

Livre de règles

Insta-Role®



Insta-Role®

V.1.19 - Eric Hanuise ©2016-2025

Insta-Role® est une marque déposée de Flatlined SRL, tous droits réservés.

Avertissement : Des outils d'intelligence artificielle ont été utilisés durant la conception de ce produit.

Table des matières

Présentation.....	4
Matériel.....	5
Mise en place.....	6
Les personnages.....	7
Le système de jeu.....	11
Tests obstacles et épreuves.....	11
Tests simples.....	11
Obstacles passifs.....	12
Obstacles actifs et adversaires.....	14
Combats.....	15
Echelle de résultats.....	16
Compétences et bonus.....	17
La fatigue, les blessures et la mort.....	19
Les jetons destin - partage de l'autorité narrative.....	20
Le rôle du référent règles.....	24
Le rôle du Conteur.....	24
La gestion du temps.....	25
Gestion des sessions.....	26
Les Univers.....	28
Fiche Univers.....	28
Fiche Organisation.....	30
Fiche mise en situation.....	30
Fiches scénario.....	31
Autres fiches.....	31
Fiche de personnage.....	32
Aide de jeu.....	33

Présentation

Un jeu de rôles sans préparation: ajoutez juste des joueurs.

Insta-Role® est un jeu de rôles 'sans préparation' qui permet à un maître de jeu (le Conteur) expérimenté de mener une session de jeu de rôles sans aucune préparation préalable. La durée est fixée avant de commencer la session, de manière à permettre une pratique toujours adaptée aux joueurs présents, et à offrir aux joueurs un challenge en temps limité.

Insta-Role® est un jeu de rôle 'traditionnel' en ce sens qu'un Conteur y fait vivre un scénario pré-écrit à un groupe de Personnages gérés par des joueurs, en s'appuyant sur des règles de simulation pour résoudre les obstacles et oppositions rencontrés par les Personnages durant la partie. Il intègre aussi des éléments plus modernes, comme le partage de l'autorité narrative.

Insta-Role® s'inscrit dans des univers issus de la pop culture dans lesquels les joueurs peuvent se projeter immédiatement. Les micro-scénarios, indépendants et librement combinables, permettent de moduler la durée des parties en fonction des disponibilités des joueurs.

Le Conteur ou un des joueurs sera le référent règles. Il doit avoir lu et intégré les règles avant de lancer une partie. Les autres joueurs pour leur part ne doivent pas nécessairement connaître les règles: le référent règles peut leur expliquer le minimum avant de démarrer et élaborer en cours de partie, en introduisant les règles dans le contexte quand elles deviennent nécessaires. Aucune autre préparation n'est requise: une fois les règles intégrées, le Conteur peut lancer une partie immédiatement!

NB: Insta-Role® n'a pas vocation d'être un jeu d'initiation, mais un Conteur expérimenté pourra sans problème l'utiliser pour initier des joueurs novices à la pratique du jeu de rôles.

Nombre de joueurs et durée des parties

Insta-Role® est conçu pour un Conteur et de 2 à 5 joueurs. Il est possible de jouer en tête à tête ou à plus de 6, mais cela rend la tâche du Conteur plus complexe et demande un peu plus d'expérience.

Insta-Role® est spécifiquement prévu pour des parties improvisées et rapides: Le respect de la durée convenue est un aspect très important du jeu. Les scénarios sont conçus spécifiquement pour fonctionner en temps

limité. Si vous recherchez des parties ouvertes sans limite de temps, il existe quantité d'autres jeux de rôles sur le marché qui rencontrent mieux ce besoin

Il est naturellement possible d'enchaîner plusieurs parties en mode 'campagne' en gardant les mêmes Personnages et le même univers de partie en partie.

Public cible

Insta-Role® est conçu pour des rôlistes expérimentés qui manquent d'occasions de pratiquer le jeu de rôle.

Insta-Role® s'adressant à des Conteurs expérimentés, une introduction au jeu de rôle n'est pas prévue dans ce livret de règles. Il en va de même pour tout ce qui concerne la sécurité émotionnelle et des éventuels thèmes délicats abordés en jeu: nous partons du principe que ce jeu s'adresse à des joueurs expérimentés qui maîtrisent déjà ces points. Chaque groupe de joueurs est invité à adapter le jeu à ses besoins et à sa pratique.

But du jeu

Pour rappel, il n'y a pas vraiment de gagnants ou de perdants dans un jeu de rôle. Le vrai but du jeu est de passer un bon moment et de construire tous ensemble une histoire intéressante et cohérente, dont on se souviendra. A ce titre, il est d'ailleurs possible d'échouer lamentablement à un scénario, mais que la partie soit une franche réussite en termes de plaisir de jeu et de souvenirs mémorables.

Chaque partie est en quelque sorte l'équivalent d'écrire un film ou un roman ensemble, et jouer une campagne peut très bien être comparé à l'écriture d'une saison de série télévisée.

Matériel

Insta-Role® est constitué du présent livret de règles, ainsi que d'une série d'univers, qui sont disponibles individuellement.

Ce livret contient toutes les informations nécessaires pour organiser une partie dans un des univers, ainsi que des fiches 'Personnage' et 'aide de jeu' (n'hésitez pas à les photocopier!)

Les livrets univers, disponibles séparément, contiennent chacun la description complète d'un univers, avec une série de Personnages et lieux importants, des Organisations auxquelles les Personnages peuvent

appartenir, diverses aides de jeu, et surtout un grand nombre de scénarios courts pour jouer dans cet univers.

Matériel additionnel (non fourni)

Vous aurez besoin de quelques accessoires en plus du livre de règles et de l'univers choisi, dont vous disposez probablement déjà :

- Des jetons 'Destin' et 'Blessure' utilisés pour garder trace des éléments variables (Utilisez ce que vous avez sous la main: jetons de poker, pièces de monnaie, allumettes, haricots, cubes en bois, ...) Au pire, vous pouvez noter et tenir le compte sur un bout de papier.
- Un dé à dix faces (d10). Si vous n'avez pas de d10 sous la main, vous pouvez utiliser le chiffre des secondes sur une horloge digitale, ou le dernier chiffre du N° de page d'un livre ouvert au hasard, ou tout autre système de génération aléatoire 1-10 que le Conteur et les joueurs acceptent.
- Quelques feuilles vierges et de quoi écrire pour chaque joueur
- Quelques copies des fiches de Personnage et aides de jeu pour les joueurs

Mise en place

Un des joueurs est le 'Conteur' et sera le narrateur pour la partie. Le Conteur doit avoir l'expérience de la maîtrise d'une partie de jeu de rôles, et être capable d'improviser un peu. **Le conteur et le référent règles doivent avoir lu et assimilé les règles du jeu avant la partie.** Le conteur est aussi responsable de la gestion du temps de jeu. (Rassurez-vous, cela s'acquiert vite avec la pratique. Dans le doute, lancez-vous!)

1° Le conteur et les joueurs commencent par fixer ensemble la durée de la partie. (Voir 'gestion du temps' dans le rôle du Conteur.) 2h est recommandé pour les premières parties.

2° Le Conteur lit ensuite à tous la présentation de l'univers joué, et la description de l'organisation dont seront membres tous leurs Personnages. (Chaque groupe de Personnages est lié à une seule organisation.)

3° Il invite ensuite les joueurs à créer puis à présenter leurs Personnages, pour constituer le groupe.

4° Il met enfin les Personnages en situation et lance le ou les scénarios.

Toute cette mise en place doit durer moins de 15 minutes!

Certains univers peuvent introduire des règles spécifiques qui complètent ou remplacent les règles normales, comme par exemple des règles de gestion de la folie dans un univers "horreur gothique". Le conteur veillera à leur application.

Les Personnages

Les Personnages disposent de trois caractéristiques: **Physique**, **Intellect**, **Technique et Intuition**, qui peuvent aller de 1 à 10.

Physique (P) représente la force physique du Personnage, ses muscles et son agilité. Physique représente aussi sa capacité à résister aux dégâts (points de vie).

Intellect (I) représente son intelligence, ses connaissances et son esprit d'à propos.

Technique et Intuition (TI) représente son intuition, la magie dans les univers où elle existe, et/ou la technologie (qui s'apparente à de la magie pour les profanes) dans les univers où elle existe.

Un humain 'normal' aurait P5, I5, TI5. Des niveaux au-delà de 7 correspondent à des êtres surhumains et ne sont à priori pas acceptables pour des Personnages joueurs.

Répartition des caractéristiques et jetons Destin

- Chaque joueur répartit 15 points entre les caractéristiques de son Personnage, avec un minimum de 2 et un maximum de 7. Elles ne pourront normalement pas dépasser ces niveaux de départ.
- Le joueur note cette répartition de référence sur sa fiche de Personnage.
- Les joueurs commencent chaque session avec un pool de 2 Jetons Destin par joueur participant à la session. (6 jetons pour 3 joueurs.)
- Le Conteur commence pour sa part avec 1 Jeton Destin par joueur participant à la session.

Les joueurs et le Conteur pourront utiliser ces Jetons Destin pour influencer le cours narratif de la session (voir plus bas).

Les jetons non utilisés ne sont pas conservés de session en session! Les jetons circulent en circuit fermé entre le Conteur et les joueurs durant la session.

Description et but dans la vie

Chaque joueur décrit brièvement son Personnage au groupe, son ou ses buts dans la vie. Ceci permet de construire le référentiel commun dans lequel va se jouer la partie, et d'avoir une idée claire et commune du groupe de Personnages joués.

Le Conteur et le groupe valident ensemble les Personnages, de manière à ce que tout le monde soit en accord sur le groupe: Les 'cavaliers seuls' et Personnages nécessitant de nombreux apartés ne sont pas adaptés à ce système de jeu conçu pour des parties courtes et fluides. Il faut si nécessaire faire quelques concessions pour que tout le monde à table puisse passer un bon moment. Le Conteur tranchera en cas de désaccord.

Organisation

Dans chaque univers, les Personnages appartiennent à une même organisation, ce qui fournit un moteur scénaristique et assure la cohésion du groupe même si les Personnages sont très différents.

Les joueurs et le Conteur décident ensuite ensemble des circonstances qui ont réuni les Personnages, dans le contexte de l'organisation à laquelle ils appartiennent. Ceci aidera le Conteur à construire un monde cohérent pour ce groupe.



Exemple

Un groupe composé d'un médecin, d'un pompier, d'une écolière et d'un retraité. Ils s'intéressent tous de près à l'occultisme et se sont connus à la librairie locale, ou ils consultaient régulièrement les mêmes ouvrages.

Ils appartiennent tous à la même organisation, le cercle Crowley (branche Ardéchoise), qui réunit les amateurs d'occultisme à travers le monde.

Matériel et équipement des Personnages

Le Conteur créera librement en cours de jeu le matériel et l'équipement disponibles pour les Personnages, l'argent utilisé, etc. Nous vous recommandons d'utiliser des feuilles volantes ou des fiches cartonnées pour matérialiser cet équipement et sa description. Seuls les objets les plus importants sont concernés, il n'est pas question de créer des inventaires détaillés. Le système se veut léger et non-simulationniste, pour mettre l'accent sur le rôle plus que sur des listes interminables d'équipements ou de compétences.

Les armes, explosifs, véhicules, objets magiques et autres super-ordinateurs ou trucs balaises sont naturellement toujours soumis à l'approbation préalable du Conteur en début de session.

Quand un objet important est mis en jeu, le Conteur décrira ses effets exacts aux joueurs, si du moins il les connaissent.

Exemple 1: information ouverte

Vous trouvez une potion de soin. Vous savez pour en avoir souvent utilisé qu'elle est à usage unique, et que la boire vous permet de revenir immédiatement à votre maximum en 'physique'.



Exemple 2: information fermée

Vous trouvez une puce de données pour decker. Vous n'avez aucune idée des programmes qu'elle contient, mais vous savez que des virus peuvent parfois se trouver sur ces puces. (Le Conteur sait exactement quels programmes et protections se trouvent sur la carte, mais les Personnages devront le découvrir en jeu.)



Le système de jeu

Tests, obstacles et épreuves

Le système de jeu se base sur des tests. Un test implique toujours une caractéristique et un jet de dé, et peut inclure un modificateur (appelé facteur de difficulté, ou modificateur).

Tests simples

Lors de la partie, le Conteur pourra demander aux joueurs d'effectuer des tests simples. Ces tests sont utilisés pour vérifier que le Personnage réussit une action suffisamment complexe pour nécessiter un test, ou qu'il réussit à surmonter un obstacle passif.

Pour effectuer un test simple le Conteur indique la caractéristique à utiliser, et fixe un seuil de réussite.

Exemples de seuils de réussite :

Action automatique : pas de test nécessaire.

Action facile : 10+

Action moyenne : 15+

Action difficile : 17+

Action impossible : 20+

Ces seuils sont juste fournis à titre d'exemples, le Conteur fixe librement les seuils en fonction des tests et des capacités des Personnages. Il ne communique pas le seuil aux joueurs, il leur indique uniquement s'il s'agit d'un test facile, moyen, ou difficile. Si le Conteur ajoute des modificateurs pour des choses dont les Personnages ne peuvent pas avoir conscience, il le fait secrètement.

Le Joueur lance $[1d10 + \text{caractéristique}]$ et doit obtenir pour réussir un résultat supérieur ou égal au seuil. Un résultat de 1 sur le d10 est toujours un échec et est appelé 'Échec critique'.

Le Conteur déterminera les conséquences de l'échec critique à sa meilleure convenance. Un tel échec devrait avoir des conséquences spectaculaires, sans toutefois amener à un échec irrémédiable du scénario.

Obstacles Passifs

Les Personnages des joueurs peuvent être confrontés à des **obstacles passifs** durant leurs aventures. Par exemple une porte bloquée, ou un mur à escalader. Ces obstacles se résolvent de manière générale par un test simple.

Le Conteur mettra en scène l'obstacle pour les joueurs, et leur indiquera la caractéristique à utiliser et le seuil pour le surmonter. Certains obstacles peuvent être surmontés collectivement et d'autres doivent être surmontés individuellement, à la discrétion du Conteur.

Si le Conteur le permet, les joueurs dont les Personnages sont impliqués peuvent déclarer qu'il mettent leurs caractéristiques en commun pour agir de concert. On fait alors un seul test, en utilisant la caractéristique la plus élevée des Personnages du groupe comme base, avec un +1 par participant. Si le Conteur estime que l'action entreprise ne se prête pas à une action conjointe, il refusera cette coopération et exigera un test individuel.

Un Conteur expérimenté pourra aussi décider de laisser la liberté aux joueurs de proposer des manières alternatives de surmonter l'obstacle, et désigner une caractéristique et un seuil alternatifs. Il peut même décider d'un coût autre, tel que des Jetons Destin ou une perte de réputation, en fonction de la situation.



Exemple 1:

Les Personnages recherchent une formule ancienne établie par un alchimiste de renom. Ils mettent la main sur un livre écrit par un de ses

disciples, qui pourrait receler la précieuse formule. Le livre est rédigé dans un code ésotérique, et parsemé d'illustrations incompréhensibles. Il s'agit d'un code, que les Personnages vont tenter de déchiffrer.

Le Conteur leur indique que ce code est un obstacle à résoudre collectivement, avec un seuil de 15, en utilisant la caractéristique Intellect et/ou Technique et Intuition.

Les joueurs se concertent et se rappellent que leurs Personnages ont rencontré précédemment un expert qui pourrait être capable de déchiffrer ce code. Ils demandent au Conteur de faire appel à l'expert plutôt que de tenter de décoder eux-mêmes le livre. Le Conteur évalue la situation et leur indique que l'expert acceptera de décoder l'ouvrage contre un paiement de 100 pièces d'or. Les Personnages des joueurs disposent des 100 pièces d'or et décident de payer l'expert pour surmonter cet obstacle.



Exemple 2:

Un Personnage est enfermé dans le sas d'un vaisseau spatial. Les Personnages décident de tenter de modifier le circuit de contrôle du sas pour le libérer. Le Conteur leur indique qu'il s'agit d'un obstacle qui ne peut être résolu que par un seul Personnage, moyennant un test en Technique et Intuition avec un seuil de difficulté de 12. Un des joueurs dont le Personnage a une caractéristique Technique et Intuition de 5, obtient un 7 sur le dé ($5+7=12$), et libère ainsi le captif de justesse.

Exemple 3:

Les Personnages sont au pied d'un dojo, qu'ils décident d'escalader. Le

Conteur leur indique qu'il s'agit d'un obstacle assez facile qu'ils doivent résoudre individuellement, avec un seuil de 12 en Physique. Les Personnages proposent de s'entraider en se faisant la courte échelle, et en utilisant les premiers Personnages à avoir escaladé pour tirer les autres vers le haut du mur. Le Conteur leur accorde une réduction du seuil à 10 pour tenir compte de leur entraide.



Obstacles actifs et adversaires : tests en opposition

Les Personnages des joueurs peuvent être confrontés à des **adversaires** ou à des **obstacles actifs** durant leurs aventures. Par exemple un ennemi décidé à leur bloquer le passage, une intelligence artificielle dont les buts ne sont pas alignés à ceux des joueurs, ou même le Personnage d'un autre joueur s'opposant à ses actions.

Lorsqu'il est nécessaire de résoudre un test en opposition, le Conteur indique la caractéristique à utiliser pour cette épreuve. On procède alors à un test en opposition entre le ou les Personnages impliqués et le Conteur (ou entre les Personnages en opposition).

Les joueurs opposés additionnent la caractéristique et les modificateurs à utiliser, et 1d10. Le Conteur joue les obstacles actifs ou les ennemis de la même manière. Le total le plus élevé l'emporte.

Le gagnant indique au Conteur la manière dont il souhaite que l'action soit résolue, et le Conteur la reprend dans le fil de l'histoire en cours en tenant compte du scénario et de l'univers. En cas d'égalité, personne ne l'emporte clairement et le Conteur décrit le résultat de l'action tentée,

avec un résultat mitigé.

Combats

Ce système de tests en opposition est utilisé notamment pour tous les combats.

Chaque combat est résolu par un seul test pour le groupe. Gardez à l'esprit qu'il s'agit d'un système de jeu ou la narration et l'histoire sont bien plus importants que la simulation et les détails tactiques.

le Conteur décrit la situation précisément aux joueurs, qui décrivent ensuite chacun à leur tour la manière dont leur Personnage va aborder le combat. Le Conteur détermine ensuite les seuils et modificateurs, et le combat est résolu en un seul test. Le Conteur interprète le résultat et le décrit aux joueurs.



Exemple 1:

Un ours attaque le groupe de Personnages des joueurs.

Le Conteur leur indique qu'il s'agit d'une opposition à résoudre avec la caractéristique Physique. Il a une base de Physique 4 pour l'Ours.

Un des Personnages est magicien, il n'a que 3 en physique mais il dispose d'un sort lui permettant de dépenser un Jeton Destin pour ajouter durant 20 minutes 7 à sa caractéristique Physique, pour un total de 10.

Le magicien s'interpose devant l'animal et remporte l'opposition avec un jet de 6 sur le d10 pour un total de 16, contre un jet de 6 pour le Conteur pour un total de 10.

Le Conteur reçoit le jeton dépensé par le magicien pour lancer le sort.

Exemple 2:

Le groupe de Personnages des joueurs a trouvé une ancienne statue couverte de runes étranges, qui brille d'une légère aura pourpre. Certains des Personnages veulent détruire la statue qui leur paraît maléfique, et d'autres veulent la laisser intacte, estimant qu'il serait dangereux de la détruire.

La discussion dure un moment, et le Conteur tranche en leur indiquant qu'ils devront résoudre cette décision comme une épreuve de type intellect entre eux, puisqu'il s'agit d'un débat. Les joueurs forment deux groupes opposés, et finalement les partisans de détruire la statue l'emportent.

Les Personnages détruisent la statue, et le Conteur note mentalement qu'ils sont dorénavant tous maudits pour le reste de l'aventure...



Échelle de résultats

Le Conteur peut s'aider de l'échelle de résultats pour qualifier les réussites et échecs des tests et actions entreprises par les Personnages des joueurs et leurs conséquences :

Résultat: description

Catastrophe: L'action échoue, et la situation s'empire de manière imprévue

Échec: L'action échoue

Échec partiel: L'action échoue mais la situation s'améliore légèrement

Égalité: L'action n'est pas résolue de manière satisfaisante, et la situation stagne.

Réussite partielle: L'action réussit, mais la situation s'empire un peu

Réussite: L'action réussit

Réussite exceptionnelle: L'action réussit, et la situation s'améliore de manière imprévue

(Nous ne fournissons volontairement pas de chiffres dans cette échelle, c'est au Conteur de déterminer selon les circonstances en jeu et selon le style de jeu souhaité le résultat le plus approprié.)

Compétences et modificateurs

Insta-Role® n'utilise pas de compétences, uniquement 3 caractéristiques. Cependant, des modificateurs peuvent s'appliquer, créés par le Conteur, ou prédéfinis dans le scénario.

Des objets ou équipements qui apportent un bonus ou un malus peuvent être gagnés en jeu. Certains de ces objets ou équipements seront à usage unique (une potion par exemple), d'autres auront un coût en Jetons Destin pour un effet donné, et d'autres enfin auront un effet permanent.

En pratique, le Conteur indiquera sur une fiche ce que le Personnage sait de l'objet, et il la remettra au joueur pour matérialiser l'objet. En termes de jeu, le Personnage du joueur qui détient la fiche est le porteur de l'objet.



Exemple1:

Un révolver, donne +4 dans le combat armé. Usage limité à 1x/scène de combat. Selon le type de jeu souhaité, la question des munitions sera totalement ignorée ou au contraire scrupuleusement prise en compte par le Conteur.



Exemple 2:

Une 'potion de Physique', qui ajoute +3 en Physique au Personnage qui la boit (Il peut dépasser temporairement son maximum mais redescendra à sa caractéristique normale après 4h). Usage unique.



Exemple 3:

Une console portable de decker, qui permet de réduire (-1) le seuil d'un obstacle utilisant la caractéristique Technique et Intuition. Usage 1x/obstacle.

La fatigue, les blessures et la mort

Lorsqu'un Personnage échoue à un test en opposition durant un combat, ou échoue à un test dans une situation dont l'échec peut occasionner des blessures, il reçoit un Jeton Blessure. Dans le cas d'un échec critique (1 sur le jet de dés ou échec catastrophique), il reçoit deux Jetons Blessures.

Quand un Personnage a reçu un nombre de Jetons Blessures égal ou supérieur à sa caractéristique Physique, il perd connaissance, et s'il est 'en négatif' (a reçu plus de blessures que son Physique) il continue de saigner jusqu'à ce qu'il soit stabilisé ou soigné: Il reçoit un jeton Blessure pour chaque heure passée sans avoir été stabilisé ou soigné.

Pour stabiliser un blessé qui est 'en négatif', des compétences et du matériel médical sont nécessaires! Le Conteur peut, s'il le juge approprié, accorder un test de Technique et Intuition pour compenser le manque de compétences et/ou de matériel.

Quand un Personnage a accumulé un nombre de Jetons Blessures égal ou supérieur à son [Physique x 2], il meurt. Selon l'univers joué, la mort peut avoir un caractère définitif ou n'être qu'un désagrément temporaire.

Quand les Personnages se soignent ou se reposent, le Conteur leur permettra de défausser des Jetons Blessures. Le Conteur déterminera librement le rythme de guérison selon les besoins de la narration. Une base de 1 jeton blessure par 4 heures de repos convient pour des humains dans un univers réaliste.

Si un Personnage meurt, une fois l'action ayant causé la mort du Personnage résolue, le Conteur fera une courte pause pour recréer un Personnage et une petite ellipse pour intégrer le nouveau Personnage au groupe existant. Considérez que le nouveau Personnage était en retrait depuis le début, ou qu'il est envoyé comme remplaçant par l'organisation dont les Personnages sont membres par exemple. Comme le jeu se joue en sessions courtes avec une durée fixée, il est préférable de privilégier le retour rapide du joueur en jeu à un réalisme strict.

Les jetons Destin - partage de l'autorité narrative

Le 'partage de l'autorité narrative' signifie que le Conteur n'est pas le seul maître à bord, et que tous les joueurs vont pouvoir intervenir activement dans la manière dont l'histoire va se dérouler.

Les jetons Destin sont une monnaie d'échange entre le Conteur et les joueurs, et devraient circuler assez librement en cours de partie. Les joueurs conservent leurs jetons Destin dans une réserve commune, utilisable par tout le groupe. En cas de désaccord des joueurs sur l'utilisation des jetons, les joueurs votent, et le Conteur tranche si besoin.

Les joueurs et le Conteur dépensent librement leurs jetons Destin en cours de jeu pour changer le cours de la partie.

Les joueurs peuvent dépenser un jeton Destin pour :

- Activer une capacité qui demande la dépense d'un jeton Destin, comme par exemple le lancement d'un sort ou l'activation d'une capacité qui requiert une telle dépense.
- Suggérer une évolution de l'histoire, que le Conteur acceptera ou pas. (Le jeton n'est pas dépensé si le Conteur refuse.)
- Réussir automatiquement une action de difficulté normale sans effectuer de test.
- Pouvoir tenter un test pour une action qui serait normalement en dehors de ses capacités (Bonus de +10 au jet de dé. Le jeton est dépensé AVANT de lancer le dé).
- "Retour à la dernière sauvegarde" : Annuler un événement qui vient de se produire (et qui n'implique pas un test raté!). En pratique, c'est un 'retour en arrière' dans l'histoire, offrant une seconde chance, soumise à l'accord du Conteur.
- Obtenir un gros 'coup de pouce' de la part du Conteur : assistance providentielle d'un passant, trouver un indice important négligé jusque là, ...
- Éviter la mort d'un Personnage. Ce cas précis coûte tous les jetons Destin restants du groupe, avec un minimum de 1.

Ces dépenses sont toujours soumises à l'approbation du conteur!

En pratique, à tout moment, un joueur peut interrompre le cours de la partie pour suggérer une évolution de l'histoire au Conteur. Il fait sa proposition et propose un Jeton Destin, si le groupe est d'accord. Le

Conteur peut accepter la proposition et empocher le jeton, ou la refuser et rendre le jeton.

Le Conteur décidera de ce qui est ou n'est pas acceptable en fonction de l'univers et du scénario, en veillant à être bienveillant, et à priori favorable aux joueurs.

Les jetons dépensés par les joueurs sont donnés au Conteur, qui les ajoute aux siens.

Le Conteur peut pour sa part proposer aux joueurs de récupérer des jetons Destin, généralement en acceptant des effets négatifs :

- Rater automatiquement un test (au lieu de lancer le dé).
- Accepter un effet ou une évolution négative proposée par le Conteur.
- Laisser s'enfuir un ennemi capturé.
- Les joueurs peuvent aussi proposer eux-même au Conteur de subir des effets négatifs pour récupérer des jetons Destin.
- Il peut enfin librement donner un jeton Destin aux joueurs pour récompenser une bonne action / idée / initiative d'un joueur.

Exemple 1:

Le groupe de Personnages se rend à la banque du village pour y rencontrer le directeur. Un des joueurs propose de dépenser un jeton Destin et dit 'Oh, oh... Ça sent le braquage à plein nez cette scène'. Les joueurs marquent spontanément leur accord.

Le Conteur ne s'oppose pas à cette proposition, empoche le jeton Destin



et enchaîne en expliquant aux joueurs que deux bandits font irruption dans la banque alors qu'ils sont dans le bureau du directeur.

Exemple 2 :

Un Personnage essaye de pénétrer dans l'ordinateur d'un journaliste. Le Conteur lui demande un test de Technique et Intuition pour ce piratage, qu'il réussit. Le Conteur lui indique qu'il n'y a pas d'informations très utiles dans le disque de l'ordinateur. Le joueur propose de dépenser un jeton Destin pour avoir de la chance. Le groupe accepte. Le Conteur prend le jeton et lui indique qu'en y regardant mieux, il trouve dans les favoris du navigateur un lien d'accès au système informatique du journal pour lequel il travaille, avec une session active, qui contient les



informations recherchées.

Exemple 3 :

Les Personnages recherchent des informations sur un prospecteur d'or qui est mort récemment. Un des joueurs dépose un jeton sur la table et annonce 'Vu qu'il a disparu, son esprit va probablement essayer de nous contacter pour nous indiquer ce qu'il est advenu du prospecteur'. Les joueurs acceptent. Le Conteur rend le jeton et déclare 'Désolé, mais on est dans le far-west historique, et le fantômes ça n'existe pas ici'. Le Conteur refuse la demande car elle sort du cadre défini pour la partie.

Exemple 4 :

Les Personnages viennent de visiter par effraction les bureaux d'une personne sur laquelle ils enquêtent. Quand ils quittent les lieux, un des joueurs propose au Conteur de récupérer un jeton Destin en échange du fait qu'ils aient été filmé à leur insu par une caméra de surveillance, et y soient identifiables. Le groupe accepte. Le Conteur accepte et leur donne un jeton Destin de sa réserve.

Le lendemain, ils auront à fournir des explications à la police, à moins que le propriétaire des bureaux ne préfère leur envoyer quelques gros bras...





Exemple 5 :

Après une longue enquête, les Personnages ont finalement réussi à faire arrêter un dangereux criminel, qui est devenu leur ennemi juré. Au terme du procès, le Conteur propose aux joueurs de recevoir deux jetons Destin par joueur s'ils acceptent que leur ennemi s'évade lors de son transfert vers la prison. Les joueurs acceptent, sachant qu'ils devront continuer à le traquer pendant encore longtemps.

Le rôle du Référent règles

Son rôle consiste à assurer l'application équitable des règles du jeu et à informer les joueurs et le Conteur des points de règles utiles en cours de partie. C'est avant tout un facilitateur, qui veille au bon déroulement de l'aspect purement mécanique de la partie.

Le référent règles ne doit pas nécessairement être le Conteur. Cela permet de décharger le Conteur et de lui permettre de bien lire le scénario et préparer la partie pendant que le référent règles gère la création des Personnages et l'explication des règles du jeu.

Le Conteur a toujours le dernier mot pour les résolutions, fixer les seuils, les modificateurs, etc.

Le rôle du Conteur

Le Conteur est plus **un animateur, un arbitre et un narrateur** qu'un 'Maître de jeu': il veillera à faire vivre l'univers et les scénarios, tout en tenant compte des suggestions et de la perception des autres joueurs.

C'est aussi le **gardien du temps**. Il assurera aussi le respect du temps fixé au début de la session, ainsi que l'arbitrage des égalités et points de désaccord. Une fois le temps imparti écoulé, il annoncera aux joueurs que la session se termine, et il improvisera une fin au scénario qui tienne compte de ce qui a été joué. Le Conteur veillera à ne pas accepter d'extension ou de prolongation de la session : le temps est fixé en début de session et doit être respecté.

Le format spécifique d'Insta-Role® permet de changer facilement de Conteur d'une session à l'autre, pour assurer une rotation au sein d'un groupe de joueurs.

Gestion du temps

Insta-Role® se joue en temps limité! La durée de la session est fixée au début et doit être strictement respectée.

En début de session, le Conteur et les joueurs déterminent le temps que durera la session (durée, ou heure de fin de la partie).

Le Conteur veillera en cours de partie à tenir compte du temps de jeu restant et à l'indiquer aux joueurs. N'hésitez pas à mettre une minuterie visible de tous sur la table.

Le Conteur gère dynamiquement la difficulté pour tenir compte du temps restant : S'il reste peu de temps disponible, le Conteur fournira plus d'indices aux Personnages pour les aider à avancer plus vite. Ou il les laissera au contraire patauger et leur indiquera qu'ils risquent d'échouer faute de temps pour les mettre sous pression... Chaque Conteur selon son propre style.

Le Conteur doit prendre très au sérieux son rôle de 'gardien du temps' et mettre un point d'honneur à respecter strictement le temps de partie convenu en début de session. Le temps de jeu limité est un élément de tension intéressant dans le jeu. De plus, les scénarios sont conçus pour fonctionner dans un temps de jeu limité, afin de proposer des parties dynamiques. Si les joueurs veulent continuer, rien n'empêche de lancer ensuite une nouvelle session.

Le Conteur veillera aussi à mettre en jeu un nombre de scénarios adapté au temps de jeu convenu. Les scénarios sont conçus de manière à pouvoir facilement être combinés dans le même univers. Pour une session courte, un seul suffira, et pour un week-end complet de jeu plusieurs scénarios seront utilisés. Il est possible de lancer plusieurs scénarios en parallèle ou de les combiner, mais gardez à l'esprit que combiner les scénarios plutôt que les jouer en séquence augmentera le

temps de jeu car les joueurs devront faire eux-même le tri des informations de plusieurs scénarios parallèles. C'est voulu : Les scénarios d'un même univers sont conçus pour créer de la confusion entre les scénarios quand on les combine entre eux, ce qui allonge la durée des sessions mais renforce l'immersion.

Le système se veut totalement modulaire à cet égard. Il vous faudra en tant que Conteur apprendre à gérer cet aspect 'maître du temps' de partie en partie. Pour une session courte, mieux vaut linéariser l'aventure : Pour une partie d'une heure, utilisez une seule fiche scénario. Pour 2 ou 3 heures, utilisez deux fiches mais attendez que le premier scénario soit résolu avant de lancer le second. Pour des parties de quatre à huit heures, lancez d'entrée deux scénarios combinés, et ajoutez-en un troisième en cours de route si besoin, et ainsi de suite.

Le rôle du Conteur est clair : mener à une résolution du scénario, positive ou négative, juste au terme du temps alloué à la session. **Si l'échéance arrive et que le scénario n'est pas résolu, le Conteur improvisera une conclusion pour terminer la session.** Pas de rallonges, pas d'extensions, juste une petite histoire et puis dodo.

Gestion des sessions

Insta-Role® est un jeu conçu pour des parties courtes sans planification préalable, en 'one-shot', bien qu'il soit aussi possible de jouer en campagne.

Comme le temps de jeu est limité, le Conteur doit veiller à ce que le temps disponible offre aux joueurs un maximum d'immersion et d'aventure.

- Réduisez au strict minimum le temps utilisé pour l'introduction à l'univers et la création des Personnages. 10-15 minutes devraient suffire pour créer le groupe et démarrer la session. Il sera toujours possible de préciser les détails manquants en cours de partie.
- Faites-vous aider si possible d'un joueur référent règles, qui vous permettra de vous concentrer sur le scénario et le cours de la session pendant que le référent règles gère l'explication des règles, la mise en place et la création des Personnages avec les joueurs.
- En début de session, plongez immédiatement les joueurs dans l'action. **"De l'action, maintenant."** Pas question ici de passer une heure à visiter tous les habitants de la ville avant de décider quoi faire, l'action doit être immédiatement au rendez-vous : le saloon brûle, les vikings attaquent le village, les lumières s'éteignent et des bruits bizarres

proviennent de la cave, un coup de feu retentit, ... Inspirez-vous des techniques du cinéma et de la télévision pour planter rapidement le décor et lancer les joueurs dans la partie. Dans le doute, privilégiez l'action.

- Réduisez au minimum les discussions sur les éléments non diégétiques (tout ce qui n'est pas 'en jeu') tels que les questions techniques sur le système de jeu, les détails de l'équipement possédé par les Personnages, les digressions ciné et foot, etc. Seul ce qui apporte du jeu et de l'immersion à tout le groupe mérite vraiment qu'on y consacre du temps. Le conteur tranche en cas de besoin, en rappelant aux joueurs qu'on est dans un jeu 'one shot' avec une durée limitée, et on reprend rapidement le cours du jeu.

- Gardez à l'esprit qu'une scène entière de combat se règle sur un seul test. Pas de découpage en initiative, tours d'action, etc. Décrivez la situation, faites un rapide tour de table pour avoir les actions de tous les Personnages présents, évaluez les caractéristiques et modificateurs à utiliser, et résolvez rapidement le conflit en un seul jet. Les aspects mécaniques ne sont qu'un soutien à l'histoire et doivent rester en second plan. L'important n'est pas de savoir exactement combien de balles il reste dans le revolver du méchant, mais juste de savoir s'il est arrêté ou s'il arrive à s'enfuir, si l'entrepôt est en feu, etc.

- Si les joueurs tergiversent ou sont en désaccord, demandez-leur de faire un jet en opposition entre eux pour débloquer la situation, et enchaînez.

- Soyez attentif aux temps morts et relancez systématiquement l'action. Sur une partie de une ou deux heures, il est important de maintenir un rythme soutenu. Ce n'est que sur des parties plus longues que le Conteur peut offrir à ses joueurs le luxe de l'ennui. Lorsque les joueurs se lancent dans des actions qui prennent du temps, utilisez des ellipses pour passer rapidement ces phases de jeu : "Vous passez trois jours à questionner l'administration locale et à faire des recherches en bibliothèques et vous trouvez les éléments suivants..."

- Pour les aspects enquête et recherches, le Conteur veillera à ne pas ralentir le rythme de la session, en simplifiant ces phases de jeu pour laisser plus de temps à l'action. Le Conteur demande aux joueurs le type de recherches/enquêtes qu'ils comptent effectuer, éventuellement assorties d'un test, et il leur fournit les résultats.

Les univers

Un univers Insta-Role® se matérialise essentiellement par une série de fiches à l'attention du Conteur. Elles sont groupées sous forme d'un livre, mais elles sont indépendantes:

Fiche Univers

Elle présente une description de l'univers dans lequel les scénarios prennent place: western, médiéval fantastique, robots géants, space opera, dessin animé,...

Le Conteur ou le référent règle la lit aux joueurs en début de session, de manière à ce que tous sachent dans quel monde leurs Personnages vont évoluer. Les présentations sont volontairement succinctes et ne fournissent au Conteur qu'une base sur laquelle développer et faire vivre cet univers à sa manière.

Elles sont basées sur des univers connus de la pop culture, de manière à faciliter la projection immédiate des joueurs dans le jeu. Le Conteur veillera à être réceptif à la vision des joueurs de l'univers joué, sans nécessairement imposer la sienne, et à aider le groupe à construire une vision commune de l'univers joué.

Avant une première partie avec un groupe dans un univers donné, il est opportun de faire un rapide tour de table pour répondre aux questions des joueurs sur l'univers qui sera joué.

Il est possible pour un Conteur expérimenté et aventureux de mélanger des univers pour des parties plus originales. Le Conteur devra alors en



permanence adapter l'univers et le scénario pour refléter la combinaison des univers utilisés. Il lira les fiches univers utilisées aux joueurs et leur indiquera brièvement comment il compte combiner ces univers pour la session à venir.

Exemple 1:

Le Conteur indique au groupe avant de commencer la session qu'il compte mélanger deux univers : un univers futuriste où Mars est activement colonisé, et un univers western/ruée vers l'or. Il indique aux joueurs que les scénarios proviendront indifféremment des deux univers, et que tout sera présenté sous l'angle Mars futur proche, en adaptant à cet univers les scénarios Western.



Exemple 2 :

Le Conteur indique au groupe avant de commencer la session qu'il compte mélanger deux univers : Un univers 'Bikers américains' et un univers 'Trois mousquetaires'. Il indique aux joueurs que les scénarios proviendront indifféremment des deux univers, et que tout sera présenté sous l'angle d'un futur proche ou une nouvelle génération de clubs de motards s'inspire fortement de la période des mousquetaires, et les scénarios mousquetaires seront transposés dans l'univers de motards.



Exemple 3:

Le Conteur indique au groupe avant de commencer la session qu'il compte mélanger deux univers : Un univers 'Londres victorien' et un univers 'Kaijus et robots géants'. Il indique aux joueurs que les scénarios proviendront indifféremment des deux univers, et que tout sera présenté sous l'angle de l'Angleterre victorienne, ou des inventeurs fous tentent de détruire la ville avec des robots à vapeur et des monstres de laboratoire.

Fiche Organisation

Chaque univers fournit aussi un cadre général pour assurer la cohérence des parties et aider le Conteur à structurer les parties.

Les Personnages seront toujours membres d'une même organisation (agence gouvernementale, société secrète, clan, club, corporation, secte, structure hiérarchique, ...) qui leur fixe des buts communs à moyen et à long terme.

Le conteur décidera l'Organisation la plus appropriée dans celles de l'univers joué lors de la création des Personnages. Lors du début d'une partie ou d'une campagne, le Conteur invitera les joueurs à préciser la situation et les buts de leur Personnage au sein de l'organisation.

Fiche Mise en situation

Elles permettent de plonger de suite les Personnages en jeu dans un univers. Elles constituent l'introduction de la session, l'entrée en matière. Pour une campagne, une mise en situation sera utilisée pour la

première session et ensuite le Conteur improvisera si besoin en début de session pour se raccorder aux parties précédentes. Ces fiches sont totalement optionnelles et conçues pour faciliter un démarrage rapide.

Fiche Scénario

Chaque fiche scénario contient un mini-scénario complet qui devrait pouvoir se résoudre en deux heures de jeu environ. Les scénarios d'un même univers sont écrits pour former un tout cohérent et peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Il ne devrait pas y avoir d'éléments contradictoires entre les scénarios d'un même univers.

La fiche se compose de deux parties : une partie publique et une partie secrète. Les informations reprises dans la partie publique sont lues ou paraphrasées aux joueurs par le Conteur, qui les introduira en jeu. Les informations dans la partie secrète sont connues seulement du Conteur et lui fournissent les dessous de ce mini-scénario.

Lors d'un jeu en campagne, après chaque scénario réussi, le Conteur est encouragé à récompenser les Personnages de la manière qui lui semblera la plus adaptée: ressources (argent, outils, armes, ...); promotions au sein de l'organisation; contacts ou Personnages disposés à leur rendre des services; ou même leur offrir des Jetons Destin de sa réserve en début de partie.

Les caractéristiques des Personnages ne devraient quant à elles pas évoluer d'une session à l'autre, pour éviter une montée en puissance rapide des Personnages.

Autres Fiches

L'Univers peut aussi comporter d'autres fiches : Personnages récurrents, lieux et objets spécifiques, cartes de la région, articles de journaux, rumeurs, illustrations, etc. Le Conteur les utilisera librement pour étoffer les parties. Le Conteur peut aussi créer en cours de partie des fiches spécifiques s'il l'estime utile ou nécessaire.

Insta-Role® fiche de Personnage

Joueur _____

Nom du Personnage _____

Organisation _____

Couverture _____

Description _____

(création : répartir 15 points, min. 2 max. 7)

----- **PHYSIQUE**

----- **INTELLECT**

----- **Technique et Intuition**



Notes : _____

Insta-Role® aide de jeu

Tests : [1d10 + caractéristique + modificateurs] >= seuil

Oppositions : [caractéristique + 1d10 + modificateurs]

Échelle de résultat

- **Catastrophe:** L'action échoue, et la situation s'empire de manière imprévue
- **Échec:** L'action échoue
- **Échec partiel:** L'action échoue mais la situation s'améliore légèrement
- **Egalité:** L'action n'est pas résolue de manière satisfaisante, et la situation stagne.
- **Réussite partielle:** L'action réussit, mais la situation s'empire un peu
- **Réussite:** L'action réussit
- **Réussite exceptionnelle:** L'action réussit, et la situation s'améliore de manière imprévue.

Blessures

[Physique] = coma 2 x [Physique] = mort repos = 1 par 4h

Jetons Destin - Joueurs

- Suggérer une évolution de l'histoire
- Réussir automatiquement une action de difficulté normale
- Tenter une action normalement trop difficile (+10 au jet de dé)
- Annuler un événement qui vient de se produire (et qui n'implique pas un test raté).
- Obtenir un gros 'coup de pouce' de la part du Conteur
- Éviter la mort d'un Personnage. Cela coûte tous les jetons Destin du groupe (minimum 1).
- Proposer au Conteur d'accepter un effet négatif pour récupérer un jeton

Jetons Destin - Conteur

- Accepter de rater automatiquement un test
- Accepter un effet ou une évolution négative
- Récompenser une initiative/action intéressante
- Laisser s'enfuir un ennemi

Jouez maintenant.

Un Conteur expérimenté, quelques amis, une table, et c'est parti.

Insta-Role® est le jeu de rôle conçu pour les moments où l'envie de jouer est là, mais pas la préparation. Tout est prêt pour jouer immédiatement. Pour ceux qui aiment improviser ou profiter d'une session sur le pouce, c'est l'idéal. Une fois les règles connues, vous pouvez jouer en quinze minutes.

Des sessions de 2h ou chaque minute compte

Chaque scénario est conçu pour une session de deux heures : On sait dès le début combien de temps va durer la partie. Un format parfait pour jouer sans empiéter sur le reste de la soirée, ou pour enchaîner les parties dans une campagne improvisée.

Un système épuré, taillé pour l'impro

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques, et un seul jet de dé suffit pour faire avancer l'action. Le système reste discret : sans compétences à cocher ni tableaux à consulter, il laisse toute la place à l'histoire. Le Conteur s'appuie sur les éléments fournis pour improviser, et la narration coule de source. Le résultat ? Une expérience spontanée, vivante, centrée sur l'essentiel : le jeu.

Un jeu où les joueurs façonnent l'histoire

Grâce aux Jetons Destin, les joueurs prennent part à la narration : influencer l'histoire, proposer des retournements de situation, ou déclencher des coups du sort. L'autorité narrative est partagée entre le Conteur et les Joueurs.

Une immersion instantanée, dans l'univers de votre choix

Chaque univers d'Insta-Role® contient une cinquantaine de scénarios de 2 heures prêts à jouer. Western surnaturel, science-fiction dystopique, horreur gothique, fantasy pulp, espionnage vintage, cyberpunk néon. Découvrez de nouveaux univers à chaque partie ou explorez votre préféré.

Insta-Role®, c'est le jeu de rôle qui s'adapte à votre vie.

Pas de préparation, pas d'attente, pas de frustration.

Juste l'envie de jouer, quelques amis et une histoire à vivre.

Un jeu de Eric Hanuise, édité par Flatlined Games

©2016-2025 Flatlined SRL, tous droits réservés.

Avertissement : L'intelligence artificielle a été utilisée durant la conception et l'illustration de cet ouvrage.