


# Die For You

by Rose Bailey

FANTASY HEARTBREAKER



“L'amour exige des sacrifices,  
et il n'est pas de sacrifice sans effusion de sang.”

J. Sheridan Le Fanu, *Carmilla*

## Sommaire

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Introduction .....              | 3  |
| À propos du jeu .....           | 3  |
| Choisir un cadre .....          | 4  |
| Créer un personnage.....        | 4  |
| Préparer une partie .....       | 7  |
| Jouer à Die For You .....       | 10 |
| Lancer les dés .....            | 10 |
| Défis.....                      | 11 |
| Conflits .....                  | 12 |
| Obtenir plus de dés .....       | 12 |
| Désirs .....                    | 12 |
| Aider .....                     | 13 |
| Sacrifice .....                 | 13 |
| Se servir de la Confiance ..... | 13 |
| Ovation.....                    | 14 |
| Conséquences .....              | 14 |
| Inspiration.....                | 15 |



## Introduction


Grandir est quelque chose d'étrange. À chaque fois que vous pensez comprendre où vous êtes et ce que vous faites, tout change autour de vous. À peine habitué au collège, vous voilà arrivé au lycée. Trouvez votre place au lycée et on vous expédie à la fac. Et une fois à la fac... Une fois à la fac, c'est le grand bain. Jusqu'à ce que vous ayez enfin réussi à en voir le bout et que vous deviez trouver un boulot. Et tout au long de cette route, vous devrez choisir les choses – et plus important encore, les personnes – qui vous tiennent le plus à cœur.

**Die For You** est un jeu de rôles sur tout ça. Et aussi sur des monstres.

## À propos du jeu

Dans **Die For You**, vous et vos amis (ou *amennemis*) jouez le rôle de personnages et créez une histoire. Le jeu est conçu pour trois à cinq joueurs. La plupart d'entre vous serez des **joueurs**, créant un personnage chacun, interprétant leurs dialogues et décidant de leurs actes. L'un d'entre vous sera **Meneur de Jeu**, ou MJ, chargé de la mise en scène et interprétant tous les personnages non créés par les joueurs.





Au cours d'une partie typique, le MJ met en place des événements mystérieux qui attirent les personnages-joueurs irrésistiblement. Les joueurs décident alors comment leurs personnages réagissent à ces événements. Les personnages des joueurs commencent ensuite à rassembler des indices sur ce qui se passe réellement, ils font face à des phénomènes de plus en plus menaçants, comme des résidences hantées, des loups-garous furieux, et des exams de physique. Les joueurs lancent les dés pour déterminer comment leurs personnages s'en sortent. Au cours de ces événements, les personnages se rapprocheront, se chamailleront, et tenteront de tout simplement gérer ce qui leur arrive. Et parfois, vous jetterez les dés aussi pour ça.


### Choisir un cadre

La première chose à faire pour votre groupe est de réfléchir tous ensemble à un cadre de jeu, à partir d'un des points de départ listés ci-dessous. Si vous ne voulez pas décider, lancez un dé et suivez le résultat indiqué.

| Dé  | Cadre          |
|-----|----------------|
| 1-2 | Lycée          |
| 3-4 | Fac            |
| 5-6 | Premier boulot |

### Créer un personnage

Une fois le cadre établi, il est temps de créer les personnages des joueurs. Faites ceci également en groupe, partagez les idées entre vous et rebondissez sur les avis de tout le monde, MJ compris.



(Lors de cette étape, il est possible qu'il vous vienne des idées pour des personnages non-joueurs qui seront interprétés par le MJ. Le MJ devrait prendre des notes à leur sujet, mais il n'aura pas besoin de suivre les règles de création de personnage pour chacun d'entre eux).

Commencez par un concept pour le personnage, comme « étudiante en Anglais fouineuse » ou « vampire révolté ». C'est à cette étape que vous déciderez si vous incarnerez un monstre, un vampire, un loup-garou ou une sorcière. Garder à l'esprit que si la majorité des joueurs incarnent des monstres, l'histoire qui en résultera sera très différente de ce qu'elle aurait pu être si tous avaient été des gens ordinaires.

Ensuite, déterminez le **Désir** de votre personnage. C'est un besoin primal, qui peut être ordinaire ou grandiloquent, mais qui doit rester raisonnablement à portée du personnage, comme « Trouver un nouveau coloc' », « Retrouver mon amie disparue » ou « Faire en sorte qu'Abby me remarque ». Vous utiliserez le Désir de votre personnage pour déterminer ce qu'il ou elle entreprendra, et le MJ pourra également s'en servir pour déterminer quel genre d'obstacle créer pour votre personnage. Lorsqu'il poursuivra son Désir, votre personnage aura de plus grandes chances de réussite... mais également une plus grande chance de se compliquer la vie.

Si deux personnages ou plus ont des Désirs qui rentrent en conflit, les choses n'en seront que meilleures. Des tensions présentes dès le début permettront d'alimenter l'histoire et de la relancer régulièrement.



Ne vous focalisez pas trop sur le Désir de votre personnage si vous manquez d'idées – vous aurez la possibilité d'en changer en cours de partie. Si vous le désirez, vous pouvez également lancer un dé et consulter la table suivante :


| Dé | Désir  |
|----|--|
| 1  | Je veux que _____ m'aime en retour                   |
| 2  | Je veux être choisi comme _____                      |
| 3  | Je veux être formellement reconnu pour _____         |
| 4  | Je veux me venger de _____ pour ce qu'ils m'ont fait |
| 5  | Je veux me libérer de l'influence de _____           |
| 6  | Je veux renouer avec _____                           |

Il vous faut maintenant assigner des valeurs aux **Traits** de votre personnage. Les Traits d'un personnage sont les éléments qui détermineront ses chances de s'en sortir face au danger.

Il existe trois Traits :

- **Sentiments** mesure à quel point votre personnage est à l'aise avec les interactions sociales (par exemple se faire des amis en soirée, ou persuader un membre de la fraternité hésitant de le suivre dans cette cave inquiétante).
- **Étrangeté** mesure à quel point votre personnage sait s'en sortir face au surnaturel (par exemple repousser un vampire ou chercher un secret dans un grimoire occulte).
- **Vraie Vie** mesure à quel point votre personnage est bon lorsqu'il s'agit de faire face à des obstacles ordinaires (par exemple rédiger un devoir de littérature ou conduire une évaluation de performance).





Choisissez des valeurs entre 2 et 4 pour Sentiments et Étrangeté. La somme des deux doit faire 6. Le plus bas de ces deux scores sera votre score en Vraie Vie.

Vous devrez enfin assigner la **Confiance**. Notez les noms des autres personnages-joueurs sur votre fiche. Si votre personnage leur fait confiance au début de l'histoire, indiquez-le à l'aide d'une coche. Vous ne pouvez pas faire confiance à tous les autres personnages et il est parfaitement possible que plusieurs personnages ne se connaissent pas au début du jeu.


Vous pouvez changer la Confiance que votre personnage porte aux autres à la fin de chaque scène où votre personnage était présent.

### Préparer une partie

Si vous êtes MJ, prenez un moment pour revoir les personnages des joueurs avant de jouer.

Pour chacun de leurs Désirs, réfléchissez à des obstacles qui pourraient être sur leur route. En tant que MJ, votre but n'est pas d'empêcher un personnage-joueur d'obtenir ce qu'il veut, ni de le lui donner facilement. Votre objectif est de faire en sorte que leurs tentatives génèrent une histoire intéressante et mémorable.

Réfléchissez ensuite à une menace surnaturelle, quelque chose dans l'esprit de « Des vampires veulent transformer des étudiants pour qu'ils rejoignent leurs rangs » ou « Un ancien dieu tente de forcer l'entrée de notre réalité ». Déterminez quelles conséquences horribles pourraient se produire si cette menace n'était pas stoppée à temps. Privilégiez quelque chose d'un peu



moins extrême que « la fin du monde », mais voir grand et catastrophique est tout à fait valide.


Créez ensuite un Grand Méchant, un adversaire qui permettra de relier la menace aux personnages des joueurs. Prenez un instant pour réfléchir à sa personnalité et à ses capacités avec le reste de la table. L'idéal est d'obtenir un Grand Méchant capable d'interagir avec la vie ordinaire des personnages tout comme avec leurs escapades surnaturelles.

Donnez un *gimmick* surnaturel à votre Grand Méchant. Quelque chose de simple (« vampire » ou « fantôme ») fonctionnera très bien, mais un *gimmick* inattendu et unique fonctionnera encore mieux.

Faites ensuite le tour des personnages des joueurs pour créer des personnages qui interagiront avec eux. Amis, partenaires romantiques, collègues, et autres professeurs d'université sont autant de bons candidats.

Déterminez finalement le contexte du début de la partie. Commencez par une situation ordinaire, comme une fête sur le campus ou un cours commun à tous les personnages. Puis ajoutez-y une dose de problèmes. Quelque chose de suffisamment grave, comme la disparition d'un ami. Choisissez un incident assez inquiétant pour que les personnages se sentent obligés d'y réagir, mais évitez de dévoiler l'ensemble des enjeux de la menace immédiatement.





Si vous manquez d'inspiration, vous pouvez utiliser les tables suivantes.

| Dé | Lieu   |
|----|--|
| 1  | Une salle de classe ou une réunion                       |
| 2  | Une grande fête  |
| 3  | Une nuit passée à étudier ou à travailler                |
| 4  | Un restaurant ou une cafétéria                           |
| 5  | En petit groupe dans la résidence ou le dortoir de _____ |
| 6  | Dans une voiture en plein <i>road trip</i>               |

| Dé | Événement                               |
|----|---|
| 1  | Quelqu'un disparaît                     |
| 2  | Un monstre attaque                      |
| 3  | Des ténèbres surnaturelles s'abattent   |
| 4  | La météo devient brusquement dangereuse |
| 5  | Un inconnu interpelle les personnages   |
| 6  | Un objet terrifiant est découvert       |





## Jouer à Die For You

Le MJ lance la partie en décrivant le lieu où se trouvent vos personnages et ce qui se passe autour d'eux. Ancrez votre personnage dans la scène, en décrivant ce qu'il fait ou avec qui il parle. À mesure que le MJ narre la suite des événements, décrivez comment votre personnage réagit. Évitez de monopoliser la parole et assurez-vous que chacun ait sa place sous les projecteurs.

Au cours de la partie, le MJ mettra en place de nouvelles scènes en fonction de ce que vos personnages feront. N'hésitez pas à lui suggérer des idées de scènes, surtout si vous pensez qu'elles peuvent faire avancer l'histoire ou secouer le *statu quo*. Le MJ garde cependant le dernier mot lorsqu'il s'agit d'où et comment chaque nouvelle scène débutera.

Lorsque votre personnage tente quelque chose dont l'issue est incertaine, par exemple convaincre quelqu'un ou se battre, il est temps de constituer une poignée de dés et de la lancer.

### *Lancer les dés*

Il existe deux types de lancers de dés : les **défis** et les **conflits**. Un défi se produit lorsque votre personnage tente d'accomplir quelque chose et qu'il est opposé à un personnage non-joueur, lorsqu'il affronte un danger extérieur ou n'importe quoi d'autre qui soit contrôlé par le MJ. Un conflit se produit lorsque votre personnage s'oppose au personnage d'un autre joueur.





## Défis

Votre poignée de dés commence toujours avec un dé, quel que soit le jet. Ajoutez-y un dé supplémentaire si votre personnage est bien préparé, et un autre s'il possède une compétence ou un pouvoir surnaturel applicable à la situation. Vous pourrez ensuite ajouter davantage de dés à cette poignée, comme détaillé dans la section suivante. Le MJ a le dernier mot en ce qui concerne le nombre de dés qui constituent votre poignée.

Le MJ détermine quel Trait de votre personnage est le plus applicable à la situation.

Lancez les dés. Chaque dé affichant un résultat **inférieur ou égal** au Trait choisi par le MJ est un **succès**. Comptez vos succès et consultez le tableau suivant pour connaître le résultat de l'action.

| Succès    | Résultat  |
|-----------|---|
| 0         | Votre personnage n'obtient pas ce qu'il souhaitait, et le MJ décrit comment la situation s'empire.    |
| 1         | Votre personnage obtient ce qu'il souhaitait, mais le MJ indique un coût à payer ou une complication. |
| 2         | Votre personnage obtient ce qu'il souhaitait.   |
| 3 ou plus | Votre personnage obtient ce qu'il souhaitait, et le MJ indique un avantage supplémentaire obtenu.     |





## *Conflits*

Les conflits fonctionnent comme les défis, avec quelques nuances. Vous et votre adversaire constituez et lancez une poignée de dés. Celui qui obtient le plus de succès obtient ce qu'il souhaitait, en suivant le tableau plus haut.

Si vous obtenez un seul succès, le joueur adversaire décide du coût ou de la complication qui s'applique.

### *Obtenir plus de dés*

Naturellement, vous voudrez toujours lancer le plus de dés possible, afin de donner à votre personnage les meilleures chances de succès. Comme décrit plus haut, vous lancerez toujours au moins 1 dé et jusqu'à 3, mais il existe d'autres moyens d'en obtenir encore plus.

### Désirs

Si votre jet de dés est en rapport direct avec la poursuite du Désir de votre personnage, ou si votre personnage se trouve dans une situation où l'objet de votre Désir est en jeu, vous pouvez décider de lancer un dé supplémentaire. Lorsque vous le faites, chaque 6 obtenu sur l'ensemble de votre jet ajoute un coût ou une complication supplémentaire à votre réussite. Lors d'un défi, cette complication est déterminée par le MJ. Dans un conflit, c'est le joueur adverse qui s'en occupe.





## Aider

Si votre personnage tente de venir en aide à un autre personnage qui a confiance en lui, lancez un dé supplémentaire.<sup>1</sup>

## Sacrifice

Si votre personnage risque un préjudice permanent (exclusion ou renvoi, blessures, humiliation) alors qu'il agit pour défendre, protéger ou aider un autre personnage, lancez deux dés supplémentaires. Si votre personnage est en danger de mort, lancez trois dés supplémentaires. Cependant, si vous obtenez un ou plusieurs 6, le risque se réalise et votre personnage en souffrira.

Si votre personnage meurt, vous pouvez en créer un autre.


Bien entendu, nous sommes dans un jeu avec beaucoup d'événements surnaturels et étranges, votre personnage peut éventuellement revenir de la mort. Éventuellement.

## Se servir de la Confiance

Si votre personnage demande de l'aide à un autre personnage qui a confiance en lui, et que ce personnage refuse d'aider, votre personnage peut **se servir** de lui. Par exemple, un vampire peut avoir besoin du sang d'un autre personnage pour combattre un démon, ou un étudiant en difficulté peut vouloir qu'un camarade lui donne les réponses lors d'un examen.

---

<sup>1</sup> Variante maison du traducteur: Pour éviter de faire jeter les dés à tous les personnages participants, désignez un « maître d'œuvre » chargé de réaliser l'action et donnez-lui 1 dé par personnage-joueur l'assistant dans sa tâche.



Lorsque vous vous servez de la confiance d'un personnage, ajoutez un dé à votre poignée. Votre personnage peut se servir de la confiance que lui porte son adversaire dans le conflit présent. Lorsqu'il fait cela, il se sert d'un levier émotionnel pour arriver à ses fins.

Si vous n'obtenez aucun succès, votre personnage n'obtient pas l'aide qu'il demandait et il échoue dans sa tâche ; il est probablement temps de bouder. Si vous obtenez 1 succès, votre personnage n'a pas obtenu l'aide demandée mais il a quand même réussi. Avec 2 succès ou plus, votre personnage a obtenu de l'aide et réussi son entreprise.

Vous ne pouvez recourir à cette possibilité qu'une fois par scène. Comme mentionné précédemment, vous pouvez changer la confiance que votre personnage porte aux autres à la fin de chaque scène où votre personnage était présent.

### Ovation

Lorsqu'un autre personnage agit de manière particulièrement dramatique, intelligente ou hilarante, vous pouvez donner à son joueur un dé d'**Ovation**. Ces dés peuvent être ajoutés à n'importe quel jet.

### *Conséquences*

Les jets de dés ainsi que les actions des autres joueurs doivent toujours avoir des conséquences et faire évoluer l'histoire. Si un jet échoue, cela ne signifie jamais que « rien ne se passe », mais toujours que « les choses empirent ». Si le jet est une réussite, le personnage obtient quelque chose de significatif, qui fera avancer l'histoire de la partie – ou leur histoire personnelle.



## Inspiration

J'ai écrit ce jeu après avoir passé des années de ma vie à écrire des histoires de monstres dysfonctionnels, et parce que je les aime à en mourir. La plupart de mes écrits sont cependant sombres et sanglants. La web-série [Carmilla](#) m'a inspirée pour écrire quelque chose de plus léger, mais tout aussi chargé émotionnellement.

Le système de jeu doit beaucoup à *Smallville* ainsi qu'à [Lasers and Feelings](#), deux jeux que j'admire énormément.

Merci pour votre lecture, j'espère que le jeu vous plaira.

Rose Bailey  
Washington, DC  
2015

[www.fantasyheartbreaker.com](http://www.fantasyheartbreaker.com)

Traduit de l'anglais par *Julien "Selpoivre" Rothwiller* en 2016.  
Relectures et corrections par *Isabelle-Sophie Bergnes*.



[gobzink.shamzam.net](http://gobzink.shamzam.net)

