

TRUCS EN PLUS

par David Black

traduction en français par Bruno Bord.

v1.0

MERCI

Si vous lisez ce qui suit, il est plus que probable que vous ayez soutenu le projet sur Kickstarter ou acheté le PDF sur RPGNow. Donc, merci. Merci beaucoup. Ça peut paraître sarcastique, mais ça ne l'est pas. Je vous en suis vraiment reconnaissant. Voici un petit supplément qui vous montrera à quel point j'apprécie le soutien que vous avez apporté au projet "LBH" ! Oh, si vous n'avez ni financé le Kickstarter, ni acheté le PDF, c'est que vous avez peut-être mis la main sur une copie piratée. Franchement, je suis flatté que vous ayiez autant d'attention pour moi.

RÈGLES ALTERNATIVES

Trucs en plus est une compilation de règles optionnelles, notes, suggestions et autres idées qui, pour une raison ou une autre n'ont pas été incluses dans le livret des règles du Black Hack. Le plus souvent par manque de place, peut-être aussi parce qu'elles sont idiotes - je vous laisse décider. Choisissez ou non de les inclure dans vos parties. Certaines de ces règles sont apparues sur mon blog ou sur les réseaux sociaux - mais ces media sont, enfin... vous voyez, quoi ?

ENCOMBREMENT

Les règles de base sont conçues pour modéliser simplement le poids et la difficulté à transporter trop d'objets. Si vous cherchez quelque chose de plus poussé / complexe, utilisez les changements qui suivent :

Chaque élément peut avoir plusieurs mots-clés issus de la liste ci-dessous et chacun rajoute "1" poids supplémentaire :

- Fragile - Les objets fragiles ou facilement endommagés.
- Grand - Les objets de plus de d'1.5m sur un ou plusieurs côtés.
- Encombrant - Les choses qui ont une forme inconmode ou inhabituelle.
- Lourd - Les objets soulevés avec plus d'efforts que ne le laisse penser leur taille.
- Difficile - Les objets difficiles à garder ou manipuler, parce qu'ils sont brûlants ou dangereux, par exemple.

Vous noterez que ces changements surchargent grandement les personnages, et tout le monde n'aime pas gérer la logistique. Si vous utilisez ceci, considérez la possibilité d'inclure dans votre jeu des objets ignorant ces règles, les rendant ainsi plus désirables. Par exemple, une armure de plaques et cottes-de-mailles serait "Lourde" et "Encombrante" dans mon jeu, aussi il faudrait l'oeuvre d'un Artisan Experimenté pour qu'elle ne soit pas Encombrante, et celle d'un Maître Forgeron pour qu'elle n'aie aucun de ces attributs - la rendant particulièrement attirante.

VARIANTE POUR LA MAGIE

Voici une petite entorse "narrative" qui change complètement la manière d'obtenir et d'utiliser les sorts.

Chaque sort est unique. À la manière d'un objet magique connu ou d'une relique, une seule instance du sort existe. Il peut être volé, oublié et redécouvert, on peut le chercher et le localiser - mais il ne peut pas y avoir plus d'une copie de ce sort (dans un livre) dans le monde du jeu. Un sort peut être mémorisé à partir du livre d'un autre magicien - et lancé. Le lanceur de sort doit faire un test d'INT, comme à l'accoutumée, pour vérifier sa capacité à lancer ce sort à ce niveau.

Ces changements ont un impact énorme sur la montée en puissance des utilisateurs de la magie - discutez de ceci avec vos joueurs avant de gâcher complètement leur plaisir.

PANIQUE ET LUMIÈRE

L'exploration de souterrains profonds rend la lumière spécialement importante, aussi, si un personnage se retrouve dans le noir le plus total, il doit immédiatement faire un test de SAG. S'il réussit il peut continuer à avancer, mais s'il échoue, il Panique !

Au début de son tour il doit faire un jet sur la table de Panique !, et à la fin de son tour il doit faire un test de SAG pour vaincre sa peur et revenir à la normale. Ceci continue jusqu'à ce qu'il réussisse un test de SAG.

	PANIQUE
1	Serre les dents - Peut faire un jet de SAG "gratuit" pour mettre fin à la Panique.
2	Stupéfait - Ne peut pas bouger durant ce tour.
3	Choqué - Ne peut pas accomplir d'action qui impliquerait l'usage des mains.
4	Tâtonne - Le <i>joueur</i> doit tout garder les yeux fermés pendant ce tour de jeu.
5	La vie défile devant les yeux - CON est réduite de 2 points.
6	Crise cardiaque - Est mis Hors de Combat

Je pense que les règles de Panique ! ont leur place dans n'importe quel scénario d'exploration de donjon

- mais peuvent ne pas être du goût de tout le monde, alors je les ai retirées du livret pour gagner de la place. De même, si vous n'aimez pas le côté "jeu d'ambiance" du résultat "Tâtonne", libre à vous de le remplacer par quelque chose de plus rasoir.

GUERRIERS FAIBLES

Les Guerriers d'origine étaient un peu plus faibles, mais ils ont reçu un "boost" en puissance - suite aux retours faits pendant le Kickstarter. Pour les remettre à leur niveau, établissons la règle suivante : la prochaine cible attaquée doit avoir un DV inférieur ou égal au précédent.

Ceci réduit les possibilités de sur-utilisation des capacités spéciales et force à répartir les dommages. Une cible peut être attaquée deux fois, mais toute cible additionnelle doit être attaquée entre les attaques - ce qui empêche le guerrier de haut niveau de faire du "dégât de masse" sur une cible unique.

BLOQUER

Une fois par tour, quand un PNJ se déplace vers un endroit Proche et qu'à la fin du mouvement il se trouve Au contact d'un allié, un personnage peut se déplacer pour barrer la route du PNJ. Le personnage ne doit *pas* avoir utilisé son mouvement dans son tour. Cette action empêche le PNJ de déclencher son action sur l'allié, cependant le personnage peut recevoir l'attaque du PNJ à sa place.

J'aime bien utiliser des miniatures de temps en temps (quand je peux jouer dans le monde réel... pauvre de moi !). Aussi ça me plaît de pouvoir autoriser quelques actions tactiques pendant les combats - pour tirer parti du côté "wargame" qui peut être amusant à petites doses.

ARGENT

Par défaut, LBH a une approche très "légère" de l'argent, utilisant les "pièces d'argent" - ça permet au MJ de suivre ses envies sur la campagne. Mais voici une variante amusante - quand les joueurs veulent savoir combien ils ont d'argent, ils n'ont pas un montant fixe, ils ont un dé à la place (d6).

Ils peuvent compter leurs pièces via un jet de dés, qui compte comme une action (Maximum 4 jets de dés) et les ajouter au montant total de pièces qu'ils transportent.

Pour chaque DV d'une créature, elle transporte d6 pièces. Un voyou de niveau 4 transporte donc 4d6 pièces.

Cette variante a été retirée du livret pour des raisons de place - je l'utilise tout le temps. Des joueurs aiment compter leur argent dès qu'ils le trouvent, quand c'est un paquet de pièces, disons 3d6, c'est pas mal. Mais en plus, attirez leur attention sur le fait que compter précisément cet argent va leur coûter une action dans leur tour.

Aussi, si vous voulez en jeter et que vous avez le temps et les moyens, trouvez autant de d6 que vous pouvez, recouvrez-les de peinture dorée et distribuez-les en guise de trésors - les joueurs adorent ça.

CHANCE

Chaque personnage reçoit à sa création un point de Chance - il peut l'échanger à tout moment contre une relance de n'importe quel dé, ou imaginer un élément de l'histoire qui n'implique pas un bonus mécanique ou permanent. Le seul moyen d'en récupérer est de se le voir attribuer par le MJ - je les donne aux joueurs quand ils ont vraiment foiré quelque chose. Le karma, quoi.

Vous savez déjà si vous aimez les systèmes de Chance ou pas et celui-ci n'est ni fou-fou ni révolutionnaire.

SUCCÈS AVEC COÛT

Si un joueur rate son jet et que le MJ le lui propose, il peut transformer cette action en succès, mais le joueur doit accepter le coût ou la pénalité tirée de la liste ci-dessous, au choix ou adaptée à l'histoire par

le MJ.

COÛT DU SUCCÈS
Lancez un d10, cet élément de l'équipement du PJ est détruit / perdu.
'Dégrader' le dé consommable le plus bas du PJ ; si c'est déjà un d4, l'objet est épuisé.
Quelqu'un de Proche (y compris le PJ) encaisse 1d6 de dégâts.
Désavantage pour un test dans le futur au choix du MJ.
+2 au prochain jet de Réaction que doit faire le MJ.
Quand il compte ses pièces et qu'il lance 1-2, c'est de la fausse monnaie.
+1 au prochain jet Hors de Combat que devra faire le PJ.

Certains dédaignent ce "succès avec coût" ; je l'utilise quand j'essaie d'impliquer un joueur qui apprécie la narration ou quand je me sens magnanime et que la situation est extrême - il peut être intéressant de préparer quelques effets dramatiques à l'avance.

PARALYSIE

Quelques monstres inclus dans le livret de base provoquent la paralysie des PJ. Quand il est paralysé, un personnage ne peut ni bouger, parler ou faire la moindre action. Au début de son tour le personnage peut faire un jet de CON, s'il réussit il n'est plus paralysé et peut poursuivre son tour.

J'ai supprimé cette partie pour des raisons de place, il m'a semblé qu'un MJ était capable de trouver quelque chose pour gérer cet effet, y compris l'avantage qu'un Clerc a pour ses tests de CON. Vous pouvez utiliser la même approche pour modéliser les effets incapacitants : poison, feu, folie, aveuglement, etc. Il suffit de changer d'attribut si besoin.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Une autre méthode pour les rencontres aléatoires consiste à lancer 1d4 chaque fois que les joueurs font du bruit ou restent dans une zone potentiellement dangereuse plus de 5 Minutes (tours). Un résultat de 1 indique qu'ils vont faire une rencontre.

On peut ne pas aimer ou oublier qu'il faut lancer les dés toutes les 15mn ; ceci offre une approche moins uniforme - en rendant au MJ un peu de contrôle.

MORAL

Si le nombre d'adversaires engagés dans un combat a chuté de 50% leur moral est brisé et on doit faire un jet de Réaction pour déterminer leur nouvelle attitude.

Si un personnage peut faire un test sous CHA les opposants "brisés" tenteront de s'échapper aussi vite que possible. Si leur leader est toujours engagé dans le combat, le test de CHA se fait avec un Désavantage.

Si elle donne un aspect assez "wargame", cette règle produit des éléments tactiques intéressants, si le coeur vous en dit. Et souvenez-vous que si le nouveau jet de réaction est favorable, alors même que l'instant d'avant les PNJ essayaient de tuer les joueurs, il n'est pas improbable qu'ils se mettent à détalier pour sauver leurs vies ! Tout ceci n'est qu'un simple guide, le MJ peut faire preuve de "bon sens narratif" pour s'adapter.

FAIM & NOURRITURE

Au début de la session chaque personnage jette un Dé d'usure de sa ration de nourriture. S'ils n'ont pas pu manger / boire pour une raison ou une autre, tous leurs jets seront faits avec un Désavantage jusqu'à ce qu'ils se restaurent.

Dès qu'ils mangent une portion, les personnages gagnent 1 Dé de vie de PV, ils peuvent manger plus si ça colle à l'histoire, mais leur gain en PV ne peut pas avoir lieu plus d'une fois par session.

C'est une approche assez abstraite de la faim - utilisez ceci si vous appréciez une gestion simple des "aspects pénibles de la vie de tous les jours".

DES ENNEMIS PLUS FAIBLES

Les ennemis sans nom sont juste des *uniformes rouges*¹ et un bon *uniforme rouge* meurt au premier coup reçu. Il tombe au premier point de dommage. Toutefois, donnez-lui un DV pour connaître les dégâts qu'il inflige quand il touche.

De même, quand le joueur a la chance de faire un 1 sur une attaque, une créature *nommée* est tuée sur le coup - de préférence de manière sanguinolante.

Ceci donne aux personnages l'impression qu'ils sont un tout petit peu plus puissants. J'emploierai également des monstres de niveau plus faible, parce que si j'utilise cette règle, c'est pour voir la scène de la tondeuse dans Braindead.

UNE "MEILLEURE" ARMURE

Si le système des points d'Armure vous paraît trop faible, voici une ou deux alternatives.

Les Points d'Armure (PA) réduisent des dégâts de la même manière, mais ils ne diminuent pas - chaque coup reçu est diminué par le total des points d'armure. Chaque Armure a son Dé d'usure (*voir la table ci-dessous*).

TYPE	DU	PA
Jaque / Gambison	d4	1
Cuir	d6	2
Cotte de mailles	d8	3
Plaques & mailles	d10	4
Petit bouclier	d4	1
Grand bouclier	d4	2

Immédiatement après un combat où l'armure a été utilisée pour réduire les dégâts, son *Dé d'Usure* doit être lancé. Sur un résultat de 1 ou 2, le Dé d'Usure est réduit normalement, et l'armure voit ses points d'armures correspondre à ceux de la ligne du tableau au-dessus. Ainsi, par exemple, échouer à un DU pour une Cotte de mailles la réduirait au niveau de Cuir, soit 2 PA.

Si le DU est un d4 et échoue, l'armure est considérée comme détruite et doit être retirée de l'inventaire du joueur. Une armure peut être réparée - faites un jet avec son DU courant et multipliez ce score par 10, c'est ce qu'il vous en coûtera pour la restaurer jusqu'au dé immédiatement supérieur.

ARME À ALLONGE

Quand une créature vient Au contact d'un PJ qui a une arme longue, le jet de défense contre la première attaque de la créature est fait avec un *Avantage*.

ENCORE DES ARMURES

Si vous appréciez le système d'Armure actuel, mais que vous voulez lui donner un coup de fouet, veuillez considérer les deux petites variantes qui augmenteront grandement la puissance des Armures.

Doublez tous les Points d'Armure et retirez l'obligation de se reposer une heure - que les PA se rechargent à la fin d'un combat. C'est aussi simple que ça.

Les règles de base pour les armures laissent un sentiment de stress qui laisse à penser que l'armure est littéralement ce qui vous sépare vie et trépas ; il est des rencontres où une poignée de PV peut vous permettre de vous en tirer au lieu de devoir faire un jet sur la table "Hors de Combat" ; en l'honneur du style OSR, qui ne pardonne pas les mauvais choix du joueur.

En partant du principe qu'une créature de DV 1 fait seulement d4 (2) points de dégâts, comment peut-elle blesser un héros qui porterait une cote de mailles ou une armure de plaques ? Tout va bien si l'armure évolue en même temps que les Monstres et les niveaux de difficulté, mais à bas niveau, si les joueurs portent des armures intégrales, le MJ devra s'ingénier à offrir des menaces et des défis suffisamment coriaces pour éviter que les joueurs s'en moquent, ou pire, qu'ils les passent sans frisson.

ARMURE ORIGINELLE

Le concept de bonus de CA ascendant peut toujours être utilisé avec Le Black Hack. Les attaques sont toujours effectuées en jetant le dé sous la caractéristique appropriée (comme FOR ou DEX), cependant le bonus de CA de la cible est ajouté au jet de dé.

Par exemple dans un système de CA ascendant, l'armure de cuir ajoute +2 sur une base de 10 (ce qui donne une CA de 12) - avec LBH, vous devrez lancer sous votre attribut pour voir si vous touchez ou êtes capables d'éviter les dégâts, et ajoutez +2 à votre jet de dés. Pour faire vite, il suffit de lire la score de CA dans les modules existants et de n'utiliser que le dernier chiffre comme bonus.

Ceci est une interprétation plus simple de la règle originale, et il peut paraître étrange que ce ne soit pas celle choisie pour les règles basiques, mais un de mes principaux objectifs personnels au moment de la création du Black Hack était de supprimer les "modificateurs de jets de dé à répétition", ce que j'ai pratiquement réussi à faire - si vous tolérez ces petites formules mathématiques - les puristes pourront se référer à la proposition ci-dessus.

FAQ

Combien de fois peut-on se déplacer pendant un tour ?

En partant du principe qu'aucun sort n'a été jeté sur vous, ou toute autre mésaventure : 2 fois, si vous laissez votre action de côté. Ceci vous permet de vous déplacer vers un endroit lointain.

Pourquoi les succès demandent-ils un jet strictement inférieur à l'attribut ? Pourquoi pas inférieur ou égal ?

Pour que l'échec soit toujours possible, même avec une stat à 20.

L'Armure, comment ça marche ?

Vous utilisez l'armure pour absorber les dégâts, et quand les dégâts maximum sont encaissés, vous commencez à perdre des PV. Ce n'est que lorsque vous vous reposez une heure que vous récupérez vos Points d'Armure. Ainsi, par exemple, une Armure de plaques et mailles peut être vue comme 8 PV temporaires.

Combien de sorts peuvent être ajoutés au livre de sorts quand on monte de niveau ?

Dans mes parties, les joueurs doivent activement trouver des sorts - mais vous pouvez faire à la convenance des personnes présentes pour jouer. Dans le doute, votez.

Si un PJ invoque une créature, et que je veux que le joueur fasse les jets d'attaque / défense de cette créature, dois-je utiliser une des caractéristiques du PJ ou doit-on avoir une suite de statistiques + DV pour elle ?

J'aurais utilisé la caractéristique du PJ qui correspond - spécialement pour les créatures à usage limité. Peut-être que si un membre de la troupe a un rôle plus régulier (comme la panthère d'un Elfe noir, par exemple), je lui donnerai un DV + une capacité spéciale tenant sur une ligne en rapport avec l'histoire.

Comment résoudre la situation X ?

Demandez au joueur un test sur une caractéristique pour voir si X arrive ou non, ou si cette solution vous paraît exagérée, c'est peut-être que X est supposé arriver. Prenez en compte la puissance des adversaires et les niveaux pour relever le défi et résoudre la situation.

Il n'y a pas d'arc ou d'arme à une main dans la liste des équipements ?

Oui, c'est ma faute. Les arcs coûtent la même chose que les armes à deux mains. Les armes à une main coûteront probablement la moitié.

Jusqu'à quelle distance les arcs peuvent tirer ?

La règle stipule que les attaques à distance contre des cibles Proches se font avec un Désavantage. À défaut d'une règle, on peut dire qu'elle peuvent tirer sur des cibles Distantes, mais je pense que ces tirs devraient se faire avec un Désavantage également.

Pourquoi avoir renommé les tours et les rounds ?

J'aime le côté informel des notions d'Avantages, Désavantages, Proche, Au Contact, etc. Demander à un joueur "Que fais-tu à ce Moment précis" pendant un combat a du sens. Et demander à un joueur ce qu'il fait à cette Minute précise pendant qu'il explore, ça fonctionne. Vous pouvez être aussi abstrait ou concret qu'il vous plaît. Six moments, 10 minutes, ou juste des Moments ou des Minutes. Comme vous voulez.

Il n'y a pas de conseil pour utiliser les Avantages ou les Désavantages ?

Non, ce n'est pas dans la nature du Black Hack de donner des éléments définitifs. Le MJ doit faire comme il veut, à sa manière.

Il n'y a donc aucun moyen de rendre un combat mécaniquement plus intéressant que par l'utilisation des Avantages / Désavantage ?

Il y en a des tas, mais ils n'auraient pas tenu dans le format prévu pour le jeu. Vingt pages A5, c'est très court. Dans la communauté des bricoleurs il est de coutume d'encourager le MJ à adapter le jeu dans la direction qu'il préfère et qui convient également à sa table.

Pourquoi y a-t-il quatre zones de portée ?

Pour savoir si une chose ou une personne est loin ou pas.

Les règles sont imprécises, pourquoi ?

Le Black Hack part du principe que vous savez déjà jouer à un jeu de rôles. Si vous ne savez pas et que vous êtes tombés sur ce jeu, s'il vous plaît, envoyez-moi un e-mail, je suis curieux de savoir comment vous en êtes arrivé là.

UN DOCUMENT QUI ÉVOLUE

J'ajouterai des choses au fur et à mesure sur ce document. Le numéro de version sera mis à jour sur la page de garde.

Pour plus de contenus liés au Black Hack, rendez-vous sur le site au nom évocateur :

<http://dngnsndrgns.blogspot.co.uk/>

NOTES

1 -- Note du traducteur : l'expression "uniformes rouges" provient de la série Star Trek. Les membres de l'équipage de l'Enterprise (généralement jamais vus auparavant) vêtus d'uniformes de couleur rouge avaient la fâcheuse habitude de mourir plus fréquemment en mission que les autres figurants. De la chair à canon, quoi.