



6

MÉTA

Un système élémentaire
de règles pour jeux de
rôles axé sur les
interactions entre les
personnages et sur
l'interprétation des
rôles, dans les genres et
les décors les plus divers

Table des matières

3 Introduction

4 Créer un
personnage

15 Agir

23 Le meta

33 Les systèmes

47 Les compléments

53 Fiche de
personnage

META, textes et illustrations © 2018 Julien Hirt

L'intégralité de ce document est protégé par les droits d'auteurs. Il peut cependant être distribué librement et gratuitement entre particuliers et sur tous types de plateformes, pour autant qu'aucune modification ne lui soit apportée.

Introduction

META est un système de règles pour jeu de rôle qui se veut élémentaire dans tous les sens du terme : simple et léger, facile à assimiler, mais aussi modulaire et capable de s'adapter à différents univers ainsi qu'aux préférences du meneur de jeu et des joueurs.

S'il est élémentaire, META ne peut par contre pas être réellement considéré comme générique. Principalement préoccupé de questions liées à l'interprétation d'un rôle, aux interactions entre les personnages et au plaisir de créer une histoire à plusieurs, le système n'est pas idéal pour toute partie de jeu de rôle centrée sur l'action pure, sur des considérations plus ludique ou sur le développement des capacités des personnages. Qui plus est, le bon fonctionnement d'une partie de META réclame, de la part des joueurs, d'accepter de laisser au meneur de jeu une large marge d'interprétation, puisque ce sera à lui, au cas par cas, de décider des limites de ce que peuvent accomplir leurs personnages.

Pour que cela fonctionne sans trop d'accrocs, il est conseillé d'évoluer dans un univers bien connu de tous, et qui n'engendre pas des attentes trop différentes d'un individu à l'autre. Pour ces raisons, META se prête particulièrement bien aux univers contemporains, aux enquêtes, aux comédies, mais aussi à quelques univers à la fois

codifiés et bien connus tels que ceux du folklore et de la mythologie.

Il est possible d'utiliser META comme outil d'initiation au jeu de rôle : les règles sont vite expliquées, vite comprises et la feuille de personnage ne comporte pas trop de chiffres intimidants. Pour des débutants, cependant, il est suggéré de laisser de côté les aspects les plus métadramatiques du jeu – essentiellement tout le chapitre intitulé « le meta. »

En revanche, le système n'est pas idéal pour les campagnes au long cours qui permettent aux personnages d'évoluer de manière spectaculaire. Il se prête plutôt aux parties occasionnelles et aux histoires à court terme.

Si l'une ou l'autre des règles qui suivent vous déplaisent, ou si elles ne mènent pas à des parties aussi divertissantes que vous le souhaiteriez, changez-les ou abandonnez-les. Des variantes sont proposées dans le texte en petits caractères.

Nous utiliserons ci-dessous des conventions de vocabulaire courantes dans les jeux de rôle (meneur de jeu, personnage-joueur, round, partie, etc.) sans forcément prendre le temps de les expliquer.

L'auteur
Julien Hirt, papa de trois enfants, journaliste radio en Suisse romande et romancier quadragénaire. J'ai signé deux livres aux Éditions le Héron d'Argent, et je tiens un blog sur l'écriture baptisé Le Fictiologue. J'ai commencé à jouer aux jeux de rôle quand j'avais onze ans.

Version
Ceci est la deuxième version des règles de META, remaniée et augmentée de règles supplémentaires par rapport à la première mouture, diffusée en 2015.

Créer un personnage

UN CONCEPT

Avant d'être une série de chiffres et d'éléments descripteurs, un personnage est d'abord la matérialisation d'une idée. Il est souvent bien plus fécond de réfléchir d'abord au type de personnage que l'on souhaite jouer, de le définir en quelques mots, par une formule ou une courte phrase, et ensuite de développer ce concept initial en se servant des règles qui sont détaillées ci-dessous.

En guise d'exemple de la création d'un personnage, nous allons suivre le parcours de Christine, une joueuse qui souhaite créer un perso pour une campagne dont l'action se situe dans les milieux des renseignements et des agents secrets. Elle lui a déjà trouvé un nom : Sabrina Sterling, et la conçoit comme une « espionne globetrotteuse et sophistiquée », un court descriptif qui va guider chacun de ses choix par la suite.

CARACTÉRISTIQUES

Dans META, chaque personnage est défini par trois caractéristiques, trois valeurs chiffrées qui gouvernent toutes ses actions et qui sont directement impliquées dans tous les jets de dés. Contrairement à la plupart des jeux de rôle, ces attributs ne reflètent pas une division analytique des possibilités d'un individu, mais une division dramatique. Ici, il ne s'agit pas de décrire un personnage en distinguant ses capacités physiques de son potentiel

intellectuel ou de son talent à briller en société. Les trois caractéristiques du jeu ignorent ces divisions et préfèrent définir le personnage en fonction de trois axes plus conceptuels : Pousser, Tenir et Changer.

Comme nous l'avons écrit plus haut, le propos de META n'est pas de proposer des règles réellement universelles mais plutôt de servir de bases à des parties de jeu de rôle centrées sur les interactions entre les personnages. Dans cette optique, il nous semble essentiel que chaque aspect de la création du personnage, chaque élément qui figure sur sa feuille, serve à mieux le définir et à le cerner en tant que personne. A qui a-t-on affaire ? Est-ce quelqu'un d'audacieux et d'ambitieux ? d'introverti et borné ? de créatif et de versatile ? Ces trois chiffres donnent déjà quelques précieux éléments de réponse.

Au moment de la création du personnage, le joueur peut répartir librement huit points dans les trois caractéristiques. A ce stade, aucun score ne peut dépasser 5.

Christine décide que Sabrina est une femme d'action, une fonceuse qui a un score élevé en Pousser. Elle dépense 4 points dans cette caractéristique. Jugeant que son personnage est, pour le reste, plutôt équilibré, elle répartit ses points restants de manière équitable, et note donc 2 en Tenir et 2 en Changer. Pour le moment, Sabrina



" Nos services la connaissent sous cinq identités différentes, mais tout porte à croire qu'aucune d'entre elle n'est son véritable nom. "

Personnages

restants de manière équitable, et note donc 2 en Tenir et 2 en Changer. Pour le moment, Sabrina est définie par trois chiffres : ▶4 ■2 6 2

POUSSEUR

La caractéristique Pousser (qu'on note également par un triangle dirigé vers l'avant : ▶) s'applique à tous les cas de figure où le personnage fournit un effort pour triompher d'une résistance extérieure. Pousser, c'est faire triompher un point de vue, c'est appuyer sur le champignon pour accélérer, c'est ruer dans les brancards et faire volet tous les obstacles au passage. Bien souvent, la caractéristique Tenir s'oppose à la caractéristique Pousser.

Les personnages qui ont un score élevé en Pousser sont généralement des femmes et des hommes d'action, des êtres impulsifs qui préfèrent foncer avant de réfléchir plutôt que de perdre leur temps à peser le pour et le contre. Peu adeptes de la conciliation, ils cherchent à imposer leur façon de voir, même s'ils doivent pour cela en passer par la confrontation.

On utilise Pousser dans une multitude de cas de figure, qu'ils soient de nature physique, intellectuelle, sociale ou autres. Voici quelques exemples :

- Décocher un crochet du droit à quelqu'un.
- Tenter de défoncer une

porte d'un bon coup d'épaule.

- Essayer de rattraper un véhicule lors d'une poursuite en voiture.
- Percer les défenses d'un système informatique.
- Décoder un système de cryptage.
- Acheter quelque chose de cher.
- Fouiller une pièce pour y trouver quelque chose de caché.
- Baratiner un vendeur pour qu'il nous laisse entrer dans une boîte de nuit.
- Convaincre un marchand de baisser ses prix.
- Intimider un informateur pour qu'il livre des informations.

TENIR

Tenir (qu'on peut également noter par un carré : ■) c'est rester tel que l'on est, où l'on est, sur sa position, contre vents et marées, malgré tout ce qui pourrait venir nous perturber. Tenir, c'est résister aux contraintes venues de l'extérieur, à tout ce qui tente de nous affecter, de nous nuire ou de nous diminuer d'une manière ou d'une autre. Tenir, c'est aussi retenir les choses, les conserver, les mémoriser. C'est tirer le meilleur parti de ce que l'on est, la concentration, la persévérance, l'attention, la capacité à mobiliser ses souvenirs et ses connaissances. Bien souvent, la caractéristique Tenir s'oppose à la caractéristique Pousser.

Lorsque l'on bénéficie d'un score

Autres caractéristiques

Si vous le souhaitez ou que vous trouvez l'idée plus pratique et/ou plus confortable, vous pouvez substituer aux trois caractéristiques proposées d'autres propositions plus conventionnelles, telles que Physique/Psychique/Social, Tête/Cœur/Tripes, ou Force/Coordination/Intellect.

Cela dit, par rapport à des caractéristiques traditionnelles, le triptyque Pousser/Tenir/Changer introduit une

ambiguité dans l'interprétation des résultats, en particulier pour un groupe de joueurs qui n'est pas accoutumé au système META. Le meneur de jeu peut se sentir emprunté, ne sachant pas quelle caractéristique gouverne quel type d'action ; quant aux joueurs, ils peuvent être tentés de profiter de cette ambivalence pour convaincre le MJ de faire dépendre leur action d'une caractéristique dans laquelle leur score est élevé. Ce n'est pas nécessairement une mauvaise chose – c'est même délibéré : cette marge d'interprétation pousse les joueurs à se poser des questions sur l'interprétation de leur personnage. Un joueur trouve une manière convaincante et amusante de justifier que le coup de poing décoché par son personnage doive dépendre de Changer plutôt que de Pousser ? Si cela rend la partie plus amusante et si cela contribue à donner de l'épaisseur à son personnage, le MJ est tout à fait légitimé à l'accepter.

Personnages

élevé en Pousser, cela signifie, par exemple, que l'on a une force de caractère exceptionnelle, que l'on ne change pas d'avis facilement, que l'on est droit et endurant, que l'on est fiable et résistant au stress et autres pressions et que l'on peut compter sur un flegme exceptionnel qui nous permet de conserver notre concentration en toute situation. Un personnage talentueux en Pousser préfère réfléchir avant d'agir, et souhaite généralement éviter d'être celui qui agira en premier.

Comme toutes les caractéristiques, Tenir peut être utilisée dans une grande variété de situations, dont voici quelques illustrations :

- Echapper à la noyade dans un cours d'eau en retenant sa respiration.
- Résister aux effets d'un sérum de vérité.
- En escrime, parer une botte décochée par un escrimeur adverse.
- Garder son équilibre en jouant au funambule sur une corde tendue.
- Se rappeler d'un visage aperçu il y a bien longtemps.
- Equilibrer un budget pour éviter un déficit.
- Dire ce qu'il faut pour conserver la cohésion d'une équipe de foot avant un match.
- Reconnaître une référence à une œuvre littéraire dans une conversation.
- Éviter d'être pris par surprise

lors d'une embuscade.

- Survivre à une séance de torture sans livrer d'informations.

CHANGER

Changer (qui se note également par une spirale : 6), c'est transformer une chose en une autre chose, une situation en une autre situation, une idée en une autre idée, c'est aussi fabriquer un objet, élaborer un concept, obtenir un résultat en assemblant des éléments disparates.

Alors que Pousser et tenir s'opposent frontalement l'une à l'autre, Changer représente une troisième voie, une autre manière d'envisager un problème, qui peut se combiner ou s'opposer aux deux autres caractéristiques en fonction des circonstances.

Un personnage qui aurait un score élevé en Changer est, par nature, un débrouillard qui préfère contourner les obstacles plutôt que de les affronter bille en tête. Peu désireux de s'entêter à poursuivre une idée qui ne mène nulle part, il préfère changer d'avis et s'ajuster aux circonstances, et même plusieurs fois de suite si nécessaire. Bénéficiant d'un grand talent d'adaptation et d'une curiosité naturelle, il ne tient jamais rien pour acquis, accueille les idées nouvelles avec enthousiasme et préfère tenter une approche qui n'a jamais été

Personnages

testée plutôt que de se contenter de répéter encore et encore les mêmes méthodes.

La caractéristique Changer se prête à d'innombrables types d'actions La liste suivante contient quelques exemples :

- Faire une prise de judo à un adversaire pour le déséquilibrer et le faire tomber.
- Effectuer une manœuvre pour pousser des poursuivants sur une fausse piste.
- Traduire un texte d'une langue dans une autre.
- Réécrire la programmation d'un robot pour en prendre le contrôle.
- Retaper le moteur d'une voiture en panne.
- Crocheter une serrure.
- Troquer un objet contre un autre.
- Raconter une blague pour calmer la colère de quelqu'un.
- Se déguiser et se maquiller pour devenir méconnaissable.
- Haranguer une foule pour la convaincre d'embrasser une cause.



"Vous connaissez mon parcours et vous pensez savoir qui je suis? Ce n'est pas si simple."

LES HISTORIQUES

Les personnages de META n'ont que trois caractéristiques et on retrouve la même simplicité au niveau de leurs compétences. Plutôt que de dresser une longue et ennuyeuse liste de talents, chacun d'entre eux accompagné d'un score chiffré, la création d'un personnage obéit ici à des règles moins mécaniques. Le joueur se contente de dresser

une petite liste d'« historiques », c'est-à-dire des champs de compétence, des domaines assez larges dans lesquels le PJ jouit d'une grande expérience.

Du point de vue de la mécanique du jeu, ce sont les historiques qui déterminent si le personnage est compétent ou non lorsqu'il entreprend une action. Chaque historique recoupe implicitement toute une série d'aptitudes et de connaissances différentes, et c'est au meneur de jeu de décider s'il lui paraît raisonnable ou non que ces talents puissent être mobilisés pour une action en particulier.

Comme Sabrina est une espionne, Christine sélectionne pour un de ses historiques « Agente spéciale de la CIA stationnée en Amérique du Sud. » Plus tard, lors d'une aventure, Sabrina souhaite prendre un suspect en filature. Le MJ considère que son passage dans une agence de renseignements la rend expérimentée dans ce type d'action et l'autorise donc à faire un jet de Tenir compétent.

A la création du personnage, le joueur définit un total de trois historiques : un « Je suis connu pour... » et deux « J'ai fait... » Ces historiques peuvent toucher aux domaines les plus divers, qu'il s'agisse d'un métier, d'un sport, d'une collection, d'une passion, d'une vocation religieuse, d'une épreuve traumatisante ou de toute autre expérience susceptible de l'avoir aidé à développer ses compétences

Personnages

d'une manière qui soit significative.

En règle générale, un historique peut comporter une activité et un lieu, ou une activité et un domaine d'application, comme « J'ai fait de la pêche au gros dans les Caraïbes », « Je suis connu en tant qu'ingénieur informaticien chez Google », « Je suis connu comme le seul survivant d'un crash aérien dans l'Himalaya » ou « J'ai fait mon séminaire pour devenir prêtre catholique en Argentine. » Au final, c'est au meneur de jeu de dire s'il autorise ou non un historique en particulier.

Le fait que le personnage n'ait accès qu'à trois historiques différents ne signifie pas qu'il n'a jamais eu d'autres centres d'activité ou qu'il n'a pas d'autres loisirs ou d'autres expériences professionnelles. Simplement, seuls ces trois historiques sont considérés comme ayant été pratiqués avec suffisamment de sérieux et d'application pour octroyer un degré de compétence au personnage. Chacun est bien entendu libre, pour étoffer le vécu du PJ, de mentionner d'autres éléments de son passé qui ne rentreraient pas dans le cadre des historiques.

« Je suis connu pour... »

Mécaniquement, tous les historiques octroient les mêmes avantages. L'un d'entre eux,

toutefois, revêt une importance particulière du point de vue de l'interprétation du personnage. Lors de la création, le joueur définit laquelle de ses activités lui vaut la plus grande renommée, à laquelle il est le plus souvent associé dans l'esprit des gens. Même si chaque PJ de META a plus d'une corde à son arc, il n'y a qu'un seul aspect de son activité qui le caractérise aux yeux des gens, qu'il s'agisse d'une activité professionnelle, d'un exploit sportif ou d'un autre titre de gloire.

Même si tous les personnages ont un « Je suis connu pour... », cela ne veut pas dire qu'ils soient nécessairement des célébrités internationales ou que tout le monde ait entendu parler de leur nom. S'ils sont connus, cela peut être dans un cercle restreint, dans une aire géographique limitée ou par exemple à l'intérieur d'une profession ou d'une catégorie limitée de spécialistes. Lorsque le joueur décide quel aspect de son personnage lui vaut le plus de reconnaissance, à lui de préciser, si nécessaire, à quel degré de renommée il peut prétendre.

Par définition, une espionne est discrète et donc pas reconnue pour son activité professionnelle. A la création du personnage de Sabrina Sterling, Christine choisit donc de mettre un autre aspect de son historique en exergue. Elle inscrit donc « Je suis connue pour mon activité d'agente sur le marché international de l'art », décidant que



"Je préfère le terme "prestidigitateur." Si j'étais magicien, je n'aurais aucun mérite."

l'espionne a pratiqué cette profession en guise de couverture pendant plusieurs années et a fini par acquérir une certaine notoriété professionnelle dans ce domaine. Par la suite, lors de ses aventures, si un inconnu a entendu parler d'elle, ce sera vraisemblablement dans ce cadre.

« J'ai fait... »

Les deux autres historiques qui sont choisis à la création du personnage sont rédigés sous la forme de phrases qui commencent par « J'ai fait... » (ou simplement par « J'ai... », voire même par « Je suis... ») Afin de donner de l'épaisseur au PJ, il est conseillé d'opter pour une activité professionnelle et pour un hobby, afin de refléter ses facettes publiques et privées, mais il ne s'agit pas d'une obligation.

Ayant déjà défini deux aspects professionnels pour son « Je suis connue pour » et son premier « J'ai fait », Christine décide que Sabrina doit également être caractérisée par ce qu'elle aime faire de ses loisirs. Elle note donc « J'ai fait de la plongée sous-marine dans les Caraïbes » pour compléter sa liste.

On peut très bien choisir d'étendre le champ de possibilités couvert par « J'ai fait » à d'autres choses que des expériences professionnelles ou des hobbies. « J'ai été otage au Liban pendant quatre ans », « J'ai survécu à un grave cancer du poumon », « J'ai élevé quatre

enfants » ou « J'ai été un orphelin logé en foyers pendant toute mon enfance » peuvent tout à fait constituer un historique valable, si le meneur de jeu l'autorise.

LES ICÔNES

On appelle « icône » toute forme de concrétisation matérielle d'un historique.

Chaque personne est la somme de ses expériences, qui impriment leur marque sur son tempérament, sur ses goûts, sur ses relations, mais qui peuvent aussi laisser des traces visibles, des témoignages visuels de ce pour quoi le personnage est connu ou de ce qu'il a fait. En général, il s'agit d'un objet qui ne le quitte pas ou qu'il a souvent sur lui, mais une icône peut également être un véhicule, un animal de compagnie, voire même quelque chose de plus subtil, comme une coupe de cheveux, un tatouage, une particularité physique, voire même une phrase récurrente ou une blague favorite à ressortir en toute occasion.

A la création du PJ, pour chaque historique, on choisit une icône. Le but principal de ce choix est d'approfondir la définition du personnage en s'interrogeant sur les liens entre sa psychologie et son apparence physique, mais le choix d'une icône procure également des avantages mécaniques. Lorsqu'un PJ utilise son icône ou quand il la met en

Alternative aux historiques

Dans certains genres éloignés du contemporain, définir un personnage à travers son parcours de vie et son expérience professionnelle n'a pas forcément beaucoup de sens. Un MJ peut alors envisager de remplacer un des historiques par un simple adjectif, qui caractérise le personnage, son tempérament et ce qu'il sait faire. Une telle approche fonctionne très bien, par exemple, dans des campagnes axées sur la comédie de situation ou sur les contes de fée. Le titre de l'histoire du « vaillant petit tailleur » par exemple, résume à elle seules les trois historiques du personnage principal : il est vaillant, il est petit et il est tailleur.

Personnages

scène de manière intéressante, la faisant vivre et l'intégrant à l'interprétation de sa personnalité, il bénéficie d'un bonus de 1 dé pour une action correspondante.

Afin de promouvoir ce type de créativité, le meneur de jeu est encouragé à se montrer généreux quand il s'agit d'accorder ce bonus et large d'esprit sur sa définition de ce que signifie « se servir d'une icône. » En revanche, l'idée n'est pas de créer des répétitions agaçantes : un personnage ne peut prétendre obtenir ce bonus qu'une seule fois par session pour la même icône utilisée de la même manière. Ce n'est que s'il parvient à s'en servir de plusieurs manières différentes qu'un bonus lui sera accordé plus d'une fois au cours de la même partie.

Sabrina Starling est une espionne, une négociante en art et une amatrice de plongée sous-marine. Pour illustrer le premier historique, Christine choisit un parfum, « Rouge tempête », qu'elle porte régulièrement et qui lui a porté chance lors de plusieurs tentatives de séduction dans le cadre d'opérations sous couverture. Son activité de négociante est matérialisée par un vieux carnet qui contient des centaines d'adresses de contact et qu'elle refuse catégoriquement de troquer contre un agenda électronique. Enfin, son icône liée à sa passion pour la plongée est une cicatrice sur l'épaule, souvenir douloureux de l'attaque

d'un requin marteau, et qu'elle utilise fréquemment comme entame de conversation, afin de briser la glace avec des inconnus.

LES FAILLES

Un personnage n'est pas défini uniquement par ses qualités et ce qu'il a appris à faire : il est aussi le reflet de ses défauts, de ses manques, de ses faiblesses – ce qu'on appelle des failles. A la création, chaque joueur sélectionne une faille pour son PJ. Elles sont déclinées en trois variétés : il peut s'agit d'un secret, d'un mystère ou d'un point faible.

Les failles sont destinées à épicer la vie du personnage et à lui conférer davantage d'épaisseur. En plus de cette dimension dramatique, elles peuvent avoir des effets mécaniques sur le jeu. Lorsqu'elles sont mentionnées ou quand elles entrent en scène d'une manière ou d'une autre dans la partie, le meneur de jeu peut décréter que le personnage est déstabilisé émotionnellement – ou désavantagé d'une autre manière – et qu'il est désavantagé (il doit subir un malus de 1 dé sur une ou plusieurs actions).

A l'inverse, une faille peut se transformer en avantage mécanique : si le joueur s'appuie sur sa faille pour interpréter son personnage de manière divertissante ou intéressante, le MJ peut être motivé à lui

Abuser des icônes

Naturellement, de nombreux joueurs vont être tentés de choisir comme icônes des objets utilitaires, tels qu'armes, voitures ou ordinateurs, afin de maximiser leurs avantages et de bénéficier de bonus très pratiques, et ce, même s'ils ne contribuent pas vraiment à approfondir leur personnage. S'il estime que cela peut poser problème, ou si ça ne cadre pas avec le type d'ambiance qu'il souhaite encourager, un meneur de jeu est parfaitement habilité à refuser ce type d'icônes, ou, s'il le souhaite, à les limiter à un seul par personne.

accorder 1 meta, en vertu du principe du « beau jeu » (voir ci-dessous, dans le chapitre consacré au meta).

Certaines failles peuvent disparaître ou se gommer avec le temps – un mystère peut être élucidé, un secret révélé à un tel point que ses conséquences finissent par ne plus avoir d'importance, un point faible peut être compensé. Plutôt que laisser les choses en l'état, il vaut mieux, à terme, faire en sorte que le personnage qui se retrouve sans faille finisse par en acquérir une nouvelle (ou plusieurs). Dans ces conditions, le meneur de jeu a la prérogative d'introduire une nouvelle faille de remplacement, décrétant par exemple qu'un mystère mène à un autre mystère, qu'un secret, une fois révélé, est englobé dans un mystère ou cause un point faible, ou que le fait de surmonter un point faible en amène un autre. Si le joueur souhaite s'impliquer et élaborer lui-même la nouvelle faille en accord avec le MJ, c'est encore mieux.

C'est un mystère que Christine choisit pour Sabrina Starling, pensant qu'il s'agit d'un choix logique pour une professionnelle du renseignement international. Elle décide que la jeune espionne a, depuis quatre ans, les chiffres « 4577 » tatoués sur la langue. Elle ignore qui les a gravés dans sa chair et ne sait rien de la signification de ce code secret.

Secret

Un secret, c'est une information que le personnage détient et qu'il n'a pas l'intention de révéler, que ce soit un aspect de sa vie dont il n'est pas fier, une donnée très sensible dont la publication pourrait mettre d'autres gens en danger, ou même quelque chose dont la portée exacte n'est pas claire ou pas immédiatement compréhensible.

Au moment de définir un secret, il faut réfléchir aux raisons qui poussent le PJ à garder le silence. Est-il embarrassé par des actes qu'il a commis ? Est-ce qu'il se tait pour préserver quelqu'un ou quelque chose ? Parce qu'il a promis de le faire ? Ou parce que, si la vérité était connue, les conséquences en seraient si désastreuse que sa conscience lui dicte de la boucler ?

Pour qu'un secret constitue une faille intéressante à jouer, il faut que le personnage se sente torturé par le poids du silence, d'une manière ou d'une autre. Soit il souffre parce que son secret empêche ses proches de le connaître sous son véritable jour, ou alors il a attiré la curiosité de personnes qui cherchent à en connaître plus sur ce qu'il sait, ou bien son secret est directement lié au mystère d'un autre PJ.

Deux failles

S'il le souhaite, un meneur de jeu peut autoriser un joueur à sélectionner deux failles plutôt qu'une seule au moment de la création du personnage, et lui accorder en compensation, par exemple, un point de caractéristique supplémentaire.

Personnages Mystère

Ce qu'on appelle « mystère », c'est quelque chose que le personnage ignore à son propre sujet, sur sa vie, ses origines, ses proches, ou tout autre aspect qui le touche de près. Un mystère, c'est un point d'interrogation, une zone d'ombre dans la biographie du personnage qui l'intrigue et qu'il aimerait voir résolu. En plus de la nature exacte du mystère, il peut être intéressant de détailler les raisons de l'ignorance du personnage : a-t-il oublié quelque chose ? n'a-t-il jamais eu les moyens de le savoir ? qui a intérêt à le maintenir dans l'ombre ?

Par définition, un mystère peut servir de point de départ à une intrigue ou à la révélation d'une conspiration. Un meneur de jeu astucieux peut s'en servir comme source d'inspiration pour toute une série d'aventures, levant chacune un coin supplémentaire du voile. Le mystère d'un personnage peut d'ailleurs être intégré au secret d'un autre, sans que ceux-ci soient initialement au courant de ce qui les lie.

Point faible

On appelle « point faible » toute faille qui n'est ni un secret, ni un mystère. En règle générale, il s'agit de défauts qui ne sont pas liés à des informations cachées : des tares physiques, une allergie, un handicap, une maladie dégénérative, une forme

d'excentricité difficile à assumer, un casier judiciaire, un ennemi juré, un maître chanteur, voir même, par exemple, le simple fait d'avoir une grande famille, qui pourrait être prise pour cible par les adversaires du PJ, ou une célébrité internationale qui empêche le personnage d'agir à sa guise en toute discréetion.

Pour qu'un point faible soit intéressant, il faut qu'il soit régulièrement gênant pour le personnage et qu'il lui complique la vie sur plusieurs plans. Un handicap léger et facilement surmonté (comme la myopie) ou un défaut qui ne risque pas de se manifester très souvent (comme une allergie à un poisson du Pacifique alors que le personnage opère dans les Alpes) ne constituent pas des failles dignes de ce nom.

AUTRES DONNÉES

Deux chiffres doivent encore être reportés sur la feuille de personnage.

Dans la case réservée à l'état de santé figure une rubrique baptisée « Résistance » : là, on reporte simplement le score du personnage en « Tenir » (voir les explications ci-dessous dans le chapitre consacré au meta et à la santé).

L'initiative se calcule simplement en additionnant Pousser et Changer (voir ci-dessous dans le chapitre consacré au combat).



« Vous pensez que je suis une de ces femmes mystérieuses, comme on en voit dans les romans à l'eau de rose ? La réalité est bien plus étrange. »

Personnages

Par ailleurs, le processus de création d'un personnage dépasse le cadre étroit des catégories énoncées ci-dessus. Avant toute chose, n'importe quel PJ de jeu de rôle est d'abord un personnage de fiction, une construction de l'imaginaire, et il n'y a pas de limite au nombre de détails qu'il est possible de mentionner à son sujet. Même si seules les données mentionnées dans les pages précédentes ont un impact chiffré et mesurables sur les actions, cela ne veut pas dire qu'on ne puisse pas y ajouter d'autres éléments qui enrichissent son interprétation.

Si le joueur le souhaite, il pourra ainsi étoffer ce qui est déjà noté sur la feuille de son personnage, raconter à quoi correspondent ses historiques et de quelle manière ils prennent place dans son histoire personnelle, décrire les aspects les plus remarquables de sa personnalité, mentionner des occupations, des petits défauts et des marottes qui n'entreraient pas dans une catégorie précitée, et préciser où il habite et quelles sont ses principales possessions.

Finitions et aspects esthétiques

Pour pleinement prendre possession d'un personnage, il est nécessaire de lui donner un nom qui lui corresponde. Si celui-ci n'a pas été décidé à la création du personnage, c'est à la fin qu'il sera temps de se creuser la tête.

Certains peuvent également être tentés d'écrire quelque part les données de base qui concernent le PJ : sexe, poids, taille, âge et ce genre de choses.

Enfin, la création d'un perso est plus intéressante si elle possède un volet esthétique et visuel : décorer sa feuille d'un portrait aide à rentrer dans sa peau. A ce titre, il nous semble plus enrichissant que cela soit le joueur lui-même qui dessine son PJ, même s'il n'a pas de talent particulier dans ce domaine. Par ce processus peuvent émerger toutes sortes de nouvelles idées : en voyant un personnage prendre corps en quelques coups de crayon, c'est toute l'idée qu'on s'en fait qui peut évoluer. Si vraiment ça n'est pas possible, il peut aussi être intéressant de trouver une photographie qui, pour le joueur, correspond à l'idée qu'il se fait du personnage.



"Le voilà, ce fichu ours en peluche... Mais surtout, ne venez pas me demander où j'ai dû tremper pour réussir à mettre la main dessus..."

Agir

RÉSOUDRE UNE ACTION

META est un jeu simple et ses mécanismes de base sont élémentaires et peuvent être enseignés en quelques instants, même à des joueurs débutants.

Lorsqu'un joueur déclare une action, le meneur de jeu lui demande d'accomplir un jet. D'abord, il lui désigne une caractéristique, en fonction du type d'action : Pousser, Tenir ou Changer. Ensuite, il décide si le personnage est compétent ou incompétent (voir ci-dessous) et, le cas échéant, s'il bénéficie d'un avantage ou d'un désavantage (voir ci-dessous).

Dans la plupart des cas, le joueur lance autant de dés à six faces (D) que son score dans la caractéristique. S'il obtient un 6 sur au moins un de ses dés, l'action est réussie. S'il n'y a aucun 6, c'est un échec.

Si le personnage est compétent, la marche à suivre est semblable : le joueur lance également un nombre de dés correspondant à la caractéristique demandée. Mais sont considérés comme des réussites les 6 et les 5. S'il n'y a ni 6, ni 5 parmi les dés lancés par le joueur, l'action échoue.

Au cours d'une de ses enquêtes, Sabrina Starling cherche à identifier une plante dont elle a trouvé des fragments sur un corps retrouvé sur

une scène de crime. Le meneur de jeu considère, au vu de ses historiques, qu'elle n'a pas de compétence particulière pour cela. Il lui demande un jet de Tenir pour déterminer si elle a déjà rencontré ce type de plante. Sabrina n'a que 2 en Tenir, ça s'annonce donc difficile pour elle. Sa joueuse, Christine, lance les dés. Elle obtient un 3 et un 6. Comme il y a au moins un 6, l'action est réussie, et Sabrina est capable d'identifier la plante.

Plus tard au cours de la même aventure, Sabrina prend en joue un malfaiteur et lui tire dessus au revolver. Comme elle a été formée à la CIA, le meneur de jeu estime qu'elle est compétente pour manipuler une arme à feu et lui demande d'accomplir un jet de Pousser (une caractéristique dans laquelle elle a un score de 4). Christine jette les dés et obtient 4, 1, 6 et 5. Comme elle est compétente, les 5 et les 6 sont considérés comme des réussites et Sabrina atteint sa cible.

Compétent ou incompétent ?

Un personnage est dit « compétent » si l'on peut considérer qu'au moins un de ses historiques lui a fourni une expérience suffisante pour accomplir l'action dont il est question avec un degré d'expertise supérieur à la moyenne. S'il est vraisemblable qu'il ait reçu un entraînement spécifique ou qu'il ait bénéficié d'une expérience significative, il

Agir

est compétent. Dans tous les autres cas de figure, il est incompétent.

La question est, par nature, sujette à des interprétations personnelles. C'est au meneur de jeu de prendre sa décision, même s'il doit tenir compte des arguments des joueurs en la matière. En règle générale, dans le cadre d'une partie de jeu de rôle, dire « oui » à une idée est plus amusant et plus fertile que de dire « non », on peut donc conseiller, en cas de doute, de faire preuve de générosité et d'ouverture d'esprit.

Les conditions

Aucune action n'est jamais tentée dans le vide. Bien souvent, des éléments extérieurs ou intérieurs viennent perturber le personnage et lui rendre la vie difficile, ou, au contraire, certains facteurs peuvent lui faciliter les choses. Le manque de visibilité, une douleur lancinante, un vent violent, des travaux effectués sans les outils adéquats : dans tous ces cas de figure et dans de nombreux autres, on peut considérer que le personnage est désavantagé dans son action.

A l'inverse, grâce à une base de données très complète, un réseau de relations étendu, des outils de haute technologie ou simplement en bénéficiant de l'effet de surprise : dans ce genre de cas, le personnage est avantageé.

En règle générale, les jets se font sans modifications. Si le meneur de jeu estime que le personnage est significativement

désavantagé, il demande au joueur de retirer un dé lorsque celui-ci fait un jet. Si le MJ juge que le PJ est avantageé, il ajoute un dé.

Voilà tout le mécanisme. En aucun cas, un avantage ou un désavantage ne peut procurer un bonus ou un malus supérieur à 1D. Même si le personnage subit plusieurs conditions qui le désavantagent, le nombre de dés qu'il lance ne sera pas diminué de plus d'une seule unité.

Dans les cas (rares) où un PJ subit des conditions à la fois positives ou négatives, c'est au meneur de jeu de décider lesquelles l'emportent, mais en principe, on considère qu'un avantage et un désavantage s'annulent mutuellement.

Par ailleurs, une action consiste toujours à lancer au moins un dé. Si le PJ tente une action avec une caractéristique d'une valeur de 1 et qu'il subit un désavantage, il lance tout de même un dé, pas zéro.

Au prix de son action, si cela peut faire sens dans le contexte, un personnage peut choisir d'en aider un autre. Dans ce cas, il ne fait aucun jet de dé et se contente de procurer un avantage à son camarade.

Compétences traditionnelles

Afin de se doter d'un cadre de référence plus objectif et de connaître précisément les possibilités des personnages, certains groupes peuvent être tentés de dresser une liste de toutes les actions pour lesquelles un personnage est susceptible d'être compétent, soit pendant la création du personnage, soit en cours de jeu. Il nous paraît cependant que cela risque d'être un peu lourd et pas très amusant.

En pleine tempête, Sabrina Sterling se trouve sur un voilier qui est sur le point de chavirer. Elle fait de son mieux pour reprendre le contrôle du bateau. Son collègue Paul Parmentier lui vient en aide. Le meneur de jeu considère que les vents violents qui secouent l'embarcation constituent un désavantage, alors que l'aide de Paul procure automatiquement un avantage. Dans ce cas de figure, le MJ décrète que les deux conditions s'annulent et que Sabrina peut faire son jet normalement.

Si on parle de « réussite intéressante » ou d'« échec intéressant », c'est parce qu'en obtenant ces résultats, les choses se corsent pour le personnage : sa vie devient plus difficile, il lui arrive un coup du sort, un malheur qui lui complique l'existence. C'est donc son histoire qui en devient plus intéressante, parce que plus mouvementée. A dire vrai, de son point de vue, ce retournement de situation est moins intéressant que pénible ou tragique...

Dans le cas d'une réussite intéressante, l'action entreprise est couronnée de succès, mais il y a quelque chose qui ne fonctionne pas malgré tout, un détail qui cloche, lié de près ou de loin à ce que le personnage essayait de faire. Un échec intéressant, c'est la même idée, mais en négatif : non seulement l'action échoue, mais en plus, le PJ a un coup de déveine qui vient rendre sa situation encore plus périlleuse.

Voici quelques exemples de réussites intéressantes :

- Parvenir à crocheter une serrure pour tomber nez-à-nez avec quelqu'un qui se trouvait par hasard derrière la porte.
- Toucher sa cible au pistolet mais découvrir que son chargeur est vide.
- Fabriquer une bicyclette qui fonctionne mais dont la roue avant grince horriblement.
- Trouver une information



"D'habitude, ça fonctionne beaucoup mieux que ça!"

Les qualités de résultats

Dans le système META, une action ne se solde pas nécessairement par une simple réussite ou un simple échec. Il existe quatre qualités de résultats distinctes, qui permettent d'apprécier les conséquences d'une action et de déterminer ce qui s'ensuit.

- Si un personnage ne bénéficie que d'un seul succès (un 6, ou même un 5 s'il est compétent), on dit qu'il obtient une **réussite intéressante**.
- Si un personnage obtient au moins deux dés qui affichent un succès, il obtient une **réussite**.
- Si un personnage n'a aucun succès parmi ses dés et qu'en plus, un (et seulement un) de ses dés affiche un 1, on a affaire à un **échec intéressant**.
- Si un personnage n'a aucune réussite et qu'aucun de ses dés ne tombe sur 1, il s'agit d'un **échec**.

Agir

pertinente en menant des recherches sur le web, mais en perdant au passage deux bonnes heures à surfer inutilement.

- Séduire une fille en boîte et s'apercevoir que sa meilleure copine est également tombée sous le charme.

- Déduire qu'une urne est d'origine phénicienne mais la briser en l'examinant.

- Trouver un carnet caché dans un bureau mais en y laissant ses empreintes.

- Prendre de l'avance dans une poursuite en voiture pour ensuite déboucher dans une ruelle piétonne bondée de monde.

- Parvenir à crocheter une porte mais casser ses outils de serrurier dans l'opération.

- Réussir à avoir une conversation en italien mais en la parsemant sans le faire exprès de quelques grossièretés.

Quelques exemples d'échecs intéressants :

- Non seulement on ne parvient pas à persuader le vendeur de tapis de baisser ses prix, mais il les augmente.

- On se perd dans une ville inconnue, et c'est là qu'on s'aperçoit qu'on a laissé son téléphone à l'hôtel.

- En attaquant un adversaire à l'épée, on le rate et l'arme nous échappe des mains.

- L'analyse de l'échantillon d'ADN échoue et l'échantillon est détruit dans l'opération.

- Pas possible de trouver le levier qui active la porte secrète,

et en plus le remue-ménage provoqué par les recherches attire l'attention des gardes.

- Non seulement on n'arrive pas à amener le voilier à bonne distance de ses poursuivants, mais il se trouve désormais dans des eaux infestées de requins.

- On n'arrive pas à trouver une prise pour poursuivre l'escalade d'une paroi rocheuse, et c'est là qu'on réalise qu'on aurait dû choisir une autre route pour parvenir au sommet.

- En tentant de se rappeler une anecdote sur un personnage public, on se trompe de personne et on lui prête des détails qui n'ont rien à voir avec lui.

- Après une tentative avortée de pirater un serveur, on se fait hameçonner par les services informatiques de la police.

- Incapable de reconnaître l'auteur d'un poème classique, on en vient à se persuader qu'il n'est pas authentique et on ne veut plus en démordre.

En principe, lorsqu'il décide des conséquences d'une réussite ou d'un échec intéressant, le meneur de jeu doit garder à l'esprit un certain esprit de proportionnalité : les inconvénients qui rendent l'action « intéressante » sont mineurs, ils ne doivent pas générer une gêne considérable, et, dans le cas d'une réussite intéressante, ne doivent pas compliquer davantage la vie du personnage que la réussite de l'action ne la lui simplifie. L'idée est d'épicer la partie et d'y

mettre du relief, pas d'accabler les PJ comme s'ils étaient pris pour cible par une cruelle destinée.

Si le meneur de jeu a une idée qui dépasserait, par son ampleur, le cadre des conséquences d'une action « intéressante », il peut, à la place, introduire une complication et faire cadeau de 1 meta au PJ (voir ci-dessous).

S'il estime que le moment est mal venu pour une action intéressante, ou s'il n'a tout simplement pas d'idée, libre à lui de ne pas en tenir compte et de traiter la réussite ou l'échec comme s'ils étaient ordinaires. La règle des réussites et des échecs intéressants existe pour créer des rebondissements qui mettent de la vie dans la partie, pas pour tout arrêter net pendant que le meneur de jeu réfléchit à une idée qui lui paraît adaptée. Cela dit, si un autre joueur a une idée qui pourrait faire l'affaire, le MJ peut s'en emparer et la rendre officielle. Il peut même remercier le joueur en question en lui faisant cadeau d'un meta (voir ci-dessous dans le chapitre consacré au meta).

Les actions opposées

Parfois, deux personnages s'opposent activement l'un à l'autre et il est nécessaire de savoir lequel des deux a le dessus. Bras de fer, poursuite, partie d'échecs, chasse à

l'homme, concours de pâtisserie : le principe est toujours le même, c'est-à-dire procéder à deux jets de dés en parallèle pour savoir lequel des deux s'en tire le mieux.

La nature des jets dépend du type de test. Lorsqu'un personnage agit et l'autre résiste, on aura généralement affaire à un jet de Pousser contre un jet de Tenir. Lorsque deux individus mesurent leur créativité, on comparera leurs jets de Changer. Si deux enfants font une partie de Memory et cherchent à se souvenir où sont les cartes qu'ils ont déjà vues, on opposera deux jets de Tenir. C'est au meneur de jeu de décider quelles caractéristiques sont impliquées. Les modificateurs habituels (compétences, conditions, meta) s'appliquent.

Celui qui s'impose dans une action opposée est celui qui remporte le plus grand nombre de succès à son jet de dé. En cas d'égalité, un PJ l'emporte toujours sur un PNJ. Si deux PJ ou deux PNJ s'opposent et qu'ils sont à égalité, celui qui Pousse l'emporte sur celui qui Tient. Et si malgré ça, on ne peut pas les départager, ils terminent à égalité, personne ne l'emporte.

Sabrina et Paul (deux PJ) participent à un concours de karaoké, auquel sont également inscrits Ramon et Viktoria (deux PNJ). Tous les quatre mesurent leurs performances grâce à un jet de Changer. Sabrina, Paul et

Qualité des résultats
Il est possible de rajouter une règle optionnelle qui permette de juger de la qualité d'une réussite en fonction du nombre de 6 (ou de 5) obtenus lors du jet. Ainsi, quatre réussites permettraient d'obtenir un résultat significativement meilleur que deux réussites, ce que, dans d'autres jeux, on appelle une « réussite critique. » Il nous semble cependant que ce genre d'interprétation ajoute une complexité supplémentaire au système sans rendre le jeu plus amusant.

Agir

Ramon obtiennent chacun 2 réussites, alors que Viktoria n'en a qu'une. Sabrina et Paul terminent donc premiers ex-aequo, devant Paul, puis Viktoria, qui termine dernière du classement.

Les actions prolongées

Désamorcer une bombe, marchander un prix, pelleter des éboulis : toute action qui réclame un effort soutenu et continu sur ou qui nécessite un enchaînement d'actes complexes est considéré comme une action prolongée.

Une action prolongée, c'est tout simplement une action qui se règle en plusieurs jets de dés plutôt qu'un seul. Cette approche a l'avantage d'introduire une notion de suspense dans une mécanique qui pourrait être stérile : chaque jet de dé approche le personnage de son but, mais peut également le précipiter vers un échec cuisant. Par ailleurs, la règle de l'action prolongée permet de déterminer, dans les cas où c'est important, en combien de temps un PJ accomplit une action.

C'est au meneur de jeu de décider dans quelles circonstances ce système s'applique. Il doit ensuite déterminer trois aspects : la fréquence des jets de dés, les conditions de réussite et les conditions d'échec.

Dans une action prolongée, chaque jet de dé correspond à un laps de temps déterminé qui peut être plus ou moins long. Pour pénétrer dans un système informatique, le meneur de jeu peut par exemple décider que chaque jet correspond à cinq minutes d'effort, alors que pour pelleter un énorme tas de neige, l'unité de temps peut atteindre une heure. Pour savoir combien de temps l'action a duré, il suffit de multiplier cette durée par le nombre de jets effectués.

Lors d'une enquête, Sabrina souhaite faire subir un interrogatoire à un agent ennemi capturé. Le meneur de jeu décide qu'il s'agit d'une action prolongée et que les jets de dés se font toutes les demi-heures. Il faut quatre jets à Sabrina pour atteindre les conditions de succès, l'interrogatoire dure donc 4x30 minutes, soit deux heures.

Les conditions de réussite sont, en général, un nombre de succès que le personnage doit totaliser en additionnant tous ceux des jets de dés qui constituent l'action prolongée. Il s'agit donc d'un nombre à atteindre. Plus il est élevé, plus l'action va durer longtemps et plus les risques d'échec sont grands.

Le MJ peut également fixer comme condition de réussite un nombre de succès à obtenir en un temps donné. Ça peut être le cas, par exemple, pour désamorcer une bombe, une action qui doit être accomplie avant la fin du compte à rebours.



"Oh, allez-y. Moi, je peux tenir toute la nuit."

Agir

L'équipe de Sabrina Sterling passe un désert au peigne fin pour y retrouver un drone qui s'est écrasé. Le MJ décide que, pour retrouver l'engin, il faudra totaliser au moins quatre succès et que chaque jet sera espacé d'une heure.

Poursuite en voiture, partie d'échecs, séduction : une action peut être à la fois prolongée et opposée. Dans ces cas-là, il peut être intéressant de fixer, en guise de condition de réussite, non pas un nombre total de succès à atteindre, mais plutôt une différence de succès entre les PJ et les PNJ qui participent à l'action.

Alors que Sabrina se lance dans une partie de bras de fer contre un marin croisé dans un port, le meneur de jeu décide que le gagnant sera le premier à accumuler deux succès de plus que l'adversaire.

Echouer à un jet de dé n'est généralement pas suffisant pour ruiner une action prolongée. Le meneur de jeu décide des conditions qui sont synonymes d'un échec irrémédiable. En général, il s'agit du nombre d'échecs intéressants accumulés pendant la tentative (donc des jets qui n'aboutissent à aucune réussite et lors desquels un dé affiche un 1).

Une course-poursuite en moto dans les rues de la ville ! Le meneur de jeu décide que, pour semer ses poursuivants, Sabrina doit obtenir au moins trois réussites de plus qu'eux. Par contre, elle sera

rattrapée dès qu'elle obtiendra un échec intéressant. Les jets sont espacés d'une minute.

Dans certains cas, aucune condition d'échec n'est nécessaire. La réussite de l'action est une certitude, il s'agit juste de savoir combien de temps l'opération va durer.

Sabrina Sterling recherche un registre dans les archives d'une entreprise laissée à l'abandon. Si elle y passe le temps, elle finira forcément par le retrouver. Le meneur de jeu fixe à quatre réussites le seuil de réussite et à une demi-heure la fréquence des jets. En revanche, il ne décrète aucune condition d'échec.

Comme une action prolongée est déjà complexe (à l'échelle d'un jeu comme META), le meneur de jeu peut choisir de ne pas tenir compte des conséquences dramatiques des réussites et des échecs intéressants, pour ne pas ralentir le jeu. C'est une question de circonstances et de choix personnels. Une poursuite, par exemple, peut très bien bénéficier de ces résultats qui viennent pimenter l'action, alors qu'une simple action de collecte de nourriture dans la forêt se passe très bien de ce genre de floritures.



"Vous contemplez le tristement célèbre Crâne Maudit de Kirchberg. Un artefact d'une valeur inestimable."

"Et en quoi est-ce qu'il est censé être maudit?"

"Onze personnes sont mortes en tentant de mettre la main dessus."

"Ce n'est pas une malédiction, c'est juste de l'incompétence."

Le meta

Dans le système META, les personnages-joueurs ont des possibilités d'influencer le déroulement de l'histoire qui n'existent pas nécessairement dans tous les jeux de rôles les plus traditionnels, et qui symbolisent le fait qu'ils sont les protagonistes de l'histoire et que les événements et les coïncidences se conjuguent pour leur faciliter la vie et leur donner le beau rôle.

Pour symboliser cette marge de manœuvre narrative, chacun d'entre eux possède une somme de points qui s'appelle le meta.

Au début de chaque aventure, quel que soit le nombre de meta dépensés dans une histoire précédente, chaque personnage commence avec 3 meta. Au gré des péripéties de chaque partie, en fonction des événements, ce total peut augmenter ou diminuer. Il ne peut pas être inférieur à zéro ; en revanche, il n'existe pas de maximum (mais il serait dommage d'en accumuler trop, puisque quel que soit le total de meta possédé par un perso à la fin d'une histoire, il sera ramené à 3 dans l'histoire suivante.)

UTILISER LE META

Les meta peuvent être utilisés de différentes manières pour avantagez les joueurs, qui sont détaillées ci-dessous. Le meneur de jeu, comme nous allons le voir dans le chapitre qui suit celui-ci, peut également s'en servir pour

donner un tournant plus dramatique à la partie.

Les actions

La manière la plus élémentaire d'utiliser un meta, c'est d'obtenir un petit coup de pouce lors d'une action. Dépenser 1 meta permet d'obtenir un dé supplémentaire.

Le joueur peut déclarer qu'il utilise du meta de cette manière même une fois qu'il a lancé les dés, mais avant que le meneur de jeu ne raconte les conséquences de l'action. Il est donc théoriquement possible de transformer un échec en réussite grâce à ce système, ou une réussite intéressante en réussite normale.

En-dehors du nombre de meta qui sont à la disposition du PJ, il n'existe pas de limites au nombre de dés qui peuvent ainsi être ajoutées à une action : un joueur qui possède encore 3 meta peut très bien choisir d'ajouter 3 dés s'il le souhaite. Il peut même les ajouter les uns après les autres, en fonction du résultat obtenu.

Suspendue dans le vide à la gouttière d'un immeuble, Sabrina cherche à se hisser à la force des bras pour éviter une chute vraisemblablement mortelle. Le meneur de jeu lui demande de faire un jet de Changer pour lequel elle est incompétente. En lançant les dés, elle n'obtient aucune réussite. Devant l'importance de l'enjeu, elle décide de dépenser 1

Le meta

meta et jette un dé supplémentaire, mais celui-ci ne lui offre pas la réussite espérée. Sabrina dépense alors un deuxième meta et jette encore un dé : miracle, il atterrit sur 6, ce qui transforme l'échec initial en réussite intéressante. Elle parvient à se raccrocher mais dans le feu de l'action, elle fait tomber son revolver.

La santé

Grâce au meta, un personnage peut se sortir de situations potentiellement mortelles et amoindrir ses blessures.

En termes de jeu, il s'agit d'une guérison, mais dans l'histoire, cela se manifeste d'une autre manière : le PJ réalise que des blessures qui lui paraissaient très graves n'étaient en réalité que superficielles, ou qu'une balle qui l'a touché a ricoché miraculeusement contre son ceinturon ou que sa volonté exceptionnelle lui permet de rester conscient malgré la douleur.

En dépensant 1 meta, un personnage peut effacer une des blessures notées sur son indice de santé (voir ci-dessous dans le chapitre consacré à la santé). Son état s'améliore instantanément d'un degré.

De manière alternative, le joueur peut dépenser 1 meta et effacer tous ses points de choc : le décompte de choc sur la feuille du PJ est totalement effacé et il passe à zéro choc.

Il y a malgré tout une limite au nombre d'utilisations du meta pour améliorer l'état de santé : un même personnage ne peut pas recourir au meta pour effacer ses blessures ou ses douleurs plus souvent au cours d'une partie que son score en Tenir. C'est ce qu'on appelle la Résistance, et elle est notée ainsi sur la feuille de personnage.

Sabrina a ■2 et donc 2 de Résistance. Si, au cours d'une partie, elle utilise par exemple 1 meta pour remettre ses douleurs à zéro et un autre pour diminuer son niveau de blessures d'un cran, elle ne pourra plus utiliser son meta pour améliorer son état de santé jusqu'à la prochaine partie. Elle peut par contre dépenser librement du meta pour d'autres usages.

Les flashbacks

Le meta peut être utilisé de manière encore plus spectaculaire et invasive, jusqu'à manipuler la trame narrative de l'aventure elle-même. En dépensant 1 meta, un personnage peut déclencher un flashback.

En termes narratifs, un flashback est une courte séquence qui se déroule avant l'action présente. Un joueur peut s'en servir pour introduire de manière rétroactive des éléments d'intrigue qui en étaient absents jusque-là. Il s'agit principalement d'objets, d'informations ou de contacts.



"Berlin, été 2011. Je savais que j'avais déjà vu ce type quelque part."

Pour devenir effectif, un flashback doit être approuvé par le meneur de jeu, qui est parfaitement habilité à refuser l'idée ou à demander des modifications.

Pour être accepté, ce type de séquence doit respecter quelques critères. Pour commencer, un flashback doit pouvoir se résoudre rapidement en termes de jeu : il ne s'agit le plus souvent que d'une simple scène, plutôt courte, où le PJ ne doit pas faire face à des résistances hors-normes.

Au cœur du QG de son ennemi juré, Sabrina se retrouve face à un coffre-fort et sa joueuse Christine aimerait introduire un flashback où elle obtient la combinaison. Dans le contexte, le meneur de jeu juge qu'obtenir une telle information réclamerait une série de scènes compliquées et périlleuses et qu'elle ne peut pas être obtenue par un flashback.

En principe, à lui seul, un flashback ne peut pas résoudre une situation : il ne peut qu'apporter un peu d'aide, un coup de pouce, mais ne peut jamais complètement tirer un personnage de l'embarras ou mettre fin à une situation dramatique mise en place par le meneur de jeu.

En règle générale, si une proposition de flashback mènerait à une scène nettement moins amusante que celle qui était en cours, le MJ est

parfaitement légitimé à la refuser ou à demander au joueur de la reformuler.

Jetée dans un cachot, Sabrina cherche un moyen d'en sortir. Christine imagine un flashback dans lequel elle a obtenu un double de la clé en séduisant un garde le soir d'avant. Le meneur de jeu ne souhaite pas qu'elle s'enfuie si facilement : il lui propose un flashback où Sabrina a sympathisé avec un des gardiens de la prison, mais sans obtenir la clé. A elle de tirer profit de cet avantage pour s'en sortir. Christine accepte ce flashback remanié et dépense 1 meta.

De même, une idée de flashback doit obéir à une certaine crédibilité : pour obtenir le feu vert du meneur de jeu, il faut qu'il soit vraisemblable que les événements décrits aient pu avoir lieu sans que le personnage sache ce que l'avenir lui réservait. Parfois, cela dit, il suffit qu'un joueur présente les choses de manière divertissante pour qu'une idée inacceptable devienne acceptable.

Juste après une soirée mondaine qui a tourné au vinaigre, Sabrina repère des agents ennemis qui s'enfuient dans les égouts et disparaissent dans une conduite sous-marine. Christine souhaite introduire un flashback où elle a pensé à s'équiper d'un équipement de plongée, mais le meneur de jeu juge peu crédible que l'espionne se soit équipée de cette manière pour se rendre à une soirée guindée. Christine explique alors qu'elle s'est rendue à la plage avant

Le meta

de s'habiller pour sortir, et que ses affaires de plongée sont encore dans sa voiture. Le MJ accepte cette explication et autorise le flashback.

A moins que le meneur de jeu n'en juge autrement, un personnage ne peut déclencher qu'un seul flashback par partie.

Les coïncidences

On appelle « coïncidences » tous les cas où un PJ dépense 1 meta pour introduire quelque chose dans l'aventure qui n'était pas prévu par le meneur de jeu, sans en passer par un flashback.

Il s'agit généralement d'éléments de décor : des objets, des détails environnementaux (conditions météo, bruit, événements), des portes, échelles et autres voies d'accès, etc... Il peut aussi s'agir de rencontres inopinées : un PNJ est là alors que le meneur de jeu ne prévoyait pas sa présence.

Pour qu'une coïncidence soit acceptée, les conditions sont les mêmes que pour un flashback : il faut que l'élément introduit soit vraisemblable et qu'il ne rende pas la partie moins divertissante.

Sabrina a remarqué qu'elle était prise en filature par deux hommes de main, en plein cœur d'une ville. Sa joueuse Christine souhaite introduire une coïncidence : des policiers arrivent sur les lieux et identifient les malfrats avant de les arrêter. Le meneur de jeu ne souhaite pas abandonner sa poursuite si facilement et refuse la coïncidence.

Christine propose alors que le centre-ville soit partiellement bloqué par une grande fête folklorique, qui donnerait à Sabrina l'occasion de se fondre plus facilement dans la foule. Le MJ estime que cela rend la scène plus intéressante sans procurer un avantage trop important, et il autorise Christine à dépenser 1 meta pour introduire cette coïncidence.

Les scènes alternatives

L'utilisation la plus spectaculaire du meta consiste à complètement réinventer, réécrire et rejouer toute une scène. Si les personnages se sont fourrés dans un inextricable guêpier, qu'ils ont subi de lourdes pertes, que certains d'entre eux sont morts, que les objectifs qu'ils s'étaient fixés ne sont désormais plus réalisables, il leur reste la possibilité de déclencher une scène alternative.

Une scène alternative consiste simplement à rejouer la scène qui vient de s'achever depuis le début, avec le même cadre, les mêmes personnages présents et la même situation de départ.

Seuls les actions des personnages (et leurs jets de dés) changent. Ainsi, en rejouant une nouvelle fois les mêmes événements, ils peuvent éviter de commettre une nouvelle fois la même erreur.

Une fois que la scène alternative commence, cela dit, il n'est pas possible de revenir en arrière : la

Halte aux abus

Le meneur de jeu doit prendre garde de ne pas imposer des dépenses de meta abusives pour les coïncidences, en partie pour les objets d'usage courant. Si un PJ souhaite sortir ses clés de voiture, un stylo ou un téléphone portable de sa veste, il n'a pas besoin d'introduire une coïncidence. En règle générale, dans META, introduire un élément dont l'existence est de toute façon très probable ne coûte rien du tout.

nouvelle scène remplace la scène originale, même si ses conséquences s'avèrent tout aussi désastreuses, voire même pire. Si les PJ souhaitent rejouer la séquence d'événements une fois de plus, ils doivent obligatoirement dépenser la quantité de meta nécessaire une nouvelle fois.

Pour les besoins de l'application de cette règle, on définit une scène comme une courte phase de jeu qui commence par un changement de décor, l'arrivée d'un personnage-clé, la fin d'une pause dans l'action ou tout autre événement significatif. Il ne s'agit pas de rejouer tout le scénario, juste une phase dont la durée ne doit pas excéder quelques minutes.

Déclencher une scène alternative à un prix, cependant. Pour le faire, chaque personnage présent doit dépenser au moins 1 meta. Si l'un d'entre eux n'a plus de meta en réserve, il n'est pas possible de recourir à cette technique. Au total, le groupe doit dépenser un minimum de 3 meta, ce qui fait que, si le groupe est composé de seulement deux personnages, l'un d'entre eux devra verser 2 meta et l'autre 1, afin d'atteindre ce minimum.

OBTENIR DU META

Chaque personnage commence une histoire avec un total de 3 meta, mais il ne doit pas nécessairement s'en contenter.

Pour que le jeu soit dynamique, les PJ doivent dépenser et recevoir des meta régulièrement, s'en servir lorsqu'ils en ont besoin et accomplir des actions qui leur rapportent de nouveaux points.

Il n'y a pas de limite au nombre de meta qu'un personnage peut accumuler. Il entame une aventure avec un total de 3 points, mais celui-ci peut grandir bien au-delà de cette somme initiale – il peut doubler ou même tripler, selon les circonstances. Cela dit, accumuler les meta ne sert à rien : une fois la fin du scénario atteinte, ou quand le meneur de jeu en décide ainsi, tous les personnages retrouvent leur total de 3 points initial et les meta accumulés en plus disparaissent.

Il existe quatre manières d'obtenir du meta : par ordre d'importance, il s'agit des complications, du beau jeu, de la compensation et de la mort.

Les complications

Ce qu'on appelle « complications », ce sont tous les cas où le meneur de jeu introduit un élément qui vient compliquer la vie des personnages, sans qu'il soit la conséquence de leurs propres actions. Chaque fois que le MJ modifie une situation au détriment des PJ, pour corser les choses ou les rendre plus difficiles, on a affaire à une

Jouer franc jeu

Comme introduire une scène alternative est la possibilité la plus onéreuse qu'offre le meta – et celle dont l'impact sur l'histoire est le plus grand – le meneur de jeu est prié de jouer franc jeu : les joueurs bénéficient d'un avantage, mais pas les PNJ. Ceux-ci agissent dans la scène sans être conscients qu'il s'agit d'une redite et sans connaître les choix qu'ont fait les PJ la première fois.

Le MJ ne doit pas utiliser la scène alternative elle-même pour ruiner les efforts des personnages, ou s'il le fait en partie, il doit pour le moins compenser cette intervention en distribuant des meta (voir ci-dessous dans le chapitre suivant).

Le meta

complication, qui est en principe compensée par 1 meta pour le ou les personnages directement impliqués. Il existe trois grands types de complications : les échecs automatiques, les coups de théâtre les grains de sable.

Comme discuté plus haut, les réussites et échecs intéressants eux aussi sont de nature à compliquer la vie des personnages. En règle générale, ils sont d'une portée moindre que ne l'est une complication, mais dans certains cas, lorsque cela lui semble approprié, le meneur de jeu peut considérer qu'un résultat intéressant a un impact suffisamment grand pour être considéré comme une complication et pour être compensé par l'attribution de 1 meta.

Echec automatique

Si l'échec d'une action rend une histoire plus intéressante, l'action échoue automatiquement, avant ou après le jet de dé. C'est la prérogative du meneur de jeu. Sa seule obligation dans ce genre de situation est de compenser le joueur lésé en lui faisant cadeau d'un meta.

Il s'agit de la forme la plus élémentaire de complication : elle est facile à mettre en œuvre et ne souffre d'aucune ambiguïté du point de vue de son interprétation. Cela dit, elle est à utiliser avec la plus grande parcimonie : faire échouer un PJ

en outrepassant le fonctionnement ordinaire des règles est une violation majeure du contrat implicite qui lie joueurs et meneurs de jeu dans une partie de jeu de rôle, et est à même de générer énormément de frustration.

On peut suggérer de n'employer cette règle que dans les cas où l'histoire elle-même est en danger de s'effondrer et qu'un tel échec semble le seul moyen de sauver la situation. Qui plus est, en plus du meta distribué à cette occasion, le meneur de jeu serait bien avisé d'offrir ensuite aux joueurs une seconde chance de faire ce qu'ils avaient en tête, même sous une forme différente.

Petrov, le général russe que Sabrina Sterling recherche depuis des semaines, est dans le collimateur de son pistolet. L'espionne tire, mais le meneur de jeu, qui souhaite garder Petrov en circulation pendant encore un moment, décrète que Sabrina rate sa cible, ce qui donne au général l'occasion de s'enfuir. Plus tard, il donne une nouvelle chance à Sabrina et à ses alliés d'attraper Petrov.

Coup de théâtre

On parle de « coup de théâtre » pour toute situation où le meneur de jeu ajoute un nouvel élément à la situation en cours, de nature à rendre la vie des personnages plus difficile. Il peut s'agir d'un personnage qui fait son entrée, d'une révélation, du

Exceptions aux échecs automatiques

Cette règle ne s'applique que lorsqu'il est effectivement possible d'accomplir une action. Lorsqu'un joueur tente des actions impossibles pour son personnage, comme essayer de s'envoler, parler une langue qu'il ne connaît pas ou dépenser un milliard de dollars, le meneur de jeu est habilité à lui répondre que c'est impossible sans lui offrir la moins compensation.



"Je suis à peu près sûr que vous étiez censé être mort, non ?"

Meta collectif

Une variante intéressante consiste à attribuer le meta issus des coups de théâtre, non pas à un ou plusieurs PJ, mais à une poule de meta appartenant au groupe dans sa totalité.

Cette somme de points ne serait alimentée que par des complications qui touchent collectivement tous les personnages, et chaque membre du groupe pourrait en disposer librement, comme si ces meta figuraient sur sa propre feuille de personnage, et sans demander l'avis de personne.

contexte qui se modifie, de tiers qui se retrouvent mêlés à un conflit, etc.

En règle générale, un coup de théâtre n'induit pas en lui-même de jets de dés et ne provoque pas de pénalités particulières. Il se contente de modifier une scène pour la rendre plus défavorable aux personnages.

De toutes les complications, les coups de théâtre sont les plus susceptibles d'affecter tout un groupe plutôt qu'un seul personnage en particulier. Quand c'est le cas, le meneur de jeu a le choix : il peut attribuer un meta à tous les PJ présents, choisir un PJ et le récompenser spécifiquement (par exemple parce que celui-ci est le plus directement concerné) ou alors distribuer 1 ou 2 meta au groupe et laisser les joueurs décider à qui il sera attribué.

Voici quelques exemples de coups de théâtre :

- En plein combat, le camp adverse reçoit des renforts.
- Dans un lieu public où il tentait de passer inaperçu, un personnage est photographié par un homme qui disparaît dans la foule.
- La voiture tombe en panne d'essence.
- Alors qu'un personnage vient de tuer quelqu'un, il entend des sirènes de police qui se rapprochent.
- Les documents que recherchent les personnages ne

figurent plus dans les archives : ils ont été empruntés par un individu qui a laissé son nom mais pas son adresse.

- Lors d'un dîner important, un serveur renverse un verre de vin sur la chemise du personnage.
- Plus de munitions : le revolver est vide et le personnage n'a pas de chargeur.
- Le terroriste prend un otage dans la foule.
- Le groupe a un mouchard sur sa voiture qui permet de le suivre à la trace.
- Pris en otage, il pense pouvoir appeler à l'aide avec son téléphone portable, mais celui-ci n'a plus de batterie.

Grain de sable

Un grain de sable, c'est un événement d'une plus faible portée qu'un coup de théâtre, qui s'applique en général quand un personnage est en train d'entreprendre une action, quelle qu'elle soit. Quelque chose vient rendre cette action plus difficile à mener à bien, ou alors un acte qui paraissait banal devient compliqué, voire dangereux, en raison d'un événement, d'une panne ou de conditions qui se détériorent.

En principe, un grain de sable se traduit par un ou plusieurs jets de dés supplémentaires, ou par exemple par un désavantage sur l'action que le PJ est en train d'entreprendre.

Les grains de sable peuvent tout à fait être introduits dans des

Le meta

actions prolongées, afin de rompre la monotonie des jets de dés et d'introduire des complications supplémentaires que les joueurs n'avaient pas anticipé.

Voici quelques exemples de grains de sable.

- Alors qu'un personnage est en train d'escalader une paroi rocheuse, il tombe sur une roche friable qui menace de tomber.
- La femme que le PJ tente de séduire reçoit un coup de fil qui la met de mauvaise humeur.
- Le chasseur piste le gibier lorsque la pluie se met à tomber.
- Le personnage laisse tomber son pistolet en le dégainant.
- La mauvaise coordination des PJ fait que deux d'entre eux se rentrent dedans et arrivent dernier dans l'ordre d'initiative.
- Lors d'une poursuite en voiture, il se met à pleuvoir, la route devient glissante et la visibilité diminue.
- Un spectateur mécontent perturbe le spectacle qu'un des personnages est en train de donner.
- La personne que le personnage cherche à convaincre de l'aider est offensée par un mot qu'il a prononcé.
- En s'introduisant de nuit dans un appartement, le personnage marche sans le vouloir sur la queue du chat.
- Les phares de la voiture du PJ tombent en panne en pleine poursuite.

Le beau jeu

En dehors des complications, le moyen le plus courant de recevoir du meta, c'est de pratiquer ce qu'on appelle le « beau jeu. » Chaque fois qu'un joueur, par son interprétation, la justesse de son jeu, sa manière d'improviser, les idées qu'il développe, rend la partie plus divertissante pour tout le monde, ou, de manière générale, contribue à rendre l'expérience de META plus riche et plus agréable, le meneur de jeu peut lui accorder 1 meta.

Cette attribution est entièrement de la responsabilité du meneur de jeu, en fonction des critères qu'il souhaite privilégier. Cela dit, chaque joueur est invité à réclamer des meta pour l'un ou l'autre de ses camarades, s'il estime qu'ils ont fait preuve de beau jeu.

Compensation

META est un jeu qui repose fréquemment sur le meneur de jeu, forcé, par la nature même du système, de prendre des décisions qui affectent les capacités des personnages-joueurs. En fonction du tempérament des joueurs et de la situation, cela peut engendrer des frustrations qui risquent de mener à des débats de longue haleine, voire même à des tensions.

Pour éviter que ce type d'aparté ne fleurisse et ne vienne perturber le bon déroulement de



"Génial. On va devoir tout réescalader depuis le début maintenant!"

Sympa mais faut pas pousser

Un joueur qui provoquerait délibérément des polémiques dans l'espoir de recevoir de la part du MJ une compensation sous forme de meta ne mériterait que l'opprobre et le mépris.

la partie, le meneur de jeu est habilité à proposer au joueur qui se sent lésé par une décision de maintenir celle-ci, mais d'en rediscuter ultérieurement, une fois que la partie est terminée. En guise de compensation, le joueur qui accepte ce compromis reçoit 1 meta.

La mort

De tous les événements de la vie d'un personnage, le plus marquant de par son caractère définitif est sans conteste sa mort.

Lorsqu'il survient, le décès d'un personnage est souvent un moment marquant pour le joueur qui l'incarne, mais aussi, dans le jeu, pour les personnages qui étaient ses compagnons. Qu'ils soient révoltés par la tragique perte qu'ils viennent de subir ou paniqués à l'idée de perdre la vie à leur tour, la mort d'un PJ a une influence narrative directe sur tous ceux qui l'entourent.

Lorsqu'un personnage meurt, tous les PJ de son groupe qui assistent à son décès voient leur total de meta remonter à 3, s'il était inférieur à ce nombre. Ceux dont le total était égal ou supérieur à 3 gagnent 1 meta.

Transfert de meta

Il est impossible de transférer du meta d'un personnage à un autre. Un PJ dont le joueur quitte la table avant la fin d'une partie

ne peut pas, par exemple, faire don de ses points restants à ses camarades pour les aider.

En revanche, un personnage peut dépenser des points pour un autre. Il est possible à un PJ de dépenser autant de meta qu'il le souhaite pour rajouter des dés aux actions d'un autre PJ. Pour cela, les deux personnages doivent être physiquement présents au même endroit et capables de communiquer : dans le jeu, le transfert de meta se fait par l'échange de quelques conseils (« Le fil jaune, coupe le fil jaune ! », « Frappe sa cheville gauche, c'est son point faible ! », « Plaque-toi à terre MAINTENANT ! ») Les dés ainsi obtenus fonctionnent comme ceux que le destinataire de ce transfert aurait gagnés s'il avait dépensé le meta lui-même.

Il est également possible à un personnage de dépenser du meta à la place d'un autre pour améliorer son état de santé, selon les règles détaillées ci-dessus (annuler les points de choc ou supprimer un point de blessure). Là aussi, il est nécessaire pour ce faire d'être à proximité et d'être capable de communiquer verbalement. Ce transfert se matérialise par des encouragements (« Tiens bon ! » « Bats-toi ! Tu vas t'en sortir ! »)

Les meta ainsi mobilisés ne peuvent pas dépasser la résistance du personnage qui les verse, et comptent dans le total

Le meta

de points qu'il peut utiliser à cet effet.

Après une course-poursuite, Paul vient de tomber d'un immeuble en flammes et a reçu une blessure qui devrait lui être fatale. Il n'a plus de meta à dépenser. Sabrina se rue à son secours et lui hurle « Je t'interdis de mourir sans me demander la permission ! » Elle dépense 2 meta et ramène le niveau de blessure de son camarade en-dessous du niveau fatal. En agissant ainsi, Sabrina a atteint son propre seuil de résistance de 2 et ne pourra plus dépenser de meta pour se guérir lors de cette partie.

Sauf exception, verser du meta à un autre personnage est l'équivalent d'une action minimale (voir ci-dessous, dans le chapitre consacré au combat.)



"Accroche-toi... L'ambulance devrait arriver d'un instant à l'autre..."



Les systèmes

LA SANTÉ

Comment un personnage résiste-t-il à la douleur ? Quand risque-t-il de perdre connaissance ou de mourir ? Voilà le genre de questions dont s'occupe le système qui traite de la santé dans META. Comme toutes les autres facettes du jeu, il se veut simple d'emploi et plus symbolique que simulationniste.

Choc et blessures

La santé d'un personnage est symbolisée par deux valeurs qui reflètent son état de santé : le choc et les blessures. Chacun d'eux est gradué de 0 à 5, chaque degré correspondant à un état de plus en plus grave, et à des conséquences pour les capacités d'agir du personnage.

Voici à quoi ça ressemble :

Choc		Blessure
Secoué	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquinté
Ebranlé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Amoché
Sonné	<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> Heurté
Assommé	<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> Abimé
Etourdi	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/> Meurtri
		<input type="checkbox"/> Mort

On appelle « blessures » tout ce qui menace l'intégrité physique du personnage : les attaques qui occasionnent des saignements, mais aussi les brûlures, les fractures et tout autre traumatisme qui peut mener à la mort.

Les chocs, à l'opposé, sont les coups qui ne sont pas mortels, la douleur, la faiblesse, tous les

facteurs physiques et psychologiques qui peuvent mettre un personnage hors de combat sans le tuer.

Chaque fois qu'un personnage se voit infliger un point de choc, il note une coche dans la colonne « Choc » et chaque fois qu'il subit un point de blessure, il note une coche dans la colonne « Blessure. » Une fois qu'un personnage a reçu cinq points de choc et qu'il est « étourdi », chaque point de choc supplémentaire fait l'effet d'un point de blessure, éventuellement jusqu'à la mort. Un personnage qui totalise six points de blessure meurt.

Sur le diagramme de santé sont notés deux lettres : « D » et « H » qui correspondent à des états distincts. Une fois que le personnage atteint un niveau qui correspond à un « D », soit en Choc, soit en Blessure (ou dans les deux) il est considéré comme désavantagé pour toutes les actions qu'il entreprend (il perd un dé pour chaque jet). Lorsqu'il atteint un niveau « H », il est « hors-combat », ce qui veut dire qu'il est désavantagé et qu'en plus il est incapable de se lever ou de se déplacer par lui-même – il en est réduit à se traîner par terre en attendant des secours.

Les conséquences des états de choc et de blessure ne se cumulent pas : il n'est pas possible d'être doublement désavantagé, par exemple. Des deux pistes d'état de santé, c'est

Systèmes

toujours celle dont l'état est le plus grave dont les effets s'appliquent.

A la fin d'un combat contre des criminels, Sabrina est « heurtée » (trois niveaux de blessure). Elle est également « secouée » (1 niveau de choc) : c'est le niveau supérieur qui s'applique, soit son score de blessure, qui lui occasionne un désavantage à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle guérisse.

Menaces pour la santé

Dans META, les dégâts sont représentés par des valeurs très simples, qui ne varient pas en fonction des jets de dé ou du niveau de réussite. Ils restent fixes quoi qu'il arrive et ne dépendent que du type d'arme utilisé.

Le tableau ci-dessous détaille les points de choc et de blessure qui correspondent à différents types de menaces.

1 choc	Coup de poing, coup de pied, coup de tête Lance à incendie
2 chocs	Traumatisme psychologique Maillet, rouleau à pâtisserie, barreau de chaise Taser, spray au poivre
1 blessure	Traumatisme psychologique grave Dague, masse, bâton, flèche, fronde, torche Pistolet léger
2 blessures	Griffe, crocs Epée, hache, lance, hallebarde
3 blessures	Pistolet lourd, mitrailleuse, carabine Grenade, explosif, bazooka, lance-flammes

En se basant sur ces quelques exemples, le meneur de jeu doit être capable de déterminer au cas par cas quels sont les effets causés par toutes les armes possibles et imaginables.

Guérir

Si les états de choc et de blessure ont des conséquences comparables, les vitesses de récupération de l'une et de l'autre sont par contre très différentes.

On récupère le choc à raison de 1 point toutes les dix minutes (ou plus en cas de fatigue – voir ci-dessous).

Cette récupération se fait automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de réunir des conditions particulières. Toutefois, si le personnage se trouve dans une situation particulièrement fatigante (marathon) ou traumatisante (torture psychologique) et que

Doser les combats

En variant le nombre de points pour chaque piste (choc et blessures), le meneur de jeu peut rendre les combats plus ou moins dangereux, en fonction du style d'histoire souhaité.

Simplifier la santé

Si le meneur de jeu trouve ce système à deux pistes trop compliqué, il peut les regrouper en une seule, en abandonnant le choc. Si c'est ce qu'il choisit de faire, il pourra être tenté de rajouter des niveaux de blessure supplémentaires et/ou de modifier les dégâts des armes pour éviter qu'un barreau de chaise fasse autant de dégâts qu'une mitrailleuse. Pour les PNJ, il est rarement nécessaire de tenir compte des deux pistes (on évoque la question plus loin dans le chapitre consacré aux PNJ).

Traumatismes psychologiques

Qu'est-ce qu'un « traumatisme psychologique » et un « traumatisme psychologique grave » ? Ces notions inscrites dans le tableau ci-dessus ont été laissées volontairement vagues. L'idée centrale, ici, c'est que dans META, les chocs psychologiques sont traités comme n'importe quel autre choc, sous la forme de points de choc. Déterminer ce qui peut être considéré comme un traumatisme est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, et dépend de différents facteurs tels que le ton de l'histoire, la trajectoire personnelle du personnage et les circonstances qui entourent le traumatisme. Dans une histoire comique qui met en scène des protagonistes sans aucune expérience du combat, une fusillade peut constituer un traumatisme, alors que dans une histoire policière, le sang-froid des agents les préserve de ce type de conséquence. Dans une histoire d'horreur, les chocs psychologiques peuvent être plus fréquents et plus graves que les chocs physiques.

Si le meneur de jeu n'est pas à l'aise à l'idée que les effets psychologiques soient traités comme les effets physiques et même cumulés avec eux, il va de soi qu'il peut ignorer la règle, voire créer une troisième piste de santé spécifique pour les traumatismes psychologiques.

Traumatismes sociaux

Un meneur de jeu pourra choisir d'étendre la portée des dommages pour y inclure des « traumatismes sociaux ». Ça sera le cas en particulier dans les histoires dont l'action se situe dans des sociétés où l'honneur et la bienséance sont des notions prépondérantes – un personnage bafoué pourrait littéralement mourir de déshonneur – mais cela peut être également intégré à des histoires plus prosaïques : si le meneur de jeu l'autorise, une insulte ou une provocation en cours de combat peut causer 1 choc.

celle-ci se prolonge, la récupération des niveaux de choc sera différée jusqu'à ce que cette situation se termine.

Un personnage qui peut bénéficier d'un repos total récupère 1 niveau de blessure tous les 24 heures.

S'il ne peut pas se reposer correctement, qu'il continue à agir ou que son repos est de mauvaise qualité, il récupère un niveau de blessure toutes les 48 heures. Un personnage qui bénéficie de soins médicaux voit son niveau de blessure baisser d'un degré supplémentaire, mais uniquement après la première phase de 24 heures (phase après laquelle il perd donc deux degrés de blessures ; les phases de 24 heures suivantes se feront ensuite au rythme normal).

A cette récupération ordinaire s'ajoute l'effet de la résistance, qui permet à un personnage d'effacer les blessures parce qu'il réalise qu'elles sont « moins graves qu'elles en ont l'air ». 1 meta peut annuler un point de blessure ou remettre les points de choc à zéro. Ce système est détaillé dans le chapitre consacré au meta.

Protection

Un personnage peut choisir, pour éviter de subir des blessures, de porter une protection, de type armure ou veste en kevlar. Il s'agit d'une option qui procure à la fois des

avantages et des inconvénients.

Chaque tenue de ce type est définie par un score de protection. Au cours d'un combat, ce nombre peut être utilisé à volonté pour réduire les dommages subis. Transformer 1 blessure en 1 choc coûte 1 protection, annuler une blessure coûte 2 protection, annuler 1 choc coûte 1 protection. Éliminer ou convertir ainsi des dégâts ne demande aucune participation active du PJ et ne représente pas une action.

Une fois que le nombre de points de protection a été complètement dilapidé pour le combat, l'armure ne sert plus à rien. Elle doit être, selon les cas, réarrangée (remise correctement en place), rafistolée (remise en état par une brève intervention), réparée (remise en état par une intervention plus poussée) ou remplacée (échangée contre une autre) pour être à nouveau effective d'ici le combat suivant.

Dans les deux premiers cas, le PJ peut faire ça tout seul et on considère, à moins d'être tatillon, que son score de protection revient à son niveau d'origine au début de chaque combat, à moins que les phases de combat ne s'enchaînent très rapidement. Typiquement, réarranger une armure dure cinq minutes et la rafistoler dure une demi-heure. La réparation doit être opérée par quelqu'un de compétent qui possède l'équipement adapté. Elle dure en général une heure.

Systèmes

Pour chaque type d'armure, on indique quel genre d'opération est nécessaire.

Les armures protègent rarement de toutes les formes d'agression. La plupart ont des exceptions, des attaques spécifiques face auxquelles elles sont inopérantes.

Enfin, les armures causent des désavantages pour certains types d'actions à celles et ceux qui les portent. Typiquement, elles compliquent les actions physiques (course, saut, natation, etc...) et/ou les actions sociales (un personnage en armure lourde a du mal à se faire comprendre et peut faire peur à ceux à qui il s'adresse). Là aussi, cela est spécifié dans la description de l'armure.

Ces indications sont à interpréter avec intelligence. Par exemple, il est impossible de nager lorsqu'on porte une armure à plaques, ce n'est pas juste difficile. Quant au gilet pare-balles, bien qu'il ne donne pas de désavantage social en règle générale, un PJ qui se baladerait dans un centre commercial vêtu d'une telle protection, bien visible, provoquerait sans doute une certaine agitation chez ceux qui le croisent.

Armure	Protection	Renouveau	Exception	Désavantages
Armure de cuir	6	Rafistolage	Projectiles, rayons	-
Cotte de maille	10	Réarrangement	Projectiles, rayons	Physique
Armure à plaques	12	Réparation	Projectiles, rayons	Physique, social
Gilet pare-balles	10	Réparation	Coups, armes blanches, rayons	-
Gilet anti-couteau	6	Remplacement	Coups, projectiles, rayons	-
Tenue antirayons	8	Remplacement	Coups, armes blanches, projectiles	-
Armure spatiale	12	Réparation	-	Physique, social

Armures psychologiques

Si le meneur de jeu le souhaite, il peut être possible dans META de doter les personnages qui le veulent de protections contre les blessures psychologiques et/ou émotionnelles. Il s'agit d'objet qui protège contre les dommages de ce type, et qui fonctionnent selon les mêmes règles que celles des armures.

Pour autant que les règles sur ce type de blessures soient utilisées, les PJ peuvent porter sur eux, en fonction de ce qui leur tient à cœur, la photo d'un proche, un doudou, un recueil d'histoires drôles, un grigri, un livre sacré, etc... qui leur prodigueront du réconfort et donc des points de protection. Comptez 6 points par objet. En principe, ces points ne peuvent être rechargés qu'entre deux aventures, pas entre chaque combat.

Fatigue

Veiller longtemps sans période de repos finit par avoir des effets sur l'organisme. En général, lors d'une journée normale où le PJ n'accomplit rien de particulièrement épuisant, on considère qu'il peut rester éveillé sans aucune conséquences pendant un nombre d'heures équivalente à $15 + \text{Résistance}$. S'il a une Résistance de 3, il ne montre aucun signe de fatigue avant sa 18e heure de veille.

Une fois ce stade atteint, il subit 1 choc, puis il continue d'accumuler les points de choc à raison de 1 choc toutes les deux heures... Ces chocs sont spéciaux : ils ne s'effacent que si le personnage dort une nuit de sommeil continue d'au moins six heures. Tant qu'il ne l'a pas fait, son niveau de choc minimum ne descend pas en-dessous de ce niveau de fatigue.

Sabrina veille depuis 4 heures de plus que son seuil de fatigue. Elle a donc 3 chocs permanents, jusqu'à ce qu'elle dorme. Si elle se bagarre et subit 2 chocs de plus, son total grimpera à 5 chocs. Il lui suffit de vingt minutes d'attente pour récupérer ceux qu'elle a hérités de son altercation, mais les trois autres ne s'en iront pas avant la prochaine nuit de sommeil.

Une autre source de fatigue possible est celle qui consiste à effectuer une tâche physiquement éreintante pendant une longue période

(terrassement, déplacement de meubles, construction d'un mur, natation en eau libre, marathon, etc...)

Là, la fatigue s'accumule beaucoup plus vite : pour chaque heure d'effort intense, le personnage reçoit 1 choc durable, qui ne s'effacera qu'avec une nuit de sommeil. Dans certains cas, en fonction de la tâche à accomplir, le meneur de jeu peut décider que la fatigue s'accumule moins vite que ça, et décréter qu'elle s'accumule à la vitesse de 1 choc toutes les deux, voire toutes les trois heures d'efforts intenses.

Les chocs durables causés par la fatigue ne peuvent pas s'effacer en dépensant des meta.

Chutes

Lors d'une chute, un personnage qui ne bénéficie d'aucun moyen d'amortir l'impact ou de ralentir sa dégringolade peut s'attendre à subir des dommages potentiellement mortels.

Pour chaque 3 mètres de chute, on reçoit 1 point de blessure. Cela signifie que, sans utiliser de résistance, une chute de 18 mètres est toujours fatale.

Sabrina saute du quatrième étage d'un immeuble qui est la proie des flammes : une chute de 20 mètres dans le vide. Normalement, elle devrait subir six points de blessure (un pour chaque tranche de 3 mètres) et donc mourir sur le coup,

Systèmes

mais elle décide d'utiliser ses deux points de résistance : elle dépense 2 meta et ramène la blessure au niveau 4. Elle est « abimée » mais vivante.

Noyades

Dans des conditions difficiles, telle qu'une mer déchainée, une rivière qui s'emballe ou le cas où un personnage tente de se déplacer dans l'eau en étant fortement encombré, le meneur de jeu réclame un jet de Pousser pour réussir à nager.

En cas d'échec, il se trouve en situation de noyade. A compter du round suivant, il doit réussir un jet de Tenir ou subir 1 point de choc. Une fois qu'il atteint le stade « Etourdi » et qu'il est donc hors de combat et incapable de se déplacer par lui-même, il coule et subit un point de blessure par round. Sans intervention extérieure, il finit par mourir.

Asphyxie

Les cas d'asphyxie par manque d'air ou attaque par gaz vicié fonctionnent comme la noyade, à cela près que le premier jet de Pousser n'est pas nécessaire : l'asphyxie commence automatiquement dès que le personnage se trouve dans une situation où il ne peut pas respirer correctement.

Réussir un jet de Tenir permet au PJ de garder son souffle un round de plus, mais cela ne suffit

pas à le sauver : tant qu'il n'a pas d'oxygène, il devra recommencer un nouveau jet au round suivant pour déterminer s'il subit ou non 1 point de choc.

Feu

Le feu a cela d'agaçant qu'une fois qu'il s'en est pris à vous, il ne vous lâche plus. Un personnage qui passe dans un brasier ou un incendie, ou qui est victime d'un lance-flamme ou d'une autre arme incendiaire, doit réussir un jet de Tenir.

En cas d'échec, en plus des dégâts de base dû à l'exposition aux flammes (3 dans le cas d'un lance-flamme, 1 ou 2 pour un passage rapide dans un bâtiment en proie à un incendie), il prend feu. A partir du round suivant, s'il tente activement d'éteindre les flammes, en se débarrassant des vêtements en feu et en se roulant par terre, il doit réussir un autre jet de Tenir. En cas d'échec, il subit 1 point de blessure à chaque round jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il meure.

Une tierce personne qui tenterait d'aider le personnage lui procurerait un avantage sur sa tentative de s'éteindre. Si elle prend la direction des opérations, par exemple en enveloppant le personnage dans une couverture ignifuge ou en se servant d'un extincteur, elle doit réussir un jet de Changer pour éteindre les flammes. Naturellement, le meneur de jeu est parfaitement en droit de

décider que le feu se propage de manière inattendue en ajoutant quelques complications pour corser la scène.

Froid, chaleur et météo



"Dans des conditions pareilles, il n'aurait jamais dû pouvoir tenir plus d'une demi-heure."

Exposé à un grand froid, une forte chaleur ou des conditions météo extrêmes, un personnage qui n'est pas équipé correctement subit 1 point de choc toutes les cinq minutes si l'exposition se prolonge.

Le système suit les règles habituelles du choc. Ainsi, au bout de 5x5 minutes, le personnage est « hors-combat » et ne peut plus bouger. A partir de trente minutes, il subit son premier point de blessure. Après 55 minutes, sans utiliser de résistance, il meurt.

Ici, ce qui est considéré comme un « grand froid » est un froid polaire ; une forte chaleur serait celle qui régnerait dans une fonderie ; quant aux conditions météo extrêmes, il peut s'agir d'un ouragan ou d'un orage de grêle particulièrement violent. En cas d'exposition à des conditions moins sévères, ou si le personnage est partiellement protégé, il suffit de faire passer le rythme des dégâts à 10 ou 15 minutes plutôt que cinq.

Irradiation

L'exposition à une très forte dose de radioactivité représente un danger mortel très sérieux et

immédiat. Un personnage qui affronte, sans protection adaptée, un niveau de radiation extrême subit 1 blessure pour chaque minute d'exposition.

S'il survit à ce traitement, après quelques heures de calme relatif, il souffrira de la maladie des radiations, qui se manifeste par des diarrhées, de la nausée, des vomissements, des saignements, des troubles cutanés et respiratoires. Le PJ est désavantage pour toutes ses actions et reçoit 3 points de choc durables, qui ne s'en vont pas, quel que soit son niveau de repos. Dans la vraie vie, cette phase est généralement mortelle. Dans une partie de META, un meneur de jeu peut décider que quelques jets de (peuvent mener à une éventuelle guérison, ou préférer une approche plus narrative ou l'incident est décrit plutôt que simulé par des dés.

Si un personnage survit à tout cela, il subira vraisemblablement des séquelles : infertilité et cancer. Là encore, ces conséquences ne peuvent pas être résumés à des jets de dés.

LE COMBAT

Passage obligé de nombreux jeux de rôles, le combat fait également partie de META, même si les règles qui suivent sont simples et n'offrent pas une vaste palette de possibilités tactiques. Comme toujours, joueurs et meneurs de jeu sont

Systèmes

encouragés à faire preuve de créativité dans l'interprétation : plutôt que de se reposer sur des règles de combat très détaillées, ils seraient bien inspirés de jouer la situation pour elle-même et d'explorer quelles sont les possibilités de leur personnage dans la situation dans laquelle il se trouve. L'utilisation du meta (côté joueur) et des complications (côté meneur de jeu) peut donner du relief à une scène de combat, malgré l'aspect sommaire des règles.

Round

Chaque phase de combat est appelée un round. Un round dure « un instant », une durée à la fois floue et flexible, mais que l'on devine tout de même plus brève qu'un « moment » et plus longue qu'une seconde. Au cas (rare) où il serait absolument indispensable de déterminer la durée d'un round, on dira qu'elle est équivalente à six secondes.

En principe, chaque personnage ne peut mener à bien qu'une seule action par round. A suivre ci-dessous.

Initiative

L'initiative sert à déterminer, par convenance, dans quel ordre s'enchaînent les actions en combat. En règle générale, l'ordre de résolution des actions importe assez peu. Il ne devient pertinent que lorsque la réussite de l'action d'un personnage A déboucherait sur l'échec de celle

du personnage B, c'est donc principalement entre les belligérants que cette notion a de l'importance, et pas entre membres d'un même camp.

Au début de chaque round, chaque personnage lance son initiative. Il le fait en additionnant son score d'Initiative ((+A) à 1D. Le meneur de jeu lance de son côté, de la même manière, l'initiative des adversaires des PJ (il utilise pour cela celui des PNJ dont le score en initiative est le plus élevé) : ceux-ci ont donc tous le même score d'initiative.

Tous les PJ dont l'initiative est plus grande ou égale à celle des PNJ agissent avant ceux-ci. Tous les PJ dont l'initiative est plus petite agissent après.

S'il est nécessaire de déterminer l'ordre d'action de deux PJ, on compare leurs scores respectifs pour l'initiative du round. En cas d'égalité, leurs actions sont simultanées.

Actions de combat

Lors d'un round de combat, un personnage ne peut accomplir qu'une seule action. Il s'agit de la règle générale, qui souffre toutefois de quelques exceptions, à voir ci-dessous.

Il existe quatre types principaux d'action à tenter en combat : les attaques, les défenses, les mouvements et les autres actions.

Simplifier le combat

Un groupe qui trouverait que les règles ci-dessous sont encore trop compliquées et pas assez narratives pourrait les simplifier encore davantage en omettant, en particulier, la notion de positions.

L'attaque

Toute action qui vise à infliger des dégâts (chocs ou blessures) à l'adversaire au cours d'un combat ou à lui infliger un désavantage ou un autre type d'inconvénient est considérée comme une attaque.

Que cela concerne un coup de poing, une attaque à la hallebarde, à l'arbalète ou au pistolet mitrailleur, en règle générale une attaque consiste simplement à réussir un jet de Pousser (compétent ou non, et en tenant compte des avantages et désavantages), et, en cas de réussite, à infliger les dégâts appropriés à la cible.

Les manœuvres qui consistent à désarmer, à provoquer une chute ou à endommager l'équipement d'un adversaire sont aussi considérées comme des attaques, mais elles se règlent avec la caractéristique Changer.

La défense

Un personnage peut consacrer un round complet à se protéger, à esquiver les coups, à bouger de manière continue et imprévisible, bref, à faire tout ce qu'il peut pour éviter d'être atteint par des attaques ennemis. S'il fait ce choix, toute attaque dirigée contre lui au cours de ce round sera réglée par un jet opposé entre le Pousser de l'attaquant (ou éventuellement le Changer) et le

Tenir du défenseur. Si c'est le défenseur qui l'emporte, il ne subira aucune conséquence de l'attaque.

Le mouvement

Toute action de mouvement occupe en principe tout un round. Parfois, il s'agit simplement de se rendre d'un endroit à un autre, en fonction de la topologie de la scène : grimper une volée de marches, traverser la rue, passer d'un adversaire à un autre, etc...

Il existe également une série de mouvements spécifiques, qui permettent aux personnages d'adopter ce qu'on appelle des positions. Les positions sont des notions qui permettent de se représenter l'emplacement des personnages participant à un combat sans avoir à les visualiser de manière trop complexe. En principe, comme pour tout mouvement, le passage d'une position à une autre prend un round complet.

Au début d'un combat, un personnage est généralement considéré comme **proche**. C'est la position de base, celle qui ne confère aucun avantage ou inconvénient. Un personnage proche est suffisamment près de ses adversaires pour les atteindre avec des armes à distance sans souffrir de pénalités, mais pas assez près pour les frapper au corps-à-corps.

Attaques sans violence

Peuvent aussi être traitées comme des attaques toutes les actions dont le but est de désorienter, de duper ou de susciter la colère ou la confusion chez la cible, sous la forme de feintes, d'insultes et de manipulations diverses.

En cas de réussite, ces actions-là peuvent causer 1 choc ou susciter un désavantage, voire même priver l'adversaire d'action pour le prochain round, à la discrétion du meneur de jeu.

Systèmes

Si l'on s'éloigne, mais que l'on reste à une distance suffisante du combat pour voir les belligérants, on est considéré comme **éloigné**. Un personnage éloigné ne peut pas frapper qui que ce soit au corps-à-corps. Il souffre d'un désavantage pour toutes ses attaques à distance sur ses adversaires, qui eux aussi, souffrent d'un désavantage pour les attaques à distance sur lui. Lorsqu'on fait une action de mouvement pour s'approcher d'un personnage éloigné, on devient proche de lui. Si on en fait une seconde, on est au contact.

Etre **au contact** avec un adversaire permet de frapper au corps-à-corps, soit avec les poings et les pieds, soit à mains nues. S'engager ainsi présente des risques : le personnage qui accomplit un mouvement pour être au contact s'expose à être attaqué immédiatement par son adversaire. De même, un personnage qui souhaite ne plus être au contact et s'éloigner pour devenir proche, s'expose à une attaque de son adversaire, que celui-ci pourra mener immédiatement après l'annonce du mouvement du PJ, à condition qu'il n'ait pas déjà agi à ce round-là. Il est possible d'être au corps à corps avec plusieurs personnes proches les unes des autres, jusqu'à trois ou quatre en fonction des circonstances du combat.

En particulier dans une fusillade, un personnage peut se mettre à

couvert, en s'abritant derrière un obstacle qui dissimule une partie de son corps sans lui barrer la vue. Un PJ qui est à couvert ne peut pas utiliser d'attaques au corps-à-corps. Toutes les attaques à distance qui le visent souffrent d'un désavantage. Lorsqu'un personnage à couvert est engagé par quelqu'un qui se met au contact, il n'est plus à couvert.

Lorsqu'un personnage est **à terre** à la fin d'un round, se remettre debout nécessite une action de mouvement, après quoi il pourra choisir librement d'être près, au contact, ou, si la possibilité fait sens dans le contexte, à couvert au début du rond suivant.

Autres actions

Toute action qui n'est ni une attaque, ni une défense, ni un mouvement, mais qui peut être considérée comme étant d'une portée suffisamment ambitieuse pour durer « un instant » est également considérée comme une action de combat qui prend tout un round. C'est au meneur de jeu de décider quelles actions ont une portée suffisante pour correspondre à cette définition.

Mettre à l'abri un camarade blessé, prendre ou déplacer un objet encombrant, défoncer une porte, discuter pour mettre au point une tactique, se cacher dans un coin sombre, remplacer un chargeur : tout cela et bien d'autres choses sont des actions qui se substituent à une attaque, défense ou mouvement



"Allez-y, tirez! Aucun d'entre eux n'est véritablement humain."

et peuvent donc être considérées comme entrant dans la catégorie « Autres actions. »

Actions minimales

Les actions minimales sont des actes d'une portée infime, qui ne prennent pas beaucoup de temps et ne réclament que peu de concentration. On peut en faire une ou deux en plus de l'action ordinaire menée pendant un round de combat.

Dire un ou deux mots, presser un bouton, faire un mouvement de charge, encocher une flèche, regarder autour de soi : toutes ces actions sont considérées comme minimales.

C'est au meneur de jeu de décider quelles actions sont minimales et lesquelles ne le sont pas. En cas de décision ambiguë ou incertaine, et afin de couper court à un long débat, il pourra compenser le joueur qui s'estime lésé par sa décision en lui octroyant 1 meta.

Combat de véhicules

Le combat entre véhicules (navires, vaisseaux spatiaux) fonctionne comme une phase de combat entre individus. Chaque véhicule se caractérise par des scores de ■ ▶ 6, de santé, avec des armes qui causent des dommages.

Les caractéristiques sont utilisées

pour les cas où le véhicule en lui-même est impliqué, ou lorsque les caractéristiques de l'équipage ne sont pas connues. Dans les autres cas, en particulier en ce qui concerne le véhicule des PJ, on utilise leurs propres scores. Par exemple, l'initiative utilisée est celle du commandant de bord, c'est le talent du pilote ou du navigateur qui est déterminant pour les jets de dés, ce sont les artilleurs qui font les jets pour toucher les cibles qu'ils visent, etc...

La principale différence avec un combat traditionnel est qu'un véhicule peut, pendant son round, effectuer deux actions, par exemple deux mouvements, ou un mouvement et un tir, ou deux tirs, ou un tir et une défense, etc...

Lorsqu'il est pris pour cible par les tirs adverses, un véhicule accumule des chocs, comme un être humain, jusqu'à être neutralisé, ou des blessures, jusqu'à être détruit.

Un trois-mâts qui se retrouverait « hors-combat » à cause d'un choc aurait, par exemple, ses voiles déchirées ou son gouvernail brisé, alors que le même bateau qui recevrait assez de blessures pour être catalogué comme « mort » se mettrait à couler. Pour un vaisseau spatial, un hors-combat causé par un choc mènerait à une panne générale des systèmes, alors que la mort équivaudrait à l'explosion de l'astronef.

Systèmes

Les règles sur le mouvement sont les mêmes que celles qui sont exposées ci-dessus, dans le chapitre sur le combat traditionnel. Lorsqu'un véhicule est au contact d'un autre, un abordage peut être tenté, moment où un combat entre personnes vient s'intercaler au milieu du combat de véhicules.

S'il est nécessaire de s'en préoccuper, 1 blessure pour un véhicule correspond à 10 blessures pour un être humain. Cela signifie que les canons des bateaux, les lasers des vaisseaux spatiaux et les autres armes apparentées font des dégâts qui se situent un ordre de grandeur au-dessus de celui des armes qu'utilisent les PJ, et qu'elles sont donc vraisemblablement instantanément mortelles pour un être humain qui en serait victime. À l'inverse, pour détruire un véhicule avec une arme conventionnelle, un PJ devra faire preuve de beaucoup de persévérance.

Les membres de l'équipage d'un véhicule peuvent être blessés pendant le combat, soit parce qu'ils subissent indirectement les attaques ennemis, soit parce qu'ils sont victimes d'avaries provoquées par le combat (des morceaux de coque qui sont projetés par une explosion, des consoles de bord qui éclatent, etc...) Pour simuler ce type d'effets, le meneur de jeu peut s'appuyer sur les réussites et échecs intéressants et sur les complications.

Le matériel

Dans META, le matériel n'a aucune importance.

L'optique de ce jeu est de se focaliser sur les personnages et leur relation à l'histoire : les possessions n'y jouent qu'un rôle secondaire, qui dès lors n'occupe qu'une place anecdotique dans les règles.

Partant du principe que, dans la littérature ou dans le cinéma, celui ou celle qui s'en sort le mieux doit rarement son succès à son choix de matériel, mais bien plus souvent à ses qualités humaines, META préfère s'intéresser au matériel uniquement sous cet angle, grâce au mécanisme des icônes, des objets qui sont le reflet des historiques du personnage.

Pour le reste, le matériel n'occupe qu'une dimension utilitaire, et ne procure aucun avantage particulier au personnage, quelle que soit l'action. Dans une course de voiture, peu importe la marque ou la cylindrée des véhicules, seule compte la détermination des conducteurs, leur expérience au volant et la créativité dont ils font preuve pour éviter les obstacles.

Etant donné ce constat, ces règles se dispensent également d'un décompte précis des finances du personnage : réaliser un achat ambitieux se résume à un jet de Pousser, et connaître



"Bien sûr que je peux vous en procurer. Mais croyez-moi, ça ne vous servira à rien."

L'amour de l'argent

Il va de soi qu'un groupe qui souhaiterait malgré tout établir une liste de matériel et un décompte d'argent plus conventionnels pourrait le faire sans déséquilibrer le jeu.

des difficultés financières n'est qu'une complication imposée par le meneur de jeu. Peu importe, au fond, comment tout cela se traduit exactement en termes monétaires.

En rade dans une petite ville du Mexique, Sabrina souhaite s'acheter une petite voiture d'occasion pour continuer sa route. Étant donné son profil professionnel, le MJ considère que l'espionne est compétente pour tenter cet achat. Christine, la joueuse, fait un jet de Pousser et obtient une réussite intéressante: elle parvient à acheter la voiture, mais elle découvre plus tard qu'il s'agit d'un véhicule volé...





"Parmi les effets personnels que nous avons retrouvés sur le corps de Madame Perkins, cette photographie est le seul objet digne d'intérêt. Elle était usée, comme si elle l'avait portée sur elle pendant toute sa vie. Nous n'avons aucune hypothèse qui permette d'expliquer ce qu'on voit exactement sur ce cliché."

Les compléments

Les personnages non-joueurs

Dans META, créer un personnage est vite fait : si le meneur de jeu le souhaite, il peut sans trop de difficultés utiliser le système de création des PJ pour ses PNJ, sans rien y changer. On peut même conseiller cette approche pour les personnages importants, ceux qui sont susceptibles de faire plusieurs apparitions.

La plupart du temps, cependant, il n'est pas indispensable de rentrer dans ce niveau de détail pour décrire les PNJ.

Rôles

Lorsque les protagonistes de l'histoire se font attaquer par les hommes de main du cartel du crime local, peu importe que l'une de ces brutes aime pratiquer la pêche à la ligne ou qu'une autre ait une expérience professionnelle dans la vente de détail. Pour déterminer le champ de compétence des PNJ, il est possible de simplifier les choses en omettant tous leurs historiques et en les remplaçant par un « rôle » : une courte phrase qui explique comment ils s'insèrent dans l'histoire et à quel stéréotype ils se rattachent. C'est ce rôle, plutôt qu'un historique, qui sera utilisé par le meneur de jeu pour savoir dans quoi ils sont compétents.

Les trois hommes de main qui s'attaquent à Sabrina au fond d'une

rue sombre campent les rôles suivants : « Homme de main brutal », « Fidèle lieutenant sadique » et « Homme de main futé » En vertu de ces descriptions sommaires, les trois sont jugés compétents pour le passage à tabac de l'espionne. Au cas où elle serait capturée et interrogée, seul le Fidèle lieutenant sadique serait compétent pour mener un interrogatoire musclé...

Caractéristique unique

La plupart du temps, mentionner les trois caractéristiques d'un PNJ n'est pas trop lourd. Parfois cependant, le MJ souhaitera simplifier encore les choses, en particulier quand il introduit des personnages non-joueurs spontanément, en cours de partie. Il peut alors les doter d'une seule caractéristique, avec laquelle ils vont faire tous leurs jets de dé de Pousser, Tenir et Changer. Si c'est l'option qui est choisie, attention de ne pas aller trop loin : un personnage qui a une caractéristique unique de 1 est faible ; à 2 ou 3, il se situe dans la moyenne ; à 4 ou 5, il peut représenter une menace sérieuse.

Santé

Tenir compte de la santé de chaque PNJ peut représenter un problème, en particulier si de nombreux combats sont au programme, chacun impliquant de nombreux adversaires : plutôt que de tenir compte des blessures et du choc pour chaque

Compléments

PNJ, il est plus gérable de simplifier les choses en ne tenant compte que des blessures (chaque point de choc ou de blessure étant alors reporté comme blessure) au besoin en rajoutant deux ou trois rangs supplémentaires pour tenir compte de l'absence de la notion de choc.

Dans META, un être humain normal a 6 niveaux de blessures. Un PNJ qui n'aurait qu'une seule piste de santé peut être doté de 8 niveaux de blessure.

Meta

Dans la mesure où le rôle du meta est de simuler les possibilités qu'ont les personnages-joueurs en tant que protagonistes de l'histoire, les PNJ n'ont jamais de meta, ni aucune possibilité associée au meta, telle que la résistance ou la possibilité d'ajouter des dés à son résultat.

Expérience

META est un jeu dont les personnages sont peu détaillés, et qui est qui plus est prévu pour être joué sur des histoires uniques ou sur des campagnes courtes. Dans ces conditions, établir un système d'expérience conventionnel n'est ni possible, ni souhaitable. Non, un personnage de META ne peut pas s'attendre à voir ses caractéristiques augmenter à chaque partie, et il ne va pas régulièrement acquérir de

nouveaux historiques qui reflètent une plus grande expérience professionnelle.

Néanmoins, voir un personnage évoluer fait partie des joies des jeux de rôle. Pour en tenir compte, chaque joueur reportera sur sa feuille de personnage le nombre de parties auxquelles il a participé (ici, une partie étant comprise comme une séance de jeu d'une durée d'au moins trois heures.) Chaque partie lui donne droit à un point – libre à lui ensuite de dépenser les points accumulés selon le tableau suivant :

Amélioration	Coût
Augmenter une caractéristique d'un point	2
Acquérir un nouvel historique	4
Augmenter le niveau de META en début de partie de 1 point	1
Augmenter la résistance de 1 point	1
Augmenter l'initiative de 1 point	1
Acquérir une icône supplémentaire	2

Chaque augmentation doit être discutée avec le meneur de jeu pour voir de quelle manière elle peut s'insérer naturellement dans la vie du personnage. C'est le cas en particulier des nouveaux historiques – impossible d'en développer un du jour au lendemain : il est nécessaire de mettre sur pied une explication pour rendre leur apparition crédible, soit qu'ils s'appuient sur des aspects du personnage déjà connus, soit qu'ils viennent par exemple s'insérer dans une période creuse pendant laquelle le personnage n'est pas actif ou ne connaît pas d'aventures.

Bidouillages

Même si META est un système de jeu qui est plus adapté à des protagonistes à dimension humaine plutôt qu'à des êtres fabuleux dotés de pouvoirs extraordinaires, il est possible de bidouiller le système pour y ajouter des règles consacrées à d'autres genres, voire des exploits dépassant ceux des êtres humains normaux.

Coups critiques

Pour rendre les combats plus mortels et afin de favoriser les fines gâchettes et les habiles bretteurs, il est possible d'introduire une règle de coups critiques dans META. A partir de 3 réussites dans un jet d'attaque, on cause 1 blessure ou 1 choc supplémentaire à la victime (à choix). On peut également rajouter l'option de faire chuter la cible ou de faire tomber son arme (en plus des dégâts causés par l'attaque.)

Supercaractéristiques

Si le genre l'exige, il est possible d'introduire des supercaractéristiques dans META : un personnage se verrait ainsi conférer des attributs dépassant les performances ordinaires de l'humanité.

Si le meneur de jeu autorise ce type d'option, le PJ qui le souhaiterait troquerait un de ses historiques contre une des supercaractéristiques suivantes :

force, vitesse, agilité, mémoire, raisonnement, charme. Chaque fois que cette supercaractéristique entre en jeu, le joueur double le nombre de dés qu'il est censé lancer.

En règle générale, on peut considérer qu'un personnage superfort peut soulever des poids deux à trois fois plus importants qu'un personnage ordinaire, et qu'un personnage superrapide court deux à trois fois plus vite, s'il est nécessaire d'établir une référence chiffrée.

Emilie est superforte. Elle tente de soulever un meuble, et le meneur de jeu considère qu'il s'agit d'une utilisation de sa superforce. Elle prend donc sa caractéristique de Pousser de 3 et la double, jetant 6 dés pour obtenir le résultat.

Pouvoirs psychiques

Diverses campagnes pourraient être tentées d'inclure des pouvoirs psychiques, soit qu'elles mettent exclusivement en scène des personnages dotés de capacités paranormales, soit qu'elles proposent cette option parmi d'autres, soit qu'elles soient, par exemple, situées dans un lointain futur où ces dons sont devenus monnaie courante, soit qu'elles incluent des personnages hors-normes (mutants, extraterrestres, vampires) qui peuvent faire usage de ce genre de pouvoirs.

Si les pouvoirs psychiques ne



"Ce n'est pas un pouvoir, c'est une malédiction."

Compléments

sont qu'une option parmi d'autres, on peut suggérer au meneur de jeu de laisser les joueurs, à la création du personnage, troquer un de leurs historiques contre un ou plusieurs pouvoirs, en fonction de la tonalité de la campagne. Le personnage qui aurait choisi d'incorporer ces dons aurait, par exemple, accès à deux pouvoirs, mais serait généralement moins compétent que ses camarades qui n'ont pas de capacités extraordinaires.

Dans une campagne où tous les protagonistes ont des pouvoirs psychiques, on ajoutera simplement cette possibilité au processus normal de création du personnage.

Chaque don psychique est décliné en trois versions, chacune liée à l'une des trois caractéristiques. Chaque version est considérée comme un pouvoir à part entière, ainsi, dans une campagne où le meneur de jeu autorise l'achat de trois pouvoirs à la création du personnage, un PJ pourra choisir de maîtriser les trois aspects d'un pouvoir.

En principe, chaque aspect permet d'accomplir plusieurs types d'actions. Le tableau ci-contre mentionne quelques exemples, qui ne sont en aucun cas exhaustifs.

L'impact des pouvoirs, ainsi que leurs effets concrets, dépendent de la campagne et des souhaits

	►	■	6
Télépathie	Transmettre ses pensées à distance, intrusion mentale, projeter une émotion, attaque psychique	Résister à une intrusion mentale, ressentir les traces émotionnelles, retrouver des souvenirs endommagés	Manipuler les souvenirs, suggestion mentale, illusion sensorielle
Télékinésie	Projeter des objets par la pensée, détruire des objets à distance, attaques télékinétiques	Résister à la télékinésie, protection contre les projectiles, s'arrimer au sol	Désassembler et réassembler des objets, inverser la gravité, marcher sur les murs
Clairvoyance	Voir et entendre à distance, localiser des personnes et objets	Résister à la clairvoyance, alarmes mentales, se faire oublier, se fondre dans la foule	Se faire prendre pour quelqu'un d'autre, voir par les yeux d'un autre
Précognition	Voir des flashs dans l'avenir, prophétie, pressentiment	Se prémunir contre la précognition, être imprévisible, toujours arriver au bon moment	Voir des réalités parallèles, détecter les perturbations temporelles
Pyrokinésie	Projeter des flammes, allumer un incendie	Se protéger contre le feu, éteindre un incendie, résister à la chaleur, mur de feu	Manipuler les flammes, rendre un objet inflammable ou ignifuge
Cryokinésie	Projeter du froid, tempête de neige	Se protéger contre la glace et le gel, résister au froid, mur de glace	Congeler un objet, sculptures de glace
Technokinésie	Donner des ordres aux machines, ordonner leur auto-destruction, les rendre agressives	Résister à la technokinésie, déclencher les machines à distance, protéger les ordinateurs contre le piratage	Changer les consignes d'une machine, réécrire un journal de bord, réassigner des fonctions
Biocontrôle	Augmenter provisoirement sa force, sa vitesse, ses capacités sensorielles	Se guérir, se prémunir des maladies, résister à une infection ou à un poison, vaincre la fatigue	Accélérer ou ralentir son métabolisme, respirer autre chose que de l'oxygène, voir dans la nuit, digérer tout ce qui est organique

Les limites des pouvoirs

Pour limiter l'impact de l'utilisation des pouvoirs psychiques, un MJ peut souhaiter introduire des limitations : par exemple, chaque utilisation pourrait infliger 1 choc à l'individu qui se sert de ses pouvoirs. Même sans cet artifice, les pouvoirs paranormaux se prêtent à toutes sortes de variantes à travers les réussites intéressantes et les complications, qui en rendent l'usage dangereux et imprévisible : un télépathe pourrait transmettre ses pensées à tout un groupe de gens plutôt qu'à une personne, un cryokinétique risque de modifier la météo, un précognitif peut voir sa propre mort, etc...

Super-héroïque

Par ailleurs, il faut noter que ce qui précède est une liste de pouvoirs psychiques tels qu'on en trouve dans la science-fiction. Il est possible d'y ajouter des capacités plus hautes en couleurs, telles que celles qu'on trouve dans les histoires de super-héros (vol, invisibilité, téléportation, projection d'énergie, etc...) mais META n'est pas le système de jeu idéal pour ce type d'histoire.

du meneur de jeu. On peut cependant conseiller que la puissance d'un pouvoir n'excède pas trop les capacités ordinaires d'un être humain (par exemple, la télékinésie ne permettrait pas de porter des objets plus lourds que ce que le personnage peut porter d'ordinaire). Les dégâts causés par les pouvoirs ne devraient pas dépasser 2 chocs ou 2 blessures.

Si le meneur de jeu et les joueurs le souhaitent, naturellement, il est possible d'établir des descriptifs plus détaillés des possibilités offertes par les pouvoirs, mais attention: cela peut tout aussi bien brider l'imagination et rendre les parties moins divertissantes.

Magie

On peut très bien envisager de produire un système de magie et de sortilèges basé sur META. Celui-ci pourrait ressembler au système de pouvoirs psychiques décrits ci-dessus : en échange d'un historique ou en plus de celui-ci, un personnage pourrait acquérir des compétences dans un, deux, voire trois domaines magiques.

Ce qui est présenté ici n'est qu'une ébauche, qui peut être utilisé telle quelle dans une campagne où la magie existe mais n'est pas au centre des préoccupations. Si vous désirez développer davantage cet aspect du jeu, il pourrait être utile d'établir, par exemple, une liste

de sortilèges avec une description de leurs effets.

Différence avec les pouvoirs : une fois que le magicien serait qualifié pour un domaine spécifique, il devrait acquérir des sorts en les apprenant dans des ouvrages magiques ou en s'instruisant auprès de professeurs. Ainsi, un PJ qui serait qualifié pour le domaine Flammes/Pousser devrait ensuite apprendre un à un tous les sorts qui y sont mentionnés, ainsi que tout autre qui pourraient être conçus ou acceptés par le meneur de jeu.

Le tableau présenté à la page suivante est un exemple de découpage des techniques magiques en plusieurs domaines, assorti d'exemples de sortilèges.

Compléments

Pour que l'usage de la Magie soit divertissant et ne déséquilibre pas trop une campagne où se côtoient magiciens et non-magiciens, il convient de prendre quelques précautions.

Une possibilité, c'est de considérer que la Magie est, par nature, dangereuse, et que toute tentative d'en maîtriser les forces risque de déchaîner les forces de la nature et de la réalité contre celui ou celle qui s'y essaye. Les complications et les résultats « intéressants » peuvent faire l'objet de manifestations « chaotiques » et inattendues d'un talent magique : un élémentaire se crée spontanément et échappe au contrôle du magicien, le sortilège libère des démons ou des créatures d'autres plans, le magicien signale où il se trouve à tous les magiciens alentour, le feu se propage, la météo est déréglée durablement, etc...

Plus encore que les pouvoirs psychiques, la Magie est amusante quand elle déchaîne tout autour d'elle des forces que le sorcier n'avait pas envisagé et qu'il ne parvient pas à maîtriser.

	►	■	❖
Flammes	Panache de flamme, boule de feu, feu-follet	Protection contre les flammes, mur de flammes	Elementaire de flammes, sculpture de flammes, déplacer les flammes
Glace	Boule de givre, congélation	Protection contre le froid, mur de glace	Elémentaire de glace, sculpture de glace, patinoire
Foudre	Choc électrique, foudre en boule, lumière électrique	Protection contre la foudre, mur de foudre	Elémentaire de foudre, manipulation magnétique
Air	Bourrasque, créer de l'air, air empoisonné	Protection contre l'air, protection contre l'asphyxie	Elémentaire d'air, amortir les chutes, voler, faire voler
Terre	Jet de sable, enliser, poing de pierre, tempête de sable	Protection contre la terre, analyse du sol, découvrir des richesses, armure de pierre	Elémentaire de terre, pétrification
Eau	Jet d'eau, noyer, natation magique, séparer les eaux	Protection contre l'eau, protection contre la noyade, analyse des liquides	Elémentaire d'eau, respirer sous l'eau, contrôler les courants, liquéfaction
Animaux	Charmer les animaux, parler avec les animaux, attirer les animaux	Protection contre les animaux, détection d'animaux	Invocation d'animaux, modifier les animaux, affaiblir les animaux, métamorphose d'animaux
Plantes	Liane inextricable, buisson empoisonné, contrôle des plantes	Protection contre les plantes, protection contre les poisons végétaux, analyse des plantes	Invocation de plantes vivantes, flétrissure, croissance miraculeuse
Vie	Guérison, régénération, réanimer, longévité	Protection contre les maladies, diagnostic	Conférer de la force physique, conférer de l'agilité, armure naturelle, métamorphose
Mort	Communiquer avec les morts, résurrection temporaire, vampirisme	Protection contre la nécrose, faire fuir les morts vivants, prévoir les risques mortels	Animer les cadavres, se donner l'apparence de la mort, assemblage de squelettes



META

<p>Nom du personnage : Nom du joueur : Campagne :</p>		<p>Concept : Sexe : Age :</p>				
<p>POUSSER </p>		<p>TENIR </p>				
<p>CHANGER </p>						
<p>Meta :</p>		<p>Initiative :</p>				
		<p>Résistance :</p>				
		<p>Choc</p>				Blessure
<p>Historiques</p>	<p>Icone</p>	<p>Secoué</p>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Esquinté
		<p>Ebranlé</p>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Amoché
		<p>Sonné</p>	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>	Heurté
		<p>Assommé</p>	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>	Abimé
		<p>Etourdi</p>	<input type="checkbox"/>	H	<input type="checkbox"/>	Meurtri
					<input type="checkbox"/>	Mort
		<p>Equipement</p>				

Index

Action, opposée 19	Échec 17	Meta, échec automatique 28
Action, prolongée 20	Échec intéressant 17, 21	Meta, flashback 24
Action, résolution 15	Expérience 48	Meta, grain de sable 29
Armure 35, 36	Failles 10	Meta, mort 31
Asphyxie 38	Fatigue 37	Meta, santé 24
Avantage 16	Feu 38	Meta, scène alternative 26
Blessure 33	Fiche de personnage 53	Meta, transfert 31
Caractéristiques 4	Froid 39	Météo 39
Chaleur 39	Guérir 34, 37	Mort 31, 33
Changer 5	Initiative 12, 40	Noyade 38
Chute 37	Historiques 6	Personnages non-joueurs 47
Choc 33, 37	Incompétent 15	Pousser 5
Christine 4	Ikônes 9	Pouvoirs psychiques 49
Combat 39	Irradiation 39	Protection 35
Combat, actions 40	Hors-combat 33	Résultat, qualité 17
Combat, coup critique 49	Magie 51	Résistance 12
Combat, véhicules 43	Matériel 44	Réussite 17
Compétent 15	Meta, action 23	Réussite intéressante 17, 21
Complications 27	Meta, beau jeu 30	Round 40
Conditions 16	Meta, coïncidence 26	Sabrina 4
Concept 4	Meta, compensation 30	Santé 33
Dégâts 34	Meta, complications 27	Supercaractéristiques 49
Désavantage 16, 33	Meta, coup de théâtre 28	Tenir 5