



Reciv est un jeu de rôles “papier”, on s’assoit autour d’une table, les participants vont incarner des personnages fictifs, et une personne va décrire l’univers dans lequel ils vont évoluer. Reciv veut être : accessible aux personnes n’ayant jamais participé à un jeu de rôle ; ne pas avoir besoin de temps de préparation pour le meneur de jeu ; et avoir des mécanismes de mise en tension narrative¹. Vous devriez pouvoir explorer n’importe quel univers, la seule limite sera votre imagination. Evidemment vous pouvez faire à votre sauce et c’est ce que vous ferez.

Visitez mon site pour la dernière version du jeu et participer à d’autres expériences narratives : <https://recif.xyz/>

Je serais aussi extrêmement reconnaissant, si vous pouviez prendre des photos des plans, dessins et schémas de vos univers développés grâce à Reciv et les envoyer à regles.du.jeu@gmail.com pour les publier comme exemple.

PRÉPARATION DE LA PREMIÈRE SÉANCE

Matériel requis

- Entre 1 et 4 personnages joueurs.ses (PJ) qui seront les personnages principaux de l’intrigue.
- Un.e meneur.se de jeu (MJ) qui va décrire ce que les personnages joueurs.ses (PJ) ressentent avec leurs sens, le MJ va arbitrer les propositions des PJ et aura toujours le dernier mot.
- Une bonne cuillère à soupe de temps, 3 heures, c’est bien.
- Des critères (ou à défaut des crayons), gommes et papiers A4.
- Plusieurs dés à 10 faces, (au pire, il y a plein d’app gratuite, ex : *Dice roller*)
- Une table et des chaises confortables avec un peu de nourriture et de l’eau.

Ecriture du lore

La première action est de développer un lore avec le groupe de joueurs.ses. Le lore est la diégèse d’une fiction : l’espace-temps dans lequel se déroulera l’histoire. Dans quel univers les PJ veulent-ils évoluer ? Un contexte historique ou d’anticipation, des références de genres cinématographiques aident souvent. Décrire plus précisément la politique en place dans les différentes régions du monde proposé, le niveau technologique ... définir le niveau de réalisme qui régit l’univers, des choses improbables peuvent-elles arriver ? les PJ sont t’ils au-dessus du commun des mortels ? Quelques éléments de décors plus précis (chacun peut écrire des détails sur le village / ville / planète / monde où ils évoluent par exemple).

Prenez un papier et **dessinez chacun votre tour un élément sur la carte**, vous pouvez faire plusieurs tours de table avec plusieurs cartes qui détaillent des territoires spécifiques. Vous pourrez aussi faire cet exercice au cours de la partie, c’est un très bon moyen de créer un espace mental collectif.

¹Les règles sont un patchwork de nombreux Jeux de rôle ; j’ai écrit ce projet à partir du jdr “*Casse de neige*” qui a été développé collectivement en novembre 2021 au Récif dont Albin Lazare avec le système de dés d’avantages et de désavantages. Il y a l’excellente idée de Gabriel Dezelee de choisir ces spécialisations comme bon lui semble en fonction de son background. Et je veux citer aussi Meguey et Vincent Baker qui ont développé le principe de PBTA qui est une petite révolution dans le monde du jeu de rôle. J’ai supprimé les systèmes de manœuvres (actions/move) des PBTA qui cloisonnent la narration, je préfère laisser les joueurs proposer des actions complexes et le meneur de jeu de faire rebondir le scénario en fonction du contexte.

L'ensemble de cette mise en place doit être une discussion collective, essayez d'intégrer tout le monde au sein de la création de l'univers. Soyez ouvert aux autres propositions, plus vous apportez d'arguments, plus ça va créer de la profondeur. Pour ce qui est de l'atmosphère du jeu, n'essayez pas d'en imposer une, c'est la synergie de groupe pendant la partie qui donnera une ambiance plutôt enquête sérieuse ou delirium nanardesque.

Un dernier conseil : sortez des sentiers battus.

Création de la feuille de personnage

Remplir la feuille de personnage dans cette ordre (voir dernière page) :

1. Inventer l'histoire de votre personnage en lien avec l'univers développé dans le lore.
2. Donner 5 **spécialisations** : cela peut être des talents ou des types de connaissances, inné ou acquis, que le PJ choisit. C'est au PJ d'être inventif par rapport à son background. Chaque spécialisation peut ajouter entre 5 et 15 points aux *Prises de risque* en fonction du rayonnement de la spécialisation. Par exemple : *Agilité* sera 5 points en plus, *Musicien* sera 10 points en plus, *Flûtiste* sera 15 points en plus. Donc, si le PJ à pris ces 3 spécialisations et qu'il doit jouer de la flûte, il aura un bonus de 30 !
3. Se donner un **nom**, décrire des caractéristiques physiques et un style vestimentaire.
4. Chaque PJ doit avoir un **lien relationnel** au moins avec un autre PJ. Décrire les détails de ce lien : famille, amitié, collègue, relation intime, officielle, secrète ou passée.
5. attribution de 3 **objets** en début de partie choisi par le PJ. Par la suite, un maximum de 5 dans les poches (les sacs compris). Porter des objets lourds ralentit la vitesse de course du PJ.
Un des PJ aura à son nom un *abri* pour l'ensemble du groupe qui lui prend une place d'objets dans les poches (clé/licence/carte), elle peut dessiner le plan de l'abri.
6. Chacun reçoit un jeton "avantage" et "désavantage" au début de l'aventure, et 100 PV.
7. **Dessiner** le personnage, c'est facultatif mais c'est un bon apport à l'immersion.

Chapitre et directives secrètes (pour les parties de plusieurs sessions)

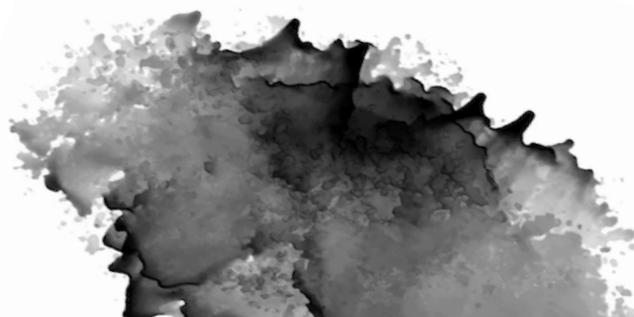
Au début de chaque chapitre, sans en informer personne, chaque PJ choisit une directive secrète qu'il va écrire au dos de sa feuille. Si vous réussissez votre directive avant la fin du chapitre, ajoutez-vous un jeton *Bonus* ; sinon, deux jetons *Malus*.

Les directives secrètes :

- **Professionnel.le** : vous devez terminer le chapitre en supprimant une horloge.
- **Infiltré.e** : 3 horloges doivent gagner 5 crans durant le chapitre.
- **Pacifiste**: chaque PJ ne doit pas perdre plus de 20 PV pendant un chapitre.
- **Vengeur.esse** : un PJ choisi au début du chapitre doit perdre au moins 60 PV.
- **Témoin** : vous devez trouver l'ensemble des directives secrètes des autres joueurs.

Un chapitre est souvent clos en quelques séances, c'est souvent un changement d'environnement (comme le changement de décor au théâtre). A la fin d'un chapitre, vous pouvez faire un rebondissement ou un plot-twist pour créer du suspense.

Entre deux chapitres, les PJ ont du temps libre pour apprendre une nouvelle compétence : ils doivent utiliser 3 jetons *Bonus* et n'avoir aucun jeton *Malus*.



RÈGLES GÉNÉRALES

Rythme narratif et Session unique (One shot)

Pour le MJ : Avant de commencer l'intrigue, prenez 10 minutes (envoyez les PJ acheter une pizza) pour recopier sur votre feuille de MJ les éléments de background des PJ qui pourraient nourrir l'intrigue. A l'arrière des feuilles des PJ, ajoutez des liens secrets supplémentaires (relations professionnelles, d'amitiés ou d'amours entre PJ / PNJ ...). Avec la carte que vous avez développée avec les joueurs, vous devriez avoir la base d'une histoire à développer, n'ayez pas peur d'être extravagant, essayez de trouver un but commun pour le groupe.

ONE SHOT : Il est possible de faire un scénario spécialement pour une session (3h≈). Il faut réussir à créer l'univers et les personnages en moins d'une heure. Il reste quelques heures pour développer une histoire : en moins de 30 min, **La rencontre des PJ avec un objectif commun** et la 2eme partie : en 1h20, **la resolution du probleme**, il faudra par tous les moyens faire rebondir la situation, récompenser l'imagination des joueurs, quand il reste 30 minutes les mettres face à un dilemme, un sacrifice, une remise en question profonde, ce sera à eux d'aller vers une happy end ou un drame avec des morts, ne vous imposez pas de fin. Vous pouvez faire un épilogue, expliquant comment continuent les PJ et PNJ importants, en utilisant les *Bonus* et *Malus* restants pour influencer leur destinés.

Les prises de risque

Les *prises de risque* sont demandées par la meneuse lorsqu'un PJ entreprend une action risquée ou veut influencer la narration à son avantage. Le PJ doit décrire l'action voulue avant de faire son jet. La meneuse de jeu donne le niveau de difficulté. De base une réussite est à 75. Mais le MJ peut très bien modifier les valeurs et les gains en fonction de la réelle prise de risque. Par exemple, si quelqu'un tente quelque chose de vraiment difficile, il est bon de décaler la réussite à 75, voire 85. Il ne faut pas avoir peur de l'échec, c'est ce qui apporte du contenu à l'histoire.

Les *Prises de risque* sont toujours lancées avec 2 dés à 10 faces pour faire des jets en pourcentage, un dé représente l'unité et l'autre la dizaine. A cela vient s'ajouter les dés de bonus et les points de spécialisation. Le zéro de l'unité est toujours lu comme une dizaine, alors que le 00 du dé de la dizaine et toujours lu de 1 à 10.

Résultats des Prises de risque :

1 : échec total	+3 crans à toutes les pendules +1 jeton <i>Malus</i> et 5D10 de PV en moins
2 à 7 : échec violent	+1 cran à toutes les pendules +1 jeton <i>Malus</i> et 4D10 de PV en moins
8 à 38 : échec cuisant	+1 cran à une pendule du PJ +1 jeton <i>Malus</i> et 2D10 de PV en moins
39 à 50 : échec	+1 jeton <i>Malus</i> et 2D10 de PV en moins
51 à 59 : échec neutre	
60 à 74 : réussite moyenne	+ rebondissement négatif
75 à 95 : réussite parfaite	+1 jeton <i>Bonus</i>
96 à 118 : réussite critique	+1 jeton <i>Bonus</i> +1 jet de découverte
119 à 122 : Miracle	Donne accès à un nouvel abri mais vous faite un échec

Bonus et Malus

Chacun reçoit un jeton *Bonus* et *Malus* au début de l'aventure, et peut en gagner d'autres par la suite avec un maximum de 5. Le dépenser implique d'agir sur la narration, que se passe-t-il dans la scène pour justifier cela ? Il faut prendre cette décision avant de jeter le dé. Le MJ peut **donner un jeton *Bonus* quand un PJ trouve une bonne idée** pour faire avancer la narration.

Bonus : Ajoutez un dé de 10 **après** que vous ou un autre PJ ayez raté une *Prise de risque*.

Malus : Soustrayez un dé de 10 **avant** qu'un autre PJ lance une *Prise de risque*.

Tous les jetons non utilisés pendant l'aventure seront lancés pour influencer des actions entre les chapitres (l'ellipse). Les PJ sont donc encouragés à se débarrasser des jetons *Malus*, et à garder des jetons *Bonus*, pour influencer sur leur jet d'ellipse.

Les points de vie

Chaque PJ a 100 points de vie au départ. Vous pouvez perdre des points de vie sur des *Prises de risque* en fonction du contexte. Plus la *Prise de risque* est ratée, plus la personne prendra des dégâts.

Exemple de coup porté :

2 dés de 10 points de vie en moins pour :

- une attaque à main nue par quelqu'un qui n'est pas bagarreur
- un verre qui se casse dans la main
- une foulure en courant
- une rage de dent
- une morsure de petit serpent (qui peuvent se multiplier sur la durée si il était vénéneux)

3 dés de 10 points de vie en moins pour :

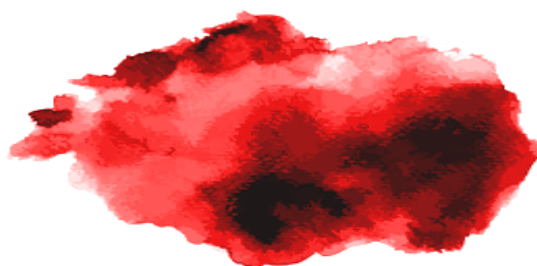
- une coup de poing bien placé
- une chute dans un petit escalier
- une morsure de chien

5 dés de 10 points de vie en moins pour :

- une attaque au couteau réussi
- un pot de fleur sur la tête
- un tir de petit pistolet dans une partie non létale.

8 dés de 10 points de vie en moins pour :

- une attaque au couteau par derrière.
- un coup de feu dans une partie létale.



En dessous de 60 pv vous ne pouvez plus lancer d'avantage.

En dessous de **25 pv, vous êtes inconscient**. 0 pv vous êtes mort.

Les soins (potion, premier secours, opération médicale, cuve de rétablissement autonome ...) redonne des PV grâce à des jets de dés, de la même manière que les dégâts.

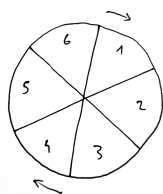
L'abris

L'abri est un lieu de repli pour les PJ, ça peut-être un chalet, un vaisseau, un château, un van, un navire ... un lieu qui ne peut s'ouvrir normalement que par son propriétaire. C'est une simplification narrative pour exprimer que l'ensemble du groupe vit ensemble, que vous êtes tous dans la même galère ...

Les horloges

Durant la partie des *horloges* vont avancer, c'est un bon moyen de garder la pression. Elles représentent des menaces qui suivent les PJ : vous tuez quelqu'un, son fils veut se venger ; vous laissez des preuves lors d'un vol, la proprio vous traquera sans relâche ; vous faite une mauvaise blague au neveu d'un chef de gang, ne pensez pas que cela restera sans conséquence ... La meneuse dessine un cercle avec six crans et lui donne un titre. Les Pj peuvent avoir une idée d'où se situe le cran d'une pendule à tout moment pour ressentir la tension.

On ajoute une heure à chaque fois qu'il y a un échec en *Prise de risque*, qu'un indice est laissé ou un ralentissement survient en lien avec l'horloge.



- Au cran 5, la menace est présente autour des PJ.
- Après le cran 6, les PJ sont en échec face à la menace.

Une horloge peut disparaître si les PJ trouvent une vraie solution au problème. Restituer un vol, compensation financière, tuer le leader du cartel ... mais ça peut aussi créer de nouvelles horloges ...

Les jets de découverte

Vous pouvez jeter 1D de 10, mais en tant que MJ, vous pouvez aussi donner un objet spécifique au PJ.

1. Des petits objets, un peu de matière première ou un peu d'argent (des livres, papiers, stylo ...)
2. Un vêtement simple ou usé
3. Des outils de base (marteau, scie)
4. Pas mal d'argent (de quoi vivre une semaine)
5. Un vêtement de bonne qualité ou de la matière première.
6. Une arme classique
7. Des outils technologiquement supérieur en mauvais état (alambic, poste à souder fonctionnant pour quelques utilisations)
8. Une arme rare/technologique.
9. Un objet précieux (vêtement ou outil neuf de qualité).
10. L'objet désiré par le PJ (tout en restant cohérent).

Soyez inventif, et surtout prenez votre temps, pour bien choisir ce que le PJ va découvrir, rien ne presse, si vous voulez gagner du temps, dites que c'est fermé à clef. N'ayez pas peur de frustrer les PJ, sans être dans la restriction permanente, et au pire sur internet "random loot generator" (je suis en train d'en développer un en français pour tout type d'univers) ...

Sécurité émotionnelle

On conseille d'avoir une discussion tranquille au début de l'aventure sur les thèmes ou situations qu'on préfère exclure de la table, pour le bien être de chacun. Accordez-vous sur un moyen de mettre un voile pudique sur certaines scènes, si vous êtes ok que cela arrive dans la fiction, mais ne souhaitez pas que ça soit décrit / réellement joué, et pour arrêter / annuler une scène si quelque chose vous met mal à l'aise. Quand ça arrive, on peut en parler sur le moment ou juste annuler ce qu'il vient de se passer et reprendre différemment.

