modules

Nœud primordial de **MOD-US**, la compréhension de ce qu'est un **Module** et de comment s'en servir est le nerf de la guerre de la simulation.

### 3.2.1. C'est quoi ce truc ?

Un **Module** peut représenter beaucoup de chose à la fois mais, dans son appellation et sa nature, il qualifie un ensemble de faits, d'expériences et de connaissances que le personnage a vécus, menées et apprises. Lors de la création d'un personnage, le joueur va créer lui-même les **Modules** qui représentent le mieux son personnage. On peut certes établir une liste prédéfinie de **Modules** qui pourrait constituer un catalogue dans lequel puiser les éléments de son personnage et c'est l'objet des archétypes qui sont abordés dans les règles annexes. L'idéal est de trouver ce qui, dans le background du personnage, constitue l'essence de ses **Modules**. C'est la méthode la plus simple et la plus fidèle qui soit au personnage.

### 3.2.2. Validité des Modules

Décider de la validité d'un **Module** peut s'avérer délicat, voire arbitraire. Toutefois, si on s'en tient à une approche rigoureuse, certaines définitions sortiront naturellement du lot. En fait, il est assez rare qu'une idée de **Module** ne puisse appartenir à cette catégorie.

### 3.2.3. Libellé d'un Module

L'explication complète d'un **Module** peut être longue et fastidieuse à mettre en œuvre. On lui préférera au contraire une description succincte et suffisamment claire qui constituera son libellé. Par exemple, si l'on crée le **Module** "*Fort*" pour quelqu'un dont la force est suffisamment exceptionnelle pour être soulignée, on n'a pas besoin d'être plus explicite. De la même manière, on comprendra aisément ce que "*Chasseur*" veut dire dans le contexte de la vie du personnage sans qu'on ait besoin d'expliquer les connaissances que cela représente, les environnements dans lesquels cela s'exerce, les armes et les pratiques qui y sont associés, etc.. Dès lors que l'on réduit le champ d'intervention d'un **Module**, il faut le préciser. Si le personnage n'a jamais chassé qu'un type de gibier, d'une unique manière, dans une région en particulier, son **Module** deviendra quelque chose comme "*Chasseur de perdrix au collet dans la forêt d'Orléans*".

### 3.2.4. Portée et Rang

Un **Module**, une fois défini, doit être évalué. Deux valeurs sont associées à ce **Module**, l'une est la **Portée**, l'autre le **Rang**.

La **Portée** d'un **Module** est une valeur numérique sur une plage située entre 1 et 5, représentant sa nature spécifique ou générique. Un **Module** couvrant une expérience, un fait ou une connaissance lié au personnage, se limite à un cadre, un contexte. La **Portée** est le reflet de l'étendue de ce contexte. **Plus un contexte est réduit et spécifique, plus la Portée est basse. Au contraire, plus le contexte est vaste et générique, plus la Portée est haute.** Par exemple, le **Module** "*Chasseur de perdrix au collet dans la forêt d'Orléans*" est très spécifique. A contrario, le **Module** "*Chasseur*" est très générique. Ces **Modules** seraient respectivement notés 1 et 5 en **Portée**.

Définir une **Portée** intermédiaire (2, 3 ou 4) est autant une question de bon sens que de logique interne au système. Dès lors qu'on a défini les bornes d'un domaine particulier de connaissances, d'expériences ou de faits, situer la **Portée** d'un **Module** appartenant à ce domaine requiert de décomposer un peu le domaine en question. Si l'on prend le **Module** spécifique "*Chasseur de perdrix au collet dans la forêt d'Orléans*" et que l'on retire "*au collet*", on s'affranchit ici de la méthode de chasse tout en gardant la spécificité du gibier et de la région de chasse. On pourrait donc se considérer un peu moins spécifique (**Portée** 2). On le serait encore moins si on retirait "*dans la forêt d'Orléans*" ce qui représenterait alors une expérience de la chasse de la perdrix dans tout milieu où l'on trouve des perdrix (**Portée** 3). L'on pourrait aussi généraliser un peu plus en remplaçant perdrix par oiseaux, si bien qu'on aurait alors un chasseur d'oiseaux sans précision aucune de la méthode (**Portée** 4). Cet exercice met en exergue l'idée que chaque élément de spécialisation représente, en gros, un cran dans la **Portée** du domaine du **Module** considéré. Il faut toutefois garder à l'esprit que la précision et l'évaluation détaillée de chacun de ces éléments n'est d'aucun intérêt, attendu que l'échelle de **Portée** n'est pas assez graduée pour déterminer toutes les combinaisons possibles. Il convient de s'en tenir au bon sens.

Le **Rang**, quant à lui, est une valeur qui indique l'intensité de l'expérience, l'importance du fait ou la richesse de la connaissance représentée par le **Module**. Cette valeur est établie a posteriori dans la création du personnage et permet de mesurer quel sera l'impact du **Module** dans le système de résolution. Un **Rang** s'exprime par une valeur numérique de 1 à 5, 1 étant le plus faible impact, 5 le plus important. Les **Rangs** des **Modules** d'un personnage débutant (comprendre, à la création du personnage) ne peuvent pas dépasser 2. Ils peuvent être augmentés avec l'expérience mais ne pourront en aucun cas dépasser 5 (ils peuvent même être limités à 3 ou 4 selon ce que le MJ estimera le plus judicieux).

### 3.2.5. Situation de l'action

Comme cela a été dit, toute action incertaine conduit à une évaluation, par le système, de la capacité du personnage à réussir ladite action. Cette évaluation est basée sur la liste des **Modules** du personnage qui entrent en jeu dans la situation. Etablir cette liste est d'autant plus rapide que l'on maîtrise les **Modules** de son personnage et que l'on sait dire, à coup sûr, pourquoi tel ou tel **Module** est idéal dans la circonstance. Par exemple, si un personnage tente de sauter par-dessus un fossé, son joueur va déclarer que "*Pratique de l'athlétisme*", "*Entraînement régulier à la musculation*" et "*Promeneur en forêt*" va lui permettre de réaliser ce saut. Si l'on peut comprendre que la pratique de l'athlétisme et que la musculation sont de bons moyens d'accorder des chances de réussite pour franchir un fossé, la question se pose peut-être davantage sur "*Promeneur en forêt*". Sans forcément entrer dans les détails, le joueur peut justifier que les efforts sportifs de la promenade et que l'habitude de franchir quelques rues et fossés naturels font partie de cette expérience utile à ce moment.

S'il est du ressort du joueur que de fournir les **Modules** impliqués par son action, ce sera au MJ d'en valider ou non l'usage. Il pourra émettre son veto sur un choix ou accorder partiellement l'emploi d'un **Module**.

### 3.2.6. Score d'Action

**Le Score d'Action est un terme de jeu désignant une valeur qui est la somme des Rangs des Modules impliqués dans une action.** Une fois la liste des **Modules** établie, le calcul du **Score d'Action** est une simple addition. On pourrait toutefois se retrouver à ajouter des valeurs négatives à cette somme, ce qui pourrait conduire à calculer un **Score d'Action** inférieur à 1. Dans un tel cas de figure, le **Score d'Action** final sera considéré comme égal à 1. **Un Score d'Action ne peut jamais être négatif ou nul.**

A noter que si le MJ accorde un **Module partiellement**, son **Rang** réel sera ignoré et seul 1 sera ajouté au **Score d'Action**.

Plus le **Score d'Action** est élevé, plus le personnage est compétent pour résoudre la situation. Il faudra toutefois confronter ce score à la difficulté de la tâche, elle aussi induite par la situation et le contexte. Nous reviendrons plus tard sur cet aspect. Sachez tout de même évaluer la valeur de votre **Score d'Action** dans l'échelle suivante :

- **0** : tâche évidente
- **2** : tâche aisée
- **4** : tâche moyenne
- **6** : tâche difficile

- **8** : tâche très difficile
- **10** : tâche extrêmement difficile
- **12** : tâche quasiment impossible

### 3.2.7. Positif, négatif, résistif ?

Les **Modules** sont classés en trois catégories majeures. La catégorie la plus usitée est celle des **Modules positifs**. Les deux autres sont accessoires voire inexistantes selon les cas.

1. Un **Module positif** représente un fait, une expérience ou une connaissance positive pour le personnage. A savoir qu'elle enrichit son existence, lui procure une certaine compétence dans divers domaines et participe à l'accomplissement des actions du personnage en augmentant ses chances de réussite. Le **Rang** d'un **Module positif** est ajouté au **Score d'Action**. Par convention, on notera la **Portée** et le **Rang** d'un **Module positif** avec une valeur positive (le symbole +, comme en mathématique, n'est pas obligatoire).
2. Un **Module négatif** est un fait, une expérience ou une lacune marquante et négative dans la vie du personnage. Il peut s'agir d'une tare, d'un défaut physique ou psychologique, d'une situation sociale ou culturelle dégradée, etc.. Le **Module négatif** est une entrave dans la majeure partie des cas et affaiblit les chances d'un personnage. Le **Module négatif** a un impact négatif sur les chances de réussite d'une action. Le **Rang** d'un **Module négatif** est retranché du **Score d'Action** (ou alors exprimé par une valeur négative, auquel cas il est additionné). Par convention, on notera la **Portée** et le **Rang** d'un **Module négatif** d'une valeur négative pour l'identifier comme tel.
3. Un **Module résistif** est un **Module positif** particulier qui représente une capacité donnée à contrecarrer des situations négatives. Un **Module résistif** n'est d'aucune utilité dans l'absolu, n'existant que pour s'ériger comme rempart face aux déconvenues du personnage lesquelles se traduisent, dans le système, par des **Modules négatifs** temporaires. Dans quelques rares cas, le **Module résistif** peut se comporter comme un **Module positif** classique, mais dans la plupart des cas, il a pour fonction d'absorber les **Rangs** des **Modules négatifs** qui entrent en jeu dans une action, jusqu'à concurrence de son propre rang. Par convention, on notera la **Portée** d'un **Module résistif** d'une valeur positive précédée par un astérisque (\*).

La notation complète conseillée d'un module est de la forme :

- *<Libellé du module>* (*<symbole +/-/\*>**<Portée>*) : *<Rang>*

Par exemple :

- *Chasseur d'oiseaux (4)* : 3 (**Module positif** de **Portée** 4, développé au **Rang** 3)
- *Handicap moteur aux jambes (-5)* : -1 (**Module négatif** de **Portée** 5, développé au **Rang** 1)
- *Résistance à la douleur (\*5)* : 2 (**Module résistif** de **Portée** 5, développé au **Rang** 2)

### 3.2.8. Autres types de Modules

De manière optionnelle, **MOD-US** propose de considérer deux autres sous-types de **Modules**. A savoir :

- **Module amovible** : le **Module amovible** est un **Module** positif, négatif ou résistif qui n'est pas directement lié à la personne mais au contexte. Cela reste un **Module** à part entière et le personnage peut, a priori, y développer de l'expérience, mais il est détaché par rapport au personnage et son utilisation dépend d'une condition. A noter que, sur le principe, le qualificatif « amovible » est inutile, cette désignation n'ayant pour but que de statuer sur la fonction contextuelle du **Module** alors que tout **Module** doit être évalué contextuellement. Par exemple, un personnage peut développer une affinité dans l'usage d'un objet en particulier, un objet qu'il chérie par-dessus tout et qu'il améliore ou personnalise au gré de sa fantaisie. *Ce peut être le cas de Sasha, la Hache de Bataille porte-bonheur de Grundkar dont il ne se sépare jamais, ou du célèbre pistolet à 7 coups de Lucky Luke dont Phil Defer fait les frais.* Dans ces deux cas, le personnage disposera d'un **Module amovible** expliquant l'histoire et la relation que l'objet et le personnage entretiennent, étant entendu que cette relation n'a d'effet sur l'action que si l'objet est effectivement en possession du personnage à cet instant.
- **Module prédéfini** : un **Module prédéfini** est un **Module** positif, négatif ou résistif qui est lié à l'univers de jeu. Le personnage peut se définir à partir de **Modules** entièrement construits à partir de son background, ou pioché dans une bibliothèque de **Modules** qui sont représentatifs d'un concept ou d'un élément de l'univers dans lequel le personnage évolue, servant ainsi de référence à tous les personnages créés dans cet univers. Ce genre de **Module** n'est absolument pas nécessaire pour qualifier le personnage sauf si des règles de jeu supplémentaires sont bâties dessus. Ce pourrait être le cas, par exemple, de compétences et de techniques liées à la manipulation d'une forme de magie ou de science propre à cet univers. Les **Modules prédéfinis** sont plus largement évoqués dans les règles annexes.

## 4. CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Ci-dessous est décrite la méthode conseillée pour définir un personnage-joueur dans le système **MOD-US**. Elle n'est pas la seule et ne sera probablement pas celle employée par les joueurs optimiseurs et ceux qui recherchent un certain potentiel dans un ou plusieurs domaines précis. L'approche qui suit a cependant l'avantage d'être assez didactique et de mener à un résultat qui, à défaut d'être "performant" selon les critères de certains rôlistes, se rapprochera au mieux de la narration.

### 4.1. Racontez une histoire

Votre personnage est né et a vécu un certain nombre d'années. Qu'a-t-il fait de cette période de sa vie ? De quels avantages la nature l'a doté ? Quels sont les défauts qui ont une incidence notable sur son existence ? Racontez-le. C'est par son histoire, par son vécu, par son cursus, que le personnage se définit. **Les Modules, après tout, ne sont que le reflet de ce background historique.** Si vous partez dans l'idée que votre personnage doit être capable d'accomplir tel ou tel exploit, interrogez-vous sur ce qui l'a mené à développer un tel talent. Contrairement à la plupart des jeux de rôle où l'on cherche avant tout à savoir ce qu'un personnage peut faire pour savoir qui il est, cette méthode de création aborde le problème à l'inverse. Définir qui il est nous permettra de savoir ce qu'il peut faire bien plus aisément.

### 4.2. Définissez les Modules

Une phrase entière participant au background du personnage peut devenir un **Module** en tant que tel. C'est une solution simple pour ne pas avoir à se casser la tête dans la création d'un libellé pertinent même si cela risque fort de générer des libellés trop long. Mais par exemple, si l'histoire d'un personnage décrit comme "*c'était un mauvais élève à l'école*", "*Mauvais élève à l'école*" porte en lui l'essence d'un **Module négatif**. Si l'on dit "*Douée pour le sport, Lydia s'entraînait tous les jours tant à la course à pied qu'au volley-ball qu'elle appréciait beaucoup.*", il est possible de dégager un seul module représentatif de ce pan d'histoire ("*Entraînée à la course et au volley ball*"), ou plusieurs ("*Douée pour le sport*", "*Entraînée quotidiennement*", "*Pratique de la course à pied*", "*Pratique du volley-ball*") pour lui permettre de développer une compétence accrue par les combinaisons possibles de **Modules**.

Il convient de garder à l'esprit qu'il faut être parcimonieux en **Modules**. La raison n'est pas tant la complexité que le fait que le système à ses limites et qu'un personnage, à la création, ne peut clairement pas être compétent dans tous les domaines. Même si un **Module** est légitime pour représenter le personnage, s'il ne peut être développé à la hauteur de ce qu'on recherche pour le personnage, il est alors inutile.

### 4.3. Déterminer la Portée

Chaque Module listé doit avoir sa propre **Portée**. Pour savoir de quoi il retourne, je vous renvoie à l'explication ci-dessus. Ce travail sera peut-être évident pour certains **Modules** pour lesquels le caractère spécifique ou générique le catégorise d'office sur les bornes de l'échelle. Il le sera moins sur les **Portées** intermédiaires. Ce travail est toutefois essentiel pour calibrer l'ensemble du personnage.

## 4.4. Investir l'expérience

Un personnage dispose, à la création de **40 points d'expérience**. Ces points sont investis exclusivement dans les **Modules** pour augmenter les **Rangs** de ceux-ci. Le principe est simple, **l'acquisition d'un Rang dans un Module coûte un nombre de point d'expérience égal à sa Portée**. Par exemple, pour acheter un **Rang** dans le **Module** “*Chasseur (5)*” il en coûtera 5 points d'expérience et pour acheter 2 **Rangs** dans le **Module** “*Pratique de la course à pied (1)*” il en coûtera 2 points d'expérience.

A noter que de donner un **Rang** à un **Module** ayant une portée négative rapportera des points d'expérience au lieu d'en coûter. De base, l'on suggère de ne pas dépasser la limite de 10 points d'expérience ainsi gagné. Au final, la somme des points rapportés et consommés fera de toute façon 40 (composé au plus de 50 points investis dans des **Modules positifs** et 10 points investis dans des **Modules négatifs**).

Au plus 2 **Rangs** de chaque **Module** d'un personnage peuvent être achetés à la création. Le personnage ne pourra évoluer au-delà du **Rang 2** que lorsqu'il aura joué.

### 4.4.1. Plus ou moins costaud

Le nombre de points accordés à la création est une proposition relativement équilibrée. Elle permet de créer des personnages au-dessus de la moyenne tout à fait propre à devenir les héros d'une histoire. On peut les souhaiter plus faible, auquel cas, il faut diminuer le montant, en évitant de descendre en dessous de 25.

Il est aussi possible de proposer, d'emblée, des personnages plus évolués doté de 50 ou 60 points d'expérience, voire plus. Toutefois, ayez la présence d'esprit de les créer en 2 temps, en accordant tout d'abord 40 points pour créer des personnages respectant les limites de 2 **Rangs** maximum par **Module**, puis, d'accorder 10 ou 20 points supplémentaires. A noter que le background devrait aussi refléter cette approche, en marquant un temps d'arrêt entre l'“avant” et l'“après” création. En effet, il leur est possible de développer de nouveaux **Modules** purement liés à leurs aventures.

Ceci valant pour le cas général, il est aussi possible de fabriquer un personnage avec plus de points encore et sans forcément s'inquiéter de l'étape “post-crédation”, considérant que le nombre de points à disposition, l'expérience du personnage, est telle qu'aucune limite n'a besoin d'être gérée.

Voici une petite échelle situant les différentes possibilités :

- **25 points** : personnages très jeunes ou inférieurs à la norme (maximum de 1 Rang par Module)
- **30 points** : personnages débutant, dans la norme (maximum de 2 Rangs par Module)
- **40 points** : personnages débutant, au-dessus de la norme (maximum de 2 Rangs par Module)
- **40 + 10 points** : personnages hors norme avec un léger background aventureux (maximum de 2 Rangs par Module sur les 40 premiers points)
- **40 + 20 points** : personnages avec un bagage aventureux moyen (maximum de 2 Rangs par Module sur les 40 premiers points)
- **80 points** : personnages exceptionnels, avec un fort background aventureux ou une expérience solide dans divers domaine.

- **100 points** : personnages prodigieux, multi-compétent, particulièrement doué, voire quasiment insurpassable, c'est, en théorie, le niveau de développement à partir duquel être meilleur est difficile.

Ces niveaux sont indicatifs et n'ont de pertinence qu'au regard d'un développement de personnage cohérent et relativement optimisé. La dispersion dans des **Modules** variés ne se recoupant pas donnera lieu à un personnage moyen en tout. A noter que 100 points d'expérience ne constitue pas un maximum et que l'évolution est virtuellement illimitée.

#### 4.4.2. Simuler l'âge

L'âge n'est pas un critère significatif dans le système. Même si l'on suggère de créer des personnages jeunes qui seront naturellement dotés de peu d'expérience, le désir de créer un personnage plus ancien n'est pas contestable et ne doit pas forcément être réprimé. Si un joueur le souhaite, il peut avoir un personnage âgé. Toutefois, son background aventureux n'est pas pour autant plus développé et ce choix n'est pas la porte ouverte à un gain de points d'expérience injustifié.

Le fait de disposer d'un personnage âgé n'est, a priori, qu'une simple décision et non le résultat applicable d'une règle. Un personnage âgé, s'il est créé en même temps que le reste du groupe, ne sera donc pas avantagé d'un point de vue technique. En revanche, il le sera peut-être sur le plan narratif. En effet, un personnage âgé a vécu indéniablement plus important qu'un jeune. Ce qu'il gagne en connaissance et en sagesse, il le perd en capacité physique. Si sur le papier, le personnage âgé peut faire montre des mêmes aptitudes physiques et mentales que n'importe qui d'autre, le récit doit tenir compte tant de ce qu'il est sensé savoir avec 20 ou 30 années de plus que ses camarades, que des déficiences corporelles croissantes dont il est victime.

## 5. SYSTEME DE RESOLUTION

Le système de résolution est le cœur du mécanisme de **MOD-US**. Il est important de retenir que le **MJ** ne lance jamais de dé et que toute opposition est qualifiée par le récits ou par les conséquences des jets de dé des joueurs.

### 5.1. Version rapide

Le **MJ** décrit la situation. Le joueur impliqué décrit l'action de son personnage. Si le résultat de l'action est incertain, le système de résolution est sollicité pour décider de ses conséquences. Le joueur calcule un **Score d'Action** qui est la somme des **Rangs** des **Modules** impliqués dans l'action. Le **MJ** indique la difficulté sous la forme d'un dé à lancer. Si le résultat de ce dé ne peut pas dépasser le **Score d'Action**, alors il est inutile de le lancer, l'action est une réussite automatique. Si le résultat de ce dé peut dépasser le **Score d'Action** alors le dé est lancé par le joueur. L'action est une réussite si le résultat du dé est inférieur ou égal au **Score d'Action**, sinon c'est un échec.

### 5.2. Version détaillée

Des questions peuvent éventuellement se poser à la lecture de cette version rapide du système de résolution. Ce qui suit se propose de répondre aux plus évidentes.

#### 5.2.1. Situation, Action et Score d'Action

La situation décrite par le **MJ** doit être suffisamment claire et détaillée pour permettre tant au joueur qu'au **MJ** de statuer sur les capacités du personnage à la gérer. Ce que le joueur décrit ensuite est l'**Action** du personnage dans le contexte de la situation. A moins que la chose ne soit évidente (sauter dans une barque, courir sur un terrain plat, faire cuire des pâtes, etc.), le **MJ** et le joueur peuvent se mettre d'accord (ou le **MJ** l'imposer) sur le fait que le personnage peut ne pas être en mesure d'accomplir l'action décrite. Cette incertitude repose sur le bon sens et la connaissance de l'un (le **MJ**) et de l'autre (le joueur) sur le contexte et le personnage.

Si le bon sens fait dire que le personnage pourrait tout à fait échouer dans son action, alors le **MJ** demande au joueur son **Score d'Action**. Ce dernier est un calcul qui découle d'une prise de décision la plus rapide possible sur la question suivante : *quels sont les Modules du personnage entrant en jeu dans la situation présentée ?* Il s'agit pour le joueur de lister rapidement ses **Modules** les plus pertinents et d'avoir en tête une justification pour chacun d'eux.

Le **MJ** peut rejeter la sélection d'un ou plusieurs **Modules** s'ils paraissent ne pas convenir. Il doit toutefois s'incliner devant une argumentation sensée et plébiscitée par les autres joueurs en cas de besoin. Une fois d'accord sur les **Modules** sélectionnés, le joueur fait la somme des **Rangs** de ces **Modules** : cela constitue le **Score d'Action**.

##### 5.2.1.1. Collaboration entre PJ et entre PJ et PNJ

Les **PJ** peuvent, dans différentes situations, tenter de collaborer pour résoudre un problème ou réaliser une action. Par exemple, ils peuvent unir leurs efforts pour soulever une herse, confronter leurs connaissances sur un sujet pour en déduire des faits nouveaux, attaquer de concert un ennemi

puissant, etc.. Chaque fois d'un groupe de PJ ou de PJ et de PNJ est en mesure de conjuguer ainsi ses talents, le calcul du **Score d'Action** diffère un peu.

Il faut choisir un **PJ référent**, le leader de l'action (généralement celui qui a le plus haut **Score d'Action** seul dans la résolution). Son **Score d'Action** va servir de base. A ce score, on ajoute autant de point que chaque **PJ** participant dispose de **Modules** concernés par l'action, ce *quels que soient les Rangs de ces Modules*. Les **PNJ** participent un peu de la même façon à hauteur de 1 à 3 points par **PNJ**, ce nombre étant évalué par le **MJ** pour chacun d'eux (en gros 1 correspond à un **PNJ** peu doué, 2 à un **PNJ** doué et 3 à un **PNJ** très doué pour l'action tentée). Le score final sera le **Score d'Action** à comparer à la difficulté.

### 5.2.2. Difficultés et Jet de Dé

Dans **MOD-US**, le **MJ** évalue la difficulté de réaliser l'action sous la forme d'un dé. Plus le dé a de faces, plus la difficulté est grande. Il faut garder à l'esprit qu'il n'existe pas d'échelle de difficulté absolue. A chaque fois que le **MJ** doit donner la difficulté d'une action, **il s'agit toujours de la difficulté de CETTE action pour CE personnage dans CE contexte**. En revanche, elle se situe systématiquement dans l'échelle suivante :

- **D0** : évident (le Dé à 0 face ne se lance évidemment pas, c'est un dé symbolique)
- **D2** : facile
- **D4** : moyen
- **D6** : difficile
- **D8** : très difficile
- **D10** : particulièrement difficile
- **D12** : quasiment impossible

Une difficulté peut être ajustée par des critères objectifs ou subjectifs et donc, après les avoir fixés, être réajustée vers une difficultés supérieure ou inférieure. Les dés de difficulté varient toujours de 2 en 2, mais monter au-delà du **D12** et annoncer un **D14** ou un **D16** rend l'action tout simplement irréalisable, sauf si le **Score d'Action** du personnage est supérieur ou égal au montant maximum de ce dé. Certes, pas plus que le **D0**, le **D14** ou **D16** n'existent, mais ceux-ci sont virtuellement comparés au **Score d'Action** malgré tout. Si le **Score d'Action** est inférieur au maximum d'un dé supérieur au **D12**, alors l'action est simplement impossible et échoue obligatoirement.

Un personnage peut avoir conscience de la difficulté des actions qu'il tente avant de les tenter. S'il peut se targuer de posséder une telle expérience le **MJ** l'indiquera au joueur lorsqu'il décrira son action afin qu'il puisse prendre la décision de tenter ou non l'action. Dans le cas contraire, le **MJ** annonce une difficulté ferme et l'action est résolue sans autre tergiversation.

### 5.2.3. Résultat d'une action

**Une action décrite entraîne un résultat binaire : soit l'action est une réussite, soit c'est un échec.** Selon la difficulté, l'échec est soit sans conséquence, soit entraîne une réponse particulière dans le récit. **Les difficultés de D0 à D4 sont sans conséquence.** Autrement dit, le personnage maîtrise suffisamment bien son sujet pour minimiser les risques et obtenir soit un succès, soit un statu quo.

**Les difficultés de D6 à D12 entraînent une conséquence généralement néfaste en cas d'échec.** Plus le dé est important, plus les enjeux narratifs le sont également. Ces conséquences sont évaluées par le **MJ** en fonction du contexte de telle sorte à créer un rebondissement dans la narration. **Le caractère néfaste d'une conséquence non maîtrisée ne doit pas être une sanction punitive mais une possibilité pour enrichir le récit.** Cet enrichissement se fera, certes, aux dépens du personnage, mais est susceptible de générer une situation plus attrayante et surtout plus tendue. Il convient de noter que le rapport direct du rebondissement narratif avec la situation peut être ténu, voire inexistant. Si l'échec de l'action tentée ne peut être détournée en une conséquence directe, le **MJ** est libre d'introduire n'importe quel évènement dans le contexte produisant le même niveau de rebondissement.

Exemple : un amateur tente de crocheter la serrure d'une porte de chambre d'auberge pendant que son occupant se trouve ailleurs. Si la tâche requiert un **D6**, un échec peut signifier qu'il casse ses outils dans la serrure. Un échec au **D8** pourrait simplement alerter un occupant d'une chambre voisine mais le bruit provoqué par le témoin donne l'alerte au **PJ** lui permettant de mener une action avant d'être vu. Un échec au **D10** alerte un voisin et dans sa précipitation, le personnage se blesse et laisse tomber du sang. Un échec au **D12** fait simplement survenir un homme d'arme dans le couloir surprenant le personnage en plein travail.

### 5.3. Gestion de la santé

**La santé d'un personnage est "bonne" par défaut.** Autrement dit, à moins d'avoir des tares médicales, des maladies quelconques ou des handicaps définitifs, le personnage est, par défaut, en pleine possession de ses moyens.

#### 5.3.1. Etre blessé

Dans certaine situation, les personnages seront victimes de blessures. Résultant d'un combat ou d'un accident, la blessure est une expérience en soi. Elle entraîne de la douleur, d'une part, mais aussi des défaillances fonctionnelles du corps. Un muscle entaillé est non seulement douloureux, mais il fonctionne aussi moins bien et saigne abondamment lorsqu'il est en fonction. Les blessures sont notées sous la forme d'un descriptif et dispose d'un **Rang négatif**, exactement comme un **Module négatif**. Il n'est pas nécessaire de lui affecter une **Portée**.

Pour simplifier, les blessures ont été catégorisées de telle façon à ce qu'on sache d'emblée quel **Rang** négatif leur associer :

- **Blessure légère** : la blessure est sans gravité, mais pas sans provoquer de gêne. Il n'y a aucune conséquence médicale à long terme à moins, bien sûr, de ne pas du tout ménager la blessure. Il s'agit le plus souvent de coupure superficielle, de foulure, de fêlure, d'hématome, etc.. Les blessures légères ont un **Rang négatif** de -1.
- **Blessure sérieuse** : la blessure n'est pas trop grave mais ne peut pas être laissée sans soin. Elle handicape au point d'avoir le plus grand mal à se servir du ou des membres touchés et elle peut même gêner quelques fonctions biologiques annexe. C'est le cas d'une blessure profonde donnant lieu à une hémorragie externe, d'une fracture, d'une entorse, d'une extrémité tranchée etc.. Au-delà de gérer la douleur, il faut souvent donner une suite médicale à la blessure pour ne pas que la situation empire (perte de sang, fracture aggravée, articulation démise, etc.). Le **Rang** négatif d'une blessure sérieuse est de -2.

- **Blessure critique** : la blessure critique peut entraîner la mort dans certains cas de figure. Elle est à la fois extrêmement douloureuse et particulièrement handicapante. La perte d'un membre principal, la perforation d'un organe, une artère tranchée, une fracture ouverte, une hémorragie interne, la perte d'un œil, un traumatisme crânien, etc.. sont autant de blessure critique dont on peut se remettre avec les soins appropriés mais qui restent particulièrement handicapantes sur le moment, voire aggravante si la victime ne se ménage pas. Le **Rang** négatif d'une blessure critique est de -4.
- **Blessure mortelle** : sur le principe, une blessure mortelle est une blessure fatale. Un personnage qui la subit meurt. Toutefois, les **PJ** sont favorisés par le destin et si la blessure mortelle est fatale sans intervention, un **PJ** dispose d'un ultime sursis permettant à un tiers de lui sauver la vie s'il le peut. Une puissante magie ou une technologie avancée seront en mesure de pallier à la blessure mortelle si celle-ci n'est pas juste irréparable (la décapitation par exemple, et encore, avec des moyens hors norme même une tête tranchée peut-être gardée en vie). Généralement, un personnage blessé mortellement sombre dans l'inconscience et son avenir est entre les mains de ce qui l'entoure. S'il n'est que soigné et convalescent et non complètement remis, la blessure mortelle inflige un handicap via un **Rang** négatif de -8.

Le **Rang** négatif lié à une blessure n'intervient dans un **Score d'Action** que si la blessure gêne directement l'action, comme n'importe quel autre **Module** en somme. Les handicaps des blessures peuvent ainsi se cumuler sur une action donnée.

Un personnage ne meurt pas de ses blessures tant qu'il n'a pas subi une blessure mortelle. Cependant, le **MJ** doit décider à un moment où à un autre si une accumulation de blessures de légère à critique ne constitue pas un risque mortel pour le personnage qui se voit alors "attaqué" par les faiblesses de son propre corps. Le personnage peut, dans ce cas, avoir à faire une action pour lutter contre cette attaque.

### 5.3.2. Etre malade

Dans le même esprit que les blessures, l'état de santé est altéré par la maladie. On imagine la même classification pour les maladie que pour les blessures, si ce n'est que l'état de santé étant altéré de façon générale par une maladie, son handicap sera appliqué à toutes les actions. Les maladies se distingueront à la fois par gravité et stade. Les maladies mortelles ont plusieurs stades durant lesquels le malade peut mener une vie presque normale et d'autres durant lesquels la meilleure chose à faire pour lui est d'être alité.

Voici les catégories de maladie ou de stade de maladie que l'on peut mettre en avant :

- **Maladie bénigne, stade latent** : le personnage est victime d'un rhume, d'une gastro-entérite ou d'un accès de fièvre. Rien dont il ne puisse se remettre. Le stade latent d'une maladie plus sérieuse peut également avoir un effet pernicieux sur les capacités cognitives et physiques d'un individu. Le **Rang** négatif de cette catégorie est de -1.
- **Maladie sérieuse, stade déclaré** : le personnage est atteint par un mal plus sérieux que le rhume, mais, plus encore, il est fragilisé par son état et donc plus sensible à tout autre activité virale ou bactérienne. Une grippe légère ou toutes les formes d'atteinte virale des voies respiratoires produisent ce genre d'effet. Au stade déclaré d'une maladie plus grave, la maladie gêne significativement le malade dans toutes ses activités. Le **Rang** négatif de cette catégorie est de -2.

- **Maladie grave, stade aggravé** : le personnage est victime d'une grippe sévère, d'une fièvre intense et montre des signes évident de fièvre. Sans soins, de telles maladies conduisent à la mort. C'est aussi le cas d'une maladie mortelle ayant atteint un stade aggravé, comme la peste, ou encore la maladie d'Alzheimer dont les effets sur les capacités motrices et cérébrales sont terribles. Le **Rang** négatif de cette catégorie est de -4.
- **Maladie mortelle, stade terminal** : contrairement aux blessures mortelles dont les effets sont soit la mort immédiate, soit un sursis, une maladie mortelle dans son stade terminal est le début d'une période plus ou moins courte au terme de laquelle le malade meurt. Généralement, à moins d'un miracle, rien ne peut sauver la victime qui passe le plus clair de son temps entre délire et inconscience. Les souffrances sont perpétuelles. Quand bien même un personnage aurait assez de lucidité pour tenter quelque chose, le **Rang** négatif de cette catégorie lui infligerait un malus de -8 à toutes ses actions.

Cette règle et son application ne constitue pas un précis de science médicale. Qu'il s'agisse de l'évaluation des effets, de la maladie par elle-même ou de la durée de chaque stade d'une maladie, leur utilisation en jeu de rôle est suffisamment rare pour ne pas requérir plus de détails. Libre au **MJ** d'appliquer les malus et la durée de ceux-ci soit en fonction d'une documentation officielle, soit en suivant ce que lui inspire la narration et l'effet dramatique voulu.

### 5.3.3. Soins ordinaires et convalescence

Les soins ordinaires d'un niveau de médecine basique appliqués sur une blessure (désinfection, suture, bandage, régime vitaminé, repos) comptent essentiellement sur la force et la robustesse du patient pour se remettre lui-même. Inutile de préciser que sans disposer d'un niveau convenable de chirurgie et de médication, se remettre d'une blessure critique ou mortelle comme d'une maladie grave est extrêmement difficile.

Les actions curatives médicales sont lentes à réaliser. Cela sera d'autant plus important qu'il y a de blessures à soigner. Non seulement ça, la guérison est loin d'être instantanée et n'est, du reste, pas garantie. Un blessé qui se maintient relativement immobile et se repose et/ou dort continuellement récupérera bien plus sûrement et bien plus vite qu'un patient qui s'agite, repart en campagne et risque tout autant de saccager le travail médical que d'aggraver encore plus sa situation. Même si, en matière de soins médicaux, il est difficile de donner une durée fixe et crédible de l'intervention ainsi que le temps nécessaire à la récupération, on peut considérer les chiffres suivants à titre indicatif :

- **Blessure légère** : requiert 5 minutes de soins et 2 jours de récupération. Même si le handicap d'une blessure légère impacte toujours un patient, elle ne peut pas s'aggraver.
- **Blessure sérieuse** : requiert 30 minutes de soins + 5 minutes quotidienne et 10 jours de récupération.
- **Blessure critiques** : requiert 2 heures de soins + 15 minutes quotidienne et 1 mois de récupération.
- **Blessure mortelle** : requiert 10 heures de soins + 1 heure quotidienne et 3 mois de récupération.

Le mécanisme de soin s'articule autour d'un niveau de difficulté de référence, à savoir :

- **D4** : soin d'une blessure légère
- **D6** : soin d'une blessure sérieuse ou de toutes les blessures légères.
- **D8** : soin d'une blessure critique ou de toutes les blessures sérieuses et légères.

- **D10** : soin d'une blessure mortelle ou de toutes les blessures critiques, sérieuses et légères.

Cela suppose des conditions optimales pour procéder. Si l'environnement et la situation ne s'y prêtent pas, la difficulté pourra augmenter. Autant dire que sauver un patient d'une blessure mortelle en plein milieu d'un champ de bataille boueux sans le moindre équipement médical est une mission totalement impossible. Dans le même cas de figure, même une blessure critique sera impossible à soigner.

Des soins correctement appliqués n'ont aucune incidence immédiate sur le handicap provoqué par la blessure. Ils permettent seulement d'entamer la période de convalescence au terme de laquelle la gravité de la blessure tombe dans la catégorie inférieure, catégorie à partir de laquelle il faut attendre la durée de convalescence dans cette catégorie pour la voir encore descendre. Une blessure légère ainsi soignée disparaît purement et simplement.

A noter que le temps total de rétablissement est, en suivant ce principe, égal au temps de rétablissement de la blessure la plus grave. Par exemple si un homme a vu son œil droit crevé, c'est une blessure critique. Soigné et respectueux de sa période de convalescence, l'homme va mettre 1 mois et 12 jours à s'en remettre (1 mois pour qu'elle passe de critique à sérieuse, 10 jours pour qu'elle passe de sérieuse à légère et 2 jours de légère à plus rien). Toutes les autres blessures sérieuses ou légères qu'il pouvait avoir seront résorbées avant même que sa blessure la plus grave ne descendent dans la catégorie inférieure.

#### 5.3.3.1. Soin global

Si le médecin peut se le permettre d'un point de vue compétence et temps disponible, il peut, en une seule intervention, soigner l'intégralité des blessures d'une catégorie en prodiguant des soins de la catégorie supérieure, comme cela est indiqué plus haut dans l'échelle de difficulté des soins médicaux. Attention cependant, si un personnage est victime d'une blessure critique et d'une blessure sérieuse, le fait de le soigner pour une blessure critique ne soigne que sa blessure critique. Il faut le soigner pour une blessure mortelle pour que, à la fois, toutes les blessures et notamment la critique et la sérieuse, ne soit considérée comme soignées. Cette façon de faire ne remet pas en question le temps de convalescence, ce n'est là qu'une question de compétence pour celui qui procède à l'acte médical.

Cette façon de faire est bien plus utile si les soins réalisés sont hors normes et s'appuient sur de hautes capacités magiques ou un haut degré de technologie médicale.

#### 5.3.3.2. Capacité curatives hors norme

Si l'usage de magie ou de technologie curative est permis dans l'univers de jeu, les règles pourront être significativement changées au bénéfice des victimes et se tirer d'une blessure mortelle beaucoup plus rapidement ne sera peut-être pas impossible. En revanche, la mécanique du soin global devrait être conservée pour permettre à certaines formes de magie ou de technologie de remettre un patient sur pied d'un seul coup.

### 5.3.4. Interprétation des conditions de santé

L'avantage de pouvoir statuer précisément sur l'incidence et l'effet de chaque événement altérant la santé s'accompagne du défaut de ne pas toujours avoir une interprétation pertinente à lui donner d'un point de vue système. Les rôlistes ne sont pas tenus de connaître le nom de chaque partie du

corps, de chaque os, de chaque organe et de chaque muscle pour pouvoir jouer et comprendre l'état de santé d'un personnage. Tant pis si votre application de ces règles n'est pas équilibrée ou logique d'un point de vue strictement anatomique, on n'est pas là pour s'en préoccuper. En tant que **MJ**, inquiétez-vous de savoir si vos joueurs sont d'accord avec vous et tenez-vous en à rester cohérent lorsque 2 actions sont censées produire le même résultat.

## 5.4. Gestion des confrontations

Une confrontation est une situation dans laquelle s'oppose, directement ou indirectement, des personnages. Il existe quatre types de confrontations. Celles entre les **PJ** et l'environnement, celles entre **PJ** et **PNJ**, celles entre **PJ** et **PJ** et celle entre **PNJ** et **PNJ**.

### 5.4.1. Affrontement entre PJ et environnement

L'environnement est une force opposable à un **PJ** lorsque l'interaction menée avec celui-ci est potentiellement dangereuse ou, à tout le moins, non dénuée de conséquence. C'est le cas par exemple d'un personnage qui veut sauter par-dessus une crevasse dans laquelle il serait risqué de tomber, où du navigateur solitaire qui affronte une tempête, ou encore de l'alpiniste qui escalade une montagne, etc.. Toutes les situations dans lesquelles aucun **PNJ** n'est impliqué mais dans lesquelles le **PJ** tente une action dont le résultat est incertain entre dans cette catégorie de confrontation.

#### 5.4.1.1. Méthode d'évaluation

Il convient de se rappeler que la difficulté à accomplir une action est relative au contexte, au personnage et à l'action tentée. Généralement, une fois la description de l'action connue, la seule question à se poser est "*est-ce que c'est difficile ?*" et la réponse doit pouvoir se situer dans l'échelle de difficulté proposée ci-avant.

#### 5.4.1.2. Prévention des enjeux

Une confrontation avec l'environnement peut être aussi mortelle sinon plus que celle avec un **PNJ** : la nature et la gravité sont impitoyables. Partant de ce constat, le **MJ** sera bien avisé de remettre en perspective les enjeux d'un échec. Si un personnage saute par-dessus une profonde crevasse, un échec pourrait lui valoir une chute. Si la difficulté de l'action est estimée à plus de **D6**, l'échec au **D12** mènera irrémédiablement à la conclusion la plus logique.

Cela étant, on peut se demander quelle serait la nature d'un échec sans conséquence (**D0**, **D2**, **D4**) dans le cas d'une situation binaire comme le franchissement d'une crevasse, la réussite indiquant le franchissement, l'échec indiquant le non-franchissement. Mais même dans ce cas, le non-franchissement n'implique pas l'accident et la chute, cela peut simplement indiquer que le personnage n'a tout simplement pas accompli le saut, y renonçant par crainte ou incertitude.

Ce qu'il faut retenir de cette interprétation est **que la confrontation avec l'environnement mène à 3 résultats différents : la réussite d'un côté, l'échec statu quo et l'échec aggravé de l'autre**. Le premier de ces échecs ne change pas la situation initiale, permettant au personnage de répéter l'opération s'il le souhaite, tandis que le second fait évoluer l'environnement et la situation du personnage vers ce qui l'arrange le moins.

### 5.4.1.3. Répétition après échec

Une action est répétable si, après avoir utilisé le système de résolution, un échec ne change pas les conditions du test et si le personnage peut réessayer.

Si un **PJ** échoue sans conséquence lors d'une action répétable, l'intérêt narratif (et même ludique) de lui faire relancer le dé jusqu'à la réussite est nul. Ce qui revient à dire que si un **PJ** échoue une fois, il réussit automatiquement à un moment ou à un autre. L'échec n'a ici de signification que la perte de temps et cette perte de temps doit simplement être intégré au récit. Du reste, si la perte de temps n'a pas le moindre intérêt dans le récit, la question de savoir s'il était utile au récit de lui faire faire un premier jet se pose. Il convient d'essayer d'anticiper la problématique en considérant la question sous un angle différent :

- Si vous, **MJ**, présentez une situation qui, narrativement, peut s'étaler dans le temps et qu'il n'est pas important de savoir combien d'essais le **PJ** va réaliser, la difficulté de l'action devrait être revu à la baisse. Par exemple, si le **Score d'Action** du **PJ** est de 3 pour une difficulté **D4**, proposez simplement au joueur de considérer que le personnage réussit automatiquement, mais qu'il ne réussit pas du premier coup. En cas de refus, faite simplement tirer un jet de dé pour savoir s'il réussit du premier coup et si ce n'est pas le cas, imposez le résultat que vous imaginiez. Exemple : l'apprenti forgeron Dekram tente de forger une dague. C'est dans ses cordes même si son **Score d'Action** est de 3 et que la difficulté est **D4**. Dekram se fiche pas mal du temps qu'il va mettre et il a, à sa disposition, toutes les ressources de son maître. Le **MJ** lui propose d'y consacrer 2 jours et de mettre au rebut 2 tentatives ratées pour disposer de sa dague sans jet de dé. Dekram accepte. Il dispose de sa dague.
- Si la situation présentée ne peut pas s'étaler indéfiniment dans le temps, le **MJ** doit déterminer le nombre d'essais réalisables et ce qui se passe si le **PJ** échoue à toutes les tentatives. S'il dispose effectivement de 2 ou 3 essais, accordez-lui un **Score d'Action** ajusté par le nombre d'essais supplémentaires (au-dessus d'une tentative) qu'il peut faire dans le temps imparti. Si le nouveau **Score d'Action** égale ou dépasse la difficulté, l'affaire est réglée. Sinon, jetez le dé et l'échec vaudra pour toute les tentatives qu'il pouvait faire.

Si un **PJ** échoue lors d'une action avec conséquence, ce qui survient ne changera peut-être pas les conditions du test et de fait rendra l'action répétable. Dans ce cas, il faut se poser les mêmes questions qu'avec une action sans conséquence et appliquer des conséquences en cas d'échec à la mesure de la situation.

### 5.4.1.4. Jeter ou ne pas jeter, telle est la question

Le paragraphe précédent exprime de façon assez spécifique une question relativement générale dans **MOD-US**. Le système tend à minimaliser son intrusion dans la narration ou à se marier le mieux possible à elle. De fait, augmenter le nombre de situation conduisant à un tirage de dé est parfaitement contre-productif si leur apport à la narration est de peu d'intérêt. Il faut donc essayer de prendre du recul et d'évaluer chaque situation pour son intérêt dans le récit. Se lancer dans une série de jets de dé sans une narration consistante derrière est souvent le signe d'une faiblesse dans le récit et la situation. Soyez attentif, que vous soyez joueur ou **MJ**, afin de ne pas vous enfermer dans une parabole insignifiante.

### 5.4.2. Affrontement entre PJ et PNJ

Ce cas de confrontation ne se différencie du précédent que par quelques subtilités propres aux combats. Le principe de tout affrontement direct entre un **PJ** et un **PNJ** est généralement que chacun des deux souhaite avoir l'ascendant sur l'autre, soit physiquement, soit mentalement, soit idéologiquement. Si l'un ou l'autre des protagonistes ne désire pas "gagner", la confrontation est à sens unique et les enjeux sont alors différents.

- Si le **PJ** ne cherche pas la confrontation, le **PNJ** sera automatiquement gagnant.
- Si le **PNJ** ne cherche pas la confrontation, le **PJ** sera automatiquement gagnant.

En cas de confrontation menée de part et d'autre, l'opposition est alors qualifiée du point de vue du **PJ** comme :

- Une attaque de sa part envers le **PNJ** : une action *offensive*
- Une défense de sa part contre le **PNJ** : une action *défensive*

Pourquoi ce point de vue ? Tout simplement parce que le **MJ** ne lance pas de dés. La situation qu'il pose de la part du **PNJ** dans une confrontation est uniquement la manière dont il se défend et la façon dont il attaque. Ce ne sont que des éléments du récit avec lesquels le **PJ** compose. De fait, la confrontation avec un **PNJ** va ressembler à s'y méprendre à celle avec l'environnement.

#### 5.4.2.1. Les intentions en combat

Le combat physique va servir d'exemple pour cerner la mécanique de cette confrontation qui, si elle n'est pas différente dans sa méthode de résolution, se trouve être un peu plus complexe dans sa méthode d'évaluation. Le **MJ** doit ici évaluer la difficulté d'une action en fonction des descriptions qu'il reçoit mais, dans une situation de combat, les critères sont de différentes natures.

Une action offensive contre laquelle un **PNJ** se défend implique 2 évidences : le **PJ** cherche à tuer, blesser ou gêner son adversaire ; le **PNJ** cherche à éviter ça. D'instinct, un être vivant se prémunit au mieux contre les menaces les plus mortelles. En conséquence, une attaque qui viserait à tuer d'un coup un **PNJ** est la plus dure à réussir. On en déduit qu'une attaque qui vise à blesser légèrement un adversaire est plus aisée pour deux raisons :

1. le **PNJ** est moins gouverné par son pur instinct de survie dans ce cas de figure.
2. le **PNJ** a bien plus de zones de son corps exposée aux conséquences d'une blessure légère que de points vitaux, donc naturellement doit faire plus d'effort pour préserver toutes les parties de son corps.

Il faut toujours renverser les propositions du point de vue du **PJ** puisque c'est sa difficulté à réussir que l'on évalue. Ce qui est difficile pour le **PNJ** est donc aisé pour le **PJ** et inversement.

**Un PJ qui tente de tuer son adversaire cherche la difficulté la plus grande.**

L'on pourrait se dire, alors, « *mais comment donc vaincre si tuer son adversaire est ce qu'il y a de plus difficile ?* » Tout simplement en travaillant le combat sur la durée. Le système ne fonctionne, à l'instar de la réalité, que sur la base de coups décisifs. Tuer un adversaire est une action décisive en soi, il ne suffit que d'un coup bien placé pour y arriver. Si l'adversaire est faible, le **PJ** très fort, voire les deux, alors tuer l'adversaire est réglé en un instant. En revanche, si l'adversaire est résistant, malin et doué pour le combat, le tuer d'un coup alors qu'il est en pleine possession de ses moyens est illusoire, le

système propose même que ce soit réellement impossible tant que ce dernier n'a pas été affaibli. Il faut donc avoir l'intention de blesser et d'affaiblir ainsi, par le biais de l'accumulation de handicaps, un adversaire pour qu'il ne puisse plus se défendre aussi efficacement d'un coup mortel.

Pour ce faire, l'intention d'un **PJ** attaquant un **PNJ** tient dans la description qui sera faite et par le résultat escompté de l'action. A savoir, que si l'on veut affaiblir un adversaire il faut le blesser et lui infliger des handicaps qui diminueront sa combativité. Le coup porté suit donc une certaine stratégie que le joueur doit élaborer. Empêcher un adversaire de bouger pour limiter sa capacité d'esquive suppose de l'attaquer aux membres assurant sa mobilité. Empêcher un adversaire d'attaquer à pleine capacité suppose d'altérer les membres ou les organes permettant l'assaut. Le joueur doté de ces intentions décrira donc des attaques et des blessures qu'il souhaite voir infliger à son adversaire et c'est sur cette base que le **Score d'Action** et la difficulté seront évalués.

#### 5.4.2.2. Difficulté d'une action offensive

De la même façon que l'on classe les blessures par catégorie, on classe la difficulté à les infliger selon le même principe, à ceci près que l'on élabore en tout premier lieu ce qu'on appelle la difficulté de base. Cette **difficulté de base est le dé à lancer pour infliger une blessure de la catégorie blessures légères à un adversaire dans des conditions de combat normales** (comprendre, la cible est intacte et consciente, l'environnement de combat est stable et dégagé).

Cette difficulté de base représente globalement la force d'un adversaire. Plus la difficulté à le blesser légèrement sera grande plus l'adversaire est difficile voire impossible à tuer d'un seul coup. On peut même imaginer un adversaire qui serait même impossible à blesser légèrement (par exemple proposant un **D14** en difficulté de base) qu'il est donc impossible d'affaiblir sans recourir à des subterfuges et des aides extérieures pour réduire sa capacité à éviter ou résister à un coup même très faible.

A partir de cette difficulté de base, la difficulté pour infliger une blessure de la catégorie supérieure est gérée par le dé supérieur et ainsi de suite, comme suit :

- Infliger une **blessure légère** : difficulté de base.
- Infliger une **blessure sérieuse** : difficulté de base + 2
- Infliger une **blessure critique** : difficulté de base + 4
- Infliger une **blessure mortelle** : difficulté de base + 6

Cette évaluation ne sera peut-être pas suffisante pour valider une difficulté. Celle-ci peut encore évoluer en fonction de l'action tentée si elle sort de l'ordinaire et notamment de ce que le **PJ** fait naturellement pour se battre.

#### 5.4.2.3. Résultat d'une action offensive

Le résultat d'une action offensive réussie est très exactement ce qui a été décrit. Autrement dit, de la même façon que l'on considère l'état de santé d'un **PJ**, l'état de santé d'un **PNJ** sera soumis aux mêmes pressions. Le **MJ** peut le gérer de façon informelle, en réduisant simplement la difficulté pour réaliser des attaques supplémentaires sur un **PNJ** blessé, ou de façon formelle, en calculant très précisément les impacts de ses blessures.

#### 5.4.2.4. Contexte d'une action offensive, armes et armures

Les armes et les armures portés par les protagonistes font purement et simplement partie du contexte. Ils ne présentent aucun apport absolu ou particulier à l'action autre que de réduire ou d'augmenter la difficulté des actions perpétrées avec. Expliquons-nous un peu : *un guerrier se bat avec un couteau et déclare qu'il tranche la tête de son adversaire... avec un couteau !* Si le **MJ**, pris de folie passagère, admet que c'est possible, la difficulté d'une telle action risque d'être particulièrement élevée. Avec ce même couteau, le même guerrier peut déclarer enfoncer sa lame dans le cœur de son ennemi protégé d'un plastron forgé et d'une cotte de maille avec pratiquement autant de chance d'y arriver.

Si on pourrait, par le biais de tables de références et de scores, faire varier la difficulté en fonction des armements et défenses des protagonistes, le bon sens va beaucoup plus vite. Ce qui est possible est faisable, ce qui est impossible ne l'est pas. Rien n'empêche notre guerrier au couteau d'agresser l'homme en armure comme il le souhaite, mais il sera contraint de se rendre à l'évidence : ce qu'il tente n'a aucune chance de réussir. Les seules actions cohérentes d'un **PJ** armé d'un couteau contre un autre revêtu d'une armure complète consistent, en premier lieu, à attaquer les zones les plus vulnérables de l'armure, comme la fente du heaume quand il y en a une, ou les jointures des articulations, voire les attaches si elles sont accessibles. A ce moment-là, la faisabilité de l'action ne fait aucun doute et il ne reste que l'habileté au combat de la boîte de conserve sur patte pour se prémunir contre ce genre d'agression.

Ainsi, il faut garder à l'esprit que tous les équipements de combat ne sont que des éléments du contexte qui rendent la description d'une action possible ou non. N'être équipé que d'un canif et trancher la main d'un adversaire est impossible. Avec une épée longue bien aiguisée la chose devient réalisable. On comprend aisément que certaines armes sont forcément moins efficaces que d'autres en fonction des actions tentées et que le type de blessure infligée par un canif et une épée ne sont pas les mêmes, mais on ne cherche pas non plus à agir exactement de la même façon avec l'un ou l'autre. Le canif peut certainement percer un œil ou être savamment planté dans un métacarpe pour faire lâcher son arme à quelqu'un, là où l'épée cherchera à infliger des blessures plus profondes.

#### 5.4.2.5. Attaquer en aveugle ?

D'aucun penseront inévitablement que tout coup porté n'est pas forcément induit par une intention aussi précise qu'entailler tel ou tel muscle, tendon ou organe. Ne peut-on pas "*taper dans le tas*" ? Qui fait ça ? Ceux qui s'en remettent au hasard pour frapper un adversaire sont généralement peu doués au combat. Par essence, leur action ne cible rien en particulier mais n'est pas dénuée d'intention. En fait, il ne reste même que ça pour évaluer vraiment l'impact de leur action. Le **MJ** pourra décider de ce que le personnage touche, mais le **PJ** doit manifester une intention. Ne souhaite-t-il que tenir à distance son adversaire ? Veut-il lui faire couler le sang juste pour le dissuader d'aller plus loin ? Tente-t-il de le tuer advienne que pourra ?

Derrière chacune de ces intentions se cache la difficulté de son action. Même s'il ne peut s'engager sur un résultat précis, le **PJ** souhaite obtenir quelque chose et, en cas de succès, l'obtiendra. Mais à moins d'être particulièrement compétent (le mode d'action ne correspondant pas vraiment à quelqu'un de compétent), une frappe aveugle s'avère toujours plus difficile qu'une frappe ciblée. Le **MJ** ajustera naturellement la difficulté à la hausse en plus de déterminer par lui-même ce qui surviendra en cas d'improbable succès.

#### 5.4.2.6. Attaquer en masse

A l'instar d'une attaque aveugle, l'attaque en masse procède de la même façon. Une attaque en masse comme un balayage, n'a pas pour objectif d'atteindre chaque cible mais d'obtenir de blesser ou repousser indifféremment un groupe d'adversaires. A moins de disposer d'une arme réellement dangereuse, capable d'infliger de lourds dégâts sur une zone (comme un fusil mitrailleur, un lance-flamme ou une grenade), l'attaque en masse n'est pas forcément en mesure de tuer un ou plusieurs des opposants visés.

Une fois encore, la description du résultat souhaité sera très importante. S'il s'agit d'un rapide *“je les tue tous d'un coup”*, il est fort à craindre que, selon la compétence du personnage, cela s'avère très difficile, voire impossible. Toutefois, comme une frappe en aveugle le ferait, le **MJ** peut très largement interpréter le résultat, ou le faire clarifier. Le résultat de l'explosion d'une grenade dans une groupe n'est d'ailleurs pas assujéti à la compétence du lanceur. Certes, il y aura une différence si elle tombe au milieu du groupe ou à l'écart, mais la réaction de chaque individu sera aussi déterminante dans leur capacité de survie. Les tuer *“tous”* est donc relativement illusoire. L'action consistera plus à dire *“je lance la grenade au milieu du groupe”*, ce qui garantit un résultat optimal, plutôt que *“je les tue tous avec ma grenade”* ce qui est pratiquement, voire totalement, impossible. Il ne faut pas se méprendre, les **PNJ** dans le rayon d'explosion d'une grenade ne s'en sortiront pas indemnes, mais la probabilité d'infliger une blessure fatale à tous les personnages visés en même temps est faible.

Dans tous les cas, l'attaque en masse ne voit pas sa difficulté évaluée sur le niveau des blessures souhaités et s'apparente davantage à une action contre l'environnement qu'une action contre un ou des **PNJ**.

#### 5.4.2.7. Difficulté d'une action défensive

D'expérience, ce qui suit semble naturellement bizarre et pourtant juste et logique. La mécanique du jeu n'autorisant que les joueurs autre que le **MJ** à lancer les dés, cela signifie que le système de résolution les concerne aussi bien lors d'action offensive (**Action**) que défensive (**Réaction**). La logique pour évaluer la difficulté d'une action défensive est d'ailleurs très similaire à celle des actions offensives à ceci près que le **PJ** est la cible.

A l'instar d'une action offensive, on détermine une difficulté de base selon les mêmes critères, à savoir **qu'il s'agit de la difficulté pour un PNJ à infliger une blessure légère dans des conditions normales de combat**. Souventes fois, un **PNJ** propose une difficulté de base de blesser légèrement identique à celle d'être blessé légèrement. Cela n'est toutefois pas une règle. Le point le plus important de ce paragraphe concerne surtout les intentions du **PNJ** à faire plus que blesser légèrement un **PJ**. Dans ce cas, la difficulté à éviter l'attaque du **PNJ** est... **diminuée !!!**

Cela tient au fait que nous plaçons la proposition dans la situation inverse à celle de l'action offensive envers un **PNJ**. A savoir que plus un **PJ** cherche à blesser gravement son adversaire, plus c'est difficile pour lui. Il en va de même pour le **PNJ** qui cherche à blesser gravement le **PJ**. Mais comme c'est le **PJ** qui est le référent dans l'action et qu'il se défend, plus il est aisé pour lui de se défendre et l'échelle de progression est la même que pour les actions offensives :

- Eviter de subir une **blessure légère** : difficulté de base
- Eviter de subir une **blessure sérieuse** : difficulté de base -2
- Eviter de subir une **blessure critique** : difficulté de base -4

- Eviter de subir une **blessure mortelle** : difficulté de base -6

Mécaniquement, l'intention d'un **PNJ** suit le même raisonnement que le **PJ**, à savoir que s'il n'arrive pas à tuer d'un coup le **PJ**, c'est parce qu'il tente des actions trop difficiles. Il va donc devoir l'affaiblir. Le principe est le même mais la mécanique fonctionne à l'envers. Les blessures du **PJ** ne vont pas affecter son dé de difficulté mais son **Score d'Action**, lequel va être diminué par les handicaps.

A la différence de l'offensive qui peut placer le **PJ** en situation de réussite automatique, la réduction du **Score d'Action** par l'accumulation de blessures handicapantes n'empêchera jamais le **PJ** d'avoir un **Score d'Action** minimum de 1, donc une chance au dé d'éviter le pire.

Si l'intention du **PNJ** diminue la difficulté de l'action défensive en proportion de l'ambition du **PNJ**, toutes les conditions désavantageuses liées à la situation du **PJ** la renforce. La difficulté évolue en conséquence. Il en va de même avec ce qui favorise son action défensive, comme la présence d'une armure.

### 5.4.3. Affrontement entre PJ

Les joueurs incarnant les **PJ** sont les seuls à lancer les dés à la table. Lorsqu'ils se confrontent à l'environnement ou à des **PNJ**, il n'y a donc qu'un seul jet de dé, mais que se passe-t-il lorsqu'ils s'affrontent ?

#### 5.4.3.1. Combat entre PJ

Par un artifice très simple, on va remettre exactement le même système en perspective, chaque protagoniste **PJ** se confrontant à une situation comparable à celle du **PJ** contre le **PNJ**. Du point de vue de chaque joueur, l'opposant est une difficulté. Il n'y a qu'une seule condition supplémentaire à la réussite pleine et entière d'un succès lors d'une action offensive, c'est l'échec de la défense de l'autre.

Plus loin seront décrites les conditions pour lesquelles l'un des **PJ** se retrouve en situation offensive et l'autre en position défensive. Lorsque la situation se produit, l'attaquant décrit son offensive et le défenseur sa réaction. La difficulté de l'un et de l'autre est établie par rapport à une échelle absolue de référence qui est la suivante :

- **Offensive** pour **blessier légèrement** le défenseur : **D6**
- **Offensive** pour **blessier sérieusement** le défenseur : **D8**
- **Offensive** pour **blessier de façon critique** le défenseur : **D10**
- **Offensive** pour **blessier mortellement** le défenseur : **D12**
- **Défensive** pour éviter d'être **blessé légèrement** : **D8**
- **Défensive** pour éviter d'être **blessé sérieusement** : **D6**
- **Défensive** pour éviter d'être **blessé de façon critique** : **D4**
- **Défensive** pour éviter d'être **blessé mortellement** : **D2**

Pour chaque partie, la difficulté respecte la même logique que l'affrontement avec les **PNJ** sauf que la difficulté de base est fixe (**D6** à l'attaque, **D8** à la défense). Cette mécanique tend à mettre les **PJ** sur le même niveau, sauf qu'indirectement, leurs compétences s'opposent vraiment puisque le plus doué aura plus de facilité à réussir ses jets. A noter que cette difficulté absolue se verra quand même

ajustée par les circonstances. **Les avantages liés à la défense** (armure, position avantageuse, etc.) **ajusteront à la hausse la difficulté de l'assaillant**. **Les avantages liés à l'attaque** (arme plus tranchante ou pénétrante, position avantageuse, etc.) **ajusteront à la hausse la difficulté du défenseur**.

#### 5.4.3.2. Compétition entre PJ

Une compétition est, à la différence d'une opposition en combat, un mode d'opposition moins direct. La compétition consiste à confronter les compétences des **PJ** sur une action qui s'étale dans le temps. D'ailleurs, un combat étant une action qui s'étale dans le temps, il peut être résolu par ce biais de façon globale. Le principe du mode compétition diffère du mode combat en ce qu'il ne s'appuie pas sur une échelle intermédiaire fixe de difficulté.

Si, pour un combat, l'on doit faire un choix entre le mode compétition et le mode combat, le principal critère consiste à définir qu'elle est l'enjeu du combat. S'il s'agit d'un combat à mort, il faudra préférer le mode combat qui privilégie une description plus tactique. S'il s'agit d'un combat amical ou au premier sang, ou encore d'un combat quelconque contre des adversaires sans grand intérêt, le mode compétition est le plus adapté. Par ailleurs, le mode compétition sera privilégié dans toute autre forme d'opposition directe (course, tir à la corde, combat de boxe, jeu de stratégie, etc.) ou indirecte (cache-cache, épreuve de saut, mesure de protection informatique vs hacking, etc.).

##### 5.4.3.2.1. Challenger, challengé

Dans le mode compétition, il y aura bien 2 jets de dés comme dans le mode combat, mais il sera toujours établi une différence entre les protagonistes, l'un étant désigné comme le challenger (celui qui défie) et le challengé (celui qui est défié). Dans un combat de boxe homologué, par exemple, les deux rôles sont en général identifiés par le classement. Il en va de même lors d'une partie d'échec. Il n'est toutefois pas toujours évident de repérer ces rôles dans une compétition directe si les deux parties n'ont pas de statut particulier et qu'ils sont tous les deux d'accord pour s'affronter. Le **Score d'Initiative** (voir la section sur l'initiative et la narration séquencée) le plus haut sera alors automatiquement désigné comme challenger.

Dans les compétitions indirectes, quand les **PJ** agissent à tour de rôle, le challenger est toujours celui qui mène l'action avant l'autre. Par exemple, celui qui se cache est le challenger de celui qui cherche, celui qui protège ses données informatique et le challenger de celui qui pirate, etc..

Si plus de deux **PJ** entrent en compétition, il n'y aura qu'un seul challenger et tous les autres **PJ** seront des challengés. Si la situation identifie clairement le challenger, il sera désigné comme tel, sinon on s'appuiera sur les **Scores d'Initiative**.

##### 5.4.3.2.2. Résolution du mode compétition

Le challenger établit son **Score d'Action** et **décide lui-même du dé de difficulté**. Ce choix correspond aux risques qu'il prend pour battre son concurrent. Il se peut que son **Score d'Action** soit supérieur ou égal au dé choisi, dans ce cas il n'aura pas à réaliser de lancer.

**Que le challenger échoue ou réussisse, le ou les challengés devra/devront quand même mener son/leur action et il/ils le fera/feront avec le dé choisi par le challenger.**

Si un seul **PJ** réussit son jet de dé, il sera le vainqueur de la compétition. Tout échec au dé sur **D6** ou plus entraîne une conséquence supplémentaire qui peut avoir différente signification en fonction du

contexte. S'il y a plus d'un **PJ** gagnant sur le jet de dé, se crée entre eux un *statu quo*. Si la situation exige qu'il ne peut y avoir d'ex-aequo, il y aura alors autant d'autres tours de compétition que nécessaire pour créer un départage, tout ceux qui échouent étant exclus du tour suivant.

#### 5.4.3.2.3. Des PNJ dans la compétition

Une compétition peut avoir lieu dans un groupe composé de **PJ** et de **PNJ**. Dans ce cas, le **MJ** doit désigner un **PNJ** challenger, le **PNJ** qui bat tous ses autres **PNJ**, et établir une difficulté pour battre ce **PNJ** challenger. Si le challenger **PJ** choisi un dé inférieur à la difficulté du **PNJ** challenger, alors ce dernier est automatiquement vainqueur de la compétition. Les lancers devront quand même être effectués par les joueurs pour vérifier qu'il n'y a pas de conséquences d'échec à gérer.

A partir du moment où le dé choisi est supérieur ou égal au dé du **PNJ** challenger et qu'un ou plusieurs joueurs réussissent leur jet, le **PNJ** challenger (et tous les autres **PNJ**) est battu et exclu de la compétition. En cas d'échec de tous les joueurs, le **PNJ** challenger remporte la compétition.

#### 5.4.3.3. Les enjeux

Comme dans le reste du système de résolution, les difficultés de **D6** à **D12** comportent des enjeux également lors des confrontations de **PJ**. Attention toutefois, les conséquences d'un échec sur les dés à enjeux ne concernent que le personnage du joueur qui lance le dé. L'évènement qui survient peut être une conséquence directe d'une action de combat ou de compétition mais elle s'ajoute aux conséquences indiquée par l'action tentée.

#### 5.4.4. Affrontement entre PNJ

Il peut arriver fréquemment que des **PNJ** s'opposent. Ces confrontations n'ont d'intérêt, pour les joueurs, que si les **PNJ** ont des rapports plus ou moins direct avec eux ou la situation. Par exemple si le groupe de **PJ** s'est associé avec un ou deux **PNJ** pour lutter contre un autre **PNJ**, inmanquablement, les **PNJ** alliés seront confronté au **PNJ** ennemi et les actions de chacun d'eux seront déterminantes dans le combat.

Rappelons-le toutefois, le **MJ** ne lance pas de dés. Ce qui signifie que le succès ou l'échec d'un **PNJ** contre un autre **PNJ** appartient au récit et au récit seul. Tout dépend de ce que le **MJ** veut raconter. Par exemple, s'il veut faire dans le mélodramatique, il aura intérêt à faire reposer le succès d'un affrontement contre un **PNJ** sur les **PJ** seuls, ce qui fait que les **PNJ** alliés seront relativement inefficaces mais ils pourront éventuellement se sacrifier au bon moment pour procurer un avantage aux **PJ**.

## 6. NARRATION

La narration est le cœur du jeu mais aussi le cœur du système **MOD-US**. C'est le récit de l'histoire et les interactions avec les joueurs qui génère l'aventure. Le système de simulation et de résolution est complètement assujéti au récit que les joueurs construisent par ce biais.

### 6.1. Modes de narration

Avec **MOD-US**, deux modes de narration sont considérés : la **Narration Standard** et la **Narration Séquencée**.

#### 6.1.1. Narration standard

**Par défaut, toute partie de MOD-US se joue en Narration Standard.** A savoir, le **MJ** délimite le cadre de l'histoire, décrit les événements et les situations tandis qu'à tout moment, les joueurs peuvent réagir aux différentes situations et interagir au besoin avec elles. Il n'y a ni règle de temps de parole, ni ordonnancement du temps de parole de chaque intervenant. Du reste, dans ce mode de narration, les interactions des différents joueurs peuvent être inégales. Il n'y a pas de raisons particulières pour appliquer ce mode de narration qui se doit de rester celui par défaut.

#### 6.1.2. Narration Séquencée

Comme son nom l'indique, la **Narration Séquencée** se distingue de la **Narration Standard** par sa désignation. **Elle consiste, cette fois, à attribuer un temps et un ordre de parole à chaque joueur, MJ excepté qui garde son rôle de médiateur et d'arbitre pour faire appliquer ce mode de narration.** Si la façon d'opérer ne change pas fondamentalement, l'ordre revêt ici une certaine importance.

La **Narration Séquencée** se substitue à la **Narration Standard** dès que le **MJ** le juge nécessaire pour couvrir une scène d'action digne d'attention. En l'occurrence, cela sera le cas d'une situation de rencontre, voire de combat, critique pour le récit. A ce moment-là, les joueurs parleront dans l'ordre de leurs **Score d'Initiative** (voir ci-après), tour de table après tour de table, pour mener leurs actions. L'écoulement du temps en mode de **Narration Séquencée** fait généralement se succéder de courte période d'un tour à l'autre, mais ce n'est pas une nécessité. On pourrait de la même façon orchestrer une bataille entre armées, la taille de celles-ci déterminant la succession des minutes, des dizaines de minutes, des heures ou des jours nécessaires à la mettre en scène. La **Narration Séquencée** peut tout aussi bien être employée lors d'une course poursuite du reste, tout comme un débat politique. La décision d'opter pour ce mode de narration devrait être inspirée par la nécessité d'augmenter la tension du récit en s'appesantissant sur chaque décision.

### 6.2. Mécanique de la Narration Séquencée

La **Narration Standard** ne requérant pas plus d'explication, c'est surtout de la **Narration Séquencée** dont il est question ici. Voici les éléments qui entre en jeu dans son fonctionnement.

### 6.2.1. Initiative

**L'Initiative est un Score d'Action particulier calculé une fois pour toute au début d'une partie.** Ce Score est volontairement détaché de son contexte pour simplifier la gestion du tour de table (que l'on appellera ici **Séquence d'Action**) et le basculement dans la **Narration Séquencée**. On prendra pour habitude de notifier d'une petite coche tous les **Modules** d'un personnage entrant en jeu dans le calcul du **Score d'Action** de l'**Initiative** de telle sorte à ce que, d'une partie sur l'autre, une évolution des **Rangs** de ces **Modules** soit répercutée rapidement sur le **Score d'Initiative**.

L'**Initiative** désigne la capacité du personnage à réagir aux évènements, autrement dit, à les analyser, à les comprendre et à les anticiper. Elle comprend pour une part tout ce que le personnage dispose de compétences physiques pour développer ses réflexes, pour une autre part toutes les capacités dont il dispose pour percevoir et analyser son environnement, et enfin toute l'expérience qu'il a engrangée pour répondre aux stimuli extérieurs.

A noter que le **Score d'Initiative** s'exprime sur une plage de valeur assez petite, comme tout **Score d'Action**, et il est possible que les égalités soient fréquente d'un **PJ** à l'autre. Pourtant le système d'**Initiative** ne peut fonctionner qu'à condition que tous les joueurs soient départagés. Pour s'assurer de limiter le risque d'égalité stricte, un autre score doit être calculé. Il consiste à faire la somme des points d'expérience dépensés dans les **Modules** qui participent au calcul de l'**Initiative**. Ce score sera indiqué entre parenthèse après le **Score d'Initiative**. La probabilité d'une égalité sur ce second score étant faible mais pas inexistante, le **MJ** devra, avant le démarrage de la partie, départager les exæquos au dé.

### 6.2.2. Séquence d'Action

La **Séquence d'Action** est le nom donné au tour de table dans le jargon de **MOD-US**. Elle permet, en somme, de définir l'ordre dans lequel les joueurs vont parler lors de la **Narration Séquencée**. La **Séquence** est établie au début de la partie en plaçant les joueurs par ordre décroissant de l'**Initiative** (ou du score de départage, ou encore d'un dé, en cas d'égalité). Cette liste peut être formelle, en plaçant les joueurs autour de la table dans cet ordre dans le sens des aiguille d'une montre, ou informel, en le notant simplement sur un support visible de tous.

### 6.2.3. Sémantique propre

Trois autres éléments sont à connaître pour maîtriser la mécanique de la **Narration Séquencée**. Il s'agit avant tout d'une simple question de vocabulaire :

- **Action** : il s'agit de la description des faits et gestes d'un **PJ** lors de son tour de jeu. Le joueur connaît ou se fait décrire une situation avec laquelle il pourra décider d'interagir comme bon lui semble. L'**Action** est toujours menée à son tour de jeu.
- **Réaction** : il s'agit de la description des faits et gestes d'un **PJ** lorsque, alors que ce n'est pas son tour de jeu, son joueur souhaite le faire réagir à une action (menée par un **PJ** ou un **PNJ**) le concernant directement. Il sera toujours possible à un **PJ** de réagir, néanmoins, toute réaction à un impact plus profond sur la situation du tour de jeu.
- **Intervention** : il s'agit de la description des faits et geste d'un **PJ**, alors que ce n'est pas son tour de jeu, que le joueur souhaite faire mener au personnage pour réagir à une action (menée par un **PJ** ou un **PNJ**) ne le concernant pas directement. L'**Intervention** est exactement comme une **Action** à ceci près qu'elle doit absolument concerner la dernière déclaration d'**Action**, de

**Réaction** ou d'**Intervention** qui vient de précéder. Un joueur ne peut intervenir qu'une et une seule fois entre 2 de ses tours de jeu.

### 6.2.4. Déroulement de la Narration Séquencée

A présent mettons au clair comment la **Narration Séquencée** se pratique.

#### 6.2.4.1. Ajustement de la Séquence d'Action

Lors du basculement en **Narration Séquencée**, le **MJ** doit faire apparaître dans la **Séquence d'Action** tous les éventuels protagonistes **PNJ** présent dans le contexte de la rencontre. Si le calcul de l'**Initiative** d'un **PNJ** n'est pas requis, on s'appuiera généralement sur une difficulté de référence le qualifiant pour l'exprimer (Si le **D6** est la difficulté de base pour un **PJ** combattant honorable afin de le blesser légèrement, 6 pourrait être son **Score d'Initiative**). A moins qu'il ne s'agisse par nature d'un adversaire très lent, auquel cas on ajustera sa position à la baisse dans la **Séquence d'Action**. Par principe, un **PNJ** qui aurait un **Score d'Initiative** égal à un **PJ** sera systématiquement après lui : en tant que héros de l'histoire, les **PJ** ont toujours la primeur sur le récit.

#### 6.2.4.2. Première Séquence d'Action

Le tour de table commence par le premier de la **Séquence d'Action** ainsi ajustée. Si c'est un **PNJ** qui est en premier, le **MJ** prend la parole, sinon c'est le joueur du **PJ** concerné qui parle. Le temps de parole est utilisé pour déclarer son **Action**. A moins que la situation ne soit déjà connue, le **MJ** aura la charge de la résumer. Une fois l'**Action** décrite, elle est résolue par le système, puis le **MJ** laisse la parole au second de la **Séquence d'Action** (ce peut être lui-même si c'est un **PNJ** qui est à cette place) et ainsi de suite. Il est conseillé à chaque participant de suivre très exactement ce qui va se passer afin de ne pas avoir à décrire à nouveau la situation qui, de sa description initiale, ne fait qu'évoluer au gré des **Actions** qui s'enchaînent.

Lorsque le **MJ** arrive à la fin de la première **Séquence d'Action**, il enchaîne immédiatement sur une seconde avec le premier de la **Séquence**. Il n'y a aucun marqueur de fin de tour ni aucun élément à ajouter à la fin d'une **Séquence d'Action**, la **Narration Séquencée est continue et ne s'arrête que lorsque le MJ le juge nécessaire**.

#### 6.2.4.3. Action, Réaction, Intervention

L'on peut se contenter d'enchaîner les **Actions** de la **Séquence d'Action** sans se préoccuper d'autre chose, mais l'intérêt de cette mécanique, avec les **Réactions** comme les **Interventions**, est de sortir du cadre rigide du temps de parole pour modifier la situation à son avantage. Ainsi donc, le déroulement de la **Séquence d'Action** peut-il être interrompu des façons suivantes.

La déclaration d'une **Action** est le déclencheur de trois réponses possibles :

- pas de réponse en particulier, personne ne réagit à l'**Action** qui est simplement résolue sans autre forme de procès. A noter que si l'**Action** est déclarée par un **PNJ**, si personne ne réagit, elle réussit automatiquement.
- une **Réaction** est déclarée : le ou les personnages visés par l'**Action** déclarée peuvent réagir, par exemple pour se défendre d'une attaque. On se réfère à la règle des confrontations pour résoudre soit l'**Action** (**PJ** vs **PNJ**), soit la **Réaction** (**PNJ** vs **PJ**), soit les deux (**PJ** vs **PJ** ou **PNJ** vs **PNJ**).

- une **Intervention** est déclarée : une **Intervention** est une **Action** et se résout de la même façon. A noter qu'un personnage ne peut **Intervenir** sur sa propre **Action** directement (en revanche, il peut **Intervenir** sur une **Intervention** déclarée sur son **Action**). L'**Intervention** est obligatoirement en rapport avec l'**Action** déclarée en ce sens qu'elle doit obligatoirement être menée auprès de l'un des protagonistes de l'**Action** déclarée.

Une **Réaction** est le déclencheur de deux réponses possibles :

- pas de réponse en particulier. On résout la **Réaction** ou l'**Action** selon la circonstance et la nature des protagonistes.
- une **Intervention** est déclarée : sur une **Réaction**, une **Intervention** est déclarée généralement pour assister celui qui réagit ou pour couper court à l'**Action** correspondante en s'attaquant à celui qui mène l'**Action** ou celui qui la subit. Un personnage ne peut **Intervenir** sur propre **Réaction** (en revanche, il peut **Intervenir** sur une **Intervention** déclarée sur sa **Réaction**).

Une **Intervention** est le déclencheur de trois réponses possibles :

- pas de réponse en particulier. On résout l'**Intervention**, puis la ou les **Interventions** successives jusqu'à remonter à l'**Action** ayant déclenchée la ou les **Interventions**. Les **Interventions** sont toujours résolues dans le sens inverse de leur déclaration, le dernier ayant parlé étant le premier à jouer. L'**Action** est donc résolue après les **Interventions**.
- Une **Réaction** est déclarée : une **Intervention** étant une **Action** en tant que telle, elle peut déclencher une **Réaction** de la part du protagoniste visée par elle.
- Une **Intervention** est déclarée : on peut parfaitement **Intervenir** sur une **Intervention**. Dans ce cas, la nouvelle **Intervention** déclarée prend le pas sur la dernière déclarée sauf si l'**Intervention** consiste à assister la précédente. A noter qu'un personnage peut **Intervenir** sur une **Intervention** menée contre sa propre **Action**.

#### 6.2.4.4. Résolution et cafouillage

Avec beaucoup de protagonistes en lice, une scène d'action réalisée en **Narration Séquencée** peut vite devenir compliquée. Les **Interventions** peuvent s'empiler de telle sorte à s'invalider mutuellement lors de leur résolution. Il convient de garder à l'esprit ce qui est déclarée et dans quel ordre et de s'appliquer à le gérer de façon méthodique. Lorsque l'on commence à résoudre ce qui a été déclarée, il n'est plus possible d'**Intervenir**. En revanche, il sera toujours possible de **Réagir** si les **Interventions** menées au préalable n'ont pas modifié suffisamment la situation pour empêcher certaines actions. Les **Actions/Réactions/Interventions** rendues obsolètes par un changement de situation ne seront tout simplement pas menées. Ce sera toujours au **MJ** de juger si elles sont complètement obsolètes ou non.

*Par exemple, se battant au bord d'une corniche, Gustav déclare attaquer Stomp pour l'embrocher. Stomp, plutôt que de réagir, déclare **Intervenir** pour supplanter l'**Action** de Gustav. Il s'apprête à lancer un sort pour désintégrer Gustav. Harry, l'ami de Gustav, décide d'**Intervenir** à son tour. C'est lui-même un mage et il s'estime en mesure de contrer la magie de Stomp. Mais Gustav **Intervient** à son tour, se précipitant sur Stomp pour le ceinturer et se jeter dans le vide avec lui (on passera sur le côté absurde des agissements de Gustav, c'est probablement un imbécile, mais ce n'est pas le propos). Bien sûr, Stomp déclare esquiver l'assaut en **Réaction**. C'est la fin des déclarations et on résout la dernière **Intervention** déclarée. Gustav parvient à se jeter dans le vide après avoir ceinturé un Stomp pas assez*

*doué pour l'esquiver. Cela met fin à la résolution puisqu'il n'y a plus ni sort à contrer, ni sort à lancer, ni assaut d'embrochage à mener.*

#### 6.2.4.5. Stress et débordement

En dehors de la possibilité de contrer une action ou de modifier la situation, l'usage des **Réactions** et des **Interventions** ont une conséquence sur le personnage qui les mène. Toutes les **Réactions** et **Interventions** sont des actions opportunistes menées sur le vif, en dehors de ce qui est prévu par la **Séquence d'Action**, par reflexe, accroissant le degré de concentration, d'attention et de stress du personnage. Le personnage gagne temporairement un **Module négatif** “stress” dont le **Rang** négatif s'accroît de 1 à chaque **Réaction** et **Intervention** menée. Ce **Module** sera appliqué au **Score d'Action** de toutes ses **Réactions**, **Interventions** et **Actions** subséquentes.

Dès lors qu'il a mené son **Action** (ou que son tour de jeu est passé), un personnage élimine ce **Module** de stress. On considère qu'il a repris le fil de ses pensées, que la situation est revenue sous son relatif contrôle et qu'il est à nouveau en mesure d'agir pleinement, même de façon opportuniste. Dans une **Narration Séquencée** la présence et le score de ce **Module** fluctue donc énormément. Sa présence et son impact s'explique par le fait que dans le déroulement de la **Narration Séquencée**, tout ce qui se passe hors du tour de jeu est forcément imprévu et que toute **Intervention** ou **Réaction** canalise l'attention et l'énergie du personnage sur ces actions imprévues réduisant petit à petit ses moyens. C'est de cette façon qu'à plusieurs contre un, il est possible d'arriver rapidement à gagner l'avantage.

#### 6.2.4.6. Constat, trucs et astuces

Si le mécanisme de la **Narration Séquencée** maintient l'attention de tous les participant en raison de cette capacité d'**Intervention** dont tout le monde dispose, il faut tenir compte du fait que ce mode de narration est le plus lent et le plus dangereux pour le rythme à cause de l'intrusion régulière du système de résolution. Afin d'accélérer le processus, il est conseillé aux **MJ** de demander aux joueurs de réfléchir par avance à leur **Score d'Action** lorsqu'ils font leur déclaration. Cela permet d'enchaîner plus rapidement sur la résolution. C'est généralement possible lorsqu'on joue les **Actions** de la **Séquence d'Action**, cela l'est moins lorsqu'on **Réagit** ou qu'on **Intervient**.

Le **MJ** devrait également maintenir à jour un affichage accessible à tous de la **Séquence d'Action** afin que chacun sache à quel moment jouer son **Action** et sur combien d'actions il doit gérer sa capacité d'**Intervention** et ses diverses **Réactions**.

La feuille de personnage est également dotée d'une petite échelle pour indiquer la valeur du **Module** “stress” en plaçant simplement un dé ou n'importe quel objet de petite taille dessus ou à côté pour indiquer le score courant de ce **Module**.

## 7. REGLES ANNEXES

Les trois aspects de la mécanique de jeu cités, à savoir, les **Modules**, le système de résolution et les modes de narration, voici un petit chapitre consacré à des éléments annexes lié au système. Des éléments pour ainsi dire optionnel qui permettent néanmoins d'améliorer tant l'expérience de jeu que le temps de préparation, et aussi de construire un univers de jeu adapté.

### 7.1. Gain d'expérience des PJ

L'équilibre général du système admet que les **PJ** puissent gagner un point d'expérience par partie, plus un par scénario abouti si le **MJ** le souhaite. Les gains ne devraient pas être plus rapide au risque de transformer rapidement les **PJ** en monstre dont il sera difficile de contrôler la force. Les points d'expérience gagné en jeu sont les mêmes que ceux accordés à la création. Ils peuvent être capitalisés et se dépensent de la même manière.

#### 7.1.1. Règle d'investissement

Une dépense de point d'expérience peut avoir lieu entre deux parties. Lors d'une dépense il est préférable de limiter l'évolution du **Rang** d'un **Module** à un seul à la fois. Les **Rangs** peuvent cette fois être augmenté au-delà de de 2, mais ne peuvent être développé au mieux que de 5 **Rangs**. Le **MJ**, en créant son univers, peut néanmoins définir des limites différentes.

#### 7.1.2. L'accord du MJ

Pour garder une certaine cohérence dans la vie du personnage, le joueur devrait demander au **MJ** la permission de réaliser tel ou tel investissement de points d'expérience. Ceux-ci peuvent en effet être utilisé pour développer de nouveaux **Modules** ou améliorer le **Rang** des anciens, mais une telle évolution n'a pleinement de sens que si le personnage a vécu une histoire qui justifie d'avoir acquis une telle expérience. Si un mage n'a jeté aucun sort depuis sa création, pourquoi augmenteraient-ils ses compétences magiques ? Si un marin a passé ses jours à terre lors de l'aventure et qu'il veuille augmenter son **Module** "*Navigateur sur la mer intérieure*", qu'est-ce qui peut bien le justifier ?

#### 7.1.3. Limite à l'expérience

Il n'y a pas de limites à l'accumulation d'expérience ni au nombre de **Modules** qu'un **PJ** peut acquérir. Il peut donc dépenser à loisir ses points tant que les **Modules** bénéficiaires et l'histoire du personnage se tiennent. Gardez quand même en tête qu'un **PJ** ayant franchi un seuil de 100 points d'expérience (40 initiaux + 60 parties jouées) commence à devenir très puissant et potentiellement risque de devenir inintéressant à jouer. Les mécanismes de jeu permettant de toujours proposer des difficultés relatives permettent d'élever constamment le degré de menace ou de danger, mais il faut songer à ce que la crédibilité du récit suive le même chemin.

Il faut reconnaître qu'un personnage ayant beaucoup de **Modules** à 4 ou 5 **Rangs** dispose rapidement d'un **Score d'Action** de 12 ou plus dès lors qu'il peut combiner 3 de ceux-ci. Cela aura tendance à réduire l'impact du système sur les **Actions**. Si vous avez peur de perdre le contrôle de tels personnages, vous devriez réfléchir à fixer des limites à l'évolution des **PJ**, peut-être en proposant une campagne par pallier, plafonnant le **Rang** maximum accessible, ou tout simplement en fixant une limite absolue au nombre de point d'expérience que l'on peut acquérir, ce qui oblige le

joueur à faire des choix stratégiques dans ses **Modules**, attendu qu'il ne pourra pas développer tout ce qu'il veut.

## 7.2. Les Cartes d'Intervention

Cet élément du système peut être utilisé de façon optionnelle. Il est supplémentaire et ne transforme aucune règle du **Core Rule**. Il permet de donner un pouvoir de contrôle limité sur la narration au joueur de telle sorte à lui procurer des avantages à un moment critique. Il existe 6 types de **Carte d'Intervention** réparti sur 4 niveaux de puissance :

- **Jet de dé (1)** : elle permet d'obtenir un succès automatique sur un jet de dé.
- **Objet (2)** : un évènement survient autour ou auprès d'un objet dans l'environnement du PJ, comme par exemple le fait que l'objet se brise ou tombe. Cela ne peut concerner que des objets amovibles pouvant être porté.
- **PNJ (2)** : un **PNJ** dans l'environnement immédiat du PJ réalise une action cohérente mais pas nécessairement ce qu'il aurait fait. Ce peut être une action expliquée par une erreur de jugement ou un problème de perception. Cette action ne peut en aucun cas lui coûter la vie ni le mettre en danger de façon irrémédiable.
- **Décor (3)** : un évènement se produit autour ou auprès d'un élément dans le décor de l'environnement immédiat du **PJ**.
- **Passé (3)** : un évènement inconnu du passé est révélé ce qui a un impact direct sur la situation présente. Par exemple, le **PJ** peut indiquer qu'il a pensé à emmener de l'aconit pour soigner une blessure de lycanthrope alors qu'il n'avait jusque-là rien de tel dans son équipement. Il peut aussi arguer qu'il connaît tel ou tel portion de leur environnement pour l'avoir visité par le passé.
- **Coup de bol (4)** : il se passe quelque chose qui relève de l'improbable. Cela peut être n'importe quoi concernant le décor, les protagonistes, les objets ou les évènements naturels qui se manifestent dans l'entourage immédiat du personnage.

Au début d'une séance, le **MJ** doit constituer un jeu de cartes en fonction du nombre de joueurs. Il mélange le jeu faces cachées et distribue une carte à chaque joueur en laissant le talon à disposition. À tout moment dans le jeu lors de la **Narration Standard**, un joueur peut user d'une **Carte d'Intervention**. Lors de la **Narration Séquencée**, le joueur doit sacrifier l'une de ses **Interventions** pour pouvoir jouer une **Carte d'Intervention**. Dans un cas comme dans l'autre, l'effet de la carte s'applique de la même façon. Une carte consommée est défaussée.

Le **MJ** est libre de faire piocher une **Carte d'Intervention** à un joueur s'il estime que celui-ci a particulièrement bien réussi quelque chose dans le scénario ou fait avancer l'histoire d'une façon intéressante, amusante ou même simplement fun. Cela reste toutefois parfaitement subjectif.

En fin de séance, le **MJ** récupère toutes les cartes inutilisées, il est donc peu utile de capitaliser sur les **Cartes d'Intervention** qui ont tout intérêt à être utilisée en cours de séance.

Le jeu de **Cartes d'Intervention** se compose en fonction du nombre de joueurs. Il est toujours constitué d'une quantité absolue de 5 cartes par joueurs selon la répartition suivante des types de cartes :

- **1 joueur** : 0 x Coup de bol, 1 x Passé, 1 x PNJ, 1 x Décor, 1 x Objet, 1 x Jet de dé.
- **2 joueurs** : 1 x Coup de bol, 1 x Passé, 1 x PNJ, 2 x Décor, 2 x Objet, 3 x Jet de dé.
- **3 joueurs** : 1 x Coup de bol, 2 x Passé, 2 x PNJ, 3 x Décor, 3 x Objet, 4 x Jet de dé.
- **4 joueurs** : 1 x Coup de bol, 2 x Passé, 2 x PNJ, 4 x Décor, 4 x Objet, 7 x Jet de dé.
- **5 joueurs** : 1 x Coup de bol, 3 x Passé, 3 x PNJ, 5 x Décor, 5 x Objet, 8 x Jet de dé.
- **6 joueurs** : 1 x Coup de bol, 3 x Passé, 3 x PNJ, 6 x Décor, 6 x Objet, 11 x Jet de dé.
- **7 joueurs** : 1 x Coup de bol, 4 x Passé, 4 x PNJ, 7 x Décor, 7 x Objet, 12 x Jet de dé.
- **8 Joueurs** : 1 x Coup de bol, 4 x Passé, 4 x PNJ, 8 x Décor, 8 x Objet, 15 x Jet de dé.
- **9 Joueurs** : 1 x Coup de bol, 5 x Passé, 5 x PNJ, 9 x Décor, 9 x Objet, 16 x Jet de dé.

### 7.3. Contextualisation de MOD-US

Le système tel qu'il est ne propose aucune ambiance particulière et ne s'attache pas davantage à un univers de jeu. Il se prêtera, en l'état, relativement bien à des jeux réalistes contemporains ou historiques, mais pourra aisément être employé dans la fantasy qu'elle soit *low* ou *high*, comme dans la SF, le post-apo ou le space opéra. Dans tous les cas, il faudra probablement faire quelques adaptations et proposer une contextualisation.

#### 7.3.1. Les Modules prédéfinis

L'une des principales mécaniques de contextualisation consiste à créer des **Modules prédéfinis**. Un **Module prédéfini** est un **Module** qui représente une expérience commune et accessible aux individus d'un même univers ou monde. Ainsi, en constituant un catalogue de **Modules prédéfinis** propre à un univers de jeu et représentatif d'une expérience de vie, d'une connaissance ou d'une compétence donnée, le joueur peut créer un personnage directement intégré dans l'univers proposé. Par exemple, un **MJ** a créé un univers médiéval fantastique où l'appartenance à une caste est un élément fondateur de la société qui y vit. Il peut ainsi proposer à ses joueurs un **Module prédéfini** pour représenter l'appartenance à chacune de ces castes, attendu qu'un personnage ayant vécu les premières années de sa vie dans ce milieu sera formé par lui s'il choisit un tel **Module** pour son personnage. D'ailleurs, ce peut aussi être une règle spécifique à cet univers que d'avoir obligatoirement un **Module** de caste choisi parmi les 4 ou 5 disponibles.

Un **MJ** qui désire créer ainsi un univers de jeu peut se doter d'un catalogue de **Modules** du plus générique au plus spécifique qui délimite, tout en l'expliquant, de quoi est fait son monde. Créer un personnage revient alors à faire son marché dans ce catalogue. Il faudra peut-être aussi faire ce choix pour délimiter le périmètre de capacités magiques ou d'applications scientifiques.

Même s'il n'est pas conseillé d'employer **MOD-US** dans ce sens, il est envisageable de diriger toute la création de personnage sur la base de **Modules prédéfinis**. Le seul intérêt à faire cela est de rationaliser la construction des personnages pour les inscrire dans un modèle donné, ceci afin de créer des personnages compétents, fortement lié à leur monde d'origine, avec un juste équilibre entre **Modules** génériques et **Modules** spécifiques. Le travail en amont pour arriver à ce niveau de contextualisation est toutefois très conséquent. Sans aller jusqu'à contraindre les joueurs à des choix catalogués, tout en offrant un visage clairement identifiable à votre univers de jeu, vous pouvez vous appuyer sur la construction archétypale qui aura le mérite d'accélérer considérablement la création des personnages.

### 7.3.2. Construction archétypale

Un archétype est, dans le contexte de **MOD-US**, un ensemble de **Modules** liés les uns aux autres, et représentant un individu pratiquement complet. Comme s'il avait été conçu avec un background préconçu, une somme d'expérience, de compétences et de savoir récurrents, l'archétype décrit, à l'aide de **Modules** fixés à l'avance, un modèle de personnage. A l'instar d'un **Module prédéfini** qui serait un modèle proposé dans un catalogue, l'archétype est une proposition de personnage ou de portion de personnage dont il ne reste qu'à personnaliser quelques éléments pour disposer d'un personnage clé en main.

Il existe de nombreuses façons de considérer les archétypes, mais en voici détaillées quelques-unes :

#### 7.3.2.1. Archétype de personnage

A quelques détails près, un archétype de personnage est globalement une liste de **Modules** définissant un type de personnage prêt à jouer dans un univers donné. Il peut s'agir d'un “*garde de la cité*”, d'un “*marinier contrebandier*” ou d'un “*voyageur érudit*”, l'ensemble des **Modules** qui sont proposés sous ces libellés représenteront l'historique type d'un individu de ce genre et les compétences liées à son origine et son métier. Sur les 40 points d'expérience de création initiale, il est conseillé de ne pas créer des **Archétypes** dotés de plus de 35 points (ceci incluant **Module**, **Portée** et **Rang** prédéfinis) de telle sorte à laisser le joueur dépenser les 5 points restant (jusqu'à 15 en prenant jusqu'à -10 points de défaut) librement.

Un catalogue d'**Archétypes** de personnage est idéal pour vous lancer rapidement dans une aventure avec des nouveaux joueurs. Attention cependant, malgré les quelques personnalisations possibles, ces personnages resteront assez caricaturaux et seront loin de couvrir tout le spectre d'expérience et de vécu possible dans un univers de jeu.

#### 7.3.2.2. Archétype de métier

L'**Archétype** de métier est un jeu de **Modules** représentant la formation, l'apprentissage, la pratique et l'expérience dans un métier donné. Il ne représente pas le personnage dans son ensemble, mais juste son métier. Cette option est intéressante si elle est utilisée avec un autre type d'**Archétype** partiel comme l’*“origine sociale”*, ce qui permet de combiner rapidement un métier et une origine. Un **Archétype** de métier ne devrait pas représenter plus de 20 points d'expérience sur un personnage à 40 points.

#### 7.3.2.3. Archétype d'origine sociale

A l'instar de l'**Archétype** de métier, l'**Archétype** d'origine sociale est un **Archétype** partiel qui, comme son nom l'indique, se focalise sur la naissance, l'histoire et le cadre de l'éducation et de l'évolution du personnage. Pour un **Archétype** qui ne devrait pas valoir plus de 15 points de telle sorte à ce que, associé à l'**Archétype** de métier, il puisse former un **Archétype** composé de 35 points, l'**Archétype** d'origine sociale sera le plus représentatif des différents milieux sociétaux de votre monde de jeu.

#### 7.3.2.4. Autre genre d'archétype

Il est possible de trouver des dizaines d'autres manières de qualifier et de structurer des **Archétypes**. Souvenez-vous d'ailleurs qu'un seul **Module** peut parfois représenter tellement

d'expériences, de compétences et de savoirs différents qu'il est pas toujours utile de le décomposer en plusieurs **Modules** et peut, à lui-seul représenter le contenu d'un **Archétype**. On gardera à l'esprit que le **Module** n'a pleinement de sens pour un personnage que si le joueur peut lui associer un vécu et un ressenti unique. Par exemple, le sens d'un **Module** "guerrier" pourra être différent dans l'interprétation que lui donneront deux joueurs au regard de la vie qu'ils imaginent à leur personnage et au travers de la façon dont ils pensent que leur personnage est devenu "guerrier".

#### 7.3.2.5. Conception inversée de personnage

Même si vous employez des **Archétypes** dans votre univers de jeu et que vous permettez la construction de personnage par ce biais lors de vos parties, poussez les joueurs à imaginer l'histoire vécu par le personnage qui permette de justifier de chacun de ses **Modules** a posteriori. Cette étape sera peut-être plus simple pour certains joueurs qui n'arriveront pas à tirer l'essence modulaire d'un personnage de son histoire et qui, au contraire, sauront imaginer une histoire qui colle aux **Modules**. Du reste, avoir une histoire pour ensuite employer le système de simulation n'est pas inutile, notamment pour expliquer comment tel ou tel **Module** est idéal à telle ou telle situation de jeu.

### 7.4. Gestion du jeu par le MJ

La gestion du système en jeu par le **MJ** passe principalement par la maîtrise de l'échelle de difficulté. Le **MJ** n'a, avec le rôle de conteur, que celui d'évaluateur de difficulté à tenir.

#### 7.4.1. Echelle de référence, règle de base

La règle essentielle à retenir pour élaborer une difficulté est :

***La difficulté d'une action est évaluée et valable uniquement pour l'action décrite dans le contexte donné. A contexte et action égaux (ou comparable), la difficulté est la même.***

Attention cependant à considérer tous les aspects du personnage par rapport au contexte. Un **PJ** naturellement amphibie se déplacera plus vite dans et sur l'eau qu'un humain. Un **PJ** qui voit naturellement dans le noir aura moins de mal à repérer quelqu'un de caché qu'un humain. Ces caractéristiques font en réalité partie du contexte, même si elles sont attachées au personnage.

Sur ces considérations, il doit être possible d'exprimer la difficulté dans l'échelle suivante :

- **D0** : évident.
- **D2** : facile.
- **D4** : moyennement difficile.
- **D6** : difficile.
- **D8** : très difficile.
- **D10** : particulièrement difficile.
- **D12** : quasiment impossible.

Il faut garder à l'esprit qu'il n'existe pas d'échelle absolue de difficulté. Cette dernière sera toujours relative et la seule question à se poser lorsque l'ensemble des informations (personnage, situation, action) est connu est : *combien est-ce difficile de le faire ?*. Seul le bon sens permet de répondre à cette question.

## 7.4.2. Comment évaluer les PNJ

Dans le système **MOD-US** un **PNJ** n'a pas besoin d'être mieux défini que l'environnement dans la mesure où, à l'instar de l'environnement, le **PNJ** ne représente qu'une difficulté circonstanciée. Cette approche simpliste peut toutefois être ignorée si le **PNJ** a une énorme importance dans le récit, soit parce qu'il s'agit d'un personnage récurrent de l'histoire, soit parce qu'on ne souhaite pas se tromper lorsqu'il faudra évaluer la difficulté qu'il oppose à certaines actions.

### 7.4.2.1. Un PNJ en confrontation, méthode simple

En combat ou en compétition, on peut se représenter rapidement un **PNJ** en lorgnant sur le tableau suivant :

Action	Force de l'adversaire						
	Très faible	Faible	Moyen	Fort / Autre PJ	Très fort	Champion	Boss
<b>Infliger une blessure</b>							
Légère	D0	D2	D4	D6	D8	D10	D12
Sérieuse	D2	D4	D6	D8	D10	D12	D14
Critique	D4	D6	D8	D10	D12	D14	D16
Mortelle	D6	D8	D10	D12	D14	D16	D18
<b>Eviter une blessure</b>							
Légère	D4	D6	D8	D10	D12	D14	D16
Sérieuse	D2	D4	D6	D8	D10	D12	D14
Critique	D0	D2	D4	D6	D8	D10	D12
Mortelle	D0	D0	D2	D4	D6	D8	D10
<b>Compétition contre un adversaire</b>							
Peu doué	D0	D2	D4	D6	D8	D10	D12
Moyennement doué	D2	D4	D6	D8	D10	D12	D14
Très doué	D4	D6	D8	D10	D12	D14	D16

Maître en son domaine	D6	D8	D10	D12	D14	D16	D18
-----------------------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Ce tableau résume en somme les règles données sur la difficulté de base et les ajustements à réaliser en fonction de la gravité des blessures que l'on veut infliger ou auxquelles on veut échapper en situation de combat. Reste à savoir ce que signifie au juste ce classement de "*Force de l'adversaire*". Il se trouve que ce critère est relatif et non absolu. Quelle que soit l'évolution des **PJ** il se trouvera toujours des adversaires si faibles comparés à eux que les éliminer est une formalité, et d'autres, si forts, que s'y confronter est un danger mortel.

Si les libellés "*Très faible*", "*Faible*", "*Moyen*", "*Fort*" et "*Très fort*" sont assez parlant pour mesurer la force d'un adversaire, les qualificatifs "*Champion*" et "*Boss*" introduisent une notion supplémentaire, une sorte de *fonction* sous-jacente à la puissance de l'adversaire. Il n'est pas totalement absurde de quantifier et classer l'adversité de la sorte, la plupart des récits aventureux de romans ou de cinéma ayant cette tendance à faire de même. L'approche mélodramatique confond aisément le danger représenté par un ennemi avec le suspense, puisque la question que se pose régulièrement le lecteur ou le spectateur est de savoir si le héros peut ou non battre le méchant. En mettant en scène un opposant très dangereux qui apparaît le plus souvent comme l'ultime adversaire à vaincre, on facilite également la lecture de l'intensité dramatique et de la montée en tension du récit, le climax comme on dit au cinéma.

A noter que les interactions autre que celle lié au combat peuvent également être évaluée de la même façon, comme le montre la dernière portion du tableau. On a alors globalement besoin de savoir, dans un domaine d'action correspondant à l'action en cours, quel est le degré d'aptitude du **PNJ**.

Quoi que vous décidiez à un instant donné pour élaborer une difficulté en rapport avec un **PNJ** tâchez de vous souvenir de vos choix afin d'être en mesure de les répéter si le même **PNJ** se manifeste à plusieurs moments du récit. C'est utile pour garder une certaine cohérence dans vos interactions et ne pas avoir à expliquer pourquoi tantôt le **PNJ** est imbattable tantôt incompetent dans un domaine.

#### 7.4.2.2. Des PNJ construits pour durer

On ne sera peut-être pas aussi simpliste lorsqu'il faudra concevoir une campagne et mener l'existence d'un grand nombre de **PNJ** du début à la fin du récit en parallèle de l'existence des **PJ**. En effet, il serait désastreux pour la cohérence de l'ensemble et pour la logique de l'histoire qu'un **PNJ** donné, apparaissant de façon récurrente, n'ait aucune évolution entre le début et la fin de la narration.

Il existe plusieurs façons de donner un peu plus de corps "technique" à un **PNJ**. Son background, ses relations, ses alliés, ses ressources et ses compétences sont utiles pour déterminer quel sera son impact sur le récit et sa capacité d'interaction avec les **PJ**, mais ces éléments ne sont pas techniques. De savoir que *Belgram de Lorçay est un chevalier très érudit, riche et ayant de nombreux alliés dans sa région* n'est d'aucune utilité pour savoir immédiatement quel dé lancer quand un **PJ** le défie lors d'une joute. Du reste, si le chevalier en question prend ombrage d'avoir été défié et consacre une part de son existence et de sa fortune à se venger de l'affront, il devient alors une part intégrante de l'histoire des **PJ** et peut-être un ennemi récurrent dont il faudra à jamais se méfier. Difficile, dans ces conditions, de considérer cet adversaire comme une "simple" difficulté.

Dans ce cas, pourquoi ne pas le concevoir comme un **PJ** ? En élaborant une liste de **Modules** et une somme d'expérience crédible pour un personnage de cette envergure, le **PNJ** dispose alors d'une dimension comparable à un **PJ**. Attention toutefois à ne pas le gérer comme un **PJ**. Un tel protagoniste doit rester ce qu'il est, un **PNJ** : la difficulté qu'il oppose en compétition ou en combat n'est pas juste évaluée par le bon sens et quelques informations choisies de son background, mais par la somme des **Rangs** de ses **Modules**, comme pour un **PJ**. Le score obtenu dans ce cas ne sera pas un **Score d'Action** mais un niveau de difficulté qui devra être rapproché du dé de difficulté supérieur le plus proche.

Gardez-vous de concevoir trop de **PNJ** de ce niveau de complexité technique. S'ils ont l'avantage de matérialiser et de simuler toute la profondeur nécessaire à leur crédibilité, les gérer est autrement plus long. En situation de confrontation, vous seriez contraint de réévaluer sans arrêt les difficultés ce qui risque d'affecter le rythme de la partie.