



RAPIDE, PETIT ET GÉNÉRIQUE
Systeme de jeu de rôle générique

"This smells like d20 but this is not"

Sommaire

Rapide, Petit et Générique (RPG) 3	La Marge de Réussite 27
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? 3	Les réussites et les échecs critiques 28
Le système de simulation 5	Les tests sous Attributs 29
Les dés 5	Doit-on tout dire aux Joueurs ? 29
Les univers du jeu de rôle 5	Favoriser le jeu de rôle 29
La création d'un Personnage 6	Le combat 30
Les Attributs 6	La déclaration des hostilités 30
La définition des Attributs 7	Le tour de combat 30
La détermination des Attributs 8	Porter un coup 31
Les Dons 10	Le calcul des dommages 31
Les Points de Vie 10	L'armure 32
Les Points de Magie 10	Arsenal 33
Le Bonus aux Dégâts 11	Réussite et échec critiques en combat 33
Le Bonus Défensif 11	Assommer un adversaire 33
La Vitesse de Réaction 11	Recharger 34
Les Points de Personnalisation 12	Portées 34
La race du Personnage 13	Tirs en rafale 34
Le métier du Personnage 13	Combat de masse 34
L'équipement lié à la profession 14	Blessures et récupération 34
Les Compétences 15	Qui ne dit mau... 35
Les Compétences et les univers 16	Chutes 35
L'évaluation des Racines 16	Feux 35
Les Compétences de Combat 16	Asphyxie et noyade 36
Les Compétences de Relations 17	Explosions 36
Les Compétences de Magie 17	Poison et maladie 36
Les Compétences en Sciences 17	Peaufiner le système 36
Les Compétences en Techniques 18	L'expérience 37
Les Compétences en Furtivité 18	Une expérience profitable 37
Les Compétences en Sens 19	L'apprentissage 38
Les Compétences en Arts 19	La magie et les super pouvoirs 39
Les Compétences de Mouvements 19	Sorts et contre sorts 39
L'évaluation des Compétences 20	Sorts collectifs 39
L'âge et les Compétences 20	La conception d'un scénario 40
Personnages plus puissants 21	Les campagnes 40
Le choix des Compétences 21	
De la personnalisation à l'expérience 21	
Le passé du Personnage 21	
Les Personnages et la magie 22	
Les Personnages pré tirés 22	
L'équipement du Personnage 22	
Outillage 22	
Le système de jeu 23	
La division du temps de jeu 23	
Ne rien laisser au hasard 24	
Quand doit-on effectuer un test ? 25	
Combien de chances ? 25	
A qui le tour ? 26	
Les conditions du test 26	
Le test proprement dit 27	

Rapide, Petit et Générique (RPG)

Ce que vous tenez entre les mains n'est autre qu'un système de jeu de rôle, à savoir, les règles essentielles qui vous permettront de diriger une partie de ce passe-temps si particulier, de créer des personnages dans des univers de fiction ou encore de les incarner dans de bonnes conditions. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi il en retourne, la lecture du chapitre suivant, intitulé fort justement « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? » est fortement conseillée. Le nom de ce système n'est autre que **RPG**, qui en réfère à la traduction anglaise du jeu de rôle (*roleplaying game*) mais aussi à trois initiales le décrivant concrètement. Ce système est appelé Rapide, car il ne s'embarrasse pas d'un degré de précision inutile qui alourdit les parties de jeu et ralentit considérablement la résolution de certaines actions. Petit, car il tient en un nombre assez limité de pages, même s'il y a toujours moyen de faire plus court. Générique, enfin, car il est facilement transposable à tous les univers conventionnels ou non du jeu de simulation. **RPG** est un système libre de droits qui peut être utilisé par tous sans avoir à en demander la permission, lui-même s'inspirant de nombreux autres systèmes commerciaux ou non.

Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

Bonne question. Il existe plusieurs types de jeux de rôles. Certains sont pratiqués dans les écoles, dans les entreprises ou en psychanalyse pour placer une personne dans une situation donnée et pour savoir comment elle se comporterait si la dite situation venait à se produire dans la vie réelle. Il s'agit dès lors d'un outil pédagogique intéressant, mêlant la créativité d'une personne à sa faculté d'adaptation, à son sens de la communication et à un certain don théâtral. Le jeu de rôle dont nous allons parler ici n'est pas si différent de cet outil, mais s'en détache tout de même par quelques points importants.

En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence entre trois et cinq) se répartissant en deux types distincts. Le Maître du Jeu et les Joueurs. Le Maître du Jeu est unique au sein d'un groupe, même si certaines expériences ont été menées dans les laboratoires les plus sophistiqués pour savoir si les parties à deux Maîtres étaient plus efficaces. Pour y jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel, même si l'on peut également investir dans le superflu. Quelques crayons, quelques feuilles de papier, quelques dés revêtant parfois des formes bizarres et disponibles dans les commerces spécialisés et beaucoup d'imagination. Ce, bien sûr, en plus d'un livre de règles tel que celui-ci, même si ce n'est finalement qu'optionnel.

Le Maître du Jeu prépare une histoire en notant les moments les plus importants, en détaillant les lieux principaux et les personnages secondaires, les grands méchants et, d'une manière générale, la trame. Les Joueurs incarneront en suivant les règles du jeu des Personnages, incarnations des Joueurs dans l'univers du jeu. En jeu, lorsqu'un joueur dit « Je », il se rapportera à son personnage. Ce ne sera donc pas au joueur proprement dit à réaliser des actions héroïques, mais bien à son Personnage, animé par la seule parole du Joueur. Vous suivez ? Des exemples vont suivre si ce n'est pas le cas.

Un Personnage est représenté par une série de facteurs chiffrés, définissant ses capacités propres. On est, dans la vraie vie aussi, plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, plus ou moins rapide... La plupart des systèmes de jeu de rôle ne font que transcrire cette évaluation en chiffres sur une échelle donnée. On peut donc dire qu'un Personnage a une force de 6 sur 10 ou une intelligence de 14 sur 20... Dans **RPG**, ces valeurs générales seront évaluées sur 10 et seront appelées des Attributs. Nous y reviendrons.

Cette « numérisation » des capacités d'un Personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux

dés, sur cela aussi nous reviendrons par la suite.

L'histoire préparée par le Maître du Jeu, appelée scénario, sera vécue par les Personnages mais racontée aux Joueurs. Pas tout en une fois, bien sûr. Les Personnages sont libres d'agir comme leur Joueur le désire. Si le Maître du Jeu prévoit que les Personnages prennent un chemin donné, les Joueurs peuvent très bien décider que leurs incarnations dans le jeu le contournent, si elles en ont la possibilité.

Bien entendu, le rôle du Maître reste narratif et il ne doit pas montrer de manière trop ostensible qu'il tire les ficelles. Il convient de laisser toute liberté aux Joueurs de refuser certaines solutions qui semblent évidentes, mais il faut aussi que les Joueurs... jouent le jeu. A savoir qu'ils ne *sont* pas leurs Personnages et qu'avec le recul, ceux-ci ne verraient peut-être pas d'autres solutions. Il est facile pour un Joueur de dire, en rapport avec l'exemple précédent, que son Personnage va contourner le chemin indiqué, mais si le Personnage doit pour cela parcourir des kilomètres à marche forcée en terrain sauvage sous un soleil de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon...

Quoi qu'il en soit, à certains moments de la partie, les Joueurs se retrouvent confrontés à des choix. Vont-ils accepter la mission qu'on confie à leurs Personnages ? Vont-ils accepter les conditions offertes ? Comment vont-ils s'équiper pour partir à l'aventure ? Commenceront-ils leur enquête chez Huguette ou chez Paul ? Agiront-ils en douce ou appelleront-ils la police ? Choisiront-ils la voie du guerrier ou celle de la sagesse ? Cela, c'est aux Joueurs de le décider, et au Maître d'en faire respecter les conséquences.

Lors d'une partie de jeu de rôle, les Joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les Personnages forment généralement un groupe, une bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le

Maître du Jeu joue contre les Joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les Joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les Personnages Non-Joueurs, tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le Maître aura donc quantité de rôles à jouer.

Son rôle sera aussi celui d'un arbitre, puisqu'il sera le garant du respect des règles et, si celles-ci ne suffisent pas à assurer la qualité de la simulation, il aura tout loisir de les modifier à sa guise.

Les choses sont-elles un peu plus claires ? Pour vous aider, voici un court extrait de ce que peut donner une partie de jeu de rôle.

Le Maître du Jeu (MJ) – *Le couloir dans lequel vous avancez est sombre et mal entretenu. Vous sentez que le sol est jonché de débris divers, mais vous ne réussissez pas à les identifier. Au bout d'un moment, vous parvenez à une bifurcation. Le couloir se prolonge vers le nord, mais un autre embranchement coupe vers l'est.*

Joueur 1 (J1) – *On prend à l'est.*

Joueur 2 (J2) – *Pourquoi pas au nord ?*

MJ – *Décidez-vous.*

J1 – *Bon, on prend à l'est.*

J2 – *D'accord.*

MJ – *Le couloir menant à l'est est plus petit et se termine après une vingtaine de mètres devant une porte de bois moisi.*

J2 – *Elle est fermée ?*

MJ – *Tu n'as pas essayé de l'ouvrir. Elle l'est en apparence.*

J2 – *Je tourne la poignée.*

MJ – *Elle résiste. Elle est fermée à clé.*

J1 – *Je tente d'en crocheter la serrure.*

MJ – *D'accord.*

(On lance quelques dés...)

MJ – *Tu y arrives. Tu entends un léger dé clic au moment où le mécanisme cède.*

J1 – *J'entrouvre la porte et je jette un œil à l'intérieur.*

J2 – *Je sors mon arme.*

MJ – *La porte donne sur une cage d'escaliers, visiblement inusitée. Les marches en sont couvertes de poussière et montent dans l'obscurité. De faibles*

bruits provenant de l'étage indiquent une certaine activité.

Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des Joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « *On lance quelques dés* ». Voici en clair ce que cela signifie.

Le système de simulation

Lorsque se présente une action qui risque d'échouer, qui présente un réel défi dans le cadre de la partie, il y a lieu de procéder à un test. Les pages qui vont suivre vous informeront en long et en large de la façon dont il faut procéder, mais la base du système est simple.

Nous savons déjà que les capacités d'un personnage sont chiffrées. Le Maître du Jeu détermine en gros quelle capacité recouvre telle action. Et l'on obtient donc une sorte de probabilité d'échec. Un Personnage dont la force physique, par exemple, est évaluée à 7 sur 10 aura 3 chances sur 10 d'échouer dans une action concernant cette capacité. Comment savoir si le Personnage réussit ou échoue dans une action entreprise ? Grâce aux dés et donc au hasard. En lançant un dé et en tentant d'égaliser ou d'obtenir un résultat inférieur aux chances de réussite du Personnage (dans notre exemple, un résultat au dé inférieur ou égal à 7), on respecte les lois de la probabilité et on donne au jeu son côté incertain, pimenté. Ce système peut bien entendu s'agréments de quelques variantes selon les circonstances et selon les actions données. C'est l'armature des règles.

Les dés

Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre le novice. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu (d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour

atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

Les univers du jeu de rôle

Un jeu de rôle peut se tenir dans tous les univers imaginables, pour peu qu'ils présentent des possibilités d'aventures, de défis, d'intrigues. La littérature, le cinéma, la bande dessinée mais aussi le monde réel offrent des millions de sources d'inspiration. On retrouve toutefois les grands classiques en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

Le médiéval fantastique : un univers proche de notre moyen âge terrestre où la magie et les monstres sont omniprésents. Les Personnages cherchent souvent la gloire et la richesse dans des aventures épiques, défiant des sorciers malfaisants, des conspirations démoniaques, traquant des bêtes féroces jusqu'au plus profond de la terre (Le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit, la Trilogie de l'Elfe Noir, Dragonlance, Conan le Barbare, les Annales du Disque-Monde, les chevaliers de la table ronde...).

Le gothique contemporain : la face cachée de notre univers. C'est la Terre telle que nous la connaissons, mais les vampires, les sorciers, les morts-vivants, les loups-garous et autres forces surnaturelles guettent dans l'ombre. Les Personnages peuvent incarner des chasseurs de monstres ou les monstres eux-mêmes (les œuvres de Lovecraft, les romans d'Ann Rice, de Stephen King, Underworld au cinéma...).

Le space opera : dans l'espace intersidéral, des grandes machinations se trament et des groupes isolés tentent de tirer leur épingle du jeu en se rebellant, en pratiquant la contrebande ou en vendant leur laser au plus offrant (Star Wars, Star Trek, les romans d'Isaac Asimov, Dune de Frank Herbert,...).

Le cyberpunk : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès

de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner, IA, Total Recall...).

En vrac : en plus de ces quatre grandes familles, on retrouve des univers moins exotiques comme l'aventure contemporaine, proche des films d'Indiana Jones, l'espionnage cher à James Bond, les intrigues policières classiques, ou des mondes nettement plus dépayés où le mélange des genres peut donner naissance à de belles surprises. Il y a aussi différentes manières d'aborder un même univers. Ainsi, pourquoi ne pas mêler technologie et magie ? Horreur et futurisme ? Il n'y a pas de limites.

Les règles de **RPG** sont prévues pour s'adapter à toutes les circonstances et tous les univers. Lors de leur lecture, vous découvrirez des exemples, des situations, des éléments qui se rapportent à différents univers. De quoi vous donner une bonne idée de la souplesse de l'ensemble, mais aussi de quoi vous inspirer lors de votre processus créatif.

La création d'un Personnage

Chaque Joueur incarnera un Personnage dans l'univers défini par le Maître du Jeu. Ce Personnage n'est pas nécessairement l'alter ego du Joueur. Rien n'empêche un Joueur de se choisir un Personnage très différent de ce qu'il est dans le monde réel. Bien entendu, le plaisir de jeu sera plus grand si le Joueur se retrouve dans son Personnage, mais au bout de quelques parties, pour des Joueurs expérimentés, le défi d'incarner un rôle très différent de ce que l'on est peut se révéler très intéressant.

Le Maître du Jeu se doit de présenter dans une certaine mesure l'univers dans lequel les Personnages auront à évoluer. En effet, on ne créera pas un Personnage de la même manière dans un monde où la seule force physique fait loi ou dans un univers où les Personnages sont tous des magiciens, ou des agents secrets.

De même, il serait préférable que le Maître rédige un petit texte à l'attention des nouveaux Joueurs afin de décrire ce que chaque habitant du monde doit savoir de son environnement. Si le Joueur n'est pas le Personnage, il est au moins en droit de savoir ce que son Personnage sait. Le Personnage est né dans ce monde et y a fait ses premières armes. Il sait donc quantité de choses sur la façon dont tourne le monde, dont vont les choses.

Une fois que le Joueur a bien appréhendé ces informations, il faut qu'il décide, en accord avec le Maître du Jeu, d'un concept directeur pour son Personnage. Une image doit se former dans son esprit représentant le héros qu'il souhaite incarner. Les règles ne lui donneront pas nécessairement l'occasion de répondre à toutes ses attentes, mais au moins se fixe-t-il un but et délimite-t-il d'une certaine manière ses choix.

Exemple : dans un monde médiéval, le Joueur décide que son Personnage sera un combattant, favorisant les disciplines physiques à celles de l'esprit. Quelqu'un de rude, élevé dans la nature et habitué aux conditions hostiles.

Autre exemple : dans un univers contemporain, le Joueur préférerait incarner un vieux journaliste à la retraite, ayant tissé un réseau de relations intéressantes dans les milieux les plus louches, et passionné d'occultisme.

Certains univers sont moins libres que d'autres dans ce cadre, mais il est encore permis de travailler sur la personnalité de son Personnage, sur sa psychologie. Ce n'est après tout qu'une idée générale. Pour ce qui est de l'histoire proprement dite du Personnage, il en sera question à la fin de ce chapitre.

Les Attributs

La nature dote les Personnages d'un certain potentiel dans différentes capacités. C'est la partie d'inné chez chaque individu. Dans **RPG**, on a retenu cinq ou six Attributs différents, représentant le squelette global du Personnage. Il y en a cinq permanents et un sixième qui ne sert que dans les univers où il

est question de magie, de pouvoirs paranormaux ou de super pouvoirs (comme dans le cas des super héros, bien entendu). Les cinq premiers sont le Corps (COR), l'Habilité (HAB), la Perception (PER), l'Esprit (ESP) et le Charisme (CHA). Le sixième est appelé de manière générique le Pouvoir (POU). Ils seront tous développés ci-après. L'échelle d'évaluation de ces Attributs s'articule entre 1 (un score extrêmement faible) et 10 (un score incroyablement élevé) ; 5 étant la moyenne selon les standards de la race humaine telle que nous la connaissons.

Bien entendu, cette échelle ne vaut que pour des critères essentiellement humains. A savoir que l'on ne peut comparer sous peine d'introduire des données marginales des espèces telles que l'être humain et la fourmi ou l'éléphant sur une même échelle. On peut donc concevoir que certaines créatures du monde du jeu dépassent 10 dans certains Attributs. Un dragon, dans un monde médiéval fantastique, par exemple, peut jouir d'une force au moins doublée. En ce qui concerne les Personnages, en tous les cas, sauf si le but du jeu est précisément d'incarner ce genre de créatures, il ne sera pas permis de dépasser 10 dans les Attributs. De même qu'un score de 1 est un minimum absolu et que les Attributs à 0 n'existent pas.

La définition des Attributs

Les six Attributs recouvrent donc l'ensemble des actions qu'un Personnage peut entreprendre. Par la suite, nous verrons que des divisions seront possibles, mais pour l'heure, contentons-nous de savoir de quoi nous parlons.

Le **Corps** d'un Personnage représente son potentiel physique, à savoir son développement musculaire mais aussi son endurance, sa capacité à résister à l'effort, à la douleur, à la maladie... Soulever un gros rocher, défoncer une porte, retenir sa respiration sous l'eau, résister à la torture sont autant d'actions qui font appel au Corps du Personnage. Un Personnage dont le Corps est élevé est ce que l'on appellera une « force de la nature » et affichera

probablement une très bonne santé. Au contraire, un Personnage dont le Corps serait bas serait probablement sujet à des maladies chroniques, victime d'une constitution faible... Ce serait une « petite nature ».

L'**Habilité** d'un Personnage représente sa faculté à utiliser son corps avec finesse pour se déplacer, faire preuve d'agilité, d'adresse, de dextérité. C'est aussi un indice de sa rapidité d'exécution, de sa vitesse de pointe en course, par exemple. Un Personnage dont le score en Habilité est élevé a probablement tout pour faire un bon sportif, un excellent artisan ou un voleur doué. Au contraire, quelqu'un dont l'Habilité serait faible serait perçu comme un incorrigible maladroit, comme quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche.

La **Perception** reprend globalement l'usage des cinq sens du Personnage, à savoir la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Dans certains cas extrêmes, et si le Maître du Jeu est d'accord, on peut également en ajouter un sixième, une sorte de prescience, une intuition. Un Personnage dont la Perception serait bonne bénéficierait de sens en parfait état de marche, se montrerait alerte et observateur. Quelqu'un dont cet Attribut serait plus faible pourrait avoir quelques soucis avec l'un ou l'autre de ses sens et devoir, par exemple, porter des lunettes ou un appareil auditif, si la technologie le lui permet.

Règle optionnelle : le port de lunettes : dans les univers qui le permettent, un Personnage peut corriger son handicap sensoriel par des moyens artificiels comme des verres correcteurs pour la vue, des appareils auditifs pour l'ouïe... Dans le même ordre d'idée, des prothèses cybernétiques peuvent remplir le même rôle. Ces artifices ne permettent pas d'augmenter les Attributs du Personnage, car celui-ci se retrouve toujours démuné sans eux. On peut par contre reconsidérer la valeur de certaines Compétences (voir plus loin), dans certains cas seulement.

L'**Esprit** du Personnage représente ses capacités intellectuelles au sens large, de la compréhension d'un problème donné à la

mémorisation d'événements, de faits, au traitement de ceux-ci ou à l'adaptation au sens large à une situation donnée. Un individu dont l'Esprit serait élevé passerait pour un érudit, un savant ou un intellectuel (selon les époques). De son côté, une personne dont l'Esprit serait faible jouerait probablement le rôle d'idiot du village ou de rustre. L'Esprit joue un rôle important dans le cadre de la formation du Personnage, en ce qui concerne son acquis, par exemple. Mais nous verrons cela plus loin.

Le **Charisme** d'un Personnage représente son potentiel de séduction au sens large. Il peut s'agir d'une simple beauté physique selon les critères du moment et de l'espèce ou d'une sorte d'aura qui rendra le Personnage sympathique au premier abord. Un Personnage dont le Charisme est élevé éprouvera peu de difficultés à se faire des amis. On lui fera naturellement confiance. Au contraire, un Personnage dont le Charisme serait peu élevé sera généralement tenu à l'écart des groupes, on se méfiera de lui ou son apparence physique sera tout simplement repoussante.

Règle optionnelle : la relativité du Charisme : dans les mondes où plusieurs races intelligentes cohabitent, les critères de beauté physique ne sont évidemment pas les mêmes d'une espèce à l'autre. Prenons l'exemple des Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien. Les nains et les elfes ne se trouvent naturellement pas très attirants les uns les autres, mais entre eux, ils peuvent s'estimer mutuellement pour leur aspect physique. De même, chez les Orques, il n'est pas interdit de penser que certains dégagent un certain charisme... Ne serait-ce que pour démontrer qui est le chef. Le Maître du Jeu peut donc concevoir une table comparative des rapports entre les races et déterminer des modificateurs au Charisme selon les personnes rencontrées. Une elfe de grande beauté séduira facilement un homme, par exemple, mais sera plus que probablement la cible privilégiée de la flèche d'un goblin...

Le **Pouvoir**, enfin, pour les univers qui y feront appel, représente la capacité du Personnage à canaliser, contrôler et exploiter les forces surnaturelles du monde qui

l'entoure. C'est sur cette valeur que l'on s'appuiera pour le lancement des sortilèges, l'utilisation de facultés spéciales ou de super pouvoirs dans le cas des super-héros, par exemple. Un score élevé en Pouvoir témoignera d'une parfaite maîtrise en la matière alors qu'un score peu élevé représentera probablement un Personnage inapte à la pratique de telles facultés.

La détermination des Attributs

Maintenant que l'on sait de quoi il en retourne, on peut procéder au calcul des Attributs de son Personnage. Pour ce faire, plusieurs méthodes sont permises, et le Maître du Jeu est libre d'en formuler d'autres s'il l'estime nécessaire. La première chose qu'il faut savoir est de quels Personnages le Maître du Jeu a besoin. Si le scénario qu'il compte faire jouer à ses Joueurs demande de véritables héros hors du commun, il est convenable de créer une équipe de Personnages naturellement doués. C'est souvent le cas dans les histoires épiques. Même s'ils sont d'extraction modeste, les héros sont souvent des personnes jouissant d'une force peu commune, d'une intelligence supérieure, d'une adresse sans égale... Au contraire, le Maître du Jeu peut vouloir s'adresser à des personnes normales, pas particulièrement préparées aux grandes aventures et aux exploits.

Le choix est crucial, car il déterminera le nombre de points que les Joueurs seront amenés à distribuer dans leurs cinq ou six Attributs.

C'est aussi le propre de la première méthode proposée, appelée la **méthode d'allocation**. Un certain total de points est décidé par le Maître du Jeu (ne devant pas dépasser cinquante ou soixante selon que l'on compte cinq ou six Attributs). Ces points devront être répartis à la guise du Joueur dans les Attributs de son Personnage. Le tableau suivant devrait permettre de faire son choix parmi trois grands types de personnages. Les *Faibles* sont des quidams qui sont généralement perçus comme inférieurs dans l'univers du jeu. Prenez l'exemple des gelfins dans le film *Dark Crystal* ou des hobbits

dans les Terres du Milieu. Les *Normaux* sont des personnes équilibrées, ni trop faibles, ni trop fortes. Des gens comme vous et moi, probablement. Les *Forts* sont des Personnages hors du commun dans le monde du jeu, des gens qui passent pour exceptionnels de par leurs étonnantes capacités. C'est le cas des super-héros, des élus d'un peuple fantastique, des dieux incarnés... Jouer un Personnage faible n'est pas nécessairement une tare et peut même proposer plus de plaisir au Joueur, car il lui sera nettement plus difficile de sortir son Personnage de situations périlleuses, ce qui risque de le rendre plus attachant, en fin de compte.

Personnages	Points à allouer ¹
Faibles	25/30
Normaux	30/35
Forts	35/40

Une autre méthode peut être celle que l'on appellera **aléatoire**. Celle-ci demandera au Joueur de lancer 1d10 pour chaque Attribut. Bien entendu, les ambitieux auront remarqué qu'il sera dès lors possible d'obtenir 10 partout, mais les pessimistes indiqueront que 1 partout fait aussi partie des possibilités. La méthode aléatoire laisse bien entendu parler les dés, mais il est possible de la contrer en pratiquant certaines variantes. Tout d'abord, il est possible de lancer cinq ou six fois le dé et de répartir les résultats comme bon nous semble. Il est aussi possible de lancer plus de fois le dé que l'on a d'Attributs et de ne garder que les meilleurs résultats (on lance deux fois par Attribut, on lance huit fois le dé et on garde les cinq ou six meilleurs résultats, que l'on répartit à sa guise...). Les possibilités sont multiples. Enfin, il existe une dernière possibilité qui consiste à ajouter le résultat d'un dé à un minimum donné dans chaque Attribut. On peut par exemple estimer que chaque Attribut se calculera sur une base de 4+1d6. De cette manière, tous

les Personnages seront assurés d'un minimum dans chaque Attribut.

La méthode choisie ne doit pas dépendre de la générosité du Maître du Jeu mais bien du type d'histoires que les Personnages auront à vivre. Il peut aussi être intéressant de placer des Personnages très faibles dans des situations impossibles, même si cela relève du sadisme, afin de faire peser une certaine ambiance sur le groupe de Joueurs et de les inciter à la plus extrême prudence.

Exemple : dans l'univers concocté par le Maître du Jeu, les Joueurs incarneront des Personnages membres d'une force militaire. Il estime que les conditions d'accession à ces postes névralgiques sont strictes et que, de ce fait, les Attributs des Personnages doivent être élevés. Il serait difficile de faire accepter des personnes handicapées ou peu douées au sein des forces spéciales. Le MJ opte donc pour la méthode aléatoire compensée. 4+1d6 pour chaque Attribut.

Autre exemple : l'univers du MJ ne servira que dans le cadre d'un ensemble limité de scénarios. Les Personnages sont tous issus d'un petit village de paysans mêlé malgré lui à une grande guerre. Les héros ne sont pas destinés aux grandes tâches et ne sont pas préparés à ce qui les attend. Il décide donc de préférer la méthode d'allocation et estime que les Personnages seront Faibles.

Règle optionnelle : l'effet de l'âge sur les Attributs : si les Joueurs incarnent des Personnages particulièrement vieux ou au contraire particulièrement jeunes, on peut imaginer que les Attributs s'en trouveront influencés. Selon les critères humains, un vieillard ne jouit plus de son corps comme un fringant jeune homme et un enfant n'est pas aussi fort qu'un adulte. Il serait toutefois délicat de dresser un profil moyen de la régression ou de la progression des Attributs selon les âges, car cette courbe n'est pas constante et n'est pas la même pour tous les individus. Le Maître du Jeu doit simplement veiller à éviter les incohérences. On trouve des vieux très bien conservés et encore assez puissants physiquement, mais si un Joueur veut incarner un vieil homme ou une vieille femme, ne le laissez pas placer dix points en Corps. Un score de sept ou de huit sera déjà

¹ Ce total dépend de la présence ou pas du Pouvoir au nombre des Attributs. Dans la formule n/m, n représente le total pour 5 Attributs et m le total pour 6.

amplement satisfaisant. De même, un enfant peut très bien se montrer résistant et intelligent malgré son bas âge. Présentez seulement au Joueur la difficulté qu'il aura à se justifier d'un tel développement à son âge par rapport à ses petits camarades. Ne risque-t-il pas de passer pour un monstre ou un phénomène ? Les enfants sont si cruels...

Exemple : Un Joueur décide en accord avec le Maître du Jeu d'utiliser la méthode d'allocation en sachant que son Personnage aura 35 points à distribuer dans les six Attributs. Il décide de procéder de la sorte : COR 6, HAB 7, PER 6, ESP 6, POU 4, CHA 6.

Les Dons

Les Dons sont des valeurs chiffrées qui ne se classent ni parmi les Attributs, ni parmi les Compétences, que nous découvrirons par la suite, mais qui découlent directement des premiers cités. Il s'agit de jauges ou de modificateurs à certaines actions. Mieux vaut les décrire individuellement.

Les Points de Vie (PV)

Pour définir l'état de santé d'un Personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des Points de Vie d'un Personnage s'obtient en multipliant par quatre le Corps de ce Personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40. La jauge ne comporte normalement que trois états : vivant, dans le coma et mort. Un Personnage est vivant tant qu'il lui reste des Points de Vie. Si son total tombe à zéro (sans descendre en dessous), on considère qu'il sombre dans le coma (voir les règles appropriées). Si ses Points de Vie passent en négatif, il meurt. Il est possible de récupérer des Points de Vie en recevant des soins, par magie, en se reposant assez longtemps. Un chapitre sera consacré à la guérison.

Règle optionnelle : les Niveaux de Blessure : Si le Maître du Jeu le désire, et par soucis de réalisme, on peut décider de clarifier le statut de « vivant ». Un Personnage peut rester en vie tout en souffrant de différentes blessures et en s'en trouvant amoindri. On parlera donc de Niveaux de Blessure (NB). Ces NB sont des seuils qui, une fois franchis, dégradent le profil chiffré du Personnage. Pour les obtenir, il suffit de diviser le total des Points de Vie par trois. Si un Personnage atteint les deux tiers de ses Points de Vie, il sera Blessé. S'il passe au tiers de son total, il sera Gravement Blessé.

Un Personnage Blessé agira dans toutes ses actions avec un malus additionnel d'un point (voir les règles proprement dites). Un Personnage Gravement Blessé agira en toutes circonstances avec un malus de deux points.

Règle optionnelle : les Points de Vie locaux : Il est possible de décider que les Points de Vie du Personnage puissent être répartis dans le corps de celui-ci, avec une portion dans les bras, dans les jambes, dans la tête, dans le torse... Cela permet éventuellement de mieux localiser les blessures et éventuellement de déterminer quand le personnage perd un membre, se trouve décapité ou amputé... Par la pratique, on se rend cependant vite compte que cette règle, pour réaliste qu'elle soit, fragilise beaucoup les Personnages et rend le moindre coup porté avec adresse presque mortel. Bien entendu, il en va de même dans la vraie vie, mais la vie des Personnages étant généralement plus dangereuse que celle de monsieur tout le monde sur Terre, il faut peut être sacrifier un peu de réalisme pour plus de jouabilité.

Exemple : le même Personnage que tout à l'heure aura donc un total de Points de Vie de 24 (6x4). Si l'on utilise la règle des Niveaux de Blessure, on obtient un premier seuil de 16 et un second de 8. Si le Personnage descend en dessous de 16, il sera Blessé. S'il descend en dessous de 8, il sera Gravement Blessé.

Les Points de Magie

Dans les univers qui utilisent la magie, ou un pouvoir similaire quel qu'il soit, il faudra compter avec les Points de Magie (PM). Eux aussi se comportent comme une jauge, à la manière des Points de Vie. L'utilisation de ces pouvoirs coûte de l'énergie au lanceur de sort, au super-héros, au Personnage qui les utilise. Cette énergie peut être appelée de différentes façons. Ka, Mana, Points de Magie... En gros, plus un pouvoir est puissant, plus il coûtera cher en Points de Magie. A la manière des PV, on peut récupérer des PM de différentes façons. Un chapitre y sera consacré. A la différence des Points de Vie, un Personnage qui utilise tous ses Points de Magie ne meurt pas. Il se retrouve simplement dans l'incapacité de lancer d'autres sorts, d'utiliser d'autres pouvoirs. On peut aussi considérer qu'il est moralement épuisé, psychologiquement affaibli.

On calcule le total des PM en multipliant par quatre le Pouvoir du Personnage, obtenant ainsi une valeur comprise entre 4 et 40.

Règle optionnelle : l'épuisement des PM :

On peut considérer que lorsqu'un Personnage tombe à zéro Points de Magie, il sombre dans une sorte de transe involontaire ou qu'un effet particulier de la magie ambiante se produise. Tout cela dépend du type de magie utilisé et donc du monde du jeu. Imaginons qu'un Personnage ne possède plus que trois PM et qu'il veuille utiliser un pouvoir qui lui en coûterait quatre... On peut prévoir des règles à ce sujet aussi, mais celles-ci seront plus amplement développées dans le chapitre concernant la magie.

Exemple : avec un Pouvoir de 4, notre Personnage ne comptera que 16 Points de Magie.

Le Bonus aux Dégâts (Bdeg)

Les Personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattront en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces

Personnages bénéficieront d'un Bonus aux Dégâts. Les Dégâts étant le total des points infligés par une attaque physique et sont théoriquement retranchés au total des Points de Vie du Personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le Corps du Personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps, mais constituera le maximum des dommages infligés par des coups portés à mains nues. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : le Corps de 6 de notre Personnage lui accorde un Bonus aux Dégâts de deux points.

Le Bonus Défensif (Bdef)

Plus un Personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un Personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser. Le Bonus Défensif se transformera en malus pour toute personne tentant de toucher le Personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du Personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : Une Habileté au-dessus de la moyenne (7) ne permet cependant pas à notre Personnage de posséder un Bonus Défensif exceptionnel : il sera de deux, ce qui n'est déjà pas si mal.

La Vitesse de Réaction (VR)

Il sera parfois nécessaire, lors d'une partie, de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un Personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel Personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La Vitesse de Réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où elle ne reflète pas

exactement la vitesse d'un Personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habilité du Personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

Règle optionnelle : la vitesse horaire :

Certains Maîtres du Jeu apprécient d'avoir sous la main des valeurs précises concernant la vitesse de déplacement des Personnages. Cela peut être utile dans le cas de longues marches à travers la nature, afin de déterminer le temps pris par une traversée menée à rythme soutenu... Le tableau ci-après permet de transformer la Vitesse de Réaction en kilomètres par heure selon le type de déplacement du Personnage.

Dans ce tableau, la *Marche Prudente* indique un type de marche où le Personnage fait attention à tout, s'arrête lorsqu'il le juge nécessaire et donc relativement lente. La *Marche Normale* est la marche de tous les jours, d'une personne se promenant dans la nature ou se rendant au marché. La *Marche Rapide* est une marche pressée, de la personne en retard à un rendez-vous mais qui ne veut pas courir. La *Course* est la vitesse maximale que le Personnage peut atteindre à pieds. Inutile de préciser que ce type de « marche » ne peut pas être soutenu plus d'un certain temps. Ce temps étant estimé par défaut à la valeur de Corps multipliée par cinq en minutes.

Marche	Modificateur VR (km/h)
Prudente	/2
Normale	X1
Rapide	X1,5
Course	X2

Une fois de plus, ces valeurs ne sont qu'indicatives et n'ont aucune valeur scientifique. N'en tenez compte qu'en cas de besoin, c'est à dire pour faire une comparaison ou une estimation. N'entrez pas dans des considérations absurdes lorsque les Personnages explorent un labyrinthe du style « Vous vous déplacez à la vitesse de 2,5 kilomètres par heure dans le couloir alors

qu'une créature surgit à vive allure devant vous, sa vitesse est de 7 kilomètres par heure... ».

Exemple : l'Habilité de notre Personnage lui confère une VR de 7. Si l'on applique la règle optionnelle de la vitesse horaire, il se déplacerait prudemment à 3,5 km/h, normalement à 7 km/h, rapidement à 10,5 km/h et en pleine course à 14 km/h. Pour ceux que cela intéresse. Mais il ne serait capable de soutenir un rythme de course que pendant 30 minutes.

Les Points de Personnalisation (PP)

Les Points de Personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du Personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le Joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son Personnage en achetant des Compétences. Voir ce chapitre pour de plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un Personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le nombre de PP varie donc au cours de la vie du Personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le Maître du Jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 5 l'Esprit du Personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 5 et 50. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un Personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des Compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

Exemple : l'Esprit de 6 de notre ami lui assure un premier total de Points de Personnalisation de 30. Il se fera un plaisir de les dépenser par la suite.

La race du Personnage

Dans de nombreux univers fantastiques, le Joueur aura le choix d'incarner l'une des nombreuses races plus ou moins intelligentes présentées. Dans les classiques du médiéval fantastique, on compte les elfes, les nains, les orques, les hobbits... Les jeux de *space opera* nous présentent différentes sortes d'extra-terrestres... Bien entendu, sur Terre, tous les Personnages sont généralement des humains et si la culture peut légèrement influencer le profil, cela ne revêt qu'une importance secondaire dans le jeu. Toutefois, ce système étant générique, intéressons-nous à la façon dont une race fantastique peut influencer le profil d'un Personnage.

Outre la description physique, psychologique et culturelle de l'espèce, certaines choses peuvent modifier les Attributs ou les Compétences d'un Personnage selon qu'il appartient à telle ou telle race. On peut imaginer des espèces plus résistantes ou plus fortes (Corps), plus agiles (Habilité), plus intelligentes (Esprit), naturellement douées pour la magie (Pouvoir)... Le Maître du Jeu ou le concepteur d'univers a deux choix pour intégrer ces affinités raciales au système de jeu. Soit il considère que la moyenne de la race est différente (plus ou moins élevée) et modifie donc la façon de tirer les Attributs (exemple : $1d6+4$, $6+1d4$ ou encore un maximum $1d10$ limité à 6), ou estime que ces affinités justifient des bonus postérieurs au tirage (Corps +1, Esprit -2...). Il faut toutefois garder à l'esprit que les scores des Attributs ne sont pas censés dépasser 10 ni descendre en dessous de 1.

Outre les Attributs, une race peut également influencer les Compétences d'un Personnage, même si cela ne doit pas se faire sans discernement. Certaines races disposent de critères de civilisation tels qu'ils parviennent à ancrer dans les esprits de leurs représentants des capacités précises. On a

coutume de dire dans les univers médiévaux fantastiques que les nains sont de bons artisans ou de bon mineurs, que les elfes sont doués pour le tir à l'arc ou les arts... Cependant, il faut bien peser le pour et le contre avant d'allouer des Compétences à chaque Personnage issu d'une même race. En effet, celles-ci découlent peut-être plutôt d'une profession courante au sein de l'espèce que de capacités raciales à proprement parler. Les nains sont-ils naturellement de bons artisans ou la proportion d'artisans est-elle grande parmi eux ? Ce sont deux choses distinctes.

Exemple : notre Personnage décide d'incarner un nain dans le monde du jeu. Il lit attentivement la description qui en est faite. Il peut augmenter son Corps de 2 points mais doit baisser son Charisme de 2 points également. Les modifications aux Attributs influent donc sur ses Dons et il doit en subir les conséquences.

Le métier du Personnage

Un Personnage peut exercer un métier ou rester dilettante, sans emploi, toute sa vie. Avoir un travail lorsque l'on est aventurier ne va pas sans poser certains problèmes. Partir à l'aventure implique de ne pas pouvoir se présenter au bureau tous les jours de 9 à 17 heures. Un soldat au sein d'une armée ne peut partir chercher un trésor impunément, sous peine de se faire passer pour déserteur. Un journaliste se doit de rentrer à la rédaction de temps en temps afin de prendre de nouvelles consignes, de rapporter des articles... Ce à moins que le métier du Personnage ne soit justement ce qui le met sur le chemin de l'aventure. Mais passées ces considérations, le métier en termes de jeu constituera en gros l'acquis du Personnage depuis qu'il a commencé ses études, son apprentissage jusqu'à aujourd'hui. Il se peut que celui-ci n'exerce pas vraiment un métier, mais soit simplement apte à le faire. Les corps de métier varient selon les époques et il y en a pour tous les goûts. Les univers médiévaux se déclinent en guerriers, magiciens, voleurs, prêtres, chevaliers, bardes... Les mondes

modernes font la place belle aux hommes politiques, aux hommes d'affaire, aux détectives, aux informaticiens et l'on connaît les habituels contrebandiers et pilotes des espaces intersidéraux...

Le métier d'un Personnage lui apportera deux choses. Tout d'abord une précision quant à sa vocation, quant à ce qu'il est. Ensuite, une liste de Compétences. On l'a vu plus haut, dans le chapitre consacré aux Points de Personnalisation, et on le reverra, dans le chapitre consacré aux Compétences, un Personnage doit acheter des Compétences. Le fait d'avoir étudié ou pratiqué un métier lui en confère une série gratuitement. Ce qui n'est pas négligeable.

Le prochain chapitre vous instruira sur la façon de procéder, alors ne vous étonnez pas si vous trouvez les termes ci-après pour le moins barbares. En gros, sachez que les Compétences sont définies par des Degrés de Maîtrise (de 1 à 5). Plus un Personnage compte de Degrés de Maîtrise dans une Compétence, plus il est... compétent.

Il n'est pas interdit d'allouer par le biais du métier des Compétences affichant des Degrés de Maîtrise supérieurs à DM1. Certaines formations ne laissent pas débiter leurs « diplômés » avec seulement une légère notion de certaines choses. Il faut donc étudier consciencieusement les dotations en termes de Compétences pour le Personnage. Donner une compétence au DM1 indique, comme nous le verrons plus tard, que le Personnage est un Apprenti, pas même encore un Etudiant (DM2). Si le Personnage est, dans les faits, un expert ou du moins s'il a dû suivre, pour exercer le métier que le Joueur lui a choisi, un entraînement rigoureux, il est à parier qu'il sera au moins Professionnel (DM3) dans les Compétences requises. Il n'est pas à souhaiter que des Personnages débutent leur vie aventureuse avec des Compétences offertes supérieures au DM3, sauf cas précis. Des Professeurs et des Experts (DM4 et DM5) peuvent très bien démarrer la partie, mais cela dépend de leur intégration dans le scénario. Toujours est-il que, dans le cadre d'une campagne, c'est à dire dans le cadre d'un enchaînement de scénarios joués avec les mêmes

Personnages, la progression dans les Compétences sera l'un des éléments moteurs pour les Joueurs. Si vous assouvissez d'entrée de jeu tous leurs désirs, ils risquent de se sentir moins motivés en fin de partie. Puis, les règles partent du principe que les Personnages sont des débutants. Il n'est pas donc pas à exclure qu'ils démarrent avec des Compétences inférieures au seuil du professionnalisme.

Exemple : notre nain de tout à l'heure se choisit la profession de mercenaire. Le Maître du Jeu a conçu cette profession en la dotant de diverses Compétences martiales avec un sens prononcé pour les affaires et la négociation. Les Compétences offertes sont Armes blanches, Arcs, Boucliers et Marchandage, toutes au DM2.

Autre exemple : un détective privé dans un monde contemporain aurait pu recevoir les Compétences suivantes : Armes à feu (1), Lois (1), Observation (2), Connaissance du milieu – Pègre (2).

L'équipement lié à la profession

On peut aisément concevoir que certaines professions puissent doter le Personnage d'un équipement de base. Gardons toutefois à l'esprit que le Personnage n'exerce peut-être pas la profession en question, comme il l'a déjà été expliqué plus haut, ce peut n'être qu'une formation, une vocation. Cependant, il y a fort à parier qu'au cours des années qui ont précédé son départ à l'aventure, un Personnage soldat se soit équipé d'une petite arme et d'une armure légère, à moins que celles-ci ne soient la propriété de son employeur. Un jeune magicien dispose probablement d'un petit grimoire, un détective privé a sans doute un bureau quelque part et une arme de poing, un informaticien possède un ordinateur... Le joueur doit en tous les cas justifier ses possessions de base en rapport avec son occupation au Maître de Jeu et lui seul validera ou non leur acquisition. L'équipement de base d'un Personnage dépend finalement aussi de son niveau de vie. Pour certains univers, il sera intéressant de dresser, en rapport ou pas avec le métier du Personnage, un descriptif des niveaux de

vie accessibles. Par exemple, on peut scinder de manière théorique la population en misérables, pauvres, classe moyenne, classe aisée et riches. On peut établir, pour chaque classe, la liste moyenne de l'équipement. Les misérables n'auront pas même de quoi se loger, les pauvres ont un deux pièces miteux et aucune économie, la classe moyenne aura une petite maison ou un appartement et très peu d'argent de côté, peut-être une petite voiture... Ne soyez pas trop catégorique en la matière et laissez le Joueur vous dire comment il conçoit la vie de son Personnage. Après tout, rien n'empêche un riche de vivre sous les ponts s'il le désire...

Exemple : notre mercenaire nain possède une épée courte et une armure de cuir. Ce n'est pas grand chose, mais c'est déjà ça. Il ne va quand même pas aller se présenter désarmé à un employeur potentiel...

Les Compétences

On vous en a tellement parlé qu'il était temps que le sujet soit traité, non ? Les Compétences constituent le squelette du jeu, sa colonne vertébrale. Ce sont elles que l'on utilisera le plus souvent en cours de jeu. On savait que les Attributs représentaient des valeurs très générales. Les Compétences sont là pour affiner ces valeurs, pour les spécifier. On sait qu'un Personnage dont le score en Esprit est élevé est généralement intelligent. Mais cela signifie-t-il qu'il est également doué pour les langues étrangères, la zoologie, la médecine ou les mathématiques ? Evidemment non. Là où les Attributs représentent l'inné, les Compétences illustrent l'acquis. Ce que le Personnage aura appris au cours de son existence se reflètera dans ses Compétences. Celles-ci sont donc beaucoup plus nombreuses que les Attributs, et un même Personnage ne les possède pas toutes en une fois comme c'est le cas pour les Attributs. Il lui faudra « acheter » ces Compétences. On divise les Compétences en un certain nombre de groupes, appelés les Racines. Une Racine de Compétences regroupe toutes les Compétences liées à un même

domaine. On en compte neuf : le Combat, les Mouvements, la Magie, les Sciences, la Furtivité, les Sens, les Arts, les Techniques et les Relations. Les noms de ces Racines sont suffisamment éloquents, mais pour ceux qui souhaiteraient s'assurer de leur bonne compréhension, en voici un bref descriptif :

Le Combat : regroupe toutes les Compétences liées à l'utilisation des armes, aux techniques d'arts martiaux ou de combat à mains nues, ainsi, éventuellement, que les techniques de protection.

Les Mouvements : regroupent toutes les Compétences liées à l'activité physique au sens large, de la pratique d'un sport aux mouvements difficiles à effectuer, aux sauts mais aussi les activités musclées.

La Magie : regroupe toutes les Compétences liées à la pratique des arts magiques, des super pouvoirs, des activités paranormales diverses. Bien entendu, cette Racine n'est utilisable que dans les univers qui comptent une part de paranormal... De plus, tous les Maîtres du Jeu n'en accepteront pas l'usage. Parfois, seuls certains Personnages ont accès au paranormal. Ce choix est déterminant et doit être spécifié clairement aux Joueurs.

Les Sciences : regroupent toutes les Compétences liées à la connaissance au sens large, aux matières étudiées dans les universités, aux sciences telles que nous les connaissons aujourd'hui comme la physique, la chimie, la biologie...

La Furtivité : regroupe toutes les Compétences liées à l'art de la dissimulation, qu'il s'agisse de se dissimuler soi, autrui ou quelque chose, de passer inaperçu, de se déplacer sans bruit...

Les Sens : regroupent toutes les Compétences directement liées à l'emploi d'un sens précis, que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher ou le goût. Tout ce qui touche à la perception consciente ou non du monde qui nous entoure, autrement dit.

Les Arts : regroupent toutes les Compétences qui touchent à la pratique ou la compréhension ou la critique des arts les plus divers.

Les Techniques : regroupent toutes les Compétences liées à la pratique manuelle, la mécanique, l'artisanat ou le bricolage...

Les Relations : regroupent toutes les Compétences liées à la communication au sens large, verbale ou non verbale, au contact avec autrui, à la facilité de se faire respecter, de duper autrui...

Le fait qu'il faille acheter des Compétences indique clairement, on l'a vu, qu'un même Personnage ne possède pas toutes les Compétences. Cela veut-il dire qu'il ne peut entreprendre d'actions couvertes par une Compétence qu'il ne posséderait pas ? Non, bien entendu. Mais dans ce cas, la valeur de référence sera celle de la Racine. Nous verrons cela ultérieurement.

Les Compétences et les univers

Il va de soi que les Compétences qui vont être décrites ci-après regroupent toutes sortes de degrés de civilisation, d'univers et de connaissances. Toutes ne doivent pas être proposées aux Joueurs lorsque ceux-ci devront faire leur choix. Que ferait un chevalier médiéval d'une Compétence en informatique ou en armes à feu ? Il convient donc de faire un tri parmi ces Compétences en fonction de l'univers choisi pour les Personnages. Libre au Maître de Jeu d'en ajouter également si le cœur lui en dit, bien que celles présentées ici devraient largement suffire à toutes les occasions. Attention toutefois à ne pas oublier une chose : une Compétence peut se rapporter à quelque chose qui n'existe pas dans le monde du jeu, comme la magie dans notre monde réel ou l'informatique au moyen âge. Dans ce cas, il vaut mieux l'extraire de la liste. Par contre, il se peut que des Compétences anciennes aient survécu. Ainsi, il est possible à quelqu'un de notre époque de se battre à l'épée.

L'évaluation des Racines

Chaque Racine est associée à une valeur située entre 1 et 10. Elles dépendent directement des Attributs. En fait, elles peuvent dépendre de un ou de plusieurs

Attributs, leur valeur étant alors obtenue en effectuant la moyenne des scores des Attributs cités. On peut débattre du choix des Attributs dont découlent les Racines, en prétextant que telle ou telle capacité requiert un peu de ci ou un peu de ça. Mais il vaut mieux se fier aux sources suivantes, plus généralistes. Le tableau ci-après indiquera comment procéder au calcul d'un score de Racine.

Racine	Formule
Le Combat	$[\text{COR}+\text{HAB}+\text{PER}]/3$
Les Mouvements	$[\text{COR}+\text{HAB}]/2$
La Magie	POU
Les Sciences	ESP
La Furtivité	$[\text{HAB}+\text{PER}]/2$
Les Sens	PER
Les Arts	$[\text{ESP}+\text{PER}]/2$
Les Techniques	HAB
Les Relations	$[\text{ESP}+\text{CHA}]/2$

Les Compétences de Combat

Arms : Utilisation des armes archaïques de ce type, nécessitant une maîtrise différente des autres armes à mécanisme de projection. Les arbalètes sont considérées comme des « armes à feu » parce qu'elles s'utilisent de la même manière.

Armes blanches : Utilisation des armes telles que les haches, les épées, les couteaux, les lances, qu'elles soient contondantes, tranchantes, à une ou deux mains...

Armes à feu : Utilisation des armes utilisées pour frapper à distance en usant d'un mécanisme de projection ou d'un rayon d'énergie. Il s'agit des armes à feu ou des armes laser, voire des arbalètes.

Armes de jet : Utilisation des armes projetées à la force du poignet, comme des couteaux de lancer, des cailloux ou encore des frondes (même si dans ce cas, c'est le caillou qui est lancé). A noter que la Compétence peut également être utilisée pour lancer un objet, même dans un but non offensif.

Armes montées : Utilisation des armes à bord d'un véhicule ou des armes lourdes comme des canons sol-air, des trébuchets... En ce qui concerne les armes à bord, des variables sont possibles, comme en ce qui concerne le

largage des bombes... A noter que les armes blanches utilisées à cheval n'entrent pas dans cette catégorie.

Boucliers : Compétence permettant d'utiliser un bouclier dans l'optique de parer une attaque. Il faut bien entendu disposer d'un bouclier pour pouvoir en user.

Explosifs : Utilisation de tous les explosifs fixes, c'est à dire à fixer et à activer. La compétence ne s'utilise pas exactement comme une Compétence d'attaque. Elle permet simplement de savoir si le personnage a correctement posé l'explosif, activé le mécanisme...

Mains nues : Utilisation de toutes les techniques de combat au corps à corps n'utilisant que les moyens naturels tels que les poings, les pieds, la morsure... Vaut également pour toutes les techniques d'arts martiaux.

Les Compétences de Relations

Contrôle animal : Capacité à se faire comprendre et obéir d'un animal ou d'une créature d'intelligence assimilée.

Influence : Capacité à se faire obéir d'autrui en usant de son autorité, de sa prestance ou de son charisme. A noter que la Compétence ne permettra en aucun cas de faire agir quelqu'un contre sa volonté ou contre son intérêt, sauf dans une moindre mesure.

Marchandage : Faculté qu'a le personnage à obtenir les meilleures conditions en négociant avec autrui, dans le cadre d'un commerce, d'un troc ou d'un simple échange d'arguments.

Sédution : Capacité à se faire apprécier positivement de son prochain en usant de ses atouts physiques ou de son charisme, de sa personnalité.

Etiquette : Connaissance des attitudes à adopter dans certaines conversations, régies par les us et coutumes, la fonction ou par le rang social de l'interlocuteur.

Les Compétences en Magie

Connaissance de la magie : Connaissance des principales sources et formes de la magie dans le monde du jeu. Savoir reconnaître un

sort par ses effets, par exemple, les composantes nécessaires à son lancement, l'école de magie...

Incantation : Capacité à utiliser la magie sous la forme de sortilèges préalablement étudiés ou innés.

Super pouvoirs : Capacité à utiliser des pouvoirs spéciaux comme ceux des super héros dans les univers qui en comptent. Il doit cependant s'agir de super pouvoirs devenus naturels pour le Personnage, pas des gadgets technologiques...

Les Compétences en Sciences

Astronomie : Connaissance de la carte stellaire, des amas d'étoiles les plus connus, de la position relative des planètes et autres corps célestes. Permet aussi de se repérer géographiquement grâce à la position des étoiles.

Botanique : Connaissance des plantes répertoriées et des propriétés éventuelles de certaines d'entre elles.

Calcul : Capacité du personnage dans la manipulation mentale des chiffres, du calcul aux mathématiques modernes.

Cartographie : Faculté à dresser ou à comprendre une carte retraçant, à l'échelle, un endroit précis, un territoire ou l'intérieur d'un bâtiment.

Connaissance du milieu : Compétence générique pour la connaissance d'un milieu spécifique. Le milieu couvert doit être spécifié au départ. Chaque milieu distinct requiert une Compétence propre. On peut imaginer une « Connaissance des hommes politiques américains », une « Connaissance de la pègre)... Chaque Compétence spécifique issue de celle-ci compte pour une Compétence séparée.

Diagnostic : Capacité médicale à établir un diagnostic après une brève étude d'un cas particulier. Peut permettre de cerner un mal précis, une maladie, un poison...

Histoire : Connaissance des grandes périodes et courants de l'histoire du monde. On peut imaginer en déduire des Compétences spécifiques pour l'histoire de peuples précis, d'un pays, d'une région, d'un amas de planètes réunies en congrégation...

Histoire de l'art : Connaissance des principaux courants artistiques et de leurs instigateurs tous arts confondus.

Estimer : Capacité à évaluer la valeur d'un objet, d'une information, d'un matériau connu.

Informatique : Capacité à utiliser et programmer le matériel informatique tel que conçu sur terre.

Langues anciennes : Capacité à comprendre et à pratiquer les langues mortes. Sur Terre, cela peut être le latin, le grec ancien, les hiéroglyphes... Il est préférable de considérer chaque langue morte comme une Compétence à part entière.

Langues étrangères : Capacité à comprendre et à pratiquer les langues vivantes du monde utilisé. On peut concevoir une Compétence par type de langue (ex : l'anglais, l'arabe, l'espagnol...).

Médecine : Capacité à soigner blessures, maladies, empoisonnements, si l'on dispose du matériel requis et de conditions suffisamment propices à l'exercice de la médecine.

Minéralogie : Connaissance des principaux minéraux répertoriés et de leurs éventuelles propriétés.

Premiers soins : Capacité à soigner superficiellement et rapidement, en se souciant peu des conditions, les blessures ou les dommages corporels.

Psychologie : Connaissance de l'esprit des êtres vivants dans ce qu'il a de mécanique, permettant de déduire un comportement précis à partir de faits donnés.

Religions : Connaissances des principaux cultes répertoriés et de leurs méthodes, de leurs habitudes et de leur modus operandi.

Sciences : Connaissance des sciences telles que la physique, le nucléaire, telles que maîtrisées par les cerveaux terrestres. On peut bien entendu scinder cette Compétence en plusieurs spécificités selon l'importance de telles connaissances dans le monde du jeu.

Zoologie : Connaissance des principales espèces animales répertoriées et de leurs éventuelles capacités.

Les Compétence en Techniques

Bricolage : Compétence permettant de réaliser de petits montages ou systèmes ou de trouver des solutions de fortune à des problèmes plus complexes.

Confection : Capacité générique à la réalisation de menus travaux comme la confection des vêtements, de petits objets simples. On peut détailler, si le Maître du Jeu le souhaite, cette Compétence en spécificités.

Crochetage des serrures : Cette compétence permet au personnage de venir à bout des serrures complexes, s'il dispose des outils nécessaires à cette pratique. Les serrures mécaniques seules sont concernées, par celles utilisant un dispositif électrique ou autre.

Electricité : Compétence de réparation ou de fabrication des systèmes électroniques ou assimilés comme les moteurs électriques, les circuits intégrés, les appareils hi-fi...

Mécanique : Il s'agit de la mécanique telle que la conçoivent les humains, à savoir les moteurs classiques, les appareils à rouages et les systèmes simples...

Pilotage : Compétence dans l'utilisation des principaux véhicules. La Compétence est générique et peut donc être subdivisée en plusieurs catégories telles que véhicules à roues, avions, hélicoptères, vaisseaux extra-terrestres...

Les Compétences en Furtivité

Camouflage : Technique visant à se fondre soi ou un objet dans le décor en pleine nature, à utiliser le décor pour dissimuler quelque chose.

Déplacements silencieux : Tentative d'un personnage de se déplacer en effectuant le moins de bruit possible afin de ne pas attirer l'attention.

Escamotage : Capacité à faire disparaître un objet de la vue de quelqu'un sans que cela se remarque, un peu comme un tour de passe-passe.

Filature : Faculté à suivre quelqu'un sans se faire remarquer, à se fondre dans la foule ou au contraire à repérer une manœuvre de filature d'autrui.

Se cacher : Technique visant à se dissimuler aux yeux d'autrui. Là où le camouflage utilise

les ressources naturelles, on ne parlera ici que des lieux artificiels.

Les Compétence en Sens

Fouille : Capacité à trouver un objet ou une personne cachée volontairement ou pas dans un lieu précis.

Observation : Faculté à remarquer les détails de manière inconsciente. On peut ainsi avoir l'attention attirée par un détail sans l'avoir réellement cherché.

Oriente : Capacité à se situer dans le décor par rapport à un point connu, à reconnaître les points cardinaux sans l'aide d'un outil approprié.

Lecture sur les lèvres : Capacité à lire sur les lèvres de quelqu'un. A noter que le Personnage qui réussit un test sous cette Compétence doit ensuite réussir à comprendre la langue utilisée, à l'aide de la Compétence appropriée. Il peut, à la rigueur, tenter de restituer le message à une personne compétente.

Mémoire : Faculté à se souvenir de quelque chose, à mémoriser des éléments donnés pour les restituer ultérieurement.

Sixième sens : Il ne s'agit pas d'une faculté paranormale mais d'une sorte d'intuition, agissant sur l'esprit et donnant une impulsion positive ou négative par rapport à une personne, un événement, une décision.

Les Compétences en Arts

Chant : Capacité à utiliser sa voix dans le but de produire un son de qualité et à destination d'un public, la plupart du temps.

Cuisine : Capacité à pratiquer et apprécier la grande cuisine, à réussir des plats nourrissants ou exquis.

Danse : Capacité à utiliser son corps comme moyen d'expression dans le cadre d'une chorégraphie avec ou sans musique. Peut également être utilisé pour le mime, par exemple.

Instruments de musique : Capacité à jouer d'un instrument du musique. A noter qu'une Compétence est nécessaire pour chaque famille d'instruments (à vent, à cordes, cuivres,...). A noter aussi que cette

Compétence peut s'accompagner de notions en histoire de l'art pour le sujet concerné. A partir du DM3, le Personnage est à même de composer lui-même des morceaux efficaces.

Joaillerie : Capacité à travailler de manière artistique la matière, par extension même non précieuse, pour des travaux de petite taille.

Peinture & dessin : Capacité à la pratique et à la compréhension de l'art sous sa forme peinte ou dessinée. Peut s'accompagner d'une certaine connaissance en histoire de l'art.

Photographie : Capacité à utiliser de manière artistique ou efficace un appareil photographique, la connaissance des techniques de développement étant comprise.

Sculpture : Capacité à travailler la matière sur de grandes surfaces, à modeler à l'aide des mains ou des outils appropriés une matière brute.

Les Compétences de Mouvements

Acrobaties : Faculté d'un personnage à réaliser des mouvements spectaculaires, comme des cascades ou des actions désespérées. En football, on utiliserait cette Compétence pour inscrire un but via une bicyclette.

Course : Capacité à se déplacer le plus rapidement possible par ses propres moyens naturels.

Equitation : Capacité à monter à cheval ou sur toute monture comparable et à maîtriser le pas et la direction de la bête.

Escalade : Faculté à franchir à la seule force du corps les parois difficiles.

Jongler : Capacité à manipuler des objets de manière spectaculaire ou particulièrement dextre.

Manipulations : Capacité à réaliser avec ses mains des prouesses acrobatiques comme attraper un petit objet lancé avec force, se saisir d'une mouche en vol...

Natation : Capacité à se mouvoir dans l'élément liquide.

Sauts : Faculté de franchir d'un bon des espaces plus ou moins longs.

Tour de Force : Compétence utilisée dans le cas d'une démonstration de force de la part

du personnage, comme soulever un poids, écartier des barreaux...

L'évaluation des Compétences

On sait que chaque Compétence découle d'une Racine, et on ne sera donc pas surpris d'apprendre que la valeur de base d'une Compétence est la valeur de la Racine dont elle découle. Ce n'est cependant qu'un premier pas, car en réalité, les Compétences ne sont pas estimées sur 10 mais bien sur 20. Pour commencer, chaque individu possède donc un score dans chaque Racine (obligatoire), sauf peut-être en Magie si le monde ne présente aucune possibilité paranormale. Si un Personnage ne dispose pas d'une Compétence donnée lorsque celle-ci doit être testée, c'est la valeur de la Racine correspondante qui sera prise en compte. Chaque individu dispose dès lors d'un score de base situé entre 1 et 10 (sa Racine) dans chaque Compétence.

Quelqu'un dont le potentiel est grand dans un domaine qu'il n'a pas encore appris à maîtriser aura donc un maximum de cinquante pour cent de chances de succès s'il devait subir un test dans ce domaine.

A cette Racine vient s'ajouter le Degré de Maîtrise (DM) de l'individu. Le DM s'obtient en dépensant des Points de Personnalisation (PP) et, plus tard, mais de la même manière, des Points d'Expérience (PE). Il existe cinq Degrés de Maîtrise, chacun comptant pour deux points dans la valeur de la Compétence. Un Personnage de DM3 dans une Compétence donnée ajouterait donc six points à sa Racine dans cette Compétence.

Comme on le sait, les Compétences doivent être achetées en dépensant des Points de Personnalisation (ou d'Expérience). Acheter une Compétence ne coûte pas cher. Progresser dans cette Compétence sera tout de suite plus onéreux. Plus on tente de s'améliorer dans un sujet, plus les progrès seront lents, car si les bases sont rapidement assimilées, les branches les plus hautes sont souvent fragiles et difficiles à atteindre.

Le tableau ci-après représente le coût progressif des Degrés de Maîtrise. Une

Compétence peut être achetée au DM1 (Apprenti) pour 1 petit PP. Si un Personnage veut tout de suite passer au DM2 (Etudiant), il lui en coûtera 5 PP (1+4). Si d'aventure un Personnage souhaite devenir Expert (DM5) en une matière donnée, il devra s'acquitter d'une perte en PP de 50 points. Bien entendu, il faut distinguer entre le coût initial et le coût cumulé dans ce tableau. Si un Personnage est déjà de DM3 dans une Compétence et souhaite s'améliorer vers le DM4, c'est un coût de 15 PP qu'il devra assumer et non de 30 PP. Cela a son importance car au cours de ses aventures, le Personnage sera encore amené à progresser de la même manière. Ci-dessous, le coût cumulé représente le prix à payer pour atteindre dès la création du Personnage un niveau d'expertise. On remarque que la chose est rendue presque impossible tant les coûts sont élevés. On part dans ce jeu du principe que les Personnages fraîchement créés sont des débutants et qu'ils ne deviendront des héros omnipotents qu'au fil de leur progression dans le monde du jeu.

Degré de Maîtrise	Coût	Cumul
Apprenti (DM1)	1	1
Etudiant (DM2)	4	5
Professionnel (DM3)	10	15
Professeur (DM4)	15	30
Expert (DM5)	20	50

L'âge et les Compétences

Un Personnage âgé peut-il disposer de plus de PP que les autres, pour simuler son expérience passée ? Cela dépend du Maître du Jeu, mais la réponse officielle sera : « non ». Un Personnage âgé n'a pas nécessairement accumulé une expérience utile à l'aventure. Il a très bien pu rester chez lui à regarder la télévision ou à ne jamais rien faire d'exceptionnel pendant tout ce temps et au contraire risque-t-il même de ne plus être au sommet de sa forme et donc subir des dégradations plutôt que des améliorations. On considère qu'un vieil homme peut être un aventurier inexpérimenté au même titre qu'un jeune débutant. Ceci dit, il n'est pas à exclure que,

dans certains cas, le Personnage mérite en effet quelques égards. Mais lisez donc ce qui suit.

Personnages plus puissants

Le Maître du Jeu peut décider d'offrir à ses Joueurs des Personnages mieux entraînés, prêts à affronter d'emblée les plus grands dangers et passés maîtres dans l'utilisation de certaines Compétences. Ce n'est pas interdit. Mais il faut que ces bénéfiques soient justifiés d'une manière ou d'une autre par le background, par l'histoire du monde. Et prendre en compte le fait que les Personnages n'en sont pas à leur coup d'essai dans le milieu de l'aventure, même si les Joueurs sont des débutants.

Exemple : dans un univers où les Joueurs incarneront tous des soldats d'élite, il est à souhaiter que le niveau d'entraînement de ceux-ci soit adéquat. On peut donc estimer que le Maître du Jeu peut se montrer large avec les Personnages des Joueurs dans les scores des Compétences. Sans doute y aura-t-il quelques Experts parmi eux. Nécessité fait loi.

Le choix des Compétences

Bien entendu, les Joueurs sont libres de choisir les Compétences de leur Personnage selon leurs préférences. Un Personnage se destinant plus à une carrière dans les armes se devra d'investir quelques points dans la maîtrise de ces mêmes armes. Un scientifique choisira plutôt des Compétences de la Racine des Sciences... Le Maître du Jeu doit bien entendu veiller à ce que rien d'absurde ne se produise dans ce choix, mais l'essentiel de son travail aura été fait lors de l'élaboration des listes de Compétences propres à son univers. Rien n'empêche un magicien de devenir expert en maniement des armes blanches ou un guerrier d'exceller en langues étrangères. Si le chapitre concernant les Compétences est présenté si tard dans le processus de création des Personnages, c'est avant tout parce que ce choix a déjà été altéré par le profil du Personnage. Sa race et son métier lui ont peut-être déjà conféré l'une ou l'autre

Compétence qu'il n'aura donc plus à acheter, mais peut-être à améliorer. Pensez donc bien à agir dans ce sens : si le Joueur choisit déjà ses Compétences et les reçoit gratuitement par la suite, il serait plus fastidieux de récupérer les points dépensés, même si cela reste possible.

De la personnalisation à l'expérience

Comme on le lira par la suite, les Personnages ne seront pas immuables une fois le processus de création achevé. Au cours de leurs aventures, ils seront amenés à apprendre d'autres choses, à se perfectionner dans les domaines qui leur tiennent à cœur ou qui leur sont utiles. Le principe restera le même : il faudra acheter des Compétences ou améliorer celles que l'on possède. Au lieu d'appeler les points à dépenser les Points de Personnalisation, ils deviendront des Points d'Expérience, mais ils agiront de même façon. Ils seront simplement acquis différemment. Mais cela sera abordé plus tard dans les règles.

Exemple : notre Personnage nain dispose, on l'a vu, de 30 PP qu'il va devoir utiliser pour acquérir des Compétences. Sa profession de mercenaire lui a déjà offert les Compétences Armes blanches, Arcs, Boucliers et Marchandage, toutes au DM2. Pour le reste, il décide de se perfectionner en Armes blanches et de passer au DM4 (25). Il lui reste cinq points qu'il répartit en Tour de force, Natation, Equitation, Mains nues et Crochetage des serrures, toutes au DM1.

Le passé du Personnage

Un Personnage qui décide un beau jour de partir à l'aventure doit avoir une bonne raison de le faire. Il se peut qu'il poursuive un but précis ou qu'il ne soit motivé que par l'appât du gain. Peut-être a-t-il un être cher à venger ou à retrouver. Peut-être espère-t-il trouver l'âme sœur, un sens à sa vie ou un coin tranquille où finir ses jours. Il faut aussi se pencher sur sa jeunesse, savoir où le Personnage est né, qui étaient ses parents, ses amis d'enfance. Auprès de qui a-t-il appris ce qu'il sait ? Est-il un autodidacte ?

L'écriture d'un bon « background » pour son Personnage n'est pas vitale pour qu'une partie de jeu de rôle soit menée à bien, mais elle donne à coup sûr un cachet supplémentaire à l'interprétation du Personnage. Du côté du Maître du Jeu, l'assistance des Joueurs dans la réalisation des antécédents de leur Personnage doit être soigneusement orchestrée afin qu'ils s'intègrent mieux au scénario.

En cours de partie, il se peut que le Joueur propose de faire intervenir l'une de ses vieilles connaissances (« hé, mon perso voleur va chercher son ancien maître et la serrure va pas résister longtemps... »). Ce genre de situations ne doit pas disparaître du jeu, mais doit être réglementé. L'écriture du passé du Personnage permet d'éviter ces pièges car le Joueur peut alors coucher par écrit tout ce qui lui semble utile et le faire valider par le Maître du Jeu. Tout événement n'apparaissant pas dans ce texte ne sera donc pas autorisé par la suite...

Les Personnages et la magie

On l'a lu et relu, l'utilisation de la magie dépend avant tout de l'univers dans lequel les Personnages auront à évoluer. Là où il n'y a pas de magie, de paranormal, de super pouvoirs, tout est simple. Le Pouvoir ne fait pas partie de la liste des Attributs et les Compétences de la Racine Magie tombent à l'eau. Là où ce n'est pas le cas, tous les Personnages ne sont peut-être pas autorisés à faire usage de telles capacités. Dans un monde médiéval fantastique, on peut imaginer que seules certaines personnes, les magiciens, les sorciers, peuvent user de magie et que cela fait d'eux des Personnages à part. Le Maître du Jeu doit bien expliquer aux Joueurs quelles possibilités s'offrent à eux en la matière.

Les Personnages pré tirés

Certains Maîtres du Jeu préfèrent imposer des Personnages à leurs Joueurs, de manière à garder sous contrôle tous les paramètres de leur aventure. De cette manière, il est possible d'impliquer directement les

Personnages dans l'histoire. Un scénario se déroulant dans les Terres du Milieu et où les Joueurs incarneraient des membres de la Communauté de l'Anneau, voilà qui promet de bons moments de jeu, non ? Mais il ne faut pas en abuser. En effet, les Joueurs s'identifient à leur Personnage et s'ils peuvent le créer de leurs propres mains, ils s'y attacheront probablement plus. Dans le cas de Personnages pré tirés, c'est à dire de Personnages entièrement créés par le Maître du Jeu, les Joueurs auront sûrement le sentiment de n'être que des spectateurs de l'histoire, sans autre influence que celle de faire des choix à certains moments donnés. Par contre, le Maître du Jeu a parfois bien du soucis à intégrer tant de Personnages différents dans son scénario, surtout si les Personnages ne se connaissent pas encore entre eux...

L'équipement du Personnage

Un Personnage dispose de quelques menus objets et peut-être d'une certaine somme d'argent avant de partir à l'aventure. Tout cela dépend bien entendu du Maître de Jeu et de l'univers dans lequel le Personnage sera appelé à vivre ses aventures. Il se peut que le MJ préfère laisser les Personnages s'équiper en fonction de leurs besoins au début de l'aventure, en jouant la scène avec un marchand. D'autres estiment que l'équipement de base doit être présent dans l'inventaire des Personnages avant même que la partie ne commence. La liste ci-après fournira divers objets propres à différentes époques. Ils permettent de donner une idée des prix. Pour faciliter la chose, on considérera que l'unité de prix est donnée en euros (€).

Outillage

Nom	Prix
Appareil photo	100
Barre de fer (1m)	6
Boussole	5
Bout de bois (1m)	1
Briquet (médiéval)	5
Briquet (moderne)	1

Caméra (familiale)	300
Canif	5
Corde (10m)	10
Couverture	5
Matériel d'escalade	50
Montre	10
Ordinateur personnel	650
Ordinateur portable	1000
Paire de menottes	25
Passe-partout	5
Sac à dos	15
Téléphone portable	150
Tente (camping) 2 personnes	75

Bien entendu, cette liste peut être nettement plus fournie et se diviser en outils, vêtements, services, armes, moyens de transport, ... Ces listes d'équipement dépendent bien entendu du monde dans lequel les Personnages évolueront et doivent être soigneusement dressées par le Maître du Jeu en fonction du contexte. Les prix sont indicatifs et peuvent varier selon la fréquence de l'objet, sa nature, les matières premières qu'il contient, la difficulté d'obtention...

Le système de jeu

Maintenant que l'on connaît les acteurs, on peut s'intéresser à la manière dont ils vont jouer. A quoi vont servir toutes ces valeurs chiffrées que l'on a réunies à grand renfort de calculs savants ? Tout simplement à déterminer, dans la majeure partie des cas, si une action entreprise par un Personnage réussit ou échoue. D'autres permettront de nuancer certains résultats ou de déterminer la réaction naturelle du Personnage face à tel ou tel influx.

On l'a vu précédemment, la clé du système de **RPG** se trouve dans le lancé d'un dé. Nous verrons ici comment procéder au recadrage et à l'analyse du résultat.

La division du temps de jeu

Deux notions essentielles doivent être distinguées de prime abord. Il s'agit du temps de jeu et du temps réel. Le temps réel, tout d'abord, est le temps qui passe autour

de la table de jeu, dans notre monde à nous. Une partie de jeu de rôle peut durer des heures et ne pas se terminer au terme d'une seule séance. Le temps de jeu est le temps qui s'écoule dans le monde du jeu, pour les Personnages. Ce dernier est nettement plus malléable que le temps réel. Le Maître du Jeu jouera le rôle de gardien du temps lorsqu'il en ressentira le besoin, c'est à dire qu'il peut décider d'une ellipse temporelle afin d'accélérer la narration, ou au contraire ralentir certains moments afin de laisser aux Joueurs l'occasion de réfléchir posément à ce que leurs Personnages vont entreprendre. La gestion de ce temps de jeu est un élément essentiel au bon déroulement d'une partie de jeu de rôle.

Les ellipses temporelles surviennent généralement lorsque l'action vient à manquer pour une certaine période ou lorsque les Personnages se déplacent sur de longues distances, vont dormir ou cherchent à « tuer le temps ». Il n'est bien entendu pas nécessaire de tout jouer dans un jeu de rôle et quelque part, même les Personnages ont droit à un peu de vie privée, non ? Imaginons qu'un groupe d'aventuriers prend le bateau pour traverser une mer. La croisière est prévue pour durer cinq jours. On peut décider, si le Maître n'a pas prévu d'événements durant cette traversée et si les Personnages décident de se reposer dans leurs cabines, que l'on passe rapidement sur cette période et qu'on recommence à jouer au débarquement.

Les ralentissements permettent par contre des « arrêts sur image » afin de laisser les Joueurs réfléchir à certaines choses. N'étant pas réellement à la place de leurs Personnages, les Joueurs n'ont pas nécessairement à souffrir des mêmes conditions d'urgence, mais le Maître doit veiller à ce que les abus de prédominent pas. Ainsi, si dans certaines circonstances, un Joueur peut prendre quelques minutes pour équiper son Personnage, décider de la conduite à tenir, effectuer quelques jets de dé (...), il faut veiller à représenter les situations de stress afin de rendre le jeu plus immersif. Le Maître ne doit donc pas hésiter, à certains moments, à contraindre les

Joueurs à agir dans l'urgence, en les pressant de déclarer leurs intentions. On peut éventuellement se servir d'un sablier pour ce faire, mais ce n'est qu'un accessoire.

Cette première division étant entérinée, il convient de parler de la seconde. Lorsque le temps de jeu demande à être structuré, un artifice du jeu de rôle permet de le diviser en unités de temps, invariables dans l'univers du jeu mais extensibles dans le temps réel. Il s'agit des tours de jeu (ou rounds).

Un tour de jeu représente une unité de temps d'une seconde dans l'univers du jeu. Par soucis de réalisme, on peut être heurté par une division en tours du temps de jeu, tout simplement parce que l'on agit pas au « tour par tour » dans la vraie vie et que l'on se figure mal les Personnages n'agissant qu'à tour de rôle. La simulation est donc contrainte d'user d'un artifice. En réalité, tout se déroule simultanément, même dans les phases les plus confuses, si les Joueurs le souhaitent, mais par mesure de facilité, on continuera d'utiliser un système de tours.

En règle générale, il n'y a même pas lieu d'y penser. Mais dans des situations extrêmes comme les combats, par exemple, cela peut revêtir une importance capitale. Nous y reviendrons par la suite.

Vient enfin le cas des actions rémanentes et des actions instantanées. Certaines actions entreprises par les Personnages voient leur effet immédiatement appliqué. C'est le cas lorsque l'on tente de soulever une pierre lourde, de lancer une fléchette, de vérifier ses connaissances dans un domaine précis... D'autres peuvent par contre demander un certain temps avant d'aboutir. C'est le cas lors d'une tentative de traduction d'un livre, lorsque l'on fouille une pièce, lorsque l'on travaille le fer ou que l'on tente de réparer un objet. La résolution de ces actions n'est pas instantanée et le Maître du Jeu doit tenir compte du fait que le Personnage qui tente une telle action sera occupé pour plusieurs tours de jeu. La durée en est évidemment variable et reste à la discrétion du Maître du Jeu, même s'il faut se reposer sur des préceptes réalistes. Lire un livre de taille moyenne ne se fait pas en un jour, sauf si on ne fait que ça (peu réaliste), confectionner

une arme peut aller vite si l'on a tous les outils et toutes les matières à portée, mais cela prend tout de même une journée. Fouiller une pièce à la recherche d'indices peut prendre une demi-heure...

Exemple : lors d'une partie, les Personnages fouillent une vieille maison. L'un d'entre eux trouve un ancien ouvrage rédigé en latin et décide de le lire. Dans le même temps, un autre Personnage tente de crocheter la serrure d'une porte alors qu'un autre observe attentivement une bibliothèque, espérant y déceler le mécanisme d'un passage secret. La tentative de crochetage est instantanée. Même si elle peut prendre quelques minutes. On considère que le Personnage réussit ou échoue dans sa tentative. Le fait de chercher un mécanisme d'ouverture dans une bibliothèque prend plus de temps et le Maître du Jeu estime que cela prendra deux tours de jeu. Enfin, le Personnage qui lit le livre en latin se voit indiquer par le Maître du Jeu qu'il peut y passer la nuit et une bonne partie de la journée du lendemain. Le Joueur estime donc que son Personnage va emporter le livre avec lui plutôt que de le lire sur place.

Ne rien laisser au hasard

Cette expression de la vie courante reste souvent lettre morte en jeu de rôle, car le hasard survit là où règnent les dés. Une action peut échouer, même si elle est entreprise par un expert et semble abordable de prime abord. C'est un élément intéressant du point de vue ludique, qui met un peu de piment lors des parties. Mais certaines actions, réalisées dans des contextes favorables, même si elles sont couvertes par une Compétence donnée, peuvent ne pas demander l'intervention du hasard. Le Maître du Jeu doit être ouvert aux propositions des Joueurs de ce point de vue et ne pas exiger des lancers de dés là où ce n'est pas nécessaire. Imaginons qu'un Personnage veuille fouiller une pièce et décide de prendre autant de temps que nécessaire, quitte à y passer la journée, à consciencieusement tout retourner de fond en comble. Il est peu probable dans ce cas de figure que l'indice caché lui échappe, sauf s'il est vraiment bien caché (invisible, protégé par magie, minuscule et collé sous

une dalle dans le béton...). Le carnet de notes dissimulé sous l'oreiller ne résiste pas à une telle fouille. En bref, cela signifie que si le Personnage y consacre du temps et s'entoure de tous les atouts possibles, on peut éviter le test. Ce procédé peut, à la longue et face à des Joueurs expérimentés, conduire à bien des abus. Mais n'oubliez pas que toutes les actions ne sont pas accomplies dans des conditions qui permettent de prendre son temps. Ainsi, un tireur d'élite peut viser consciencieusement sa cible si celle-ci reste immobile dans des conditions de visibilité exemplaires, mais en pleine nuit ou avec une cible mouvante, ce n'est pas la même chose. De même, dans l'exemple ci-dessus, fouiller une pièce peut être fait dans des conditions de stress. Quelqu'un peut débarquer à tout moment, les voisins suspecter quelque chose...

Quand doit-on effectuer un test ?

Dans **RPG**, les Compétences constituent le squelette, l'armature du système de jeu. On peut donc se dire que dès qu'une action entreprise par un Joueur se place sous la coupe d'une Compétence donnée, il y a lieu de procéder à un test. Ce n'est pas aussi simple, ou plutôt, ce n'est pas aussi compliqué.

En gros, il y a bien entendu du vrai, mais il faut en plus que l'action représente un défi en termes de jeu, c'est-à-dire qu'elle soit sujette à l'échec ou participe d'un bon moment de jeu. On peut finalement très bien mener une partie dans laquelle il ne sera procédé à aucun test d'aucune sorte.

Pour savoir si une action doit être soumise à un test ou pas, il faut observer les points suivants :

L'action peut éventuellement échouer.

De cette action dépend un tournant mineur ou majeur du scénario.

L'action favorise un moment de jeu plus intense.

Ainsi, des Personnages peuvent traverser un col montagneux sans avoir à lancer le moindre dé, mais lorsqu'ils arrivent dans une grotte, plus loin, ils doivent tous tester leur Compétence en Acrobaties pour éviter de

basculer dans le vide alors qu'ils cheminent sur un sentier étroit. On peut prétendre que le col montagneux était au moins aussi dangereux que le sentier cavernicole, mais le moment n'était pas nécessairement bien choisi. Peut-être parce que la traversée du col n'était qu'un raccourci temporel. De même, un Personnage qui cherche ses chaussettes le matin n'aura pas à lancer les dés sous sa Compétence en Fouille, même si pour un objet plus facile à trouver, sur la scène d'un crime, il devra subir un test. Vous commencez à comprendre ?

Exemple : A ne pas faire. Un Personnage déambule dans la rue. Un passant lui demande l'heure dans une langue qu'il ne connaît pas. Le Maître du Jeu exige un test en Langues Etrangères. Le Personnage le réussit. Mais il doit chercher sa montre dans sa poche (Fouille). Plus loin, il veut traverser la rue. Pour éviter de se faire renverser, le MJ demande un test en Observation. Enfin, il arrive chez son marchand de journaux et achète un paquet de cigarettes. Le MJ demande un test en Marchandage pour éviter au Personnage de se faire avoir par le commerçant sournois...

Combien de chances ?

Une question reviendra souvent autour de la table de jeu. Lorsqu'un Personnage échouera à un test de Compétence, son Joueur réclamera le droit de tenter à nouveau sa chance. Peut-on le lui permettre ? Cela dépend. Un Personnage qui échoue dans un test est persuadé qu'il a fait ce qu'il a pu ou, du moins, que la tâche est trop difficile pour lui. Cela vaut pour une partie des actions, principalement les actions rémanentes. Quelqu'un qui a passé deux jours à lire un livre en latin ne va pas le recommencer tout de suite si le Maître du Jeu lui indique qu'il n'a pas tout compris. Par contre, quelqu'un qui tire sur une cible et la rate peut très bien décider de tirer une nouvelle fois sur cette même cible.

Plusieurs cas peuvent se produire, et il reviendra au Maître du Jeu de faire la part des choses. Si la logique ne voit aucun inconvénient à ce que l'action soit une nouvelle fois tentée, alors le Personnage

peut à nouveau tenter sa chance. Il est même possible qu'il bénéficie alors d'un léger bonus pour ce faire, puisqu'il a appris de son précédent échec. Quelqu'un qui tente d'attraper une poutre avec le nœud de son lasso aura sans doute plus de chance d'atteindre sa cible après quelques échecs : il aura pu ajuster son lancer. Par contre, il peut arriver que le Personnage ne puisse tenter à nouveau sa chance. Peut-être pour une raison technique, consécutive au précédent échec (le fil de fer se casse dans la serrure lors d'une tentative de crochetage, la voiture dérape et se retrouve dans le fossé...). Peut-être pour une raison de jeu. Si rien ne s'oppose à une nouvelle tentative, permettez-là. Si vous estimez que cette tentative n'est pas intéressante d'un point de vue ludique ou si le Personnage n'avait qu'une seule chance de réussir son action, jouez sur le fait que celui-ci est convaincu qu'il a tout tenté et ne peut rien faire d'autre qu'avouer son échec. Le Joueur n'est pas le Personnage.

A qui le tour ?

Une autre question qui risque de revenir souvent autour d'une table de jeu est celle qui consiste à savoir qui agit le premier. En règle générale, lorsque la situation le permet, les Joueurs s'entendent entre eux pour savoir qui fait quoi et il est même rare que tous agissent en même temps. On laissera « l'expert » du moment tenter sa chance. Souvent aussi, le Maître du Jeu demandera un test général (par exemple, pour savoir si les Personnages ont remarqué quelque chose, s'ils savent quelque chose concernant ce qu'ils voient ou entendent...). Dans ces cas de figure, tous les Joueurs lancent les dés et on se moque bien de savoir qui agit le premier. Mais il se peut que la situation ait besoin d'être clarifiée, en cas de stress, par exemple. Il y a toujours de ces moments où tout semble aller de travers et où on s'emmêle les pinceaux.

Dans de tels cas, il convient parfois de mettre un peu d'ordre et de savoir clairement ce que font les Personnages, et dans quel ordre. Pour le savoir, on estime

que les actions se classent selon les Vitesses de Réaction décroissantes des Personnages. S'il existe des égalités, lancez un dé pour les départager.

A noter que dans tout calcul d'initiative, les Personnages les plus rapides agiront les premiers, mais les Personnages les plus lents déclareront les premiers leurs intentions. En effet, étant plus rapides, les autres Personnages peuvent voir ce que préparent ou font les autres et peuvent agir en conséquence.

Exemple : le vieux paysan raconte l'histoire du loup-garou qui sévit dans la région de Plokebek. A un moment, il évoque le nom du Comte Sigismond Blado. Le Maître du Jeu demande aux Joueurs de tester la Compétence en Histoire de leurs Personnages, pour savoir s'ils connaissent l'aristocrate en question ou pas. Plus tard, dans la forêt, un chariot est lancé à vive allure contre eux, le Maître du Jeu établit donc un classement des initiatives afin de savoir ce que feront les Personnages et, surtout, dans quel ordre.

Les conditions du test

Avant de lancer les dés, le Maître du Jeu doit analyser rapidement la situation qui a mené au test. En gros, il devra établir la difficulté de l'action entreprise. Le voleur qui tente d'escalader un mur le fait en pleine nuit, par temps de pluie, ce qui rend les briques glissantes... Le pilote de l'automobile vient de perdre une roue et la voiture perd de plus en plus de sa maniabilité... L'informaticien qui tente de percer les protections du programme est menacé par le canon d'une arme de gros calibre et le stress le fait paniquer... On le voit, certaines situations peuvent influencer les conditions de résolution d'une action. Dans tous ces exemples, l'influence est négative, mais il se peut qu'elle favorise la résolution. L'alpiniste dispose d'un matériel d'excellente qualité, d'un ensoleillement optimal et gravit la face la plus aisée de la montagne. La serrure que tente de crocheter le monte-en-l'air est d'un modèle archaïque, c'est sur ce genre de mécanismes qu'il s'est fait les dents à la guilde...

Le Maître de Jeu (et lui seul) est apte à déterminer quel sera le Facteur de Difficulté (FD) de l'action entreprise par un Personnage. Attention toutefois à ne pas prendre en compte dans l'évaluation de ce FD les capacités mêmes du Personnage. En effet, on ne peut pas tenir des raisonnements du style : « ce Personnage est incapable de réaliser correctement cette action et le FD sera donc plus élevé ». Si le score en Compétence du Personnage est faible, c'est déjà en soi une difficulté. Le FD n'est là que pour analyser les conditions extérieures de l'action.

En termes de règles, le FD est un modificateur qui sera appliqué au jet de dé du Joueur dont le Personnage tente une action. Ce modificateur varie en règle générale de +5 (très difficile) à -5 (très facile). Toutes les étapes intermédiaires peuvent représenter des niveaux de difficulté moindres. Dans la pratique, rien n'empêche d'aller au-delà. Pour la forme, un Personnage qui essaie de soulever un camion peut tenter sa chance sur base d'un FD de +50...

Le petit tableau ci-après présentera cinq seuils généraux. Tout Maître de Jeu peut décider de valeurs intermédiaires ou supérieures. Ce n'est présenté ici qu'à titre indicatif.

Seuil	FD
Très Difficile	+5
Difficile	+2
Normal	0
Facile	-2
Très Facile	-5

Pour rappel, et pour ceux que cela déstabiliserait, les FD positives rendent l'action plus difficile puisqu'elles s'appliquent au jet de dé, et non à la valeur de la Compétence.

Une action **Très Difficile** passe pour presque impossible à réussir. Il peut s'agir de soulever un lourd rocher qui bloque la jambe d'un ami, d'atteindre une cible mouvante en pleine nuit, sous un rideau de pluie, de réparer un poste de radio détruit à la hache, de déchiffrer un parchemin à moitié effacé...

Une action **Difficile** passe pour délicate à réussir, mais pas insurmontable. Il peut s'agir de marquer un panier à trois points au basket, de réussir un parcours de ski, de trouver un objet bien caché dans une pièce, d'estimer à son juste prix un objet ancien sur le marché des œuvres d'art...

Une action **Normale** est soumise à la balance d'une chance sur deux. Elle peut échouer, mais tout aussi bien réussir. Ce peut être de gagner à pile ou face, de forcer une porte en bois, de convaincre un marchand de vendre sa breloque moins cher...

Une action **Facile** a de fortes chances de se solder par un succès. Cela peut être de trouver des traces fraîches dans la neige, de forcer une porte de bois vermoulu, de suivre dans une foule une personne affublée d'une tenue de clown...

Une action **Très Facile**, enfin, est à la limite de la nécessité du test. Elle peut échouer si le Personnage n'a vraiment pas de chance, mais ne devrait en théorie pas poser de problème. Cela peut être de comprendre un roman policier, de réussir à mimer quelque chose à quelqu'un ou de connaître le nom du Président des Etats-Unis.

Le test proprement dit

On a désormais toutes les cartes en main pour effectuer le test proprement dit. Pour cela, il faut s'armer d'un dé à vingt faces, principal outil de ce système de jeu. Le Joueur dont le Personnage entreprend une action lance le d20 et doit, en gros, obtenir un résultat inférieur ou égal à son score de Compétence. Il ne faut pas oublier d'ajouter au résultat du dé le Facteur de Difficulté établi au préalable. Rien que de très simple.

Exemple : John tente de calmer un chien féroce dans un terrain vague. Le Personnage dispose d'une Compétence en Contrôle Animal de 11. Le Maître du Jeu estime que la bête est vraiment de mauvais poil et attribue donc un FD de +2. Le Joueur lance le dé et obtient 10. $10 + 2 = 12$, c'est donc un échec. Le chien attaque...

La Marge de Réussite

Dans la plupart des cas, on se contentera de savoir si l'action entreprise se solde par un succès ou par un échec. Dans certaines circonstances, toutefois, il peut être intéressant de savoir s'il s'agit d'une réussite brillante ou d'un échec cuisant. Non seulement la chose peut permettre une meilleure visualisation narrative des résultats, mais elle peut aussi avoir son importance. Ce sera le cas lorsque la comparaison entre deux tests sera nécessaire, pour savoir, par exemple, qui de deux protagonistes tentant la même action au même moment réussira le mieux. Dans le cas typique d'un bras de fer entre deux Personnages, ou lorsqu'un Personnage pousse une porte qu'un autre tente de garder close... Imaginons que les deux Personnages effectuent un test et le réussissent...

Lorsque ce sera nécessaire, on procédera à l'évaluation de la Marge de Réussite (MR). Celle-ci s'obtient tout simplement en retranchant le résultat du dé (éventuellement modifié par le FD) au score de la Compétence testée. Le Personnage jouissant de la meilleure MR sera celui qui remportera la mise.

Exemple : deux Personnages jouent à cache-cache (et pourquoi pas ?). L'un d'eux utilise sa Compétence en Se Cacher et l'autre en Fouille. Le premier dispose d'un score de 12 et le MJ estime que, étant donnée l'obscurité des lieux, il entreprend une action facile (-2). Il lance le dé et obtient 5. $5-2 = 3$, c'est un succès. Celui qui le cherche dispose d'un score en Fouille de 15 et pour les mêmes raisons, souffrira quant à lui d'une pénalité de 2 (+2). Il lance le dé et le résultat donne 9. $9+2=11$. C'est également un succès. On compte donc les Marges de Réussite des deux protagonistes. Le premier a une MR de 9 (12-3). Le second une MR de 4 (15-11). Le Personnage qui tentait de se cacher l'emporte.

Dans l'exemple ci-dessus, on peut s'étonner du fait que le FD soit appliqué deux fois au cours d'une même action. En effet, en raison de l'obscurité, celui qui se cache a l'avantage sur celui qui cherche. Mais n'est-ce pas une façon de compter ce bonus/malus deux fois ? Non, car il ne s'applique pas à la même

personne. Estimer qu'il est facile de se cacher et oublier qu'il est donc plus difficile de trouver serait avantager le chercheur... Et inversement.

Les réussites et les échecs critiques

Un autre cas particulier peut se présenter lorsque l'on obtient, directement, un résultat au dé de 1 ou de 20. Un résultat direct signifie qu'il n'a pas été modifié par un facteur quelconque, et que le chiffre lisible directement sur le dé est tel.

Dans le cas d'un résultat direct de 1, on parlera d'une réussite critique. Dans le cas d'un résultat direct de 20, il s'agira d'un échec critique. Une seule exception à la règle vient quelque peu modérer cette généralité. Un Personnage pour qui la seule chance de succès est d'obtenir un 1 au dé ne peut bénéficier d'une réussite critique. De même, un Personnage dont la seule chance d'échec est d'obtenir un 20 au dé ne peut souffrir d'un échec critique.

Ceci dit, c'est quoi une réussite ou un échec critique ? Il s'agit tout simplement d'une réussite ou d'un échec particulièrement impressionnant. Le résultat est soumis à la discrétion du Maître de Jeu. C'est lui qui déterminera en quoi les conséquences seront plus importantes pour le Personnage. Plusieurs scénarios sont possibles. Imaginons qu'un Personnage tente d'obtenir des informations auprès d'une personne et tente de la séduire (Séduction). Un échec critique peut signifier que la personne va haïr profondément le Personnage, le renvoyer et ne plus jamais vouloir lui adresser la parole. Une réussite critique peut signifier que les confessions sur l'oreiller sont à la hauteur de leur réputation. De même, un Personnage tente d'écarter les barreaux d'une cellule (Tour de Force). Un échec critique signifie sans doute qu'il se luxera l'épaule ou se blessera ce faisant, tandis qu'une réussite critique impliquera sans doute que les charnières céderont avant les barreaux, libérant le passage... Faites preuve d'imagination et de sens théâtral, mais évitez les abus. On ne doit pas nécessairement mourir des suites d'un échec critique tout

comme les conséquences d'un succès critique ne doivent pas être disproportionnées.

Exemple : Un Personnage tente de se repérer dans la nature. Il est perdu en pleine forêt. Grâce à sa Compétence en Orientation, il va tenter de se diriger vers le nord, où il sait trouver une route. Imaginons que le résultat de cette action soit un échec critique. On peut considérer qu'il va penser reconnaître le nord et se diriger dans les faits vers le sud, s'enfonçant toujours plus profondément dans la forêt. Imaginons maintenant qu'au lieu d'un échec, il s'agisse d'une réussite critique. Dans ce cas, le Personnage aura perçu que la route faisait une boucle au nord-ouest et aura décidé de se diriger plutôt par-là, afin de l'atteindre avant la tombée de la nuit, évitant ainsi de passer cette dernière dans les bois...

Les tests sous Attributs

Il peut arriver, à un moment ou à un autre, que le Maître du Jeu demande à test sous un Attribut plutôt que sous une Compétence. Cela est possible lorsque l'action entreprise dépend directement du talent inné de la personne dans un domaine précis. Il y a dès lors plusieurs façons de procéder. Le Maître peut demander un test classique, avec 1d20, en multipliant la valeur de l'Attribut par deux. Il peut aussi, pour simuler la difficulté, demander à ce que le test soit réalisé sur 1d20 sans doubler la valeur de l'Attribut. Dans l'absolu, mieux vaut éviter cette méthode, mais pour gagner du temps, il reste possible de l'appliquer à tout moment, par soucis de simplification.

Doit-on tout dire aux Joueurs ?

A certains moments, vous l'aurez compris, le Personnage imaginera avoir réussi son action alors qu'en réalité, il a échoué au test de Compétence. Ce peut être le cas pour un échec critique, mais aussi dans des circonstances normales. Le Maître du Jeu doit dès lors convaincre le Joueur que son Personnage ne sait pas qu'il vient d'échouer, et cela peut entraîner des situations équivoques. Une possibilité est de demander

aux Joueurs de toujours lancer les dés derrière le paravent du Maître du Jeu, aussi appelé « l'écran du Maître », un bout de carton... Mais cela peut se révéler fastidieux, d'autant plus que ce serait alors toujours au MJ de faire les comptes. On peut se contenter de pratiquer de la sorte seulement pour certains tests, relevant de circonstances cruciales. Le mieux étant tout simplement de jouer le jeu et de ne pas vouloir réussir les tests à tout prix. Après tout, l'expérience du jeu de rôle révèle que les succès ne sont pas nécessairement les meilleurs moments autour d'une table...

Favoriser le jeu de rôle

Le jeu de rôle n'est-il finalement qu'un jeu de dés ? Non, bien entendu. Comme vous l'aurez déjà lu dans ces règles, il est possible qu'une partie entière se déroule sans qu'il ne soit lancé le moindre dé. L'histoire du scénario et l'interprétation des Personnages priment sur tout le reste. D'ailleurs, des solutions vous ont déjà été proposées pour limiter au maximum le lancer de dés.

L'élément essentiel d'une bonne partie de jeu de rôle doit être le dialogue entre les Joueurs et entre les Joueurs et le Maître du Jeu. Aussi, dans le cas des Compétences de la Racine des Relations, évitez de vous contenter de « -Fais-moi un test en ça » « -Réussi ». Ce genre de discours va à l'encontre de l'esprit du jeu. Bien entendu, ces Compétences sont utiles car elles permettent au Joueur intelligent ou fin communicateur d'être plus limité par son Personnage balourd ou inversement. C'est du jeu de rôle. Mais ne vous privez certainement pas du plaisir de jouer ces scènes. Demandez au Joueur dont le Personnage tente de convaincre quelqu'un de jouer son argumentation. Bien entendu, le résultat peut être à cent lieues de ce que le Personnage aurait pu dire sous réserve d'un test particulièrement brillant. Mais on aura une meilleure idée des arguments avancés. Du côté du Maître, faites de même avec la description des conséquences ou des actions entreprises par vos propres Personnages Non Joueurs. Ne dites pas « -Les monstres

ont tous ratés leur test, ils ne vous voient pas.» mais dites «-Après avoir reniflé partout de leurs horribles museaux, les monstres se replient, non sans humer une dernière fois l'air ambiant à la recherche d'une odeur familière. ».

Le combat

Bien que certaines parties puissent se dérouler sans que le moindre sang ne soit versé, il arrive plus souvent que des adversaires belliqueux se dressent sur la route des Personnages et que le combat soit la seule issue plausible. En gros, les règles énoncées jusqu'ici ne changent guère, mais sont plus étoffées dans le cadre de la résolution d'un affrontement. Une série de facteurs interviennent comme la gestion des coups et blessures, la portée des armes... Le chapitre qui suit traitera de la façon de gérer un affrontement, de la déclaration des hostilités à la reddition ou la mort des opposants. Le système de combat évoqué ci-dessus n'est ni le plus complet, ni le plus réaliste du monde du jeu de rôle, mais il a pour seule ambition de permettre une résolution rapide des affrontements sans verser dans la chirurgie ou dans la danse classique. Après tout, les beaux combats à l'épée comptant une vingtaine d'envois avant la touche, cela ne se voit qu'au cinéma... En règle générale, une fois les lames au clair, quelqu'un ne tarde jamais à tomber.

La déclaration des hostilités

Une situation de combat n'est pas toujours clairement définie au début, mais ne tarde pas à impliquer toutes les personnes dans une même zone au même moment. Un combat peut évidemment commencer lorsque quelqu'un déclare qu'il attaque quelqu'un d'autre. Il se peut aussi qu'il s'agisse d'une embuscade de la part de Personnages Non Joueurs... Il est important, quoi qu'il arrive, de savoir exactement ce que font tous les protagonistes au moment de commencer l'affrontement. Les Personnages ont-ils leurs armes en mains ? Sont-ils prêts à se battre ?

A quelle distance sont-ils les uns des autres ? Autant de questions importantes pour éviter les quiproquos ou les situations invraisemblables. N'hésitez pas à ce propos à noter sur une feuille de papier les positions respectives de chacun sur le « champ de bataille ». A cet effet, certains peuvent également préférer l'emploi de figurines ou de marqueurs spécifiques. Il faut que les choses soient claires pour tous les Joueurs avant que le combat ne commence, même si elles peuvent rester confuses du point de vue des Personnages.

Le tour de combat

On sait que le temps de jeu peut se diviser en tours (ou en rounds). Le tour de combat reprend le même principe, mais se subdivise en sections. Chaque section comprendra un type d'actions et les répartira donc selon leur vitesse d'exécution respective. Certaines attaques, par exemple les attaques par projectiles, se produiront toujours au sein d'un même tour de combat, avant les attaques de mêlée. N'oubliez pas que comme dans les règles normales, agir en premier signifie que l'on peut voir ce que les autres se préparent à faire et que c'est donc aux Personnages les plus lents de déclarer en premier lieu leurs intentions.

- *Magie ou pouvoirs spéciaux* : les PJ ou PNJ capables de lancer des sorts ou d'utiliser des pouvoirs spéciaux et désireux de le faire dans le cadre du combat (attaques ou incantations diverses), agissent à ce tour.
- *Attaques par projectiles* : les PJ ou PNJ armés pour le combat à distance (à projectiles, à feu, de lancer...), se trouvant en position de les utiliser et désireux de le faire agiront à ce tour.
- *Attaques de mêlée* : les PJ ou PNJ engagés dans une mêlée porteront leurs coups à ce tour (armes de contact, mains nues...).
- *Les déplacements en combat* : les PJ ou PNJ désireux de se déplacer dans la phase de combat le font à ce tour. Il peut s'agir d'une volonté de venir au contact d'un adversaire, d'aller porter

secours à quelqu'un, de prendre la fuite...

Ces quatre sections du tour de combat subissent chacune la règle de l'initiative, à savoir qu'au sein de chacune d'elles, les Personnages bénéficiant de la meilleure VR agiront les premiers, avec la possibilité de lancer un dé pour les départager.

Règle optionnelle : VR de combat : Afin de pimenter un peu plus la phase de combat, il est possible d'inclure un élément aléatoire supplémentaire dans l'élaboration de l'ordre des actions. Ainsi, on peut exiger de chaque Joueur qu'il lance au début de chaque tour de combat un dé (un d10, par exemple) au résultat duquel il ajoutera la VR de son Personnage. C'est sur base de ce total que s'établira l'ordre des actions dans les différentes sections du tour.

Règle optionnelle : chaos total : Pour ceux qui veulent vraiment simuler le côté désordonné de la plupart des champs de bataille, on peut imaginer de ne pas tenir compte des sections du tour de combat et de ne se baser que sur la VR des Personnages pour établir l'ordre du tour. Modifiée par le jet d'un d10 pour donner encore plus d'incertitude.

Règle optionnelle : option duel : On a déjà vu dans certains films cette scène où deux tireurs, postés chacun à un bout de la ruelle, se tuent simultanément d'un coup de feu. Les règles du combat qui seront présentées ici ne permettent pas ce genre de fantaisie, puisque l'un des tireurs sera forcément plus rapide que l'autre. On peut toutefois modifier les règles afin de rendre la chose possible. Il suffit pour cela d'ajouter une section au tour de combat : *calcul des dommages*. Toutes les attaques ayant porté ne se répercutant qu'à cette phase, se tenant après celle des *attaques de mêlée*. Les deux tireurs auront ainsi pu se tirer l'un sur l'autre...

Porter un coup

Pour savoir si le coup porté par l'attaquant touche bel et bien l'adversaire, on procède à un test normal, sur base d'une Compétence. On prend cependant comme Facteur de

Difficulté le Bonus Défensif de l'adversaire. Le Bdef viendra donc, tout comme le FD dans les règles, s'ajouter au résultat du dé 20.

Exemple : un Personnage va frapper de son épée un monstre qui se trouve face à lui. Il a été plus prompt et porte donc le premier coup. Sa Compétence en Armes Blanches est de 14. Le Bdef du monstre est de 2. Le Personnage lance les dés : $8 ! 8+2 = 10$. Dix étant inférieur à 14, le coup porte.

Et c'est tout ? Oui. Dans la majeure partie des cas, on saura si la cible est touchée ou pas par le simple jet de l'attaquant. Il se peut toutefois que le Personnage touché décide de parer l'attaque à l'aide d'un bouclier. C'est la seule alternative et cela ne fonctionne que dans le cas d'un combat de mêlée (contre armes blanches ou mains nues). On permet alors au Personnage défenseur d'effectuer un test sous sa Compétence en Bouclier, à condition bien entendu qu'il dispose d'un bouclier ou d'un objet faisant fonction. Que se passe-t-il si un Personnage disposant d'un bouclier ne possède pas la Compétence ad hoc ? Au Maître du Jeu de trancher. L'utilisation efficace d'un bouclier demande un petit entraînement et on peut donc estimer que la possession de la Compétence est essentielle pour être capable de l'utiliser en situation de combat. D'un autre côté, on peut laisser faire les règles et décider que tout Personnage peut dès lors utiliser cette Compétence sous la valeur de la Racine (celle du Combat).

Les amateurs de simulation feront peut-être les gros yeux face à ce système simplifié, mais qu'ils gardent à l'esprit que le Bonus Défensif simule en même temps la faculté du Personnage à éviter les coups ou à les parer en usant de son arme et que toutes ces données sont finalement présentes dans la résolution du jet d'attaque.

Le calcul des dommages

Une fois que le coup a porté, on peut s'interroger sur ses effets. Chaque arme, selon son type, occasionnera un certain nombre de points de dommage, représentés par un dé. Le côté aléatoire de l'application

des dommages donne du piment et de la variété au jeu mais ne se justifie pas d'une manière scientifique. Il n'a de sens que dans la mesure où il n'est pas vraiment tenu compte d'une localisation des coups portés. A deux individus similaires, un même coup porté au même endroit avec la même arme et la même force donnera probablement lieu aux mêmes dégâts. A méditer.

Aux dommages de l'arme vient s'ajouter le Bonus aux Dégâts de l'assaillant. Ce, uniquement dans le cadre de l'utilisation en mêlée d'une arme blanche ou des armes naturelles (mains nues). Il est en effet inutile de compter l'influence de la force d'une personne sur les dégâts causés par balle, même si dans le cas des arcs à flèches, par exemple, la division est moins nette, une grande force étant nécessaire pour bander un arc et donc frapper plus loin et plus fort. On s'en tiendra toutefois à la règle.

Les dégâts totaux englobent donc les dégâts de l'arme et, dans certains cas, le Bdeg de l'assaillant.

Exemple : un troll va frapper de sa lourde massue un guerrier venu le défier. Son coup porte et on procède au calcul des dommages. La massue occasionne 1d6 points de dommages et le Bdeg du troll est de 3. Les dégâts totaux s'élèveront donc à $1d6+3 = 7!$

L'armure

Les Personnages portant une armure sont partiellement protégés des dégâts infligés par les attaques d'autrui. Partiellement. Car un coup bien porté peut évidemment percer l'armure, mais le simple choc d'une masse lancée à pleine force sur un plastron peut sérieusement blesser l'individu qui le porte. Partir au combat sans protection est cependant une mauvaise idée. L'ennui avec les armures, c'est qu'elles recouvrent rarement tout le corps. Dès lors, un Personnage intelligent ou simplement sournois tentera-t-il de frapper là où la peau est à nu. Réaction bien légitime. Deux solutions se posent : soit on établit un système aléatoire de localisation des coups, et de ce fait, les armures ne protégeront que

certaines parties du corps, soit on estime que tous les coups portés doivent passer outre l'armure, pour peu que celle-ci recouvre une partie suffisante du corps.

La première proposition plait beaucoup aux Joueurs, même si son côté aléatoire heurte la sensibilité des puristes. Certains peuvent éprouver des réticences à toujours toucher le bras gauche ou la jambe droite de leurs adversaires. La seconde prend le pli de laisser au Maître du Jeu le soin de la narration et de se contenter de dresser une armature pas trop contraignante derrière. C'est également l'optique de **RPG**, et on estimera donc que si un Personnage porte une armure assez grande, elle le protégera partiellement de toutes les attaques. Qu'est-ce qu'une armure « assez grande » ? On ne considérera dans ce jeu comme armures que les éléments recouvrant au moins l'intégralité du torse. En effet, rien n'empêche un Personnage de se balader torse nu avec un casque et des épaulettes ou des genouillères, mais n'importe quel quidam qui désirerait l'agresser le frapperait à coup sûr en pleine poitrine. Par ailleurs, on verra que les Personnages disposant d'un casque sont mieux protégés que les autres des tentatives d'assommement. En plus de garder leurs traits partiellement ou totalement cachés... Bref, de la même manière que les armes, les armures ont un côté aléatoire, qui donne au Maître du Jeu l'occasion d'interpréter les résultats d'un dé et une source à sa narration. Chaque type d'armure est assorti d'un dé de protection qu'il faudra lancer pour déterminer de combien de points sont réduits les dégâts totaux d'une attaque. Les points de dégâts excédentaires passent outre l'armure et si l'armure bloque tous les points de dégâts, on considère qu'elle aura parfaitement joué son rôle et que son porteur s'en félicitera.

Exemple : Dans le cas du troll frappant le guerrier, ce dernier est équipé qu'une cotte de mailles lui offrant un 1d6 de protection. Le total des dégâts est de 7. Le Joueur du guerrier lance 1d6 et obtient 4. On soustrait donc 4 à 7 et on obtient 3. Le guerrier perdra trois Points de Vie. Dans la narration, cela se présentera différemment. « Le troll te porte un

coup redoutable en pleine poitrine, fort heureusement, sa masse ne perce pas ton armure, mais sous le choc, tu ressens une vive douleur au niveau des côtes, te coupant la respiration. Tu vacilles mais ne tombe pas... »

Arsenal

Les mondes du jeu de rôle se déclinent grossièrement en trois périodes : le passé, le présent et le futur. A chaque époque est associé un grand nombre d'armes et d'armures. Il en existe pour tous les goûts. Cette rubrique n'est pas exhaustive car on peut en effet compter les armes par milliers à chaque époque. Une sélection des plus notoires vous permettra ici de vous faire une idée des dégâts infligés par certaines armes tout comme des protections offertes par certaines armures. En ce qui concerne ces dernières, c'est la matière qui est estimée plutôt que le type d'armure. On parlera donc plutôt de « mailles » que de « cottes de mailles ». On trouvera ci-après trois tableaux : celui des armes blanches, celui des armes à distance et celui des armures. Vous n'y trouverez par contre aucun indice de prix, ceux-ci étant sujets à fluctuation selon les espaces et les époques.

Nom de l'arme blanche	Dégâts
Petite lame (couteau, dague...)	1d4
Lame courte (épée courte, hache)	1d6
Lame longue (épée, grande hache)	1d8
Lame à deux mains (espadon)	1d10
Contondantes à une main (matraque)	1d4+1
Contondantes lourdes (marteau, masse)	1d6+1
Contondantes à deux mains (masse d'armes à deux mains)	1d8+1
Arme d'hast (lance, hallebarde, trident)	1d8
Mains Nues	Bdeg
Poing Américain	Bdeg+1

Nom de l'arme à distance	Portée	Dégâts
Laser léger	25	1d8
Laser moyen	50	2d6
Laser lourd	100	2d10
Pistolet semi-automatique (10)	50	1d8
Pistolet mitrailleur (50)	50	1d10
Fusil mitrailleur(50)	75	1d12
Fusil d'assaut (50)	100	2d6
Fusil à canon scié (6)	50	2d8
Fusil de sniper (6)	600	2d10
Fusil de sniper lourd (6)	1200	2d12

Mitrailleuse légère (100)	600	2d10
Mitrailleuse lourde (150)	800	2d20
Lance-grenades (8)	120	6d20
Revolver (6)	35	1d6
Arc court	35	1d6
Arc long	75	1d8
Arc composite	120	1d10
Fronde	25	1d4
Sarbacane	15	1d4

Matière de l'armure	Protection
Cuir souple	1d4
Cuir rigide	1d4+1
Mailles	1d6
Mailles renforcées	1d6+1
Métal	1d8
Métal renforcé	1d8+1
Kevlar	1d6
Mithril	1d10

Réussite et échec critiques en combat

Pour presque toutes les Compétences de combat, un résultat de 1 au dé signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux Points de Vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague,...) ou des armes à feu arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée. Les conséquences d'un échec sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

Bagarre : la cible s'écarte à la dernière seconde. Le Personnage fonce dans le mur et se blesse.

Toutes les Compétences d'armes : l'arme se brise, elle reste coincée, le Personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible.

Compétences d'armes à mécanisme : l'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1d6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un Joueur doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque à Mains Nues ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). Les dommages sont soustraits aux Points de Vie de la victime, puis on teste le Corps de la victime moins les PV perdus. Elle restera assommée un temps égal au nombre de PV perdus en heures. A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu qu'1/3 des Points de Vie de l'attaque. A noter que si l'attaquant ne spécifie pas qu'il essaie d'assommer la victime, on ne pratique aucun test particulier et le coup est porté avec intention, au moins, de blesser.

Recharger

Un revolver, un arc ou une arbalète (...) doivent être rechargés entre chaque utilisation, ou lorsque leur chargeur est vide. En temps normal, encocher une flèche, un carreau ou engager un nouveau chargeur prend un tour. Dans le cadre d'un arc, le temps peut être ramené à quantité négligeable si le Joueur réussit un test sous son Habileté (1d20). Le test ne compte que pour ce round et peut être retenté à chaque round. Le temps de rechargement des arbalètes est incompressible, comme celui des armes à feu. Dans la liste des armes de distance qui fait suite, le nombre entre parenthèses indique le nombre de balles par chargeur.

Portées

Les armes de distance ont une portée maximale qui leur est propre et qui est définie dans le tableau précédent. Au-delà de cette distance, on considère que la cible est hors d'atteinte. En ce qui concerne les armes de jet, lancées à la force du poignet et du bras, la portée est, en mètres, égale au Corps multiplié par deux du personnage pour un objet léger (pierre, couteau), au Corps du Personnage pour un objet plus lourd (grosse pierre, petit meuble) et au Corps divisé par deux pour les objets très lourds qui restent portables (meubles, très grosses pierres).

Les tirs en rafale

Certaines armes à feu ne tirent pas qu'une balle à la fois. Les armes automatiques peuvent être réglées pour tirer en rafales. Dans le cas d'une rafale, on considère que 1d6 munitions sont dépensées à chaque tir et que la chance de toucher sa cible augmente de deux points.

Le combat de masse

Il est parfaitement envisageable de plonger les Personnages dans le chaos d'un affrontement de masse, lisez une bataille entre deux armées. Vouloir à tout prix simuler un conflit de ce genre par des règles lors d'une partie de jeu de rôle est illusoire et vain. Quel que soit le système mis sur pied, on en viendra toujours à considérer des facteurs qui dépassent de loin les Joueurs et l'intérêt de la partie. La meilleure solution dans ce cas de figure est de gérer normalement les combats auxquels sont directement mêlés les Personnages et de laisser la place au talent narratif du Maître du Jeu pour l'issue de la bataille. Bien entendu, il se peut que les Joueurs veuillent se sentir plus impliqués, qu'ils n'aient pas l'impression que tout est écrit. Dans ce cas, lancez éventuellement quelques dés pour faire bonne figure ou selon un plan établi. Préparez le plan de bataille dans votre scénario et inscrivez des directives du style : « si les Personnages font ça ». Comptabilisez une série de bonus et de malus dépendant des actions réussies par les Personnages ou leurs subalternes et lancez un dé au final pour chaque armée... Celle qui obtient le score le plus élevé l'emportera.

Blessures et récupération

Et voilà ! On a joué à se faire mal et maintenant, il y a des blessés ! La gestion des soins dans un jeu de rôle est souvent matière complexe car si l'on s'en tient au réalisme, les Personnages ne repartiraient pas souvent au combat. Bien entendu, dans les univers où la magie n'est pas un vain mot, tout reste

possible et il existe probablement des potions ou des pommades miraculeuses, qui guérissent tout et referment soigneusement les plaies. Il existe dans le système de jeu des Compétences de soin, qui sont les suivantes : Premiers Soins et Médecine. Il y a aussi le Diagnostic, mais qui ne sert qu'à déterminer de quoi souffre un Personnage. Comme son nom l'indique, la Compétence en Premiers Soins permet à son pratiquant de procéder aux « gestes qui sauvent », à savoir nettoyer les blessures, panser les plaies, cautériser. On considère par soucis de simplification que les effets sont immédiats et que, s'ils sont pratiqués à temps, ils offrent le regain d'1d4 Points de Vie perdus par le Personnage souffrant. La Médecine est bien entendu quelque chose de bien plus complexe. On considère qu'elle permet, sous réserve de réussite du test, de recouvrer l'ensemble des Points de Vie perdus, mais ses effets ne sont pas immédiats et certaines interventions peuvent prendre du temps, et donc nécessiter des conditions particulières. On peut bien sûr opérer sommairement quelqu'un sur le champ de bataille, mais l'action est de ce fait rendue plus difficile. En bref, c'est au Maître du Jeu de savoir ce qu'il souhaite imposer à ses Joueurs. Il ne faut pas oublier non plus qu'un temps de revalidation est nécessaire pour les blessures les plus graves. Sans compter que certaines blessures ne guérissent jamais totalement, ou laissent d'affreuses cicatrices aux endroits les moins indiqués...

Enfin, les Personnages peuvent, en ce qui concerne des blessures superficielles ou peu graves, récupérer des points en prenant simplement du repos. On considère qu'une journée et une nuit passées à se reposer dans des conditions décentes de confort et d'alimentation permet au Personnage de récupérer un Point de Vie perdu.

Qui ne dit maux...

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des Points de Vie aux Personnages. Voici un petit échantillonnage des sources

possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées !).

Chutes

Retirez 1d6 Points de Vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'Acrobaties réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un Personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent.

Exemple : Un Personnage tombe du toit d'une maison haute de six mètres. Il perdra donc 2d6 Points de Vie en touchant le sol. Le Personnage réussit son test en Acrobaties. Les 2d6 donnent 8. Le d6 de l'Acrobatie donne 2. Le Personnage perdra donc 6 Points de Vie dans sa chute, car il se sera bien rétabli. Si le sol était couvert de rocailles, le Maître du Jeu peut décider d'ajouter 1d6 au jet de dommages. Si le Personnage tombe sur un tapis de fleurs ou dans une piscine, ce serait autre chose...

Feux

Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 Points de Vie par round. Un Personnage touché par une torche doit lancer 1d6. Sur un 6, ses vêtements prennent feu si la chose est possible, et il subit 1d6 Points de Vie par round (voir cette notion dans le chapitre "Le Combat"), jusqu'à ce qu'il ait réussi à éteindre les flammes ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture,... Tomber dans un feu de camp inflige 1d6+2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.

Un Personnage pris dans un incendie doit lancer ce même dé 6. Sur un 1 ou un 6, il perd 1d6 Points de Vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas). Un Personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points en Charisme.

Exemple : Un Personnage reçoit une poutre enflammée sur le dos. Le Maître estime que les dommages dus au choc sont 1d6 (4). On lance un nouveau dé. Le résultat donne 5. Les vêtements du Personnage ne prennent donc pas feu. Mais la poutre enflamme les boiseries de la maison... L'incendie se déclare... Le héros n'est pas encore sorti de l'auberge en flammes...

Asphyxie Et Noyade

Lorsqu'un Personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le Personnage doit réussir un jet de Corps x 10 avec 1d100. Au deuxième round, le jet est sous Corps x 9. Au troisième, de Corps x 8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous Corps x 1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la Corps x 1). Dès qu'un de ces jets est raté, le Personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 Points de Vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

Exemple : Un Personnage est enterré vivant. Son Corps est de 7. Il vient à manquer d'air dans sa tombe. Il lance 1d100 et doit faire moins que 70. Réussi. Un tour passe. Il doit faire moins que 63. Réussi. Nouveau tour. Il doit faire moins que 56. Raté. ! Il perd 1d6 Points de Vie (3). Nouveau tour, il perd à nouveau 1d6 Points de Vie (4). Heureusement, ses amis arrivent à temps et ouvrent le couvercle. Il aura perdu 7 Points de Vie dans sa mésaventure.

Explosions

Dans les univers où ils existent, les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite. 10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe.

Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe.

Exemple : Un démineur vient de réaliser un échec critique alors qu'il travaillait sur une bombe. Celle-ci explose, infligeant 10d6 points de dommage. Le résultat donne 39 pour le démineur. Par tranche de trois mètres, on enlève 1d6 (9d6, 8d6, 7d6, 6d6...). Le souffle peut être meurtrier, d'autant plus qu'il propulse certains débris à vive allure dans ce rayon...

Poison Et Maladie

Les poisons et les maladies doivent être définis avec soin par le Maître du Jeu en tenant compte de leurs effets, de leur virulence, de leur propagation, de leur fréquence... Les maladies fonctionnent sur le même modèle, mais étant moins virulentes, il est possible que la personne exposée y réchappe. Pour savoir si tel est le cas, un test en Corps sera nécessaire (avec 1d20). Certaines maladies particulièrement retorses peuvent occasionner des malus à ce test.

Exemple : sur la planète XRV-756 sévit la tristement célèbre peste jaune. Les personnes qui en sont victimes voient leur peau se ratatiner, jaunir et pourrir à même la chair. Elle est causée par un champignon microscopique et s'attrape par inhalation. Les effets se déclarent en quelques minutes seulement. Un test Difficile (+2) en Corps sur 1d20 sera nécessaire pour éviter la contagion. Les Personnages atteints perdent 3 points en Charisme et 1d4 Points de Vie par jour jusqu'à administration de l'antidote. La peau repoussera au rythme de 1 point de Charisme toutes les semaines.

Peaufiner le système

Au cours des parties, il est possible que vous rencontriez des situations qui échappent aux règles conventionnelles décrites ci-dessus. On ne sait jamais ce à quoi pensent les joueurs et il serait trop ardu de recenser tous les cas particuliers que la vie peut placer sur

notre chemin. En gros, nonante neuf pour cent des actions devraient être gérées sans problème par ce système. Si on ne dispose pas d'une Compétence, la Racine vient au secours. Si une action ne vous semble pas couverte par une Racine, c'est qu'elle est particulièrement rare. Définissez alors une valeur de base pour chaque individu et procédez à un test classique. Bien entendu, si un point de règle ne vous convient pas, ignorez-le.

L'expérience

Contrairement à d'autres jeux de rôle, les Personnages ne progressent pas dans **RPG** selon une échelle répartie en niveaux. A la fin de chaque aventure, les héros recevront toutefois un certain nombre de Points d'Expérience (PE), selon qu'ils ont mené leur mission à bien, qu'ils ont bien joué ou qu'ils se sont tirés de situations délicates. Ces Points d'Expérience ne sont pas attribués automatiquement et leur nombre est soumis au seul bon vouloir du Maître de Jeu. Il est toutefois possible de tracer de grandes lignes à leur propos.

Un Personnage qui sort vivant d'un scénario recevra une première note sur dix, représentant la manière dont il a, en tant que Personnage, traversé l'aventure. A-t-il été un bon compagnon, a-t-il eu de bonnes idées, a-t-il pris part aux actions collectives ?

Le succès de la mission s'il y en avait une, compte également pour dix points. Un succès total (ce qui est rare) apportera dix points. Au Maître du Jeu d'estimer le nombre d'objectifs remplis par les Personnages. A moins de fortes dissensions au sein du groupe, tous les Personnages devraient se voir récompenser de ce point de vue de la même manière.

Enfin, le Joueur sera également récompensé s'il a bien interprété son Personnage. Cela peut même aller à l'encontre des deux précédents points. Par exemple, un Joueur qui incarne un ancien allié du méchant de service peut décider de bien jouer son Personnage en poussant ses nouveaux compagnons dans un piège... Ce critère aussi compte pour dix points. Au maximum,

une aventure de taille normale peut rapporter jusqu'à 30 Points d'Expérience aux Personnages.

Exemple : Les Personnages ont déjoué les plans du méchant de service, qui avait pris en otage les patients d'une vieille maison de retraite sur lesquels il pratiquait des expériences interdites. Le vilain a été confondu par la police grâce à l'intervention des Personnages et il n'y a quasiment pas eu de victimes. Le MJ accorde donc une note globale de 9/10 à tous les Joueurs pour la réussite des objectifs fixés. Il attribue à John une note de 7/10 pour la manière dont il a joué. Il était parfois distrait, mais a résolu quelques énigmes. Cédric mérite un 6/10, car il n'a pas apprécié la façon dont le Personnage de Laurence a pris la direction des opérations et a boudé dans son coin. Laurence, enfin, se voit attribuer un 8/10, car elle a été attentive tout au long de la partie et a contribué à la bonne ambiance autour de la table. Pour l'interprétation de leur Personnage, les Joueurs reçoivent respectivement 7, 7 et 6 sur 10. John et Cédric ont respecté les critères définissant la personnalité de leur alter ego ludique, mais Laurence, qui était pourtant censée jouer une pocharde, n'a jamais bu la moindre goutte d'alcool de toute la partie et insistait pour rester sobre en toutes circonstances. John totalise donc (9+7+7) 23 Points d'Expérience, Cédric (9+6+7) 22 PE et Laurence en engrange (9+8+6) 23 également.

Une expérience profitable

Mais que peut faire un Joueur avec ces points ? Exactement la même chose que ce qu'il a fait lors de la création de son Personnage avec les Points de Personnalisation. C'est à dire qu'il peut décider d'améliorer ses Compétences. Pour plus de réalisme, le Maître du Jeu peut exiger que ces points ne soient répartis que dans les Compétences dont le Personnage a fait usage en cours de partie, mais on peut très bien se montrer plus libéral à ce sujet.

Le Maître du Jeu peut toutefois décider d'attribuer plus ou moins de points que de coutume, selon qu'il estime le rythme de progression des Personnages trop rapide ou trop lent. A noter bien entendu qu'aucun Personnage ne peut progresser au-delà du DM5 dans une Compétence et ne peut céder

ses Points d'Expérience à quelqu'un d'autre. Il n'est, par contre, pas obligé de dépenser les siens, mais, on considère que le cumul des PE n'est pas éternel. Un Personnage ne peut pas rester médiocre toute sa vie et devenir du jour au lendemain un super héros. Au MJ de gérer cela en bonne intelligence.

L'apprentissage

L'expérience n'est qu'un des chemins menant à la perfection d'un personnage (dans le sens de se parfaire). On peut tout aussi bien volontairement se rendre chez un maître afin de suivre des cours. Cette méthode est assez longue et elle ne convient pas à une pratique en cours de partie. En effet, il serait illusoire qu'un personnage déclare qu'il va se rendre chez un maître pour apprendre quelques rudiments de géologie au lieu de partir retrouver la fille des paysans enlevée par des trolls deux jours plus tôt. En règle générale, il faudra donc que le Joueur et le Maître du Jeu organisent cet apprentissage entre deux parties. Bien sûr, il est possible de profiter des raccourcis temporels du jeu de rôle pour apprendre certaines choses. Si le groupe de Personnages traverse des plaines pendant cinq jours et qu'il ne se passe rien, un personnage peut enseigner un peu de son art aux autres lors des campements. Il convient en tous les cas de suivre la procédure ci-dessous.

- *Le Maître* : Il faut pour apprendre quelque chose, trouver quelqu'un qui s'y connaisse. C'est la règle primordiale. Il y a des autodidactes, mais ceux-ci progressent uniquement par l'expérience. Pour pouvoir enseigner, il faut disposer d'un Degré de Maîtrise dans la Compétence requise au moins égal à 4 (Professeur). Inutile d'aller suivre des cours en géologie chez quelqu'un qui ne s'y connaît pas trop.

- *l'Elève* : Il faut qu'il possède une Compétence désignée se rapportant au sujet de l'étude au moins de quatre points inférieure à celle de son Maître. Un Personnage dont le score en Zoologie est de 9 ne peut rien apprendre d'une personne

dont le score n'est pas supérieur ou égal à 13.

- *Les Cours* : Ils prennent du temps. On considère, ce total pouvant être modifié selon les circonstances et la matière de l'étude par le Maître du Jeu, qu'un point de Compétence peut être transmis en dix heures de cour. Dix heures, c'est long. Le personnage peut-il se permettre de rester autant de temps à ne rien faire d'autre qu'étudier ? Le Maître peut-il donner tant de son temps au Personnage ? Combien cela va-t-il coûter à l'étudiant ? De plus, ce laps de temps doit être passé en de bonnes conditions. On ne peut pas vraiment profiter de dix heures passées en cachot pour apprendre quelque chose de concret...

- **La Procédure** : Au terme de la période de cours, le Personnage va devoir réussir un test avec 1d10. Ce test sera basé sur la valeur inversée de la compétence visée et son Esprit. Qu'entend-on par valeur inversée ? Le contraire sur 20 de la valeur de compétence. Pour la connaître, retranchez la valeur de Compétence de 20 (ex: une compétence de 4 aura pour valeur inversée 16). On cumule donc l'Esprit à cette nouvelle valeur et on divise le tout par trois, afin d'en obtenir la moyenne sur 10. On procède ensuite à un test dont le Facteur de Difficulté dépendra de la subjectivité du Maître du Jeu (conditions d'enseignement, le joueur a-t-il vraiment des choses à retirer de ces cours,...). Si le test se solde par un échec, le Personnage n'a rien appris. Il n'a pas vraiment compris ce que le Maître a tenté de lui enseigner et il oublie déjà les quelques rudiments transmis. Si c'est par contre un succès, le Personnage augmente sa valeur de compétence de 1 point. Négligez tout résultat entraînant un échec ou une réussite critique.

Attention, le Personnage étudiant ne peut dépasser la valeur de compétence de son Maître, contrairement à l'adage populaire (faux comme la grande majorité des adages populaires). En effet, le Maître ne peut enseigner ce qu'il ne connaît pas lui-même. Même si on peut dire que le Personnage a peut-être su glisser un peu de ses propres connaissances à son professeur.

Il y a une limite aux points ainsi gagnés. Un Personnage ne peut gagner plus de points que son score en Esprit dans une Compétence par l'apprentissage et il ne peut, bien entendu, pas dépasser le Degré de Maîtrise 5.

Exemple : Un Personnage effectue une croisière en paquebot pour rallier New York depuis Ostende. Il voyage avec un éminent spécialiste des hiéroglyphes. Celui-ci est disposé à passer ses journées à enseigner la lecture de ces symboles égyptiens au Personnage en question. La Compétence en Langues Anciennes du Personnage est de 7 (DM1). Celle du spécialiste est de 14 (DM5). Le Personnage dispose d'un Esprit de 6. La valeur inversée de sa Compétence est donc $(20-7) 13$. Si l'on y ajoute son Esprit $(13+6)$ cela donne 19. A diviser par trois $(6,333)$, cela donne 6. Le Joueur lance 1d10 et obtient 2. C'est un succès. Au terme des dix premières heures de cours, sa Compétence augmente de 1 point et il passe donc au DM2.

La magie et les super pouvoirs

L'utilisation de la magie ou de super pouvoirs dépend énormément de l'univers dans lequel les Personnages vont évoluer. La plupart du temps, les sortilèges ou les capacités paranormales seront définies comme des entités dont l'effet est dépendant de la réussite d'un test. Les Compétences présentées dans le chapitre qui leur est consacré parlent d'Incantation ou de Super Pouvoirs, mais les noms peuvent bien entendu varier selon les goûts du Maître de Jeu ou du concepteur d'univers. En bref, il n'y a pas de règle spéciale quant au lancement du sortilège, si ce n'est qu'il coûtera plus ou moins de Points de Magie selon qu'il soit puissant ou pas.

Ces règles ne sont pas extrêmement développées car les formes de la magie et leurs effets varient énormément et qu'un volume complet ne viendrait pas à bout de toutes les questions que l'on peut se poser.

Les Points de Magie, par exemple, baissent lorsque l'on utilise des pouvoirs paranormaux, mais comment peuvent-ils être récupérés ? Certains univers prétendent que cela se fait après une bonne nuit de

sommeil, d'autres qu'ils se régénèrent automatiquement au fil des heures. Certains prétendent qu'il faut se plonger dans une source précise ou boire du sang humain, effectuer des sacrifices ou prier son dieu...

Attention, si vous concevez vous-même votre propre système de magie, à ne pas placer trop de puissance entre les mains de vos Joueurs. La magie peut être dévastatrice et provoquer de véritables catastrophes naturelles à grande échelle, mais elle nécessite alors également un apprentissage long et douloureux.

Sorts et contre sorts

L'une des facettes les plus intéressantes de la magie dans le jeu de rôle est celle du « duel de sorciers ». Le fait que deux pratiquants de la magie s'affrontent à coups de sortilèges. On peut voir la chose selon l'optique des règles de base, c'est à dire qu'il s'agit d'un combat normal opposant deux personnes agissant dans la même section du tour de combat. On peut également créer des règles propres à ce type d'affrontement, tenant compte des sorts et des contre sorts, capables de renvoyer le sortilège lancé à l'envoyeur. Faites preuve d'imagination de ce point de vue. Enfin, il est possible que les deux énergies magiques entrent en conflit et agissent donc comme un bras de fer mental. La section des règles prévoit ce cas de figure, la Marge de Réussite des deux tests sous la même Compétence désignant alors le vainqueur du duel.

Sorts collectifs

Si un sort coûte des Points de Magie, on peut décider que certains sortilèges particulièrement puissants réclament un coût qui ne peut être acquitté par une personne seule. La seule manière de lancer ce genre de sortilèges est de regrouper plusieurs magiciens au sein d'une même incantation. On peut dès lors se poser la question de savoir lequel effectuera le test de lancement... Plusieurs possibilités s'offrent au MJ : soit tous les mages impliqués doivent réussir leur test, sous peine d'échec général

du sort, soit le magicien le plus faible du groupe seul lancera les dés.

La conception d'un scénario

Vous êtes maintenant aptes à diriger une partie de **RPG** ou à y participer, mais il vous manque encore un élément essentiel pour ce faire : un scénario. Il est possible de jouer en pure improvisation, mais cela demande, surtout de la part du Maître du Jeu, une maestria pas toujours évidente à maintenir sur la durée. Il est donc utile de disposer, au moins, d'un fil conducteur et d'éléments sur lesquels se reposer. Un scénario dépend bien entendu du monde dans lequel on va jouer. Dans un monde médiéval, on peut se contenter de tuer un dragon qui terrorise les villageois. Dans un univers contemporain, cela devient plus difficile. Les sources d'inspiration sont nombreuses : littérature, bandes dessinées, feuilletons, films, autres jeux... Ce qu'il vous faut, c'est avant tout une trame. Une histoire. Les Personnages devront avoir quelque chose à faire. Créez une intrigue, en y insérant des éléments de mystère, de défi, des dangers, des adversaires, des alliés. Imaginez les lieux traversés, le repaire du méchant, les rebondissements. Une bonne intrigue se conçoit à l'envers du sens dans lequel elle va être dénouée. Elle doit d'abord être nouée. Agissez avec méthode mais de manière imaginative. Il n'y a rien de pire pour un Joueur que de sentir le coup venir. Les réflexions du style « j'ai déjà lu ça quelque part, ce serait pas dans le dernier film d'untel... », si le Joueur ne se trompe pas, peuvent ruiner l'ambiance autour d'une table. Évitez les clichés, mais ne les bannissez pas. Ils peuvent servir de points de référence à vos Personnages. Apprenez aussi à bien doser la difficulté de votre scénario. Si le but des Personnages est de s'infiltrer dans une forteresse ennemie, prévoyez un autre moyen d'y pénétrer que de tuer les deux cent gardes surarmés qui l'occupent en permanence... Une partie de jeu de rôle ne doit pas ressembler à une partie de Doom sur PC. Enfin, le scénario n'est pas sacré. N'hésitez pas à le modifier

en cours de partie si vous estimez qu'il n'est pas assez difficile, trop difficile, trop long, trop court... Le but est de prendre du plaisir autour de la table, pas de suer à grosses gouttes pour sortir ses Personnages de situations désespérées.

Les campagnes

Une campagne, dans un jeu de rôle, est une succession de scénarios ayant pour cadre un même univers et concernant souvent les mêmes Personnages. Les scénarios seront de préférence liés les uns aux autres, même si ce n'est pas une nécessité. C'est en campagne que la profondeur d'un univers et des Personnages prend réellement tout son sens. Une bonne campagne demande un certain travail de préparation. Il est rare que vos héros partent d'un endroit et filent en ligne droite sans jamais se retourner. Ils aimeront revenir sur certains lieux, peut-être pour y faire du commerce, revoir des Personnages Non Joueurs qui leur avaient plu ou s'installer, pourquoi pas ? Il n'y a pas de règle absolue, mais il est préférable de se baser pour des campagnes sur un monde bien défini et de garder à portée de main des notes sur les personnes rencontrées, les faits et la chronologie. Dans le commerce, de nombreux univers, aussi appelés décors de campagnes, sont proposés à la vente. De plus en plus, ils sont fournis indépendamment d'un système de règle. L'adaptation aux règles de **RPG** sera un jeu d'enfant.