

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 une langue inconnue 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 crochitage 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 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 pinces.

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 vampire qui sévit dans la région de Plokbek. 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 États-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 animal 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. L'animal 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'agit 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.

Une chance sur un million...



Les plus fins lecteurs des œuvres de Terry Pratchett le savent bien. Une chance sur un million se produit neuf fois sur dix. Cet adage très populaire sur le Disque-Monde évoque l'une des règles essentielles de cet univers, la causalité narrative. Dans les histoires, lorsqu'une action a une chance sur un million de se produire, elle survient comme par enchantement dans nonante pour cent des cas. Le hic, avec cette règle, c'est qu'il faut que le nombre de chances soit très

exactement d'une sur un million ! Et c'est là que ça devient difficile. Instaurer cet adage en règle lors de vos parties du Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde semble délicat. Et pourtant, cela peut provoquer des scènes assez amusantes et donc il faut y réfléchir à deux fois avant de l'écarter d'un revers de la main.

Prenons pour exemple un archer moyen qui doit, d'une seule flèche, tuer un dragon noble qui, par exemple, menacerait la belle cité d'Ankh-Morpork (toute ressemblance avec une histoire déjà écrite par Terry Pratchett ne serait, vous vous en doutez, pas nécessairement fortuite). Comment savoir si cette flèche a une chance sur un million (très exactement) d'atteindre sa cible et de la terrasser d'un coup ? A priori, on peut évaluer très précisément les chances de succès. Imaginons que l'archer possède une compétence en archerie de 12. Il a 12 chances sur 20 de toucher le dragon. Sauf que le dragon possède un Bonus Défensif de 3. L'archer n'a donc plus que 9 chances sur 20 de toucher le dragon. Puisque l'archer veut tuer le dragon de sa seule flèche, il faut qu'il trouve un point particulièrement sensible... Le Maître du Jeu considère que même une réussite critique ne suffirait pas pour y arriver, car le dragon étant indemne, une petite flèche ne peut, au mieux, que lui causer une égratignure si l'on suit le corps des règles à la lettre. C'est alors que le Maître du Jeu ou les Joueurs peuvent tenter « la chance sur un million »... Il conviendra alors de rendre la réussite de cette action la plus improbable possible pour mettre... le moins de chance possible de leur côté. Ainsi, l'archer pourra se bander les yeux, tirer de sa mauvaise main, tourner le dos à la cible... Si en tant que Maître vous êtes enthousiasmé par les efforts des Joueurs pour arriver à une chance sur un million, alors, vous pouvez décider de leur accorder la réussite de leur entreprise... Mais n'en faites pas non plus une constante, sinon, vos Joueurs tenteront le coup à chaque fois... Par exemple, dans le cas où vous accepteriez de leur accorder une chance sur un million, lancez 1d10 et tout résultat inférieur à 10 sera un succès... Une chance sur un million se produit en effet neuf fois sur dix...

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. 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 leurs intentions.

- *Magie ou pouvoirs spéciaux* : les personnes capables de lancer des sorts ou d'utiliser des pouvoirs spéciaux et désireuses 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...

Attaques et parades

Dans le cas d'un combat au corps à corps utilisant ou non des armes, tout Personnage impliqué peut faire un choix décisif sur la manière dont il va mener son tour de combat. On estime que tout protagoniste dispose de deux actions par round et peut les utiliser toutes les deux. Mais il doit d'abord annoncer quelles sont ses intentions. En fait, il peut choisir entre l'attaque, la parade armée ou la parade avec bouclier, selon ses préférences et sa possession du matériel requis.

S'il dispose d'un bouclier, le Personnage peut évidemment s'en servir. S'il n'en dispose pas, il peut toujours parer avec son arme.

Les choix du Personnage sont donc les suivants :

- Deux attaques : le Personnage peut frapper deux fois un adversaire ou une fois deux adversaires à portée.
- Une attaque et une parade : le Personnage attaque une fois un adversaire et conserve un coup pour la parade, au cas où quelqu'un le toucherait.
- Deux parades : le Personnage adopte une position défensive et peut parer deux coups qui lui sont portés avec succès.

Le choix doit être fait par tous les protagonistes au moment où c'est leur tour d'agir. Il n'est effectif qu'un seul round et peut être modifié pour les rounds postérieurs. Bien entendu, les Personnages devront peut-être parer avant que ce ne soit à leur tour d'agir. Ce n'est dès lors pas compliqué. Ils bénéficient toujours de deux actions. S'ils sont amenés à parer deux fois avant que ce ne soit à leur tour d'agir, on considère qu'ils ont opté pour deux parades à leur tour. S'ils se font attaquer plus de deux fois avant qu'ils n'aient pu agir, ils ne peuvent parer que deux fois. S'il leur reste une action, ils peuvent décider si ce sera une attaque ou une parade. A noter qu'un Personnage attaqué peut décider de ne pas parer

pour garder des coups à porter lorsque viendra son tour.

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 lancé les dés : $8 + 2 = 10$. Dix étant inférieur à 14, le coup porte.



Parade simple et parade au bouclier

Si le coup donné par l'adversaire porte, un Personnage qui a prévu une parade au moins dans son choix préalable peut tenter de parer. En toute logique, un coup donné avec une arme ne peut être paré qu'avec une autre arme. Parer une épée à mains nues est possible seulement pour les Personnages disposant d'un Degré de Maîtrise 4 en Mains Nues. Pour les autres, la parade ne peut se faire qu'avec une arme ou un bouclier.

S'il dispose d'une opportunité de parer, le Personnage peut donc tenter sa chance. Il doit pour cela réussir un test dans la Compétence de l'arme en question avec pour FD la marge de réussite de l'attaquant. Pour une parade au bouclier, c'est la même chose, mais le FD est divisé par deux. Dans ce dernier cas, bien entendu, c'est la Compétence en Bouclier qui est utilisée.

Exemple : Le bourreau rothanien qui se dresse devant le Personnage de John a réussi une frappe avec sa hache. Sa marge de réussite était de 2. John avait décidé de garder une action pour parer et va donc tenter de bloquer le tranchant de la hache avec son épée courte. Il lance le dé et ajoute un FD de 2. Il réussit son test et pare donc le coup.

La localisation des coups

Lorsque le coup à porté, il faut savoir sur quelle partie du corps ce fut le cas. Cela revêt une importance pour le côté narratif du combat mais aussi pour savoir si l'armure de la cible a joué son rôle ou pas. Une personne qui porte un casque ne sera guère protégée par un coup porté aux jambes.

Il est possible pour un Personnage de viser une partie précise du corps de son adversaire. Pour cela, il doit ajouter 1 point au FD de son attaque. S'il ne cherche pas à atteindre une partie précise de l'anatomie de son adversaire, il se contentera de lancer les dés sur le tableau suivant :

D10	Localisation
1-2	Jambe droite
3-4	Jambe gauche
5	Bras droit
6	Bras gauche
7-9	Torse
10	Tête

On le voit, il est plus facile de toucher une jambe qu'un bras, alors que l'on portera le plus souvent les coups au niveau des bras, parce que l'arme que l'on porte sera elle aussi à niveau de bras. Est-ce une erreur ? Pas vraiment, dans la mesure où l'on considère que le meilleur score est le 10, pour toucher à la tête (les dégâts y sont multipliés par deux). Dès lors, les jambes constituent le moins bon toucher. Maintenant, imaginez-vous en

situation de combat à l'arme blanche. Pour éviter votre coup, généralement porté en début de frappe du haut vers le bas ou à hauteur de bras, votre adversaire va sans doute reculer. Le poids de l'arme va infléchir votre attaque pour toucher, en bout de course... les jambes de votre adversaire. Puis, la probabilité de toucher une jambe ou le torse est identique, alors ne venez pas vous plaindre.



Créatures non humaines

Les combats n'opposeront pas toujours des humanoïdes. Parfois, les Personnages combattront des créatures serpentine, des insectes géants, des poulpes ou d'autres créatures. Il faudra alors adapter le tableau de localisation des coups. Pour une pieuvre, par exemple, un bras gauche ou un bras droit sera un tentacule. Chez un serpent, tout autre résultat que la tête désignera le corps...

Le calcul des dommages

Une fois que le coup a porté et qu'il n'a pas été paré, 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.

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 flèche, même si dans le cas des arcs, 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.

A noter enfin que les coups localisés à la tête voient leurs dommages doublés.

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

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

Coups critiques



Lorsqu'une attaque est portée et inflige le maximum de dégâts possible, c'est-à-dire lorsque le dé de dégât de l'arme ou de l'attaque donne son

résultat maximum (4 sur 1d4, 6 sur 1d6, 8 sur 1d8...), c'est que l'attaquant vient d'infliger un coup critique à son adversaire. Il ne faut pas confondre coup critique avec réussite critique, comme on le verra ultérieurement. Même si les deux peuvent être combinés.

Le coup critique dépendra de l'endroit où le coup a été porté, à savoir une jambe, un bras, le torse ou la tête. Il existe quatre tables, une pour chaque partie du corps. Lorsqu'un coup critique est décrété, l'attaquant devra lancer les dés sur la table correspondante et le Maître du Jeu intégrera ce qu'il y trouvera à la description de l'attaque. Attention, cette règle rend les combats particulièrement meurtriers. Certains préféreront donc l'ignorer, mais elle ajoute beaucoup de réalisme et de caractère au combat.

Les descriptions qui vont suivre devront parfois être adaptées à la situation. Ainsi, lorsqu'il sera question d'objets tenus en main ou de pertes de membres, il n'en ira pas de même pour tous les adversaires. Le Maître du Jeu a toute latitude pour adapter le contenu du texte descriptif d'un coup critique à la situation de jeu.

Coup critique aux bras

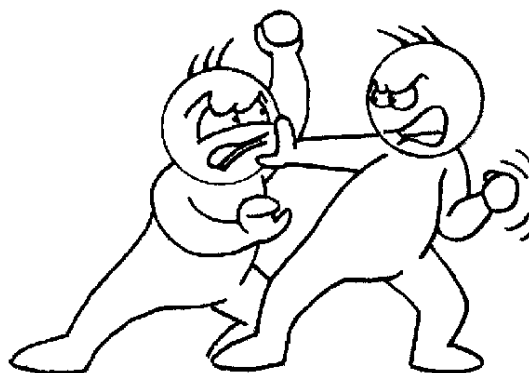
D20 Coup critique

- 1-2 Votre adversaire retire vivement son bras pour éviter d'être touché plus sérieusement mais, ayant mal contrôlé son geste, lâche ce qu'il tenait dans la main.
- 3-4 Votre coup écorche les phalanges de votre adversaire. Ses doigts le font souffrir mais la blessure n'est pas très grave en soi. Il peut se servir de son bras normalement, mais a lâché ce qu'il tenait dans la main sous la douleur.
- 5-6 Votre coup percute la main de votre adversaire, la rendant inutilisable pour le prochain tour seulement. Sous la violence du choc, il a lâché ce qu'il tenait dans la main.
- 7-8 Votre coup percute violemment la main de votre adversaire, lui déboîtant le poignet. Ce qu'il tenait tombe à terre et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
- 9 Votre coup percute violemment la main de votre adversaire, lui brisant plusieurs

doigts. Ce qu'il tenait tombe à terre et sa main est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner.

- 10 Votre coup percute l'objet que tenait votre adversaire, le faisant voler en éclats. L'objet est détruit et le bras est engourdi et inutilisable pendant 1d6 tours.
- 11 Votre coup frôle la tête de votre adversaire pour finir sa course au creux de son épaule qui se déboîte sous le choc. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués à la victime.
- 12 Votre coup entaille profondément le bras de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. L'objet tenu en main tombe à terre et le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- 13 Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où votre arme fracasse le radius (à moins que ce ne soit le cubitus ?) de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait en main et son avant bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.
- 14 Il se produit un horrible bruit de craquement au moment où votre arme fracasse l'humérus de votre adversaire. Il lâche ce qu'il tenait dans la main et son bras est inutilisable tant qu'il n'est pas soigné.
- 15 Le bras de votre adversaire se brise sous le coup et l'artère humérale est tranchée net. Ce qu'il tenait tombe à terre et son bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il se fasse soigner, de plus, votre adversaire perd un Point de Vie par tour tant qu'il ne reçoit pas de soins.
- 16 Votre adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de son poignet mutilé. L'objet tenu en main tombe à terre (et la main avec lui) et votre adversaire perd connaissance ainsi que 1d4 Points de Vie par tour jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- 17 Votre coup arrache le bras de votre adversaire au niveau du coude, éclatant les os et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule à terre et ne peut plus rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. Dans l'intervalle, il perdra 1d4 Points de Vie par tour.
- 18 Votre coup arrache le bras de votre adversaire au niveau de l'épaule. Votre adversaire s'écroule à terre et ne peut

- 19 Votre coup sépare presque entièrement l'épaule de votre adversaire du reste de son corps – le bras ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et des fragments d'os pendent de la plaie. Une esquille d'os a tranché une artère principale et après une fraction de seconde, votre adversaire s'effondre dans une marre de sang qui s'écoule des restes de son épaule. La mort, due au choc et à la perte de sang, est quasiment instantanée.
- 20 Votre coup écrase le bras de votre adversaire contre son corps, lui enfonçant un côté de la cage thoracique. Le bras est littéralement disloqué sous l'impact et le sang vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Il s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.



Coups critiques à la tête

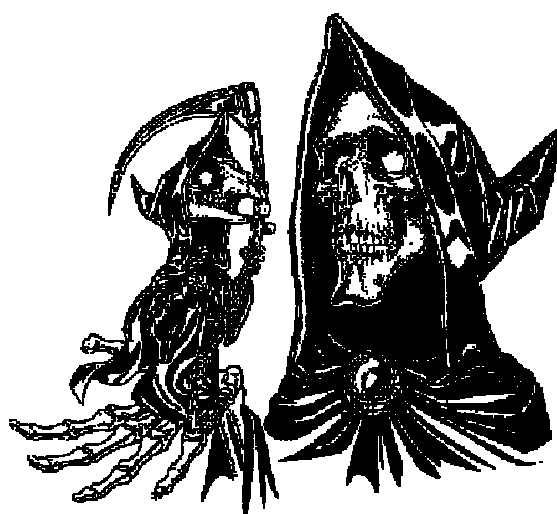
D20 Coup critique

- 1-2 Votre adversaire s'est baissé au moment de l'impact, sauvant sa vie de justesse, mais perdant un morceau d'oreille. Il ne pourra pas attaquer au prochain tour, mais pourra éventuellement parer.
- 3-4 Un coup en biais étourdit votre adversaire, qui ne pourra rien faire excepté parer au prochain tour.
- 5-6 Votre coup étourdit votre adversaire, qui ne pourra que parer pour les 1d4 prochains tours.
- 7-8 Votre coup étourdit votre adversaire qui reste sonné et ne pourra rien faire

- pendant tout le prochain tour.
- 9 Votre coup étourdit votre adversaire, qui reste sonné et ne pourra rien faire pendant les 1d4 prochains tours.
- 10 Votre adversaire est renversé au sol sous le choc et reste sonné. Il comptera comme une cible inerte le tour qui suit et ne pourra ensuite rien faire sauf parer pendant les 1d4 tours qui lui seront nécessaires pour se relever par la suite.
- 11 Votre coup provoque une entaille légère dans le cuir chevelu de votre adversaire – sans s’occuper du fait qu’il porte ou non un casque. Le sang qui s’en écoule gêne considérablement la vue de votre adversaire, qui combattra donc à -1 tant qu’il n’aura pas été soigné.
- 12 Votre coup percute violemment la mâchoire de votre adversaire, lui brisant quelques dents. Sonné pour le coup, il ne pourra rien faire, excepté parer, le tour suivant. Par la suite, la douleur et la nécessité de recracher le sang et les fragments de dents pénalisent l’adversaire d’un -1 sur toutes ses actions tant qu’il n’aura pas été soigné.
- 13 Votre coup crève un œil à votre adversaire (déterminez lequel aléatoirement si nécessaire). Il agira à -1 jusqu’à ce qu’il reçoive des soins. Par après, ayant perdu un œil, toutes ses Compétences basées sur la vue seront réduites de 2 points.
- 14 Votre adversaire souffre d’une commotion cérébrale et ne pourra rien faire pendant 1d4 heures ou jusqu’à ce qu’il soit soigné.
- 15 Votre adversaire est sérieusement commotionné et ne pourra rien faire pendant 1d10 heures, ou jusqu’à ce qu’il soit soigné. De plus, il doit réussir un test en Corps sur 1d20 ou perdre 1 point dans toutes ses Compétences en guise d’effets secondaires.
- 16 Votre coup sectionne la carotide de votre adversaire et vous êtes tous deux inondés par un flot de sang. Votre adversaire s’effondre et se videra de son sang en 1d4 tours, à moins qu’il ne soit soigné d’ici là.
- 17 Votre coup percute violemment la partie inférieure de la mâchoire de votre adversaire et la fait rentrer en force à l’intérieur de la boîte crânienne. Votre

- 18 Votre coup sabre la gorge de votre adversaire, lui brisant net les vertèbres cervicales. Votre adversaire tombe au sol, remuant convulsivement pendant quelques secondes, avant d’expirer définitivement.
- 19 Votre coup éclate le crâne de votre adversaire, la mort est instantanée.
- 20 La tête de votre adversaire vole à 1d4 mètres, dans une direction déterminée au hasard.

Coups critiques au tronc



D20 Coup critique

- 1-2 Votre coup frappe la poitrine de votre adversaire avec un bruit sourd. Soufflé sous le choc, il ne pourra rien faire, excepté parer, le prochain tour.
- 3-4 Votre coup percute la hanche de votre adversaire. Plié en deux par la douleur, il ne pourra rien faire pendant le tour qui suit.
- 5-6 Votre coup percute violemment la poitrine de votre adversaire, le renversant au sol. Il ne pourra que parer pendant les 1d4 tours qui lui seront nécessaires pour se relever.
- 7-8 Votre coup s’abat avec force sur la hanche de votre adversaire, le renversant au sol et lui faisant perdre l’arme qu’il tenait à la main. Il ne pourra rien faire, excepté parer avec son bouclier (s’il en a un) durant les 1d4 tours qui lui seront nécessaires pour se relever.

- 9 Votre coup défonce plusieurs côtes à votre adversaire. Il ne pourra rien faire du tout le tour qui suit et attaquera par la suite à -1 jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- 10 Votre coup éclate la clavicule de votre adversaire. La douleur réduit toutes ses Compétences de 1 point le temps qu'il reçoive des soins.
- 11 Votre coup fracasse le coccyx de votre adversaire. La douleur réduit toutes ses Compétences d'1 point et son déplacement est réduit de moitié, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire devra de plus réussir un test sous son Habilité sur 1d20 pour réussir à tenir debout à chaque tour.
- 12 Votre coup écrase violemment l'abdomen de votre adversaire, qui tombe inconscient sur le sol, perdant 1 Point de Vie par tour en raison d'une hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- 13 Les côtes de votre adversaire volent littéralement en éclats et une esquille d'os a perforé un poumon, entraînant la perte de conscience. Votre adversaire s'écroule et perd 1d4 Points de Vie par tour dus à l'hémorragie interne jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- 14 Votre coup écrase l'abdomen de votre adversaire, lui causant des lésions internes. Il tombe sur le sol dans d'atroces souffrances et ne sera capable que de parer. Il devra de plus réussir un test en Corps sur 1d20 pour éviter de s'évanouir. Il lui sera impossible de se déplacer normalement avant de recevoir des soins.
- 15 La puissance de votre coup soulève votre adversaire de terre, qui retombe au sol avec fracas. Il est étourdi pendant 1d4 tours durant lesquels il sera considéré comme une cible inerte. Il ne pourra ensuite que parer pendant les 1d4 tours nécessaires à son redressement.
- 16 Votre coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol et ne pourra plus que parer jusqu'au dénouement du combat. La douleur réduit de moitié toutes ses Compétences et une hémorragie interne lui fait perdre 1d4 Points de Vie par tour tant qu'il n'est pas soigné.
- 17 Votre coup enfonce la colonne vertébrale

de votre adversaire. Projeté au sol, il ne peut plus rien faire sans recevoir de soins. Il doit réussir un test en Corps sur 1d20. Dans le cas d'un échec, l'adversaire perdra à tout jamais l'usage de ses jambes.

- 18 Votre coup enfonce le thorax de votre adversaire, lésant plusieurs organes internes provoquant la mort en quelques secondes.
- 19 Votre coup ouvre le ventre de votre adversaire, répandant ses organes sur le sol dans un gargouillis immonde. La mort est presque instantanée.
- 20 Votre coup fracasse la colonne vertébrale de votre adversaire, arrachant les muscles et brisant les os dans une gerbe de viscères. Votre adversaire s'effondre au sol, coupé en deux.

Coups critiques aux jambes

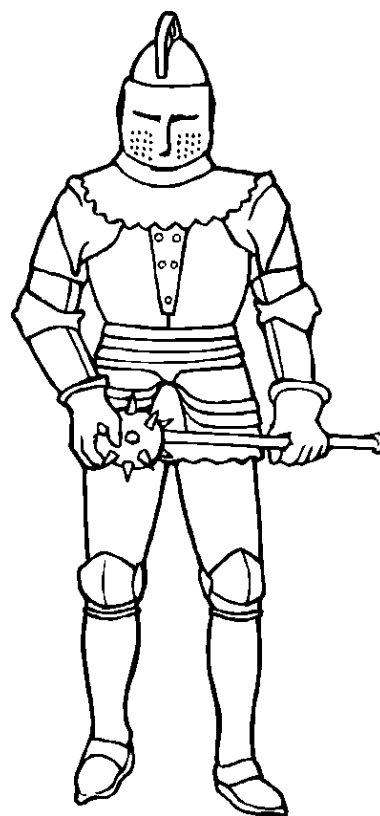
D20 Coup critique

- 1-2 Votre coup, porté en biais sur le mollet de l'adversaire, le fait trébucher. Il laisse tomber l'objet tenu en main, à moins qu'il ne réussisse un test en Habilité sur 1d20.
- 3-4 Votre coup déséquilibre votre adversaire, qui pourra seulement parer au prochain tour.
- 5-6 Votre coup jette votre adversaire à terre, lui faisant perdre ce qu'il tenait dans les mains, à moins qu'il ne réussisse un test en Habilité sur 1d20. Il ne pourra que parer pendant les 1d4 tours qui lui seront nécessaires pour se relever.
- 7-8 Votre coup engourdit la jambe de votre adversaire. Son déplacement et son Initiative seront réduits de moitié pendant 1d4 tours.
- 9 Votre coup déboîte la cheville de votre adversaire. Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il soit soigné. Votre adversaire doit en plus réussir un test en Habilité sur 1d20 pour éviter de tomber.
- 10 Votre coup frappe violemment la hanche de votre adversaire, lui déboîtant la jambe. Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Votre adversaire doit en plus réussir un test en Habilité sur

- 1d20 pour éviter de tomber.
- 11 Votre coup brise le tibia de votre adversaire, ce qui le projette à terre. Son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'il soit soigné.
 - 12 Votre coup entaille profondément la jambe de votre adversaire, tranchant muscles et tendons. Il tombe à terre et perd 1 Point e Vie par tour en raison de l'hémorragie interne, jusqu'à ce qu'il soit soigné.
 - 13 Votre coup transperce la cuisse de votre adversaire, tranchant l'artère fémorale. Il choit au sol et ne se relèvera que sur un test réussi en Habileté sur 1d20. De plus, il perdra 1 Point de Vie par tour jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
 - 14 Il se produit un horrible bruit de craquement au moment ou votre arme fracasse le col du fémur de votre adversaire. Il s'étale sur le sol, laissant tomber ce qu'il tenait en main et perdant 1d4 Points de Vie par tour jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués.
 - 15 Votre adversaire fixe avec horreur le sang qui jaillit de l'emplacement où devait se trouver son pied, avant de tomber sur le sol, perdant 1d4 Points de Vie par tour jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
 - 16 Votre coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du genou, éclatant la rotule et déchirant les chairs. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il n'aura pas été soigné, perdant 1d4 Points de Vie par tour jusqu'à ce moment.
 - 17 Votre coup brise le bassin de votre adversaire, qui tombe au sol. La douleur réduit de moitié toutes ses Compétences et une hémorragie interne lui fait perdre 1d4 Points de Vie par tour jusqu'à ce qu'il soit soigné.
 - 18 Votre coup arrache la jambe de votre adversaire au niveau du bassin. Votre adversaire s'écroule et ne pourra plus rien faire tant qu'il ne sera pas soigné, perdant 1d6 Points de Vie par tour jusqu'à ce qu'il soit soigné.
 - 19 Votre coup sépare presque entièrement la jambe de votre adversaire du reste de son corps. La jambe ballotte mollement, des lambeaux de chair sanguinolente et

- 20 Votre coup écrase la cuisse de votre adversaire contre son bassin, lui enfonçant le bas ventre. Le sang qui jaillit de la plaie vous éclabousse ainsi que votre adversaire. Ce dernier s'effondre sur le sol presque immédiatement, tué par la violence du coup et la perte de sang.

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.

C'est pour éviter ce phénomène, entre autres, que le système de localisation des coups a été mis au point. Le Personnage peut donc porter une armure qui le protégera à certains endroits, mais pas partout. Il peut aussi « panacher » son armure en se la fabriquant de toutes pièces (une brassière de mailles, une jambière de plates et une cagoule de cuir, par exemple).

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.

Une armure représentera également une certaine couverture du corps. Pour faciliter les choses, le chiffre correspondant à cette couverture est le même que celui de la localisation des coups. Dans la liste des armures, la mention 1-4 représentera les jambes (1-2 ou 3-4, généralement), 5-6 les bras (5 ou 6), 7-9 le torse et 10 la tête.

Arsenal

Le Disque-Monde peut être comparé à notre moyen âge pour ce qui est des armes. L'arme la plus répandue dans les armées est l'épée, mais il existe des épées courtes, des épées longues et des épées à deux mains. Les haches sont souvent perçues comme des outils, mais dans des mains expertes, elles peuvent constituer des armes redoutables. Il y a aussi les massues, les lances, les fléaux d'armes... Pour ce qui est des armes à distance, on utilise principalement l'arc, mais les nations les plus évoluées connaissent le mécanisme de l'arbalète.

La technologie sur le Disque est tout de même un rien plus avancée que celle du moyen âge. Certaines technologies, cela va de soi, se retrouvent bien vite impliquées dans l'industrie

de l'armement. Ainsi, le Fousi, cette arme révolutionnaire, a-t-elle été inventée. Mais ces armes nouvelles sont encore expérimentales et présentent parfois autant de risques pour celui qui les manipule que pour celui qui en est la cible.

Les Armes

Objet	Dégâts
Arbalète légère	1d6
Arbalète lourde	1d8
Arc composite	1d8
Arc court	1d6
Arc long	1d6+1
Bâton	1d4
Boomerang	1d4
Cimeterre	1d6
Claymore	1d10
Coutelas	1d4
Dague	1d4
Epée à deux mains	1d10
Epée bâtarde	1d8
Epée courte	1d6
Epée large	1d6+1
Epée longue	1d8
Etoile du matin	1d6
Falchion	1d6
Filet (de gladiateur)	spécial
Fleuret	1d6
Fléau d'armes	1d6
Fouet	1d4/2
Fronde	1d4/2
Gourdin	1d4
Hache	1d6
Hache de Bataille	1d8
Hallebarde	1d6+1
Harpon	1d6
Javelot	1d6
Katana	1d6+1
Lance	1d6
Lance de cavalerie	1d8
Marteau de guerre	1d6+1
Masse	1d6
Nunchaku	1d4
Pioche de guerre	1d6
Rapière	1d6
Sabre	1d6
Sarbacane	1d4
Trident	1d6
Bola	spécial

Filet : une attaque réussite avec un filet paralyse l'adversaire jusqu'à ce qu'il réussisse un test en

Acrobatie pour se libérer (une tentative par round). Bien entendu, pendant ce temps, l'attaquant a perdu son filet, mais il peut attaquer un ennemi immobilisé...

Bola : l'effet est le même que pour le filet, si ce n'est que seule la partie atteinte (localisation) est entravée. Si c'est la tête, le personnage s'étrangle s'il rate un test en Corps sur 1d20. Sinon, il peut se dégager plus facilement qu'avec un filet (Acrobaties FD-2).

Les Armures

Objet	Prot.
Armure de plates (avec casque) (1-10)	1d10
Armure partielle de plates (sans casque) (1-9)	1d10
Cagoule de cuir (10)	1d4-1
Cagoule de cuir renforcé (10)	1d4
Casque de plates (10)	1d10
Casque salade (10)	1d8
Chemise de mailles (5-9)	1d6
Cotte de mailles (1-4 et 7-9)	1d6
Haubert de mailles (1-10)	1d6
Manchette/jambière de cuir (1-4 ou 5-6)	1d4-1
Manchette/jambière de cuir renforcé (id.)	1d4
Manchette/jambière de mailles (id.)	1d6
Manteau de cuir renforcé (5-9)	1d4
Plastron de cuir (7-9)	1d4-1
Plastron de métal (7-9)	1d10
Pourpoint de cuir souple (7-9)	1d4-1
Veste de cuir (5-9)	1d4-1
Veste de cuir annelée (5-9)	1d4+1
Veste de cuir renforcée (5-9)	1d4

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, etc.) ou des armes de distance 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...

Assommer l'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.

Désarmer l'adversaire

Pour désarmer un adversaire, le Joueur doit également annoncer son intention en début de round et consacrer ses deux actions en combat à des attaques, puis réussir ses deux attaques portées à mains nues ou à l'aide d'armes blanches. Le Bdef de la cible compte évidemment dans ces attaques. Si les deux attaques sont réussies, la cible est contrainte de lâcher son arme qui tombe au sol et doit passer son prochain round à la ramasser s'il le souhaite et en a l'occasion.

Recharger

Un arc ou une arbalète doivent être rechargés entre chaque utilisation, sauf en ce qui concerne les arbalètes à chargeurs (qui disposent d'un mécanisme ou d'une glissière alimentant le canon). En temps normal, encocher une flèche, un carreau 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.

Portées

Les armes de distance ont une portée maximale qui leur est propre et qui est définie dans le tableau suivant. 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).

Arme	Portée maximale
Arc Court	30 mètres
Arc Long	75 mètres
Arc Composite	125 mètres
Arbalète légère	50 mètres
Arbalète lourde	85 mètres

Les frappes à distance



Les coups portés à distance via des armes de type arc, arbalète, fronde ou des armes lancées ne peuvent être parés que si le Personnage qui en est la cible dispose d'un bouclier. Le Ddef est toujours d'application sur le jet d'attaque. On peut considérer qu'un Personnage disposant d'un Degré de Maîtrise au moins égal à 4 dans sa Compétence de combat peut également parer à l'aide d'une arme, mais en divisant ses chances par deux.

Le combat de masse

Il est parfaitement envisageable de plonger les Personnages dans le chaos d'un affrontement de masse, entendez 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 une Compétence de Soins. Comme son nom l'indique, Compétence elle permet à son pratiquant de prodiguer les « 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 chirurgie est bien entendu quelque chose de bien plus complexe et le Facteur de Difficulté réservé à l'action devrait s'en ressentir. 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 mieux...

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.

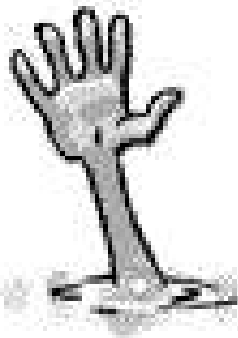
Un Personnage pris dans un incendie doit lancer ce même dé 6. Sur un 1 ou un 6, il perd 1d6 Points de Vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas). Un Personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points en Charisme.

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 : dans ce petit état forestier 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 péniche depuis Ankh-Morpork. Il voyage avec un éminent spécialiste des traditions naines. Celui-ci est disposé à passer ses journées à enseigner quelques rudiments de ce savoir au Personnage en question. La Compétence en Usages 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 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.