

Versality

Versality est un système de jeu-de-rôle générique, c'est-à-dire qu'il est conçu pour s'adapter à une variété d'univers allant de la science-fiction au contemporain, en passant par l'héroïque fantasy.

Il dispose d'un prérequis cependant. Il suppose que les joueur.euse.s incarnent des individus aux pouvoirs exceptionnels ; Mages, demi-dieux, humains cybernétiquement augmentés, vampires ou super-héros... qu'importe, tant que ce ou ces pouvoirs les définissent en tant que personnage, qu'ils représentent une part de leur identité.

Versality se joue avec des cartes. Vous n'en avez pas ? Il se jouera tout aussi bien avec des bouts de papiers et un stylo.

Ce jeu est sous licence CC BY-NC-SA : Creative Common, Attribution, pas d'utilisation commerciale, partage sous les mêmes conditions. Il est la propriété intellectuelle d'Alban DAMIEN, alias Tenebos dans le milieu rôliste.

Et l'auteur que je suis vous souhaite les plus belles aventures ;-)

Présentation du système

Un personnage se définit par :

- **un pouvoir**, qui lui permettra d'effectuer des tests dans les situations qui lui sont liées.
- **un deck de réussite**, qui détermine ses chances de succès et la nature du dit succès lors d'un test.
- **des avantages et des faiblesses**, qui augmenteront ou réduiront les succès obtenus lors d'un test.
- **des caractéristiques et des compétences**, qui détermineront, en opposition à la difficulté, le nombre de cartes à piocher dans son deck de réussite lors d'un test.

Choisir son pouvoir

Le pouvoir est constitutif du personnage, et lui permet d'effectuer des tests dans des situations où un humain normal ne devrait y avoir le droit, à minima, sans matériel approprié, et le plus souvent tout court.

Néanmoins, ces aptitudes exceptionnelles impliquent des adversaires à votre taille, et l'utilisation d'un pouvoir a **toujours** un coût. **Chaque fois** qu'un personnage se sert d'une aptitude surhumaine, l'**échelle de la catastrophe** progresse de 1 à 5 point, en fonction de la discrétion de son utilisation.

Quoique des indices puissent être laissés aux joueurs (des indications sur les regards, ou l'absence de regards, qu'ils suscitent par exemple) ils ne peuvent jamais connaître le nombre de points exact dont elle a augmenté. Il est cependant certain que voler en plein centre-ville,

boire le sang d'un passant ou forcer mentalement un garde à vous laisser passer, rapprochera davantage les joueurs du "5" que du "1".

N.B. : les manipulations temporelles sont interdites parmi les pouvoirs à choisir.

N.B² : la nature de votre pouvoir est à décider collaborativement avec votre MJ. Si il ou elle n'approuve pas votre choix, il ou elle aura le dernier mot.

Créer son deck de résolution

Le **deck de résolution** constitue le coeur du personnage : à la fois la fréquence à laquelle il réussit ses actions, et la manière dont il y parvient. A chaque type de carte est associé une valeur en points, qui détermine son prix d'acquisition.

Les réussites

3 points pour un « **oui et** » : l'action réussit *et* vous apporte en outre un bénéfice imprévu.

2 points pour un « **oui** » : l'action réussit, simplement.

1 point pour un « **oui mais** » : l'action réussit, *mais* implique une contrepartie ou une complication.

Ce deck est originellement constitué de 4 cartes – un « oui *et* », un « oui », et deux « oui *mais* », ce qui représente une base de 7 points. Il aura cependant, dès la création du personnage, vocation à être enrichi, puisque les joueur.euse.s disposent de 5 points pour l'améliorer et le personnaliser, pour un total de 12 **points de réussite**.

N.B : Une fois achetées, une carte ne peut plus être modifiée ni retirée du deck. C'est également valable pour les cartes « offertes » à la création.

Les échecs

Une fois la part positive du deck créée, le joueur ou la joueuse **doit** compenser moitié de ses **points de réussite**, arrondi au supérieur, par **une pool de points d'échecs**, soit un total de 6 points à la création.

Il compense 3 points pour un « **non mais** » : l'action échoue, *mais* apporte un avantage imprévu, un élément utilisable par la suite.

Il compense 5 points pour un « **non et** » : l'action échoue *et* apporte des complications, problèmes et autres difficultés.

En dessous du « **non et** » existe un sixième niveau : l'échec critique. Un échec mémorable, catastrophique et handicapant, qui pourrait se traduire par un « **non et non seulement ... mais en plus ... !** ». Il n'est pas possible d'acheter volontairement un échec critique.

Tant qu'il reste suffisamment de **points d'échec** dans une pool pour « acheter » au moins une carte échec, son ou sa propriétaire doit continuer. S'il lui reste moins de points qu'il n'en est nécessaire pour acheter au moins une carte, il ou elle peut s'en abstenir, mais doit choisir entre.

- acheter une carte « d'avance ». Les futurs points d'échecs obtenus se compenseront automatiquement jusqu'à ce que la pool excède la valeur cumulée des cartes échecs.
- faire gagner au MJ autant de **pions de dégradation** que les points d'échecs non dépensés.

Les **pions de dégradation** permettent au Meneur, ou à la Meneuse, de réduire la réussite **de n'importe quel joueur.euse** a un rythme **exponentiel** : la dépense d'un pion réduit la réussite du joueur d'un cran (de « oui *mais* » à « non *mais* », par exemple), la dépense de deux pions réduit sa réussite de 3 crans (de « oui *et* » à « non *mais* »), et la dépense de trois pions la réduit de 5 crans (de « oui *et* » à l'échec critique). Au début de la session, il en gagne 1 par points d'échec non compensé par les joueurs. Il pourra également en regagner d'autres en cours de jeu.

Chaque fois qu'un joueur épuise son **deck de réussite** (c'est-à-dire qu'il en a utilisé toutes les cartes), il le remélange. **L'échelle de catastrophe** augmente cependant d'un point, pour marquer le fait que les nombreuses actions du joueur auront certainement finit par être remarquées, et le ou la MJ gagne 1 **pion de dégradation**.

Forces et faiblesses

Les **forces** d'un personnage correspondent à ses talents, à ses facilités ou à sa maîtrise naturelle d'un domaine d'expertise. Ses **faiblesses**, à l'inverse, correspondent à ses failles, ou à sa vulnérabilité. En terme de jeu, lorsque l'une des **forces** du personnage peut s'appliquer au test en cour, son résultat est augmenté d'un cran **s'il s'agissait d'un succès**. A l'inverse, si une des **faiblesses** du personnage peut s'appliquer lors du test, son résultat est réduit d'un cran... qu'il ait s'agit d'un succès ou d'un échec.

A la création, les joueurs doivent choisir pour leurs personnages 2 **forces** et 1 **faiblesse**. Il est possible de choisir une troisième **force**, en échange d'une seconde **faiblesse**. Le choix des **forces** et des **faiblesses** est laissée à la discrétion des joueurs, mais reste néanmoins soumise à l'accord du Meneur, ou de la Meneuse.

Caractéristiques et compétences

Les **caractéristiques** correspondent aux domaines de prédilection du personnage. Ses **compétences**, quant à elles, correspondent aux champs de connaissances spécifiques qu'il a appris à maîtriser.

Un personnage dispose, par défaut, de 3 points à répartir entre les **caractéristiques** suivantes :

- **Physique** : tout ce qui touche aux activités corporelles, à la souplesse, à la vélocité, à la puissance.
- **Mental** : tout ce qui touche aux capacités de réflexion du personnage, à sa perception, à son érudition.
- **Personnalité** : tout ce qui touche aux capacités de perception du personnage, à la perception de ses actions par les autres (y compris, chose très importante, par les médias), à son instinct.

Il est possible d'avoir une ou plusieurs **caractéristique** à 0.

Le joueur doit ensuite, pour son personnage, répartir 5 points parmi les **compétences** suivantes :

- traquer : réunir des informations sur quelqu'un, le prendre en filature, retrouver ses traces

- survivre : trouver des lieux sûrs, réunir de la nourriture, connaître et éviter les dangers
- terroriser : inspirer la peur, intimider une cible, paraître dangereux
- combattre : se débarrasser d'un opposant
- soulager : soigner, prendre soin d'autrui, rassurer un groupe ou un individu

- comprendre : analyser une scène de crime, réunir des documents, préparer un plan
- fureter : forcer une porte, accéder à des zones interdites, éviter de se faire repérer.
- résister : tenir face à une agression, arrêter des objets, une tirade, esquiver

Un joueur ne peut, à la création disposer de plus de 3 points dans une compétence.

Fonctionnement d'un test

Lorsque la réussite d'une action paraît importante pour la continuité de la narration (et non pas en rapport à sa difficulté potentielle), on effectue un test.

Lors d'un test, le joueur ou la joueuse additionne la caractéristique concernée à une compétence, et soustrait à cette somme le degré de difficulté de l'action (de -1 pour une difficulté facile, à -5 pour une difficulté épique)

- 1 action facile
- 2 action conventionnelle
- 3 action inhabituelle
- 4 action complexe
- 5 action épique

Si le résultat obtenu est supérieur à 0, il ou elle pioche dans son paquet autant de cartes, choisit celle de son choix (pas forcément la meilleure), et la défausse. Il ou elle remélange ensuite les autres dans son deck.

Si le résultat obtenu est de 0 ou inférieur, il ou elle pioche 2 cartes +1 par point en dessous de 0, et **doit** appliquer la pire, la défausser, puis remélanger les autres à son deck.

Lorsque toutes les cartes du deck ont été utilisées, l'**échelle de catastrophe** avance d'un cran, et le ou la MJ gagne un **pion de dégradation**.

L'échelle de catastrophe

L'échelle de catastrophe mesure l'attention suscitée par les joueur.euse.s, et l'implication des forces de l'ordre / de leur adversaire pour se débarrasser d'eux.

En dessous de **6 points**, le danger est faible, l'équipe évolue en dessous des radars.

Entre **6 et 10 points**, les Adversaires ressentent une gêne légère liée à l'activité des joueur.euse.s, sans savoir pour autant d'où elle vient.

De **11 à 15 points**, cette gêne est devenue prégnante, et ils cherchent activement à en apprendre plus sur les Personnages joueurs, leurs motivations, leur entourage et leurs faiblesses.

Au delà de **15 points**, les Adversaires mettent tous leurs moyens en œuvre pour se débarrasser d'eux.

Blessure, incapacité et mort

Les personnages peuvent être blessé sur chacune de leurs caractéristiques (**Physique, Mental** ou **Personnalité**) : suffit pour cela d'échouer à un test de **résistance** (compétence).

Un personnage peut endurer jusqu'à 2 blessures sur une même caractéristique, ou une blessure sur chacune de ses caractéristiques, avant d'être hors de combat. Au delà de ce seuil, toute nouvelle blessure le mettre en **incapacité**, ce qui signifiera qu'il sera incapable d'effectuer de nouvelles actions et qu'il sera vulnérable à quiconque lui voudrait du mal – entraînant sa mort.

En outre, le niveau de difficulté des actions entreprise augmenté de 1 par blessure subie et non-soignée.

Une fois par partie, un test de la compétence « soulager » peut permettre de soigner une blessure chez un allié. Il n'est pas possible de se soigner soi-même.

La progression : monter de niveau

Sortir en vie et indemne d'un scénario rapporte 1 point d'amélioration. Avoir réussi l'objectif rapporte 1 point supplémentaire, et n'avoir pas dépassé le 10 sur **l'échelle de catastrophe** pour se faire rapporte 1 de plus.

Ces points peuvent permettre d'agrandir le deck des joueurs, de gagner de nouveaux pouvoirs, ou d'améliorer ses caractéristiques & compétences du personnage.

Améliorer son deck de réussite

Le prix des cartes reste le même entre la création du personnage et son amélioration :

3 points pour un « **oui et** » : l'action réussit *et* vous apporte en outre un bénéfice imprévu.

2 points pour un « **oui** » : l'action réussit, simplement.

1 point pour un « **oui mais** » : l'action réussit, *mais* implique une contrepartie ou une complication.

A noter que les ajouts doivent toujours être compensés par les cartes échec, à hauteur de la moitié des points dédiés aux succès.

Développer un nouveau pouvoir

Un personnage peut développer un nouveau pouvoir contre 5 points d'amélioration. Il l'ajoute alors simplement à sa fiche.

Améliorer ses caractéristiques & compétence.

Augmenter une caractéristique de 1 point coûte 1 points d'amélioration + 1 par point de caractéristique déjà attribué (quelle que soit la caractéristique).

Augmenter une compétence de 1 point coûte le score actuel de la compétence, avant qu'elle ne soit améliorée.

Un jeu de Alban DAMIEN
sous licence CC BY-NC-SA

Courants  Alternatifs

