

# DHAUTS & DBAS

## LE JEU DES HÉROS QUI VIVENT DES HAUTS ET DES BAS !

*D hauts & D bas* est un micro-système de jeu de rôles générique permettant de jouer sur le pouce, sans papier ni crayon, des parties pleines de rebondissements ! Il suffit juste d'un D10 par joueur !



## MENACES

Le MJ peut créer une **Menace** à laquelle il attribue le score de son choix. Il peut s'agir d'une horde d'ennemis à repousser, d'un adversaire redoutable, d'une bombe à désamorcer, etc.

## UNIVERS

Le Maître du Jeu (MJ) présente sommairement aux joueurs l'univers dans lequel se déroulera la partie. Fantasy, science-fiction, contemporain-fantastique, post-apo, néo-rétro-steam-pulp, n'importe quoi ! Le MJ peut également donner aux joueurs des pistes quant aux types de héros qu'ils pourront incarner.



## RÈGLES

À chaque fois qu'un joueur tente une action risquée ou susceptible d'échouer, il lance son D. Il compare alors le résultat au précédent score de son D. Si ce résultat est :

- ◆ **Supérieur** : c'est une **Réussite** ! Il réussit son action et la Menace que les joueurs affrontent baisse de 1 point !
- ◆ **Égal** : le héros subit une **Complication** ! Il peut s'agir d'un contretemps ou d'un événement venant contrarier ses plans. Le joueur peut alors persévérer en relançant son D ou bien abandonner l'action.
- ◆ **Inférieur** : c'est un **Échec** ! L'action est râtée. Dommage, mais la prochaine sera plus simple !
- ◆ Un **10** est une **Réussite Critique** ! L'action est réussie avec brio et le personnage gagne un **Coup de pouce** (un événement positif qui advient à cet instant). Le joueur replace ensuite son D sur 1.
- ◆ Un **1** est un **Échec Critique** ! L'action échoue lamentablement et le personnage subit une Complication.

Un 10 est **TOUJOURS**  
une Réussite !  
Un 1 est **TOUJOURS**  
un Échec !

Chaque fois qu'une action est terminée, qu'elle soit une Réussite ou un Échec, **le joueur garde son D sur son dernier résultat** ! Mécaniquement, tous les joueurs alterneront entre des D hauts et des D bas durant toute la partie. Et là, bim ! Le titre du jeu fait sens ! C'est tout de même bien pensé cette histoire.

Aussi, si un joueur a supposément plus de chance de réussir une action (par son occupation ou son trait, ou s'il a un avantage quelconque à cet instant), il peut relancer son D si le résultat ne lui convient pas. S'il le fait, il sera obligé de garder le dernier résultat, évidemment.

Ah oui, les héros n'ont pas de points de vie ou quoi que ce soit dans le genre. Et ils ne meurent jamais. Pourquoi ? Mais parce que ce sont des héros pardi !



Pour déterminer l'**Initiative** (l'ordre dans lequel les joueurs agissent), il suffit de regarder le D de chacun avant d'affronter la Menace. Les joueurs agissent du plus gros score au plus petit. En cas d'égalité, ils se débrouillent entre eux pour choisir !

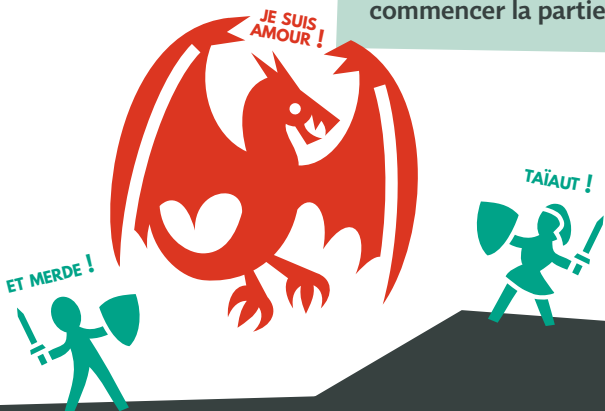
Chaque fois qu'un joueur obtient une Réussite en affrontant la Menace, alors le score de la Menace baisse de 1. **Une fois la Menace à 0, elle est vaincue !**

Tant que la Menace n'est pas vaincue, elle résiste et le MJ décrit comment (les ennemis ont finalement des renforts, l'adversaire se relève encore, la bombe se met à faire un bruit inquiétant, etc.).

## HÉROS

Chaque joueur nomme et décrit oralement son héros au MJ. Idéalement avec une occupation et un trait. Par exemple : guerrier fûté, assassin revanchard, mercenaire pilote, détective sportif, etc. Le MJ juge ensuite si tous les héros sont en phase avec l'univers dans lequel se déroule la partie, et zou !

Enfin, chaque joueur place son D sur le chiffre 1 pour commencer la partie !



## OBJECTIFS

Sur le même principe que les Menaces, le MJ peut également créer des **Objectifs** à atteindre. Par exemple : infiltrer un bâtiment, retrouver un suspect, etc.

Voilà, c'est tout !

Un jeu de Quentin Saint-Georges

Illustrations : game-icons.net

Ce jeu est distribué sous licence CC BY 4.0 ! Hackez-le !

UN RÔLISTE  
EN PEIGNOIR



unrolisteenpeignoir.com

@unrolisteenpeignoir

@RolisteePeignoir