Ordres & Désordres

Un jeu de Rappar sur une idée de S. Wolion pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

(CC0 OneGo)

Il y a deux siècles, l'Empire créé par Nirgens le Conquérant s'est fractionné en de multiples territoires. Depuis, le Nirgensland a le morcellement le plus compliquée que la féodalité puisse constituer : se côtoient seigneuries, baronnies, comtés, duchés, marches, principautés - ainsi que les domaines des abbayes et les bourgs francs. Ces fiefs sont farouchement indépendants, jaloux, et ne manquent pas une occasion de nuire aux contrées voisines. Les bandes de brigands, les pillards gobelins, parfois un dragon ou un démon, profitent de cette division...

Il y avait besoin d'organisations transfrontalières, qui ne possèdent pas de terres, mais qui aient à la place de nobles idéaux, et la vision des intérêts communs. Des confréries qui accueilleraient des guerriers et des guerrières sans poser de questions sur leur passé. C'est pourquoi de nombreux ordres de chevalerie ont été fondés. Ils sillonnent les contrées du Nirgensland, chacun pour faire avancer leur cause.

I. Notions

Participants

Les « participants » sont les personnes assises autour de la table pour jouer une partie de *Ordres & Désordres*. Parmi elles, la personne qui connaît le mieux le jeu jouera le Grand Maître de l'Ordre (GMO), et les autres joueront les Chevaliers. Nommez-en un Archiviste pour prendre des notes !

Ordre du tour chevaleresque

L'ordre du tour dans O&D est le suivant : chacun son tour, en commençant par le ou la participant.e à la droite du porteur du Sceptre (si personne ne tient le Sceptre, la personne à droite du GMO), puis la personne à sa droite, et ainsi de suite dans le sens antihoraire, en finissant par le porteur du Sceptre (sinon le GMO).

II. Création de l'Ordre

La création d'un Ordre est collégiale : tous les participants ont voix au chapitre et doivent trouver des compromis sur les éléments de la création.

1. Définir le **concept** de l'Ordre : qui sert-il ? Quelle est son histoire ? Quels sont ses objectifs, ses moyens ? Quel est la tenue, l'équipement de ses membres ? Où se trouve son quartier général, à quoi ressemble sa forteresse ?

Exemple : L'Ordre du Triangle de Sable (OTS) !

Concept : L'Ordre fut fondé par d'anciens écorcheurs qui voulaient mettre leur butin à l'abri et se racheter une réputation. Il fait payer sa « protection » aux marchands et pratique l'extorsion, tout en distribuant un peu aux pauvres. Ses membres portent une tunique de sinople (verte) au triangle de sable (noir). Sa forteresse est un ancien hôtel particulier dans le quartier marchand de la cité libre de Valkberg.

2. Définir entre 2 et 4 **Valeurs** pour l'Ordre ; elles constituent son Credo, ce pour quoi il se bat, ce que ses membres jurent de défendre et les moyens que l'Ordre s'autorise pour cela, et son code de conduite.

Les **Valeurs** débutent avec un score de 3

Les participants, dans l'ordre du tour chevaleresque, soit énoncent une Valeur en une courte phrase, soit ajoutent 1 point à une Valeur existante.

Exemple : Valeurs de l'OTS (il y a 5 participants) :

- *Les caravanes qui payent tu protégeras : 3*
- *Les ignominies d'autrui tu feras payer : 4*
- *Nous sommes une famille honorable : 4*

3. Déterminer le score des trois **Forces** de l'Ordre :

- La **Puissance** mesure la capacité militaire de l'Ordre. Elle peut être faite par des troupes nombreuses, des soldats d'élite, une stratégie originale, une flotte, de puissants magiciens…
- Les **Ressources** représentent la richesse de l'Ordre, sa capacité à équiper ses membres, le nombre de ses places fortes, les dons qu'il perçoit et les compensations que lui versent ceux qui font appel à lui…
- **L'Influence** est la capacité de l'Ordre à jouer sur l'échiquier politique du Nirgensland. Elle inclut la bonne réputation, l'autorité religieuse, des éminences grises, des espions bien placés …

Les Forces débutent à 1. Dans l'ordre du tour, les participants ajoutent chacun un point dans la Force de leur choix.

Un score de 1 signifie que l'Ordre n'a pas grand-chose à offrir ; un score de 5 signifie que, dans ce domaine, l'Ordre est la plus grande puissance de Nirgensland. Chaque Force a une spécialisation qui donne un bonus de +1d10 quand l'Ordre l'utilise.

Forces de l'OTS

- Puissance 4 (embuscade)

- Ressources 3 (système d'imposition)

- Influence 1 (maîtres-chanteurs)

(CC0 girochantal)

III. Création de personnages

Chaque participant doit maintenant créer son chevalier (et pour le GMO, son personnage de grand-maître)

(CC0 marcosantiago)

1. Définir le **concept** du Chevalier : son nom, son genre, son âge, sa spécialité ? Comment il ou elle est devenu chevalier.e ? Quelle est son histoire ? Quels sont ses objectifs ? A quoi ressemble-t-il ?

Exemple : chevalier Tristoun, personnage de joueur 1

Concept : Quand Tristoun révéla à ses parents qu'il aimait les hommes, il fut chassé de leur maison. Avec une forte envie de frapper le monde, Tristoun a rejoint l'Ordre, où ses capacités martiales l'ont fait être adoubé. Il a 22 ans.

2. Le Chevalier dispose de **5 points** à répartir entre 3 **Valeurs personnelles**. Elles représentent ses croyances, ce pour quoi il est prêt à se battre et mourir. Au moins une de ces Valeurs doit être identique à une de celles de l'Ordre.

Valeurs de Tristoun

- *Les caravanes qui payent tu protégeras (Valeur de l'Ordre) 1*
- *Un bon coup d'épée est la solution de nombreux problèmes 2*
- *Ma vie privée ne vous regarde pas 2*

3. Le Chevalier répartit **7 points** dans ses Dons (minimum 1, maximum 4).

- La **Fougue** : ses capacités physiques brutes. Sa force, son endurance, sa vivacité et sa précision.
- L'**Entendement** : ses capacités intellectuelles, sa mémoire, l'analyse de son environnement, et donc l'acuité de ses sens.
- La **Foi** : sa volonté, l'énergie qu'il tire de ses croyances, mais aussi sa facilité à s'imposer par son aura et son argumentation.

Le commun des mortels a un score de 1 ; un score de 3 représente un spécialiste ; un score de 5, un parangon humain.

Chaque Don a une spécialisation qui donne un bonus de +1d10 quand le Chevalier l'utilise.

4. Ajouter (y compris pendant la partie) jusqu'à 8 **ressources personnelles** : équipement, richesse, relations sociales ou un écuyer… dont l'utilisation donne un bonus de 1d10

Dons et ressources personnelles de Tristoun Fougue 4 (escrime) Entendement 2 (dissimulation) Foi 1 (menacer)	Armure, Destrier, épée, arc et flèches, Écuyer +3 « on verra »

(CC0 Devanath)

IV. Narration

Partage de l'autorité narrative

Placez au milieu de la table un objet représentant le Sceptre du Destin – votre couvert à salade le plus ouvragé pourra faire l'affaire.

(cc0)

Tous les participants peuvent amener des éléments de la fiction, sauf lorsqu'un élément fictionnel est sous l'autorité exclusive d'un seul participant, en général le tenant du Sceptre.

Le Grand Maître gère tous les membres de l'Ordre, hors les Chevaliers. Il est aussi le garant des règles du jeu et tranche les conflits de fiction.

Les Chevaliers ont l'autorité exclusive sur leur personnage ainsi que sur tous les éléments notés sur leur fiche.

Première règle narrative : il est interdit aux participants de contredire un élément déjà amené par un autre participant, et accepté.

Mise en place des intrigues

Les personnages sont réunis dans la salle du Chapitre pour discuter des affaires en cours.

Dans l'Ordre du Tour, chaque participant va présenter un Désordre. C'est un évènement qui est un général un problème, mais des chevaliers sagaces sauront en faire des opportunités – à vous de tourner les évènements en votre faveur !

Les meilleures Désordres sont ceux qui touchent aux Valeurs de l'Ordre, surtout s'ils font s'opposer deux Valeurs, et rentrent en conflit avec les Valeurs personnelles des Chevaliers. Elles doivent aussi nécessiter une action, de préférence sans délai.

Nouveau tour : les participants votent pour choisir le Désordre qu'il faut traiter en priorité ; soit parce qu'il est le plus dangereux, soit parce que l'intrigue parait la plus prometteuse et riche en rebondissements intéressants. La proposition qui a le plus de vote est choisie. En cas d'égalité, le GMO départage.

Deuxième règle : lorsqu'un compromis ne peut être trouvé entre les participants, c'est le tenant du Sceptre qui tranche. Sinon, le GMO tranche

Exemple :

Joueur 1 : « Un dragon attaque au lointain »

Joueur 2 : « une bagarre éclate dans notre forteresse »

Joueur 3 : « un village de tanneurs pollue un lac qui nous appartient »

Joueur 4 : « des marchands rejettent notre protection »

GMO : « il se dit qu'un dirigeant voisin aime trop les enfants »

Les participants ne trouvant pas d'accord, le GMO choisit la proposition du joueur 4

Le ou la participant.e dont le Désordre est choisi prend le Sceptre. Les joueurs à sa gauche rajoutent des complications à l'intrigue, en commençant leurs phrases par « oui et » ; leurs propositions sont guerrières et enfreignent les Valeurs de l'Ordre.

Les joueurs à droite du tenant du Sceptre proposent des solutions pacifiques, apportent des nuances et ouvrent des possibilités, en formulant leurs phrases avec « oui mais ».

Un.e participant.e qui se trouverait exactement en face (ni à droite ni à gauche) du teneur du Sceptre aidera la narration. Il estimera la vraisemblance des apports, et arbitrera en nuançant les affirmations des uns et des autres.

Exemple :

Joueur 4 (Sceptre) : « les marchands disent que le Comte Hunt les protègera autant, pour moins cher »

*Joueur 2 et 3 (à gauche) : « **oui, et** sa milice est très puissante »*

*GMO et joueur 1 (à droite) : « **oui, mais** le comte est âgé, et son fils Harvey fait souvent l'inverse de son père »*

(hypothétique joueur en face) : « ça se tient. Au fait, le Comte n'a sans doute pas qu'une milice, il doit aussi avoir des gardes du corps, une formation d'élite et à cheval ».

Une fois la situation suffisamment mise en place (et compliquée…), l'Archiviste prend bonne note des noms et des éléments. Les participants choisissent un **plan d'action** pour répondre aux Désordres. Ce plan implique

- soit les Chevaliers seuls ; c'est l'échelle de **Mission**
- soit l'Ordre tout entier : c'est une échelle de **Bataille**. Une Bataille n'est pas forcément militaire : elle peut représenter plusieurs semaines de luttes d'influence, par exemple pour convaincre une population de se soulever.

Exemple (suite)

Les participants décident d'envoyer les Chevaliers en Mission discrète chez le fils du Comte Hunt. Les Chevaliers proposeront leur aide à Harvey pour « faire abdiquer » son père, en échange du rétablissement des taxes. Si cela ne marche pas, l'Ordre attaquera ces marchands impies pour leur apprendre qui sont leurs protecteurs !

Résolutions narratives

D'abord, les participants se concertent pour savoir quel déroulement est le plus logique.

Exemple 1 : une troupe est cernée et en infériorité. Il est logique qu'elle se rende et soit rançonnée.
Exemple 2 : Les chevaliers sont allés ordonner aux tanneurs du village de déménager leurs ateliers en aval du lac. Les tanneurs ont obéi en râlant, mais n'ont pas tenté de résister

Ensuite on convient de quelle est la conséquence narrative la plus intéressante, ou la plus amusante.

La troisième règle est : « maximum game fun ». Si l'aventure s'arrête brusquement ou part dans une impasse, ce n'est pas drôle.

Exemple : Où se trouve Harvey ? S'il est en déplacement lointain ou inaccessible, il n'y a pas d'histoire. Donc Harvey est présent et même en tournée dans les terres comtales.

Rebondissements et surprises

Si un participant à l'idée d'un rebondissement, d'un retournement de situation, d'une révélation de secrets, il l'écrit sur un papier et demande le Sceptre. A lui d'amener son effet logiquement et petit à petit.

Il rend le Sceptre une fois terminé – ou si la surprise devient illogique ou n'a plus lieu d'être.

Exemple : Joueur 2 se dit que ce serait saisissant si Harvey tombait amoureux de Tristoun. Il demande le Sceptre. Si Harvey révèle ses sentiments à Tristoun, Joueur 2 révèle son papier et rend le Sceptre.

Fin d'un Désordre et nouvelle session du Chapitre

Lorsqu'un arc narratif amené par un Désordre est terminé, le Sceptre est remis au milieu de la table. Un nouveau Chapitre peut débuter (s'écrire ?), à cette séance ou à la prochaine.

Si le GMO est mort, les participants élisent Grand-Maître l'un d'entre eux.

Les participants peuvent reprendre des propositions écartées ou en proposer de nouvelles, originales ou qui font suite à l'intrigue précédente.

V. La part d'Aléatoire

Pour pimenter la partie ou décider vite au hasard de la réussite d'une action et de l'issue d'une bataille, des lancés de dés à dix faces amènent du désordre…

Calcul du nombre de succès selon les résultats des dés

1	un échec et annule un succès
2-4	un échec
5-8	un succès
9	deux succès
0 (10)	3 succès !

Faites le solde (succès – échecs) et consultez le tableau adéquat

V.I Résolution d'action individuelle lors des Missions

Un Chevalier qui tente une action dont l'issue est incertaine constitue ainsi son pool de dés :

1. Autant de dés que le score du Don concerné
2. + ou - autant de dés qu'une de ses Valeurs, si l'action va dans son sens ou à son encontre
3. + ou - un dé si un élément du concept vient en soutien ou en défaveur
4. + 1d10 si une ressource personnelle apporte un avantage
5. + ou - un certain nombre de d10 représentant tout autre élément de contexte

On calcule le solde de réussites et consulte le tableau suivant :

Conséquences du solde de réussites

Différence (succès-échecs)	Interprétation	Modificateur de conséquence
+6 et plus	Réussite critique ! (oui et)	-2
+3, +4, +5	Réussite nette (oui)	-1
+1, +2	Réussite marginale (oui mais)	0
0, -1, -2	Échec marginal (non mais)	0
-3 à -5	Échec cuisant (non)	-1
-6 et moins	Échec critique (non et)	-2

Exemple : Tristoun tente d'approcher Harvey sans se faire remarquer, afin de décrocher un entretien privé.

Entendement : 2d10 + 1d10 bonus de dissimulation

Les Valeurs et le concept n'interviennent pas ; même si Tristoun préfèrerait distribuer des gnons !

L'équipement ne sert pas, mais l'écuyer de Tristoun fait opportunément diversion : +1d10

Les 4d10 donnent :

2,4 : deux échecs

5 : un succès

0 : trois succès

Soit un solde de +2 succès, une réussite marginale. Tristoun attire l'attention de Harvey, et de lui seulement, ce qui arrange bien le rebondissement de Joueur 2…

V.II Résolution des Batailles

Les Batailles peuvent être militaires, financières (guerre de ressources : voir quel adversaire va tenir le plus longtemps sans manquer d'un bien), ou d'influence.

1. L'Ordre constitue le pool de d10 ainsi ;
    a. Autant de dés que le score de la Force impliquée
    b. + autant de dés qu'une de ses Valeurs, si elle s'applique
    c. + ou - un dé si un élément du concept vient en soutien ou en défaveur
    d. + ou - xd10 représentant tout autre élément de contexte (une des armées est en hauteur, supériorité numérique…)
2. Dans l'ordre du tour, chacun lance un dé du pool et narre l'évènement (« 7, Réussite ! Interception du transport des impôts de l'ennemi… »). Placez le dé dans la case « échec » ou « succès »
3. Le joueur qui vient de narrer l'évènement **peut** tenter de le changer par un coup d'éclat décisif de son chevalier, via une Résolution individuelle avec le Don adéquat (Fougue pour une bataille militaire, Entendement pour une bataille d'usure, Foi pour une bataille d'influence).

    Attention, les conséquences peuvent être très lourdes pour le chevalier qui s'implique tant : il peut être tué ou fait prisonnier ; il peut se ruiner ; ou perdre la face - ou la foi.

    Cette résolution individuelle donne un modificateur de conséquence, qu'il applique au résultat du dé de cette phase de bataille ; il pourrait ainsi changer un échec en succès.

    Bien entendu, le joueur narre comment son chevalier a changé le cours de la bataille à lui seul.
4. Une fois tous les dés du pool lancés et placés sur les cases de la feuille de bataille, vous enlevez tous les dés d'échec, et autant de la case succès. Faites le solde (succès – échecs) et consultez le tableau suivant

Différence (succès-échecs)	**Interprétation**
+6 et plus	Réussite critique ! Le chef adverse est tué ou destitué, l'ennemi est en débandade, l'Ordre le dépouille– et gagne l'équivalent de 3 points dans ses Forces, au choix
+3, +4, +5	Réussite nette. Le chef adverse est blessé ou neutralisé ; l'Ordre repousse l'ennemi et récupère 1 point dans la Force employée
+1, +2	Réussite marginale. L'Ordre occupe le terrain, mais perd 1 point dans une Force, au choix
0	Match nul ! Les belligérants retournent chez eux en léchant leurs blessures.
-1, -2	Échec marginal. L'Ordre retraite en bon ordre, perdant 1 point dans une Force, au choix.
-3 à -5	Échec cuisant. Le GMO est blessé ou neutralisé, l'Ordre fuit dans ses forteresses et perd 2 points dans ses Forces (dont 1 dans la Force employée).
-6 et moins	Échec critique. Le GMO est tué ou destitué, l'Ordre est assiégé dans son quartier général et perd 3 points dans la Force employée.

(cc0 Yuri_B)

Exemple :

Harvey est maintenant allié à l'Ordre. Toutefois, la Milice est toujours fidèle à son père et Harvey ne pourra le renverser sans aide. La Mission n'a pas suffi ; l'Ordre tout entier est entraîné dans une Bataille !

1.a : choix de la Force impliquée : le Triangle de Sable décide de tendre une embuscade au Comte Hunt. La Puissance est de 4, donc 4d10, et l'embuscade est la spécialité tactique de l'Ordre : +1d10 !

1.b : après discussion sur « l'honorabilité » d'une embuscade et l'ignominie du Comte, le GMO juge que le Comte attaque les Valeurs de l'ordre, donc que l'embuscade est légitime. Les membres de l'ordre sont très motivés : +1d10.

1.c : le concept n'apporte pas de modificateurs

1.d : le Comte Hunt ne se doute pas que son fils le trahit et que Harvey communique son trajet au Triangle de Sable : +1d10

Total : 7d10

GMO : Dé 1/7 - 9 (deux succès) : « les chevaliers se sont bien cachés dans les bois environnant la route »

Joueur 1 : Dé 2/7 - 5 (un succès) : « le chef des marchands est également présent pour discussions, et il distrait le Comte »

Joueur 2 : Dé 3/7 – 1 (un échec, et -1 succès) : « un jeune chevalier de l'Ordre rompt les rangs et se fait voir. Alerté, le Comte dégaine son épée ! »

Joueur 3 : Dé 4/7 – 8 (un succès) : « un autre groupe de chevaliers de l'Ordre sort du bois et tombe sur l'arrière et les bagages des troupes du Comte ! »

Joueur 4 : Dé 5/7 – 2 (un échec) : « contre toute attente, les marchands font un cercle de chariots et se montrent prêts à les défendre »

GMO : Dé 6/7 – 1 (un échec, et -1 succès) : « Argh ! Le Comte charge au hasard, sur un des flancs

et met en déroute nos forces ! »

Joueur 1 : dé 7/7 – un succès.

Solde des succès : 3 succès, 3 échecs - Les belligérants retournent chez eux en léchant leurs blessures. *« La bataille est indécise. Le Comte Hunt retourne en sa forteresse avec ses marchands. L'expédition de Harvey et Tristoun retourne à la Maison de l'Ordre, qui perd 1 point de Puissance.*

V.III Évolution des Désordres

- La résolution narrative du Désordre en cours et ses conséquences sont traités par le possesseur du Sceptre.

- pour les autres Désordres non traités par les participants, chacun lance 2d10 pour chaque Désordre évoqué lors du Chapitre précédent. ; consultez le tableau suivant :

Somme	Interprétation
2-4	Le Désordre devient terriblement grave ; le problème devient urgent
5-11	Le Désordre empire ; la situation est préoccupante
12-14	Le Désordre est toujours présent mais la situation ne pourrit que lentement
15-17	Le Désordre est en voie d'être réglé sans intervention de l'Ordre, et diminue de gravité.
18-20	Le Désordre est réglé « tout seul » ou par une intervention extérieure autre que l'Ordre

Exemples :

Le dragon - 3 -> il attaque Valberg, où se trouve notre quartier général !

La bagarre dans notre forteresse – 9 -> des camps se forment ; l'Ordre se divise ; les bagarres deviennent plus fréquentes !

Les tanneurs – 10 : c'est maintenant le voisin en aval du lac qui proteste contre la pollution dont il accuse l'Ordre d'être responsable.

Les Marchands qui rejettent la protection – interprétation du résultat de la Bataille (match nul): Harvey a rejoint l'Ordre, sans soldats. Le Comte est retourné se barricader en son château. Les marchands ne se sont pas encore mis sous sa protection. Le problème reste présent.

Le noble voisin pédophile : 3 ->il se fait plus discret, plus de moyens de le faire chanter, mais certains membres du Triangle exigent de passer à l'action contre lui (ce qui cause les bagarres, d'ailleurs).

Quand les désordres sont réglés, ils sont effacés sur la feuille de Désordres.

- Quand de nouveaux désordres surviennent et ne peuvent plus être écrits sur les lignes de la feuille de désordre, l'Ordre est submergé sous les problèmes et disparaît
- Quand tous les champs de la feuille de Désordre sont vides, l'Ordre est invincible et a gagné

Feuille de l'Ordre

Concept :

Histoire :

Objectifs :
Moyens :
Tenue des membres :

Quartier Général :
Forteresse :

Valeurs	***Score***
I	
II	
III	
IV	

Forces

Puissance	
Ressources	
Influence	

Feuille de désordres	gravité

Somme	Interprétation
2-4	Le Désordre devient terriblement grave ; le problème devient urgent
5-11	Le Désordre empire ; la situation est préoccupante
12-14	Le Désordre est toujours présent mais la situation ne pourrit que lentement
15-17	Le Désordre est en voie d'être réglé sans intervention de l'Ordre, et diminue de gravité.
18-20	Le Désordre est réglé « tout seul » ou par une intervention extérieure autre que l'Ordre

Feuille de personnage

Nom

Genre

Âge Spécialité
Description

Histoire

Objectifs

Valeurs	**Score**

Dons	**Score**	**Spécialisation**
Fougue		
Entendement		
Foi		

Ressources

Différence (succès-échecs)	**Interprétation**	**Modificateur de conséquence**
+6 et plus	Réussite critique ! (oui et)	-2
+3, +4, +5	Réussite nette (oui)	-1
+1, +2, 0	Réussite marginale (oui mais)	0
-1, -2	Échec marginal (non mais)	0
-3 à -5	Échec cuisant (non)	-1
-6 et moins	Échec critique (non et)	-2

Feuille de bataille

Succès	Échecs
Total (S)	Total (E)
Solde (S-E)	

Solde	Interprétation
+6 et plus	Réussite critique ! Le chef adverse est tué ou destitué, l'ennemi est en débandade, l'Ordre le dépouille– et gagne l'équivalent de 3 points dans ses Forces
+3, +4, +5	Réussite nette. Le chef adverse est blessé ou neutralisé ; l'Ordre repousse l'ennemi et récupère 1 point dans une Force
+1, +2	Réussite marginale. L'Ordre occupe le terrain, mais perd 1 point dans une Force,
0	Match nul ! Les belligérants retournent chez eux en léchant leurs blessures
-1, -2	Échec marginal. L'Ordre retraite en bon ordre, perdant 1 point dans une Force.
-3 à -5	Échec cuisant. Le GMO est blessé ou neutralisé, l'Ordre fuit dans ses forteresses et perd 2 points dans ses Forces.
-6 et moins	Échec critique. Le GMO est tué ou destitué, l'Ordre est assiégé dans son quartier général et perd 3 points dans ses Forces.