

LE SYSTÈME DE JEU

Maintenant que l'on connaît les acteurs, on peut s'intéresser à la manière dont ils vont jouer. À 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.



Inutile de se prendre la tête !

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'utiliser 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...



En voilà un qui a le rire facile !

Exemple : lors d'une partie, les Personnages fouillent une vieille maison. L'un d'entre eux trouve un ancien ouvrage rédigé en latin et décide de le lire. Dans le même temps, un autre Personnage tente de crocheter la serrure d'une porte alors qu'un autre observe attentivement une bibliothèque, espérant y déceler le mécanisme d'un passage secret. La tentative de crochetage est instantanée. Même si elle peut prendre quelques minutes. On considère que le Personnage réussit ou échoue dans sa tentative. Le fait de chercher un mécanisme d'ouverture dans une bibliothèque

prend plus de temps et le Maître du Jeu estime que cela prendra deux tours de jeu. Enfin, le Personnage qui lit le livre en latin se voit indiquer par le Maître du Jeu qu'il peut y passer la nuit et une bonne partie de la journée du lendemain. Le Joueur estime donc que son Personnage va emporter le livre avec lui plutôt que de le lire sur place.

NE RIEN LAISSER AU HASARD

Cette expression de la vie courante reste souvent lettre morte en jeu de rôle, car le hasard survit là où règnent les dés. Une action peut échouer, même si elle est entreprise par un expert et semble abordable de prime abord. C'est un élément intéressant du point de vue ludique, qui met un peu de piment lors des parties. Mais certaines actions, réalisées dans des contextes favorables, même si elles sont couvertes par une Compétence donnée, peuvent ne pas demander l'intervention du hasard. Le Maître du Jeu doit être ouvert aux propositions des Joueurs de ce point de vue et ne pas exiger des lancers de dés là où ce n'est pas nécessaire. Imaginons qu'un Personnage veuille fouiller une pièce et décide de prendre autant de temps que nécessaire, quitte à y passer la journée, à consciencieusement tout retourner de fond en comble. Il est peu probable dans ce cas de figure que l'indice caché lui échappe, sauf s'il est vraiment bien caché (invisible, protégé par magie, minuscule et collé sous une dalle dans le béton...). Le carnet de notes dissimulé sous l'oreiller ne résiste pas à une telle fouille. En bref, cela signifie que si le Personnage y consacre du temps et s'entoure de tous les atouts possibles, on peut éviter le test. Ce procédé peut, à la longue et face à des Joueurs expérimentés, conduire à bien des abus. Mais n'oubliez pas que toutes les actions ne sont pas accomplies dans des conditions qui permettent de prendre son temps. Ainsi, un

tireur d'élite peut viser consciencieusement sa cible si celle-ci reste immobile dans des conditions de visibilité exemplaires, mais en pleine nuit ou avec une cible mouvante, ce n'est pas la même chose. De même, dans l'exemple ci-dessus, fouiller une pièce peut être fait dans des conditions de stress. Quelqu'un peut débarquer à tout moment, les voisins suspecter quelque chose...

QUAND DOIT-ON EFFECTUER UN TEST ?



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

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

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

- L'action peut éventuellement échouer.
- De cette action dépend un tournant mineur ou majeur du scénario.
- L'action favorise un moment de jeu plus intense.

Ainsi, des Personnages peuvent traverser un col montagneux sans avoir à lancer le moindre dé, mais lorsqu'ils arrivent dans une grotte, plus loin, ils doivent tous tester leur Compétence en Acrobaties pour éviter de basculer dans le vide alors qu'ils cheminent sur un sentier étroit. On peut prétendre que le col montagneux était au moins aussi dangereux que le sentier cavernicole, mais le moment n'était pas nécessairement bien choisi. Peut-être parce que la traversée du col n'était qu'un raccourci temporel. De même, un Personnage qui cherche ses chaussettes le matin n'aura pas à lancer les dés sous sa Compétence en Fouille, même si pour un objet plus facile à trouver, sur la scène d'un crime, il devra subir un test. Vous commencez à comprendre ?

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

COMBIEN DE CHANCES ?

Une question reviendra souvent autour de la table de jeu. Lorsqu'un Personnage échouera à un test de Compétence, son Joueur réclamera le droit de tenter à nouveau sa chance. Peut-on le lui permettre ? Cela dépend. Un Personnage qui échoue dans un test est persuadé qu'il a fait ce qu'il a pu ou, du moins, que la tâche est trop difficile pour lui. Cela vaut pour une partie des actions, principalement les actions rémanentes. Quelqu'un qui a passé deux jours à lire un livre en latin ne va pas le recommencer tout de suite si le Maître du Jeu lui indique qu'il n'a pas tout compris. Par contre, quelqu'un qui tire sur une cible et la rate peut très bien décider de tirer une nouvelle fois sur cette même cible. Plusieurs cas peuvent se produire, et il reviendra au Maître du Jeu de faire la part des choses. Si la logique ne voit aucun inconvénient à ce que l'action soit une nouvelle fois tentée, alors le Personnage peut à nouveau tenter sa chance. Il est même possible qu'il bénéficie alors d'un léger bonus pour ce faire, puisqu'il a appris de son précédent échec. Quelqu'un qui tente d'attraper une poutre avec le nœud de son lasso aura sans doute plus de chance d'atteindre sa cible après quelques échecs : il aura pu ajuster son lancer. Par contre, il peut arriver que le Personnage ne puisse tenter à nouveau sa chance. Peut-être pour une raison technique, consécutive au précédent échec (le fil de fer se casse dans la serrure lors d'une tentative de crochetage, la voiture dérape et se retrouve dans le fossé...). Peut-être pour une raison de jeu. Si rien ne s'oppose à une nouvelle tentative, permettez-là. Si vous estimez que cette tentative n'est pas intéressante d'un point de vue ludique ou si le Personnage n'avait qu'une seule chance de réussir son action, jouez sur le fait que celui-ci est

convaincu qu'il a tout tenté et ne peut rien faire d'autre qu'avouer son échec. Le Joueur n'est pas le Personnage.

À 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 pincesaux.

Dans de tels cas, il convient parfois de mettre un peu d'ordre et de savoir clairement ce que font les Personnages, et dans quel ordre. Pour le savoir, on estime que les actions se classent selon les Vitesses de Réaction décroissantes des Personnages. S'il existe des égalités, lancez un dé pour les départager.

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

Exemple : le vieux paysan raconte l'histoire du loup-garou qui sévit dans la région de Plokkbek. 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 chien féroce dans un terrain vague. Le Personnage dispose d'une Compétence en Contrôle Animal de 11. Le Maître du Jeu estime que la bête est vraiment de mauvais poil et attribue donc un FD de +2. Le Joueur lance le dé et obtient 10. $10 + 2 = 12$, c'est donc un échec. Le chien attaque...

LA MARGE DE RÉUSSITE

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

Personnages effectuent un test et le réussissent...

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

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

Dans l'exemple ci-dessus, on peut s'étonner du fait que le FD soit appliqué deux fois au cours d'une même action. En effet, en raison de l'obscurité, celui qui se cache a l'avantage sur celui qui cherche. Mais n'est-ce pas une façon de compter ce bonus/malus deux fois ? Non, car il ne s'applique pas à la même personne. Estimer qu'il est facile de se cacher et oublier qu'il est donc plus difficile de trouver serait avantager le chercheur... Et inversement.

LES RÉUSSITES ET LES ÉCHECS CRITIQUES

Un autre cas particulier peut se présenter lorsque l'on obtient, directement, un résultat au dé de 1 ou de 20. Un résultat

direct signifie qu'il n'a pas été modifié par un facteur quelconque, et que le chiffre lisible directement sur le dé est tel.



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

Ceci dit, c'est quoi une réussite ou un échec critique ? Il s'agit tout simplement d'une réussite ou d'un échec particulièrement impressionnant. Le résultat est soumis à la discrétion du Maître de Jeu. C'est lui qui déterminera en quoi les conséquences seront plus importantes pour le Personnage. Plusieurs scénarios sont possibles. Imaginons qu'un Personnage

tente d'obtenir des informations auprès d'une personne et tente de la séduire (Séduction). Un échec critique peut signifier que la personne va haïr profondément le Personnage, le renvoyer et ne plus jamais vouloir lui adresser la parole. Une réussite critique peut signifier que les confessions sur l'oreiller sont à la hauteur de leur réputation. De même, un Personnage tente d'écarter les barreaux d'une cellule (Tour de Force). Un échec critique signifie sans doute qu'il se luxera l'épaule ou se blessera ce faisant, tandis qu'une réussite critique impliquera sans doute que les charnières 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 « -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. ».

LA PEUR

Dans **Teen Horror RPG**, la peur jouera un grand rôle. L'idéal, c'est évidemment qu'elle soit présente dans le chef des Personnages et, si possible, des Joueurs, grâce à la seule narration du Maître du Jeu. Si l'ambiance est lourde, l'angoisse à son

comble, la moitié du chemin est déjà parcourue. L'autre moitié, ce sont les règles qui vont la fournir. Confrontés à des situations dans lesquelles ils risquent leur vie de façon atroce, les Personnages auront à faire face à leurs craintes les plus profondes. Pour gérer les situations lors desquelles les Personnages devraient avoir peur, il y a deux facteurs qui ont été calculés au moment de la création des Personnages : le Courage et la Santé Mentale.



LE COURAGE

Faire preuve de courage, c'est, quelque part, vaincre sa peur. Il y aura fort à parier que le Joueur aura moins peur que son Personnage dans toute une série de circonstances. Et c'est bien normal. Aussi, le Joueur commandera parfois à son Personnage des actions que celui-ci ne devrait pas pouvoir entreprendre, parce qu'il aura peur. Pour simuler cet état de fait, le Maître du Jeu sera amené à demander un test en Courage pour ce Personnage. On le sait, le Courage est une valeur comprise entre 1 et 19. Le test sera toutefois un test de pourcentage. C'est un Facteur de

Difficulté qui sera appliqué au Courage du Personnage pour déterminer quelles seront ses chances de succès.

Difficulté	Multiplicateur
Gros stress	X5 (1)
Petite peur	X4 (2)
Peur	X3 (3)
Grosse peur	X2 (4)
Horreur absolue	X1 (5)

Gros stress : c'est la condition minimale d'un test en Courage. Le Personnage est confronté à une situation qui n'est pas nécessairement effrayante, mais qui provoque en lui une grosse montée d'adrénaline.

Exemple : les lumières du bungalow s'éteignent soudainement et John doit se rendre dans la cuisine pour aller chercher des allumettes.

Petite peur : le Personnage est confronté à une situation insolite qui réveille en lui certaines craintes, mais dont il devrait aisément pouvoir garder le contrôle.

Exemple : en promenade dans les bois, Emilie constate que des traces de pas la précèdent et que du sang macule le sol par endroits...

Peur : le Personnage est ici confronté à quelque chose qui ferait peur à n'importe qui. Un élément surnaturel, par exemple, ou la découverte d'un corps mutilé. La vie du Personnage n'est toutefois pas mise en danger.

Exemple : après l'avoir appelée en vain, Myriam se décide à aller voir dehors ce que fait Nathalie. Elle la trouve pendue aux barres de la balançoire, une expression d'horreur peinte sur le visage...

Grosse peur : le Personnage est ici directement menacé par quelque chose d'horrible. Sa vie est en danger et les circonstances sont mystérieuses, insondables.

Exemple : Terry est attiré par le fond dans l'étang alors qu'il nageait paisiblement. Il sent que quelque chose s'en enrolé autour de sa jambe et il peine à garder la tête hors de l'eau.

Horreur absolue : ici, non seulement la vie du Personnage est en danger, mais il se trouve dans des circonstances totalement irrationnelles. Ce qu'il voit fait vaciller sa foi en la réalité.

Exemple : Marc a perdu une jambe et voit l'araignée géante la dévorer en partie alors qu'elle s'approche, collée au plafond, prête à se laisser tomber sur lui...

ÉCHEC ET RÉUSSITE EN COURAGE

Puisqu'il y a test, il y a possibilité de réussite ou d'échec. En sachant tout d'abord que le test en Courage a été demandé pour savoir si un Personnage est apte à réagir comme le Joueur l'entend dans des circonstances particulières, il va de soi que la réussite permet tout simplement à ce Personnage d'agir à la guise de son Joueur. En cas d'échec, ça se complique : le Personnage est tétanisé par la peur et ne peut pas agir avant un nombre de tours égal au chiffre entre parenthèses dans le tableau ci-dessus. Ne pas pouvoir agir ne signifie pas toujours que le Personnage reste immobile. Si le Maître du Jeu le désire, il peut faire agir le Personnage comme il l'entend, par exemple, lui faire prendre la fuite, abandonnant ses amis, prenant la seule voiture ou se jetant par une fenêtre... Attention, toutefois. Prendre la fuite est parfois une attitude raisonnable et échouer

à un test en Courage ne doit pas donner lieu à une attitude raisonnable...

LA SANTÉ MENTALE

De plus, à chaque test en Courage raté, un Personnage perd un nombre de points de Santé Mentale évalué par le Maître du Jeu, mais on peut se servir du tableau du Courage pour déterminer (via le chiffre entre parenthèses) une base de points.

Exemple : Henry vient d'échouer à un test de Courage pour une « grosse peur ». Il perd donc 4 points de Santé Mentale.



LES PHOBIES

Un Personnage qui voit ses points de Santé Mentale réduits à 0 devient fou. Mais à chaque fois qu'il perd 4 points ou plus en Santé Mentale, il existe un risque pour qu'il en garde une séquelle grave dans son subconscient. Une phobie. Pour savoir s'il hérite d'une phobie, un Personnage doit effectuer un test en Esprit (ESPx2 sur 1d20). En cas d'échec, le Personnage ne prend pas vraiment conscience de ce qui lui arrive et ne souffrira donc pas d'une

phobie. Si c'est un succès, par contre, le Personnage comprendra vraiment ce qui se passe et dès lors, sera marqué par les événements au point d'en garder des séquelles. Une phobie lui sera alors attribuée. Une phobie est une peur irraisonnée qui prendra le Personnage à chaque fois qu'il sera dans les conditions spécifiées par cette phobie. C'est au Maître du Jeu qu'il revient de déterminer la phobie et ses conditions, en sachant qu'elle doit être en rapport avec les circonstances de la perte de points de Santé Mentale.

Exemple : Hank perd 5 points de Santé Mentale après avoir été attaqué par un zombie dans un cimetière. Il réussit ensuite un test en ESP. Le Maître du Jeu estime qu'il en gardera comme séquelle une peur irrépressible des croix (car il y en avait beaucoup dans le cimetière).