Yatta!

Textes : John Grumph

Ce document présente une version en cours de test de Yatta! Ce sont des mécaniques de résolution d’action dérivées dy système de Mordiou et simplifiées. Chaque joueuse et la maîtresse de jeu se munira d’au moins 8d6 et de cinq jetons. Pour jouer à Mordiou avec cette version des règles, il suffit de renommer Satori en Bonne Fortune et d’utiliser les quatre aspects initiaux comme concept pour le personnage.

# Mécaniques

## Distribution

### Concept

Chaque personnage est défini par un concept général qu’on peut résumer en une phrase courte ou une série d’aspects.

### Nom

Les personnages portent un nom simple à retenir, ni ridicule ni imprononçable.

### Description

Les personnages ont chacun leur style vestimentaire, mais leur principale caractéristique reste leur chevelure, toujours incroyablement sophistiquée, avec une coupe, une couleur, instantanément reconnaissable. C’est un point important de la définition du personnage auquel chaque joueuse doit prêter une attention particulière.

### Satori et souffle

En premier lieu, le personnage est défini par son Satori. Le Satori mesure le potentiel et la conscience de soi d’une créature, son caractère, sa puissance psychique, son aura, son entéléchie, son emprise sur le monde. D’une manière générale, plus le Satori est élevé, plus une personne exsude d’assurance et de santé.

Le Satori est mesuré sur une échelle de 0 à 6 ou plus (bien que les valeurs plus élevées soient extrêmement rares). Un adulte moyen possède un score de 1 ou 2 ; un personnage débutant possède un score de 3 en Satori ; certains humains possèdent souvent un Satori encore plus impressionnant. D’une manière générale, les enfants ou les animaux possèdent un Satori égal à 1.

Le Satori diminue quand une personne est blessée, malade, empoisonnée, subjuguée, humiliée, déprimée. Lorsque le Satori d’une créature ou d’un personnage est réduit à 0, elle ne peut plus agir – elle est inconsciente, hors de combat, alitée, morte peut-être.

Dans le jeu, le Satori possède une sorte de subdivision : le Souffle. Toutes les créatures possèdent 5 points de Souffle pour chaque point de Satori. Le Souffle est perdu et récupéré rapidement au cours des aventures et permet de mesurer certains effets. Toutefois, à chaque fois qu’une créature perd 5 points de Souffle, elle perd aussitôt un point de Satori. Le personnage regagne tout son Souffle à la fin d’une scène.

### Attitudes

Le personnage possède quatre caractéristiques appelée Attitudes, parce qu’elles décrivent la manière dont il approche les problèmes et obstacles qu’il affronte. Les attitudes possèdent un score de 1 à 5 – c’est simplement le nombre de d6 que la joueuse peut lancer pour accomplir une action.

Violence. Le personnage agit avec résolution, emportement, hargne, rudesse. Il est franc et direct, sans concession, tout en puissance et en volonté. Compétences généralement associées : Bagarre, Force, Intimidation, Résistance, Volonté...

Prestance. Le personnage agit avec vigueur, souplesse, rapidité, charisme. Il est flamboyant, ouvert, confiant. Compétences généralement associées : Agilité, Charme, Éloquence, Empathie, Escrime…

Ruse. Le personnage agit avec circonspection, contournement, sournoiserie. Il est prudent, dissimulateur. Compétences généralement associées : Baratin, Discrétion, Érudition, Étiquette, Perception...

Sang-froid. Le personnage agit avec calme, détachement, concentration. Il ne panique ni ne s’emporte. En combat, il montre un courage exemplaire et sa main ne tremble pas quand il tire à distance. Compétences généralement associées : Calme, Machines, Négociations, Soins, Tir…

Note : l’attitude choisie pour agir dépend en premier lieu de la manière dont la joueuse incarne son personnage. Si elle est agressive lorsque son personnage interroge un figurant, il est impossible qu’elle utilise le Sang-froid pour effectuer un jet de négociation, même si c’est son meilleur score – toutes les attitudes peuvent ainsi servir, indifféremment, à toutes les actions en fonction du roleplay. Pour des actions plus neutres ou en cas de doute, il suffit de se référer à la liste des compétences associées.

### Expérience

Les personnages gagnent 2XP à la fin de chaque séance de jeu. Les joueuses peuvent les dépenser de la manière suivante :

Un point d’Attitude: 1XP par point de score à atteindre.

Un point de Satori supplémentaire : 10XP par point actuel.

### Création des personnages

1. La joueuse choisit un concept pour son personnage.

2. Elle note le Satori de son personnage (égal à 3) et lui choisit un nom et une description.

3. Toutes les Attitudes possèdent un score initial de 1. Les joueuses peuvent répartir 8 points supplémentaires entre les quatre caractéristiques.

## Mécaniques

### Lancer les dés

Lorsque son personnage veut effectuer une action ou solliciter ses savoirs et savoir-faire, la joueuse lance un nombre de d6 égal au score de l’Attitude choisie pour agir.

Chaque dé qui affiche un résultat de 4, 5 ou 6 donne une qualité de réussite – le 6 accorde deux qualités.

### Difficulté

Pour réussir une action, la joueuse doit obtenir un nombre minimum de qualités :

|  |  |
| --- | --- |
| Difficulté | Qualités à obtenir |
| Très facile | 1 |
| Simple | 2 |
| Malaisé | 3 |
| Difficile | 4 |
| Très difficile | 5 |

### Degrés de succès

D’une manière générale, plus la joueuse obtient de qualités de réussite, plus l’action du personnage est réussie :

|  |  |
| --- | --- |
| Qualités obtenues | Conséquences |
| Aucune | Non (échec) |
| Moins que la difficulté | Peut-être (réussite mineure) |
| Égal ou plus que la difficulté | Oui (réussite majeure) |
| Deux fois plus que la difficulté | Oui et (réussite exceptionnelle) |

### Rebondissements

Le 4 est un chiffre qui porte malheur dans la culture japonaise. À chaque fois que la joueuse obtient une majorité de 4 sur les dés qu’elle lance, il se passe quelque chose : c’est un rebondissement, une mauvaise surprise, une complication, une péripétie, une galère… La maîtresse de jeu doit proposer des conséquences à l’action qui ouvrent de nouvelles directions à l’histoire, même lorsque le personnage atteint ses objectifs.

### Satori

Une créature utilise son Satori de manière naturelle pour améliorer ses jets. Une créature avec un Satori supérieur est ainsi plus puissante, plus efficace, dans ses agissements.

Dans les faits, cela signifie qu’une créature lambda lance, pour toutes ses actions, un nombre de d6 égal à son Satori actuel plus son score d’Attitude.

### Jet rapide et sauvegarde

Si la maîtresse de jeu a besoin de tester rapidement une Attitude, au format oui/non, elle peut demander à la joueuse de lancer 1d6. Si le résultat est égal ou inférieur au score de l’Attitude, c’est réussi.

On emploie notamment cette technique pour les jets de sauvegarde ou lors des enquêtes ou interrogatoires rapides : chaque joueuse lance 1d6 à son tour sous une Attitude de son choix, mais jamais deux fois la même de suite, et peut poser une question par réussite. L’enquête s’achève quand la table a accumulé trois échecs.

### Conflits

Tous les conflits peuvent s’envisager de la même manière, qu’il s’agisse d’une bataille, d’un duel de magie, d’une négociation houleuse, etc.

#### L’initiative

La table choisit un personnage. Il agira en premier ce tour. Sa joueuse lance 1d6 pour chaque autre personnage autour de la table et note les résultats obtenus. La maîtresse de jeu fait de même pour chaque adversaire ou catégorie d’adversaire. Lorsque le premier personnage a agi, on joue dans l’ordre descendant des résultats : sa joueuse désigne les personnages qui agissent en dépensant ses résultats au fur et à mesure, distribuant ainsi la parole. Le même personnage peut garder l’initiative durant tout le conflit ou la table peut choisir un nouveau personnage à chaque tour.

#### La dynamique des conflits

À son tour de jeu, un personnage va accomplir une action comprenant un nombre variable d’effets, en fonction du résultat d’un unique jet. Chacun de ces effets – se déplacer, attaquer, aider, etc. – a des conséquences mécaniques précises. C’est la joueuse, connaissant le nombre total d’effets que son personnage peut déclencher ce tour, qui en choisit les combinaisons. Ensuite seulement, elle décrit narrativement les actions entreprises, en tenant compte des conséquences mécaniques de ces effets.

#### L’Attitude

Tout d’abord, la joueuse décide de l’Attitude que son personnage va utiliser pour agir. Ce choix est généralement dicté par les circonstances, la tactique employée ou encore le point fort du personnage. Parfois, la joueuse n’a pas le choix de l’Attitude à employer, lorsque ses adversaires ne lui laissent que peu de champs pour manœuvrer ; mais le plus souvent, c’est surtout une question d’approche.

Violence : pour se bagarrer à mains nues, foncer dans le tas, jouer de sa puissance physique, rouler des muscles, lancer des objets lourds, retourner des tables ou défoncer des portes.

Prestance : pour ferrailler avec le katana, se déplacer prestement, jouer de son agilité et de sa souplesse, virevolter sur le champ de bataille.

Ruse : pour jouer du couteau, pousser, tromper, distraire, surprendre ses adversaires, multiplier les sournoiseries et les malices, avantager ses alliés ou handicaper ses ennemis.

Sang-froid : pour tirer à distance, garder son calme, intimider, évaluer la situation tactique, jauger des ennemis, se déplacer posément, prendre une position ou donner des ordres.

Lorsque la joueuse choisit son attitude, elle doit, autant que possible, s’abstenir de décrire quoi que ce soit – si elle a des intentions précises, elle doit les garder par devers elle. Le choix de l’Attitude est, pour le moment, purement mécanique, mais aura des incidences narratives plus tard.

L’Attitude indique le nombre de d6 – la poignée – que lance la joueuse à son tour de jeu, en n’oubliant pas d’ajouter son Satori.

#### La défense

Une fois que la joueuse a réuni sa poignée de dés, elle doit écarter 0, 1 ou plusieurs dés afin de constituer sa défense. Dans les conflits, la défense est la difficulté des jets des adversaires.

|  |  |
| --- | --- |
| La défense est à | Le personnage est |
| 0 | Sûr de lui, suicidaire, pressé d’en finir |
| 1 | Agressif, peu protégé |
| 2 | Attentif |
| 3 | Prudent |
| 4 | En défense |

Par défaut, la défense d’un personnage ou d’un adversaire qui n’a pas encore eu l’occasion de jouer est égale à 2 (notamment au premier tour d’un conflit). Si le personnage est surpris, il bénéficie d’une défense par défaut égale à 1. La défense ne change qu’au tour du personnage, lorsqu’il a la possibilité de placer un ou plusieurs dés en défense (ou pas).

#### Les effets

La joueuse lance les dés restants dans sa poignée et compare le nombre de qualités obtenues à la défense de l’adversaire le plus à même de l’empêcher d’agir, que celui-ci soit directement visé ou non.

|  |  |
| --- | --- |
| Qualités obtenues | Effets |
| Aucune | 1 effet Bouger |
| Moins que la défense | 1 effet au choix |
| Égal ou plus que la défense | 2 effets au choix |
| Deux fois plus que la défense | 3 effets au choix et 1 dégât |
|  | +1 effet par deux qualités au-delà |

La joueuse choisit les effets mécaniques dans la liste suivante. Elle peut choisir plusieurs fois le même effet ou les combiner à sa guise.

Aider : offrir un bonus de +1 dé à un allié. Il est possible de cumuler les dés ainsi obtenus pour constituer une réserve d’aide, mais on ne peut en dépenser qu’un seul par tour pour augmenter sa poignée.

Attaquer : infliger la perte d’un point de souffle à un adversaire.

Bouger : se déplacer ou prendre position.

Garder : se préparer à annuler un effet adverse. Il est possible de constituer une réserve de gardes. Au moment où un adversaire agit, la joueuse peut dépenser une ou plusieurs gardes pour annuler tout ou partie des effets possibles – elle doit annoncer le nombre d’effets annulés avant que son adversaire ne détermine la manière dont il les utilise.

Interagir : affecter l’environnement, manipuler des objets.

Récupérer : retrouver un point de souffle.

#### Les conséquences

Chaque effet d’attaque qu’il subit fait perdre 1 point de souffle au personnage. Lorsqu’il a perdu 5 points de souffle, il perd un point de Satori. Sa réserve de souffle revient alors à son maximum de 5.

Lorsqu’un personnage subit un dégât (lorsque l’adversaire obtient deux fois plus de qualités que sa défense), il perd automatiquement un point de Satori et ses points de souffle ne bougent pas. Il est bien sûr possible de perdre, au même moment, à la fois un point de Satori par dégât et un autre par attrition du souffle.

Un personnage ou un adversaire réduit à 0 points de Satori est hors de combat et ne peut plus agir.

La maîtresse de jeu peut utiliser les dégâts pour obtenir des effets narratifs particuliers : un adversaire peut choisir de ne pas utiliser un dégât pour infliger une perte de Satori, mais pour obtenir une conséquence majeure : parvenir à fuir sans qu’on puisse le rattraper, atteindre l’un de ses objectifs (comme déclencher une machine infernale), appeler des renforts, bloquer une porte, etc.

#### Les descriptions

Une fois que tous les effets ont été choisis et que la joueuse a une bonne idée des conséquences des actions de son personnage, elle peut enfin décrire et raconter. Tout est alors possible tant qu’elle reste dans les bornes mécaniques précédentes. C’est pour cette raison qu’il ne faut pas décrire les actions du personnage en début de tour de jeu, mais seulement une fois que toute la résolution mécanique a été effectuée.

De même, un conflit n’est pas forcément une bagarre : il peut s’agir d’une course-poursuite, d’une négociation, une controverse, etc. dont l’objet est d’affaiblir l’adversaire pour atteindre des objectifs précis. Les attaques sont alors des arguments légaux ou des envolées lyriques…

Les descriptions devraient être graphiques, violentes, outrées et dans le style de l’histoire choisie.

#### Gérer les figurants

Pour la maîtresse de jeu, le travail est beaucoup moins compliqué qu’il n’y paraît.

Dans un conflit, tous les adversaires partagent une même réserve de 5 points de souffle – la maîtresse de jeu a cinq jetons en main, qu’elle écarte au fur et à mesure des attaques des personnages. À chaque fois qu’elle a écarté cinq jetons, l’un des adversaires perd un point de Satori et elle reconstitue sa réserve de souffle. Le choix de l’adversaire dépend des circonstances – ce n’est pas forcément celui qui a été directement visé : le souffle étant commun à tous, chacun peut également subir la perte de Satori. L’important est de garder une certaine cohérence narrative dans les descriptions ultérieures.

La perte d’un point de Satori diminue toujours la poignée moyenne de dés d’un adversaire et il lui faut relancer son initiative.

Les figurants les plus importants peuvent être décris par leurs attitudes, mais ce n’est pas toujours utile pour les figurants secondaires pour qui il suffit de définir la valeur moyenne de leurs poignées de dés.

Pour créer un figurant secondaire, il suffit de choisir un score pour chacune des colonnes du tableau. Un figurant faible aura une puissance cumulée comprise entre III et V ; un adversaire solide aura une puissance cumulée comprise entre VI et VII ; un adversaire très solide aura une puissance cumulée supérieure à VIII.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Adversaire | Poignée de dé | + Satori | Défense |
| I | 1 | 2 | 1 |
| II | 2 | 2 | 2 |
| III | 3+ | 3+ | 3 |

Doser l’adversité. Un adversaire très solide est l’équivalent d’un personnage à la création. Il a autant de chance de l’emporter dans un duel direct. C’est un humain capable et efficace. Deux comme lui et c’est la défaite assurée. Il faut sans doute aligner plus de trois adversaires faibles pour commencer à inquiéter un personnage seul. Une rencontre facile, rythmée, ne devrait pas comporter plus de deux adversaires faibles et un adversaire solide par personnage. Ensuite, tout est question de dosage.