

Aristie

*Par Klosenlinks, sur une idée de Ludomancien développée par
Docteur Fox pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB*

L'Aristie... Cet instant de transe, de frénésie, où un guerrier réalise une série d'impossibles exploits. Cet instant où un homme devient un Héros.

Wilhelm Gutenberg, Grand Chroniqueur du Légendaire Catharsis



1 Aristie, le jeu de rôle des batailles épiques

DANS LES JEUX DE RÔLES classiques, il arrive que le combat occupe une place trop importante aux yeux des joueurs. Que certains aspects du jeu se retrouvent dans l'ombre de scènes de batailles intenses. De même, les combats sont inclus dans un tout, et demandent aux participants de gérer leurs ressources en vu de prochains affrontements ou péripéties. Beaucoup vont essayer de limiter les risques et de maximiser les gains, dans la peur de savoir qu'ils peuvent tout perdre d'un coup d'épée. Il faut savoir expier toutes ces fautes ! Ces personnages, ces héros, ces guerriers avides de combats mais frustrés de ne pouvoir tout donner et d'être retenus par des considérations terrestres se retrouvent dans le *Catharsis*, un légendaire purgatoire où ils pourront laisser libre cours à *l'Aristie*.

Ici, ils pourront vivre des combats intenses, épiques, suicidaires, où il n'est plus questions de calculs. Jusqu'où ces personnages sont prêts à aller pour la gloire et le sang ? Si ils ont ici, c'est pour se libérer des contraintes d'un autre vie, et relâcher toute leur rage guerrière.

Dans *Aristie*, les joueurs incarnent des guerriers dans une situation de conflit épique et brutal, dans un monde où ils sont en quête de rédemption. Ils vont entrer en transe (*l'Aristie*) et se battre jusqu'à la mort. Ils peuvent essayer de contrôler leur violence avant qu'elle les submerge, ou au contraire se laisser aller. Ils pourront également se rappeler certains de leurs plus beaux exploits pour contrôler leur transe.

Aristie est un jeu à la fois générique, car il peut se dérouler dans n'importe quel univers, mais aussi spécifique, car il s'agit de jouer une grande bataille épique. Celle-ci peut se jouer dans un univers futuriste, de rêves, réaliste ou fantastique, tant que les personnages présents sont prêts à se battre comme ils ne l'ont jamais fait dans leur ancienne vie.





2 Préparation au jeu

DANS ARISTIE, un joueur incarne la Destinée et les autres des personnages héroïques. La Destinée prépare les grandes lignes d'un scénario de bataille et dirigera le cours de celle-ci au travers de différentes *scènes*. Les autres joueurs auront une grande influence sur le cours des événements, en contrôlant leurs personnages dans le but de leur faire réaliser les plus grandes des prouesses.

Les *scènes* sont donc l'unité de mesure qui permet à la Destinée de gérer le rythme et l'intensité de la partie, et les héros agiront durant celles-ci.

Le jeu nécessite un grand nombre de dés à six faces, de quatre couleurs différentes. Si vous n'avez pas assez de couleurs différentes, vous pouvez positionner vos dés dans des zones délimitées de couleurs différentes.

Préparez également des feuilles de papier et des stylos pour créer vos fiches de personnages (concentrant toutes les caractéristiques d'un personnage donné).

3 Création de personnage

LORSQUE VOUS CRÉEZ votre personnage, vous pouvez en imaginer un de toute pièce. Mais il est conseillé d'utiliser un personnage d'une oeuvre qui vous plaît, ou d'une de vos autres parties de jeu de rôle, et de s'en inspirer pour l'imaginer mener ce combat intense qui l'attend.





Nous prendrons l'exemple de deux personnages différents. Le premier, *Maylord*, est un grand mage érudit issu d'un univers médiéval-fantastique. Le second, *Flibu*, provient d'un univers de science-fiction et était un célèbre corsaire de l'espace.

Une fois le personnage décidé, vous allez devoir décider de ses *priorités*. Vous devrez donc classer, par ordre d'importance pour ce personnage, son *Énergie*, son *Endurance* et son *Humanité*.

L'*Énergie* représente la capacité d'un personnage à réaliser beaucoup d'actions dans un temps donné. Si votre personnage a l'habitude d'agir beaucoup, d'être nerveux, ou plus généralement d'être dans l'action, alors *Énergie* sera sans doute sa plus haute *Priorité*.

L'*Endurance* représente la résistance, la résilience, la capacité à tenir sur le long terme du personnage. Une haute priorité lui permettra d'agir longtemps et efficacement. L'*Endurance* est à privilégier pour un personnage caractérisé par son sang-froid et sa capacité de réflexion.

L'*Humanité* représente le rattachement d'un personnage à sa vie terrestre, c'est-à-dire la force de ses souvenirs, de ses exploits passés, et son empathie envers le monde. Elle sera à privilégier pour un personnage caractérisé par ses relations, sa morale ou ses possessions terrestres.

Une fois les priorités choisies, vous recevrez des dés pour chacune d'entre elles selon la Table

TABLE 1 – Nombre de dés par priorité

2.

Chaque personnage se verra alors attribué un *Attachement* par dé d'*Humanité*. Les *Attachements* peuvent représenter des exploits du personnage, des souvenirs

particuliers, des personnes ou des objets importants à ses yeux ou encore des valeurs qui lui sont propre. Chacun de ces *Attachements* marque un lien fort qui unit le personnage au monde terrestre.

Priorité	Nombre de dés
Haute	8
Moyenne	6
Basse	4





Maylord est un érudit, qui a passé de longues années seul à étudier. Sa priorité Haute sera donc l'endurance. De plus, il avait peu d'attaches et d'amis, et son humanité sera donc sa priorité basse. Il aura donc l'énergie comme priorité moyenne. Quand à Flibu, il a toujours vécu dans l'action : c'est sa caractéristique principale. Il aura donc l'énergie en priorité haute. Il a vécu beaucoup d'aventures et rencontré beaucoup de personnes, il a donc beaucoup d'attaches. Son humanité sera donc sa priorité moyenne. Il aura donc l'endurance en priorité basse, ce qui correspond à son caractère nerveux et irréfléchi.

Ayant une priorité basse pour son humanité, Maylord aura quatre attachements. Le premier sera ses longues années d'études à l'université, qui l'ont forgé et l'ont fait devenir ce qu'il est. Le second sera son sceptre de puissance, qu'il a passé des années à forger et qui représente l'apogée de son pouvoir. Le troisième sera une valeur chère à ses yeux, qui est le refus d'abandonner quoi qu'il arrive. Enfin, son dernier attachement sera le souvenir de son mentor qui l'aura entraîné et lui aura appris les bases de sa formation.

4 Création de l'opposition

La Destinée va alors devoir décrire aux joueurs le champ de bataille. Cette description peut être ésotérique - cette bataille se déroule dans un purgatoire entre les époques et les mondes après tout. L'important étant de poser les bases d'un décor sur lequel les joueurs pourront évoluer.

Ici, le champ de bataille sera la forteresse sur la planète-prison dans laquelle Flibu a fini sa vie. Mais les murs de la forteresse prennent la forme d'immenses bibliothèques remplies des livres que Maylord a ou aurait voulu étudier au cours de sa vie.





La bataille à venir étant une épreuve personnelle des combattants, ceux-ci peuvent -à la discrétion de la Destinée-, rajouter des éléments, personnels ou non, à l'arène en question. Il est important que chaque personnage ressente ce combat comme le combat ultime qu'ils n'a pas pu mener à bien lors de son ancienne vie.

Le joueur de Flibu a choisi d'ajouter au décor le vaisseau dans lequel il a réalisé toutes ses missions, amarré à la forteresse. Le joueur de Flibu a souhaité ajouté des explosions magiques dans le décor, comme celles ayant mis fin à son laboratoire et à sa vie après une expérience échouée.

Une fois le décor placé, il va falloir définir l'opposition. Celle-ci peut être unique, telle un monstre gargantuesque, ou multiple, comme une armée organisée. Dans la mesure du possible, des adversaires de la vie passée des personnages devront être présents. Soit directement sous la forme du nemesis d'un des personnages, ou métaphoriquement en utilisant des allégories. A nouveau, ce combat est personnalisé aux héros en présence, qui doivent avoir un désir extrême d'en découdre.

L'opposition sera ici d'une part des régiments de l'armée impériale qui a passé son temps à menacer Flibu pour finalement le capturer, ainsi que précisément le corps d'élite dirigé par son rival de toujours, le commandant Levor. D'autre part, il y aura plusieurs mages rivaux de Maylord et des géants qu'il a un jour affronté et dont la victoire l'a propulsé à un statut important dans la région.

La Destinée jette alors cinq dés par héros participant à la bataille. Chacun de ces dés devra être rattaché à un adversaire ou à une de ses parties. Un dé par division d'une armée, ou par membre d'un monstre gigantesque, ou par adversaire digne de ce nom par exemple. L'ensemble de ces dés représentera l'opposition lors de ce combat.





On a ici deux héros, la Destinée jettera alors dix dés pour représenter l'opposition. Trois de ces dés représenteront des régiments de l'armée impériale, un représentera le corps d'élite et un dernier le commandant Levor personnellement. On aura ensuite trois dés représentant chacun un mage rival de Maylord, et deux dés représentant chacun un géant.

5 Déroulement d'une partie

Une fois les personnages créés et les dés représentant l'opposition lancés, la partie peut commencer. Celle-ci sera divisée en différentes scènes.

Au début de chaque scène, les joueurs choisissent ou tirent au sort leur ordre de jeu. Ils joueront tour à tour dans cet ordre, qui pourra être redéfini au début de chaque nouvelle scène.

Ici, le joueur de Flibu considère que son personnage veut foncer dans le tas le plus vite possible. Le joueur de Maylord est d'accord avec cela. L'ordre est ainsi décidé.

Lors du tour d'un joueur, celui-ci va lancer ses dés d'énergie sur le terrain de jeu. Ces dés représentent les possibilités d'actions de son héros, et il devra les utiliser au mieux pour affronter l'opposition.

Son objectif sera d'attaquer l'opposition (les dés lancés initialement par la Destinée) grâce à ses actions (les dés d'énergie lancés au début de son tour).

Pour attaquer l'opposition, le héros pourra soit attaquer de face et vaincre par sa simple puissance en réalisant une *attaque brute*, soit utiliser plusieurs actions simples pour vaincre un opposant coriace en réalisant une *attaque combinée*.





Une *attaque brute* consiste à attaquer un dé d'opposition en utilisant un de ses dés d'énergie dont la valeur est strictement supérieure au dé attaqué. Une *attaque combinée* consiste à utiliser plusieurs dés pour obtenir la valeur *exacte* du dé attaqué.

Le joueur décrira les actions de son héros correspondant aux différentes attaques réalisées sur les dés d'opposition. Une *attaque brute* sera décrite comme telle, en utilisant la puissance du personnage. Une *attaque combinée* sera décrite comme plusieurs actions permettant ensemble de mettre à mal un adversaire.

Au début du tour de Maylord, il lance six dés d'Énergie (car l'énergie est sa priorité moyenne). Le joueur obtient 4,5,1,3,6,1. Ce tour-ci, il va utiliser son 5 et son 6 pour faire des attaques brutes respectivement sur un 3 représentant un régiment de l'armée de l'Empire spatial et un 5 représentant un géant. Le joueur décrira son action comme ayant lancé une tempête de flamme sur le régiment puis en faisant tomber la foudre sur le géant. Il utilisera ensuite son 4 et son 1 pour attaquer un 5 représentant un autre géant, et enfin son 3 et son autre 1 pour attaquer un 4 représentant un sorcier. Ce sont des attaques combinées, qui seront décrites comme une flaque de graisse pour faire tomber le géant suivie d'une boule de feu pour l'enflammer, et un sort de ronces pour immobiliser le mage et ensuite l'attaquer avec un éclair de foudre.

Si il reste des dés non utilisé à un héros à la fin de son tour, il peut les attribuer à des dés d'opposition, offrant ainsi la possibilité à un allié de les utiliser plus tard pour réaliser une *attaque combinée*. Ces dés seront appelés les *dés d'entraide*. Les *dés d'entraide* seront décrits comme des actions annexes sur lesquels les alliés pourront s'appuyer pour vaincre un opposant.

Lors d'une autre scène, il reste un 2 à Flibu à la fin de son tour. Il ne peut pas l'utiliser, mais comme Maylord agit après lui il décide de l'utiliser





comme dé d'entraide face à un régiment de l'armée qui est représenté par un 6, et décide que cette entraide est concrétisée par le lancer d'une grenade aveuglante sur le régiment. Lors du tour de Maylord, le jour décide d'en profiter et utilise un 3 et un 1 sur le régiment pour obtenir un 6 au total et réaliser une attaque combinée. Il décrira la scène en expliquant que, profitant de l'aveuglement du régiment, il créa une série de pics rocheux d'un côté du régiment pour ensuite pousser les soldats dessus au moyen d'une bourrasque.

A la fin du tour du joueur, chaque dé d'opposition ainsi attaqué verra sa valeur être réduite de 1. Si la valeur d'un dé était déjà de 1, il sera retiré du jeu. Les dés d'opposition ainsi attaqués mais non retirés du jeu seront placés dans une zone de jeu séparée des autres dés d'opposition, appelée la *zone de blessures*, jusqu'à la fin de la scène.

Les joueurs suivant réitéreront ce processus. Ils pourront ainsi utiliser les *dés d'entraide* laissés par leurs alliés pour réaliser des attaques combinées avec leurs propres dés. Ils ont également le choix d'attaquer des dés d'opposition présents dans la *zone de blessures* ou non.

Une fois le tour de chaque joueur passé, la Destinée regarde si il reste des dés d'opposition hors de la *zone de blessures*. Ces dés représentent les opposants laissés indemnes lors de cette scène, et capables de contre-attaquer. Chacun de ces opposants va attaquer un héros, la Destinée décidant de la répartition.

A la fin d'une scène, un géant et un régiment de l'empire spatial n'ont pas été attaqué. Ils contre-attaquent alors. La Destinée décide de cibler Maylord avec le géant et Flibu avec le régiment.

Chaque attaque, décrite et scénarisée par la Destinée, visera un dé d'endurance d'un héros. Les dés ainsi attaqués seront jetés par le joueur ciblé : sur 1,2 ou 3, le héros est blessé et perd son dé d'endurance. Sur





4,5 ou 6, le héros encaisse le coup mais rentre en état de fureur, *d'aristie*. Il gagne ainsi un point d'aristie.

Maylord lancera son dé d'endurance attaqué, et obtient un 2. Il se prend de plein fouet un coup de massue du géant et est projeté à plusieurs mètres, se remettant difficilement debout et perdant son dé d'endurance. Quand à Flibu, il obtient un 5. Il arrive à esquiver la salve de tirs du régiment, mais les sombres souvenirs que cela lui rappelle couplés à l'adrénaline du moment le font passer en état d'aristie, avec un point d'aristie.

La Destinée va alors décrire la nouvelle scène et les changements qui y ont été apportés suite aux actions de la scène précédente. Les tours des joueurs se répètent à nouveau comme lors de la première scène.

Lors d'une nouvelle scène, la Destinée décrira par exemple la mort d'un des géants, s'écroulant au sol après avoir subi toutes ces attaques. Il décrira également comment un des régiments n'en est réduit qu'à quelques hommes démoralisés (si il n'en sont réduits qu'à une valeur de 1 par exemple). Pour donner de la vie à la scène et des idées aux joueurs, il expliquera que les régiments se sont resserrés dans une formation plus défensive, que le géant restant a récupéré le gourdin du premier et en possède maintenant un dans chaque main et qu'un des mages a commencé un rituel.

Si un joueur possède des points d'aristie, son personnage est dans un état de rage incontrôlée. Il perdra au début de son tour autant de points d'endurance qu'il possède de points d'aristie, mais gagnera deux dés d'énergie par point d'aristie. Le reste de la scène se déroule de la même façon.

Le joueur de Flibu pourra décrire l'état d'aristie comme une rage rappelant son état dans les plus violents affrontements qu'il ait vécu. Avec 3 dés





supplémentaires, il réalise encore plus d'actions qu'avant. Pour représenter l'état de rage, le tout pour le tout de l'aristie, il expliquera lors de ses actions que Flibu sera allé récupérer son vaisseau pour tirer sur des adversaires, puis se sera éjecté en laissant le vaisseau percuter un géant pour ensuite se jeter au corps à corps en utilisant ses armes futuristes. Le joueur raconte ainsi une histoire cohérente avec son personnage.

6 Fin de partie

La bataille se termine lorsque tous les dés d'opposition ont été mis hors jeu, résultant en une victoire des héros. Elle peut aussi se terminer par la défaite des héros : un héros possédant 0 dés d'endurance est hors-jeu.

Il est à noter que si un héros perd tous ses dés d'endurance restant au début de son tour à cause de l'effet de l'aristie, il sera toujours capable de réaliser ses attaques ce tour-ci dans un dernier élan de rage effrénée, et s'écroulera à la fin de celui-ci.

Au début de son tour durant une scène, Maylord a perdu son dernier dé d'endurance à cause de son état d'aristie. Sachant que c'est son dernier tour avant de s'écrouler, le joueur décrit comment Maylord réalise enfin les rituels interdits qu'il étudiait en secret depuis des années. Se transformant en démon gigantesque, il crée des vagues d'énergie sombre et relève les corps des soldats morts au combat pour ensuite se déchaîner à coup de griffes et de crocs sur le géant et les mages restants. Il achève son tour en concentrant son énergie restante pour blesser le commandant Levor. Les sorts ayant puisé dans le reste de ses réserves, il se retransforme en humain et s'écroule à terre, inerte.





7 Actions spéciales d'humanité

N'importe quand lors de son tour, un héros peut utiliser son rattachement à sa vie terrestre en dépensant un point d'humanité. En faisant cela, le héros se rappelle son lien qui l'unit à un de ses *attachements* et l'utilise pour se rappeler à la raison et continuer à combattre. Chaque point d'humanité peut être utilisé pour obtenir l'un des effets suivants, mais le joueur devra décrire en quoi l'*attachement* considéré aide le personnage dans la situation présente.

Le personnage peut se rappeler son humanité, sa vie terrestre et ses souvenirs, pour reprendre ses esprits et se calmer. Un *attachement* peut ainsi être utilisé pour sortir de l'état d'aristie.

Il est possible d'utiliser un attachement pour sortir de l'état d'aristie au tout début de son tour, avant même de perdre ses points d'endurance à cause de cet état d'aristie.

Maylord étant en état d'aristie, le joueur pense que ce n'est pas une bonne idée pour l'instant. Il utilise son humanité invoquer un de ses attachements : le souvenir de ses longues années d'études à l'université. En se rappelant la rigueur, le travail régulier, la passion et le sérieux qu'il a mis dans ses études, Maylord reprend ses esprits et se calme, ne voulant tout renier dans une rage effrénée.

Le personnage peut également se rappeler pour quoi il se bat, et utiliser ces souvenirs pour résister à l'adversité et tenir plus longtemps. Un *attachement* peut ainsi être utilisé pour gagner un point d'endurance.

Alors qu'il commence à être de plus en plus blessé, Maylord se rappelle que toute sa vie durant il n'a jamais abandonné, et encore moins échoué. Il





refuse d'abandonner. C'est dans sa fierté qu'il trouve de la force, et il gagne ainsi un point d'endurance en utilisant cet attachement.

Enfin, un héros peut utiliser son humanité et ses souvenirs pour gagner en puissance et vaincre l'adversité. Un *attachement* peut donc être utilisé pour changer la valeur d'un dé d'énergie qui vient d'être lancé.

N'ayant pas eu les dés escomptés lors de son lancé, Maylord est en difficulté. Il utilise alors un point d'humanité pour invoquer à lui le souvenir de son sceptre de puissance, qui lui permet de décupler sa force. Fort de cet avantage, il change un de ses 2 en 6 et réalise ainsi l'attaque brute qui lui manquait.

8 Mot de la fin

Ainsi, *Aristie* est un jeu où la narration prend une place très importante. L'objectif principal d'une partie est d'apporter une couche supplémentaire à l'histoire d'un personnage qui aurait autrement pu être oublié. Il est essentiel que la Destinée prépare une arène et des adversaires ayant un sens par rapport aux héros présents, et que les joueurs se sentent investis dans leurs personnages pour que la bataille soit la plus épique possible.

Dans l'idéal, les joueurs ramèneront ainsi des personnages issus de précédentes parties de jeu de rôle. Ces personnages, qui sont soit décédés, soit on été abandonnés, voire sont issus d'une partie qui s'est terminée trop tôt, auront ainsi l'occasion de briller encore une fois en *catharsis*, hors de l'espace et du temps, dans le purgatoire des combattants.

Ainsi, *Aristie* peut tout à fait s'envisager comme un jeu à greffer au sein d'une campagne d'un autre jeu de rôle, pour faire une pause en se remémorant d'anciens personnages disparus.





9 Annexe : guide de jeu

Cette partie montre un résumé du déroulement d'une partie, pour une utilisation facilitée par les joueurs. Les différents exemples sont retirés et les explications sont simplifiées. Cette partie ne peut pas être utilisée indépendamment du reste du livre : c'est un résumé à utiliser après avoir tout lu pour avoir une référence rapide aux différentes parties du jeu.

Création de personnage : choisir ses priorités entre Energie, Endurance et Humanité, selon le caractère du personnage.

Il faut ensuite définir autant d'attachements que de points d'humanité. Les attachements peuvent être des souvenirs, des objets ou personnes importantes, ou des valeurs.

TABLE 2 – Nombre de dés par priorité

Priorité	Nombre de dés
Haute	8
Moyenne	6
Basse	4

Création de l'opposition La Destinée définit un champ de bataille qui fait sens vis à vis du vécu des héros. Les joueurs peuvent y ajouter des éléments pour le personnaliser aux couleurs de leur héros.

La Destinée crée ensuite l'opposition en jetant cinq dés par joueur, et attribue ces dés à des ennemis historiques des héros. Plusieurs dés peuvent être attribués au même ennemi si celui-ci est massif, en le séparant en plusieurs parties dignes d'intérêt.

Déroulement de la partie Lors de chaque scène, l'ordre des tours des héros est défini à l'amiable ou tiré au sort. Lors de son tour, le joueur lance tous ses dés d'énergie. Il les utilise pour attaquer les dés d'opposition en utilisant deux types d'attaques différentes.

Une *attaque brute* utilise un dé de valeur strictement supérieure au





dé d'opposition pour l'attaquer. Une *attaque combinée* utilise plusieurs dés dont la somme est exactement égale à la valeur du dé d'opposition attaqué. Les dés non utilisés peuvent être attribués à des dés d'opposition pour que les alliés jouant dans la suite de la scène puissent les utiliser pour des attaques combinées.

Chaque attaque doit être décrite et scénarisée par le joueur. A la fin de son tour, chaque dé d'opposition attaqué verra sa valeur réduite de 1, ou retiré du jeu si il était déjà à 1. Les dés attaqués mais non retirés du jeu seront mis à l'écart dans la *zone de blessures*.

Durant son tour, le joueur peut dépenser définitivement un des ses attachements en décrivant la façon dont le souvenir, l'évocation éphémère de cet attache terrestre, lui est utile pour sortir de l'état d'aristie, regagner un point d'endurance, ou changer la valeur d'un dé d'énergie.

A la fin de la scène, une fois que tous les joueurs ont fini leur tour, la Destinée réalise une attaque pour chaque dé d'opposition hors de la *zone de blessures*. Pour chaque attaque, le héros cible jettera un dé d'endurance. Sur 1,2 ou 3, le héros perd ce dé d'endurance. Sur 4,5 ou 6, le héros obtient un point d'aristie. La Destinée sort ensuite tous les dés de la *zone de blessures*.

En état d'aristie, le héros perd un dé d'endurance et gagne deux dés d'énergie au début de chacun de ses tours par point d'aristie.

La Destinée lance une nouvelle scène en décrivant les changements, et la partie continue.

Si un héros est à 0 d'endurance à la fin de son tour, il tombe au combat. Si tous les dés d'opposition sont retirés du jeu, les héros ont gagné.

