

## DÉS DE DESTIN

Les mécanismes de jeu de l'Anneau Noir héritent en grande partie des règles originales de l'Oeil Noir ; ce jeu fait figure de grand ancien du jeu de rôle au même titre que Donjons & Dragons dont il s'inspire largement.

Les mécanismes de jeu de l'Anneau Noir sont assez binaires : lorsqu'un personnage tente une action, il peut réussir ou échouer. Au cours d'un affrontement, un combattant touche ou rate son adversaire. Il n'y a pas de règle pour apprécier la réussite d'un coup porté ou de possibilité pour le joueur de transformer une frappe réussie en un coup dévastateur ou un désarmement ou tout autre botte secrète.

Inspiré des *Dés d'Action* de d20 Modern<sup>1</sup>, des *Points de Personnage* de Starwars d6<sup>2</sup> ou encore des *dés de Krasses* du dK System<sup>3</sup>, les *Dés de Destin* forment un *pool* de dés que les joueurs peuvent utiliser pour *booster* une action réussie ou minimiser un échec.

## UTILISER UN DÉ DE DESTIN

Lorsqu'un personnage réussit une action, le joueur peut utiliser un dé de Destin pour améliorer encore la réussite du test.

Sur un résultat de 1 à 3, l'action est réussie, sans plus. On applique les règles.

Sur un résultat de 4 à 5, la réussite de l'action s'accompagne d'un effet positif supplémentaire au choix du joueur. S'il s'agit d'un test d'attaque, le score du Dé de Destin peut s'ajouter au score de dommages, ou l'adversaire peut être désarmé ou mis temporairement hors combat (étourdi, surpris, etc.)

Sur un score de 6, la réussite s'accompagne d'un effet positif déterminant comme le serait une réussite critique. Pour une passe d'arme, l'adversaire est désarmé et à la merci de son adversaire ou subit le double des dommages ou encore une possibilité de riposte immédiate.

Lorsqu'un personnage échoue à un test, le joueur peut utiliser un Dé de Destin pour limiter l'échec de l'action.

Sur un résultat de 1 à 3, pas d'effet. L'action est ratée et on applique les règles.

Sur un résultat de 4 à 5, l'action est certes manquée mais les effets négatifs qui en résultent sont atténués (on est dans le cas d'une résolution en mode « Non mais... »)

Sur un résultat de 6, l'action échoue mais le personnage obtient malgré tout un effet positif inattendu ou une atténuation sensible des conséquences de son échec.

Dans le cas d'un échec à une parade ou une esquive, cela peut se traduire par des dommages moins graves qu'escomptés ou une possibilité de fuite et de mise à couvert.

Le joueur est encouragé à proposer des effets supplémentaires positifs ou négatifs suivant le résultat du Dé de Destin, effets qui seront mis en scène sous la surveillance bienveillante du Meneur de Jeu.

Les Dés de Destin forment un pot commun utilisable par tous les joueurs ; à eux de se mettre d'accord entre eux pour se répartir équitablement et efficacement les dés. Initialement, je conseille 3 dés par joueur ; si vous voulez favoriser l'héroïsme et les actions d'éclat, vous pouvez toujours augmenter le pool de dés à 5 par joueur.

## REGAGNER DES DÉS DE DESTIN

Le pool de Dés de Destin se reconstitue à raison d'un dé par heure de repos du groupe, ce qui obligera les personnages à se ménager des moments de repos pour reconstituer leurs forces et soigner leurs blessures.

Le meneur de jeu peut également récompenser les joueurs après une action particulièrement héroïque en remettant un Dé de Destin dans le pot commun.

## DÉS DE DESTIN COMME BONUS (OPTION)

Le Dé de Destin permet de *qualifier* le résultat d'une action. Il n'entre en jeu qu'une fois déterminé l'issue d'une action. Vous pouvez, avec l'accord de tous les participants, vous entendre pour utiliser les Dés de Destin comme de simples bonus dont le score viendra s'ajouter au résultat du d20 lors de la résolution de l'action. Dans ce cas, il n'aura pas d'autre effet. Libre à vous ensuite d'utiliser un Dé de Destin supplémentaire pour ajouter un effet à l'action ou atténuer un échec éventuel.

## DÉS (DE DESTIN) POUR LE MENEUR (OPTION)

Une autre option possible est de permettre au Meneur de Jeu d'utiliser lui-aussi des Dés de Destin pour ses monstres, les dés joués par le MJ venant s'ajoutant au pot commun des joueurs (une autre façon d'alimenter le pool des joueurs)

## QUID DE CE SUPPLÉMENT

Ce petit *addon* vous propose quelques petites règles additionnelles pour pimenter vos parties.

Après cinq séances de jeu avec mes enfants, qui m'ont permis de tester les règles de l'Anneau Noir, et la lecture d'Apocalypse World<sup>4</sup>, j'ai eu envie de booster un peu le jeu avec ce petit *addon* de règles.

Mon idée première était de convertir les personnages de mes jeunes joueurs pour les pousser vers un mode de jeu motorisé par l'Apocalypse ; outre le travail de refonte que cela impliquait, il y avait aussi le risque de rejet de la part des joueurs, surtout après un investissement de cinq séances et une progression en niveau des personnages.

Après réflexions, plutôt qu'une réécriture complète sans doute malvenue, j'ai opté pour l'ajout de quelques règles simples proposant des options narratives et ludiques aux joueurs, en gardant à l'esprit les principes des jeux propulsés par l'Apocalypse et notamment le partage narratif entre le MC et les joueurs.



## NUANCER LE RÉSULTAT DES DÉS

Principe de base d'Apocalypse Word<sup>4</sup>, nuancer le résultat des actions permet d'injecter de nouveaux éléments à la narration et de relancer l'action.

Le mécanisme des Dés de Destin tel que décrit ci-contre est là pour permettre aux joueurs de décrire leurs actions et de faire glisser une partie de la narration du Meneur vers les joueurs.

Elle doit également offrir de nouvelles possibilités aux joueurs quant aux conséquences positives ou néfastes des actions des personnages.

Rien n'est plus frustrant que de décrire une attaque *stylée* ou une charge pleine de fougue et d'obtenir au final un résultat au dé juste passable sans effet et sans relief.

Sur une réussite et un Dé de Destin (4 à 6), le joueur a la possibilité d'ajouter des effets à son action, rendant chaque passe d'armes intéressante.

(1) d20 Modern, adaptation contemporaine des règles de Donjons & Dragons 3e édition

(2) Starwars d6, édité par West End Games

(3) dK System, boîte à outils issue de la licence d20, édité par John Doe

(4) Apocalypse World, jeu post-apo de Vincent Baker.