LE SYSTÈME DE

JEU

La division du temps de jeu	203
Ne rien laisser au hasard	205
Quand doit-on effectuer un test ?	205
Combien de chances ?	206
A qui le tour ?	206
Les conditions du test	207
Le test proprement dit	208
La Marge de Réussite	208
Les réussites et les échecs critiques	208
Les tests sous Attributs	209
Doit-on tout dire aux Joueurs?	209
Favoriser le jeu de rôle	209
Qui ne dit maux	210
Chutes	210
Feux	210
Asphyxie et noyade	210
Explosions	211
Poison et maladie	211
Peaufiner le système	211
L'expérience	211
Une expérience profitable	212
L'apprentissage	212
La conception d'un scénario	213
Les campagnes	214



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 instantanées. Certaines 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 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 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...

Ouand 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, permettezlà. 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 Seigneur Sith 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 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 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 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 cèderont 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 « -Faismoi 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 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. ».

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 ld6 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 ld6 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 ld6+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 ld3 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 ld100. 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. Celleci 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 MI 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 voyagera 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 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 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. Evitez 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 avant 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.

