

---

# Opéra

un semi-réel des Harmonies

Fabien Niñoles

Copyright © 2001-2002 Fabien Niñoles

Vous pouvez copier, redistribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU, Version 1.1 ou toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation avec les précision de la Licence Harmonique, Version 0.1 ou toute autre version ultérieure publiée par Fabien Niñoles ; Le texte ne contient que des Accords, avec aucune Section Invariante, avec aucun Chant, avec aucune Symphonie, avec aucun Texte de Première de Couverture, et avec aucun Texte de Quatrième de Couverture. Le texte des licences est inclus avec le code source du texte et peut aussi se trouver sur le site des Harmonies [<http://harmonies.tzone.org>].

Version 0.1 :

Historique des versions  
2002-07-12

## Résumé

Les Harmonies constitue un ensemble de règles de base sur lesquelles peuvent se construire différents jeux de rôle et différents univers de jeux. Les Harmonies se veut le plus petit dénominateur commun de ces jeux, permettant ainsi d'échanger aisément scénarios, personnages et univers entre eux. Il utilise quelques règles simples à retenir mais permettant un maximum de liberté tant pour les Meneur du Jeu que pour les joueurs, tout en tentant de conserver l'équilibre du jeu. Les Harmonies, toutefois, ne constitue pas un jeu de rôle complet en lui-même.

Opéra constitue les premières règles de semi-réel basées sur les Harmonies. Il ajustent les règles des Harmonies aux besoins des semi-réels et y ajoute les règles nécessaires au fonctionnement d'une partie de semi-réel. Il représente un bon exemple de ce qu'on peut faire des Harmonies.

## Table des matières

Les Acteurs .....	1
Caractéristiques .....	2
Métiers, Hobbies, Talents et compétences .....	2
L'Action .....	2
Test .....	2
Confrontation .....	3
Combat .....	3
Agonie .....	3
Guérison .....	3
Armes et armures: .....	3

Opéra est un jeu orienté semi-réel (aussi nommé GN). Il se veut simple et rapide mais permet aussi un peu plus de flexibilité pour le jeu de rôle. Opéra est distribuée sous la Licence Harmonique v.1.1 ou supérieure.

## Les Acteurs

## Caractéristiques

Les caractéristiques vont de -10 à +10 généralement, 0 étant la moyenne. Elles sont au nombre de 4: Force, Agilité, Intuition et Intelligence. La grande majorité des humains se situent entre -5 et +5.

## Métiers, Hobbies, Talents et compétences

Les compétences sont des domaines simples qui permet de savoir ce que le joueur sait faire. Les métiers, hobbies et talents représentent les compétences de départ du personnage. Un métier correspond à l'idée de ce que l'on peut se faire d'un métier (forgeron, garde, princesse) et comprend habituellement un jeu de 4 à 8 compétences. C'est ce que le personnage exerce la plupart du temps. Un hobby correspond à une activité moins ambitieuse que le personnage exerce en raison de moins d'une vingtaine d'heures par semaine (plutôt 10h en fait). Il regroupe habituellement de 2 à 4 compétences). Un talent est simplement une compétence que le personnage a appris mais qu'il pratique qu'à l'occasion. Un personnage commence habituellement avec 1 métier, 2 hobbies et 4 talents.

## L'Action

### Test

La plupart du temps, pour exercer une compétence il suffit de la posséder. Le forgeron qui possède armurerie pourra toujours réparer une armure de fer si on lui donne le temps et les matériaux nécessaire. Dans certaines circonstances plus difficiles, il se pourrait qu'un test lui soit demandé. Le test se déroule à l'aide d'un chifoumi (roche-papier-ciseaux) un peu spécial:

1. Le narrateur indique la caractéristique testée. C'est la valeur de départ.
2. Le joueur fait un test de chifoumi avec le narrateur:
  - a. Si c'est égal, le jet s'arrête là, et la valeur de départ est la valeur finale.
  - b. Si le joueur gagne, il prend 4 points et continue à jouer. Tant qu'il gagnera, il recevra 4 points supplémentaires et pourra continuer à jouer. Sinon, le jet s'arrête là et, s'il a perdu, 2 points lui sont soustraits sur cette dernière valeur.
  - c. Si le joueur perd, il perd 4 points et continue à jouer. Tant que le joueur continue à perdre, il perdra de nouveau 4 points et continuera à jouer. Autrement, le jeu se termine. S'il a gagné la dernière manche, il peut retirer 2 points à ceux qu'il a perdu.
3. À la fin du match, on compare la valeur finale avec une difficulté choisie par le narrateur. Si cette valeur finale est supérieure à la difficulté, c'est gagné. Si la valeur finale est inférieure à la difficulté, c'est perdu. En cas d'égalité, c'est le résultat de la dernière manche qui compte. Si cette dernière est une égalité aussi, ce sera au Narrateur d'en décider l'issue. On parle alors d'égalité complète.

### Exemple 1. Test simple

Un personnage fait un test d'Intuition qu'il a à +3. Il perd une première fois et tombe à -1. Il continue à jouer et tombe -5. Il continue à nouveau et gagne cette fois et doit donc s'arrêter avec une valeur finale de -3. Le narrateur lui annonce que la difficulté est de -3, c'est une égalité mais comme le personnage a gagné sa dernière manche, il réussit son test.

## Confrontation

La confrontation est un test entre 2 personnages. Un personnage tient alors le rôle et l'autre celui du défenseur. Seul l'attaquant compte les points et, à la fin, sa valeur finale sera comparé à la valeur de la caractéristique du défenseur.

## Combat

Il est parfois plus intéressant de faire le combat en action véritable plutôt qu'avec des chiffres. Les combats dans Opéra sont très simples<sup>1</sup>:

- Si un membre (bras ou jambe) est touché, ce membre devient immédiatement inopérant et le joueur ne pourra plus s'en servir pour tenir quelque chose, se protéger ou se soutenir.
- Si le torse est touché, le personnage tombe immédiatement à l'agonie (à terre et évanoui).
- Les coups à la tête, au cou ou dans les parties sont *interdits*. De la même façon, les coups de bas en haut ou de haut en bas ne sont pas permis non plus et simplement ignorés.

## Agonie

L'agonie annonce la mort lente du personnage. Si dans les 3 minutes qui viennent, le personnage n'a pas été secouru, le personnage meurt.

## Guérison

Un personnage à l'agonie voit son décompte s'arrêter dès qu'un personnage ayant la compétence Premiers Soins peut lui venir en aide. Une personne qui a Premiers Soins ne peut soigner qu'un personnage à la fois, mais peut le faire même s'il a un membre de blessé, pourvu qu'un bras soit au moins opérant. Si jamais le soigneur doit s'éloigner ou s'occuper de quelqu'un d'autre, le décompte de l'agonisant reprend.

L'agonie peut-être soignée définitivement par un personnage ayant Soins Majeurs. Cette personne doit avoir au moins ses deux bras valides ainsi que les outils nécessaires, et la victime ne doit pas bouger. Les soins durent 3 minutes pendant lesquelles le soigneur ne peut faire rien d'autre excepté donner les Soins Majeurs à un seul autre patient. Le fait d'apporter les Soins Majeurs à un patient permet aussi d'interrompre le décompte de l'agonie. Toutefois, si les soins sont interrompus avant la fin du 3 minutes, le décompte reprend là où il était rendu et le soigneur doit tout recommencer depuis le début.

Pour récupérer un membre blessé, il faut un personnage ayant la compétence Chirurgie, les outils nécessaires, une victime immobile et sortie de son agonie. Le chirurgien ne doit rien faire d'autre durant 3 minutes et toute interruption annule complètement l'effet. Au bout de 3 minutes toutefois, le membre soigné est complètement remis et réutilisable.

## Armes et armures:

Pour utiliser une arme, y compris un bouclier, il faut avoir les compétences pour et la force nécessaire. Normalement, tous les personnages possèdent au moins la compétence Couteau, Épée courte et Petit bouclier, et sont capable de porter ses armes pourvu qu'elles soient faites à leurs tailles.

Les armures octroient des coups gratuits. Le joueur doit ignorer les premiers X (ou X est déterminé par

---

<sup>1</sup>Les règles de combat, d'agonie et de guérison sont directement inspirées du WARGS [<http://wargs.free.fr>]. Se référer à cet excellent jeu pour des règles plus précises.

l'armure) premiers coups portés sur lui qui auraient normalement du le blesser, et ce, peu importe l'endroit où ils ont été portés. Ces coups gratuits sont définitivement perdus jusqu'à temps que le personnage puissent faire réparer son armure. Il faut aussi un minimum de force pour porter les armures de métal, et certaines armures entraînent même une perte de force et/ou d'agilité si portées sans la compétence requise.