

# LANFEUST

## Les règles du jeu

Comme tous les jeux, Lanfeust RPG a des règles qu'il va vous falloir apprendre par cœur. Bon, en fait, il n'y a là rien de très compliqué. La majeure partie du texte qui va suivre est constituée de conseils plutôt que de règles. On peut également rappeler que ce jeu est votre jeu et que toute règle qui ne vous plaît pas peut être modifiée ou abrogée. Les personnes qui auraient eu la chance de jouer à la précédente édition de ce jeu évolueront en terrain de connaissance, car au final, les modifications sont peu nombreuses et ne modifient pas intrinsèquement le déroulement de la partie. Quelques petites choses, par-ci, par-là, auront toutefois changé, nous l'espérons, pour un mieux.



Les règles d'un jeu de rôle servent principalement à résoudre les actions des personnages. Le jeu de rôle étant un art oral, basé sur la narration du maître du jeu et sur les interactions entre les personnages, on peut se passer de règles pendant une bonne partie de la séance. Mais

il arrivera toujours un moment où les joueurs voudront que leurs personnages réalisent des actions qui ont de fortes chances d'échouer ou qui posent en tout cas question. C'est alors que le subtil mécanisme des règles entre en vigueur. Les règles sont là pour aider le maître du jeu, mais aussi pour proposer un défi intéressant aux joueurs. On l'a vu dans l'introduction, on utilisera des dés pour résoudre les actions, les défis.

Bon, vous avez presque tout entre les mains pour entrer dans le vif du sujet.

## Qu'est-ce qu'un test ?

On parle de test lorsque l'on doit s'assurer qu'un personnage est bel et bien capable de faire ce que le joueur ou le maître de jeu veut qu'il fasse. Dans certains cas, on saura tout de suite si l'action peut être entreprise et réussie, ou pas. Imaginons qu'un joueur déclare que son personnage veut « tuer tous les habitants du village ». Ce n'est pas comme ça que ça marche. Les habitants vont se défendre, le personnage risque bien de prendre des coups et rien ne dit qu'il sera même capable de se mesurer au plus faible des villageois. Imaginons qu'un joueur veuille que son personnage soulève une montagne. Inutile de vous dire qu'il n'y arrivera pas. Dans l'autre sens, si un personnage cherche une assiette dans son armoire ou enfle ses chaussures, on ne testera pas ses chances de réussite, car ce sont des actions dont les chances d'échec sont nulles ou pour lesquelles, en tout cas, aucun défi ne se présente. Par contre, si le personnage veut corrompre des gardes pour entrer dans une riche demeure, crocheter la serrure d'un vieux coffre, escalader un muret glissant, nager jusqu'à la rive opposée d'un fleuve tumultueux, couper une corde avec une flèche, traduire un vieux texte à moitié effacé, là, il sera sans doute question de tester ses chances de succès.

Bref, pour faire un test, on choisira une compétence ou capacité du personnage, on lui apposera une difficulté en fonction de

# LANFEUST

l'estimation et du bon sens du maître du jeu, et on lancera un dé pour savoir si oui ou non, l'action entreprise est couronnée de succès. Nous y reviendrons plus en détail par la suite.

## La division du temps de jeu



En jeu de rôle, le temps dans l'univers du jeu ne s'écoule pas de la même manière que celui passé autour de la table. A table, on discute entre joueurs, ou se passe la pizza froide, ou débouche une nouvelle bouteille de soda, on choisit les chips et on se lève pour aller aux toilettes. Dans le jeu, les personnages réalisent des actions qui peuvent durer très longtemps mais qu'on va résumer en quelques mots. Bref, le **temps réel** (autour de la table) n'est pas le **temps virtuel** (dans la vie des personnages). Cela paraît évident, mais c'est également important. Cela veut dire que les joueurs peuvent parfois prendre le temps de se concerter avant d'entreprendre une action alors que, dans l'univers du jeu, leurs personnages sont très pressés. Cela veut dire que l'on peut prendre le temps de bien expliquer la situation aux joueurs avant de prendre une décision, ou éclaircir un point de règles. Cela veut dire aussi que ce n'est

pas parce que les personnages sont coincés pendant une semaine sur un bateau que la partie s'annonce ennuyeuse.

Dans le **temps réel**, les joueurs et le maître du jeu discutent entre eux. Dans certains cas, toutefois, le maître du jeu peut décider de contraindre les joueurs à respecter le **temps virtuel**, pour bien leur faire comprendre que leurs personnages sont sous pression. Dans ces cas-là, le maître peut donner un temps limité aux joueurs pour se concerter ou exiger une réponse immédiate à une question simple (souvent : « qu'est-ce que tu fais ? »). Dans ces cas-là, **temps réel** et **temps virtuel** peuvent se confondre ou en tout cas se rapprocher. Ce procédé est très efficace pour mettre les joueurs dans la peau de leur personnage - ce qui reste le principe du jeu de rôle. En combat, par exemple - situation de stress par excellence puisque la vie des personnages est menacée, nous ne saurions trop vous conseiller d'user de cet artifice. Au contraire, certaines périodes de **temps virtuel** sont propices à des ellipses temporelles. C'est le cas lors de longues traversées, de moments d'attente ou sans intérêt ludique. Imaginez que les personnages traversent un désert. Cela leur prendra trois jours pour arriver à la première ville. Le maître du jeu n'a pas prévu de rencontre, ni amicale, ni hostile, pendant ce voyage. Après une brève description de l'environnement pour bien faire comprendre aux joueurs où se trouvent leurs personnages, on passe tout de suite à leur arrivée en ville. Imaginez que les personnages attendent qu'un artisan local leur ait confectionné l'armure qu'ils voulaient acheter et que le délai de livraison soit d'une semaine... A moins que le maître ne veuille truffier le séjour des personnages en ville de rencontres ou de mésaventures, on peut aisément dire qu'une semaine s'est écoulée sans que rien de notable se passe. Dans de tels cas, veillez simplement à vous assurer que rien de fâcheux ne puisse arriver aux personnages et qu'ils ont bien le temps de rester à ne rien faire. Par

# LANFEUST

exemple, s'ils sont à l'auberge en attendant leur armure, ils devront payer les frais d'hébergement. S'ils sont sujets au mal de mer en bateau, il faudra savoir s'ils ont été malades pendant la traversée, etc. Mais cela dépend avant tout de l'importance de ces détails dans votre campagne.

## Les tours de jeu



Durant la partie, le jeu de rôle se passe volontiers de tours de jeu, reliquat des autres jeux de société où chaque joueur agit à son tour. Parfois, il faut bien reconnaître que l'utilisation de ces tours de jeu peut faciliter les choses. Ce sera notamment le cas lorsque les personnages devront agir vite, en situation de stress, comme dans un combat. Nous reviendrons sur les règles propres aux combats plus tard, mais sachez toutefois que le tour de jeu devient alors une division du temps de jeu plus précise. On pourrait vous dire qu'un tour de jeu représente cinq ou six secondes dans la vie d'un personnage, mais ce serait faux. Sa durée est légèrement variable et n'a, fondamentalement, aucune importance. Un tour de jeu, c'est le temps nécessaire au plus lent des personnages impliqué pour réaliser une action simple. Qu'entend-t-on par « action simple » ? C'est une action dont la résolution est immédiate, qui ne demande pas de décalage particulier, comme tenter

de soulever un objet lourd, ouvrir une porte, frapper un ennemi ou sauter par-dessus un trou. Une action complexe, par opposition, serait une action dont la résolution serait décalée, retardée, comme lire un livre, escalader une montagne, préparer un repas, etc. Un tour de jeu est, au final, l'ensemble des actions réalisées par les personnages (joueurs et non-joueurs) en un laps de temps défini. Au sein de ce tour, un personnage lent ne réalisera qu'une seule action simple, tandis que les personnages plus rapides peuvent en réaliser deux ou trois, en fonction de leurs possibilités, comme nous allons le voir avec le calcul de l'initiative.

## Le calcul de l'initiative

On dit qu'un personnage a l'initiative lorsqu'il est le premier à agir, lorsqu'il est plus rapide ou plus prompt que les autres. Pour connaître l'initiative d'un personnage, on se base sur sa vitesse de réaction (VR), telle que calculée dans les règles de création (la VR est égale à l'Habilité du personnage). Lorsqu'il s'agit simplement de savoir quel personnage est le plus prompt, en dehors de toute situation de tension, de stress, on peut se contenter de comparer les VR des personnages impliqués. La VR la plus élevée indiquant quel personnage agit le premier. En cas d'égalité, on peut lancer un dé, n'importe lequel, pour départager les ex æquo. Mais lorsqu'une certaine tension s'installe, par exemple dans le cadre d'un combat, mais pas seulement, le maître du jeu peut supposer que d'autres facteurs entrent en ligne de compte et donc demander à chaque joueur de lancer 1d10 qu'il ajoutera à la VR de son personnage. Une nouvelle fois, c'est le personnage dont le total VR+d10 sera le plus élevé qui sera déclaré le plus prompt. Il ne faut pas cacher non plus que ce genre de petit défi est souvent bien perçu par les joueurs, qui y voient l'occasion de frimer un peu lorsqu'ils s'en tirent honorablement.

*Exemple : Un groupe de personnages rencontre un marchand ambulancier. Celui-ci*

# LANFEUST

déclare posséder une magnifique épée magique et se dit prêt à la vendre au premier qui la lui demande. Tous les joueurs, d'une seule voix, s'écrient pour leur personnage : « moi, moi... ». Mais quel personnage a parlé le premier ? Un rapide coup d'œil aux vitesses de réaction de tous les protagonistes nous le dira sans doute.

Autre exemple : dans une taverne, le jeu à la mode consiste à placer un Dragon d'Or au centre de la table. Le client le plus rapide à se saisir de la pièce la garde pour lui. Les personnages sont tous attablés et ne quittent pas la pièce d'or des yeux. Le maître du jeu demande à chaque joueur de lancer 1d10 et d'en ajouter le résultat à la VR de son personnage. Les ex æquo éventuels seront départagés par un nouveau lancer de dé.

## **Ne rien laisser au hasard...**

...En fait, si. Laissez parfois le hasard bien faire les choses, il en a l'habitude. Expliquons-nous. Dans ce jeu de rôle, il arrivera fréquemment que le hasard décide du sort d'un personnage ou d'une action. On lance des dés, forcément, cela inclut une part de hasard. Le hasard n'est toutefois pas le seul à parler, car il s'agit le plus souvent de s'en référer aux compétences ou aux capacités des personnages, et donc de mesurer leurs chances de succès de manière plus ou moins objectives (un personnage doué réussira plus souvent qu'un personnage incapable). Bien qu'une certaine frange des joueurs préférera minimiser la part de hasard dans les parties de jeu de rôle, une autre portion souhaitera l'y maintenir, prenant un certain plaisir à lancer des dés (souvent choisis avec soin chez le marchand). Il faut, comme pour tout, arriver à un certain équilibre. Bien des actions ne demanderont pas spécialement au hasard de s'exprimer. Des actions peuvent être réussies très facilement, leurs chances d'échouer étant réelles mais infimes.

D'autres actions ont tellement peu de chances de réussir que vous estimerez peut-être préférable de ne pas laisser vos joueurs se bercer d'illusions. C'est un premier cas dans lequel le hasard peut ne pas intervenir.

Un autre cas est celui des actions dont la réussite ou l'échec vous arrangent en tant que maître du jeu. On ne vous demande pas de tricher, non. On vous demande simplement de raconter une meilleure histoire aux joueurs. Imaginez qu'un groupe de joueurs confondent l'allié providentiel que vous leur envoyez (avec l'information capitale qui manquait aux personnages) avec un espion ennemi, et le tuent avant qu'il ait eu le temps de parler (situation vécue, ne riez pas). Dans ce cas, soit vous laissez vos joueurs et leurs personnages se sortir eux-mêmes du pétrin dans lequel ils se sont fourrés, quitte à mettre votre scénario entre parenthèses (faites intervenir de fins limiers, arrêtez-les, jugez-les et pendez-les), soit vous truquez le résultat des dés et estimez qu'en fait, l'allié n'est pas mort, mais seulement blessé. Dans ce cas, vous n'aurez pas laissé le hasard (et la bêtise des joueurs) primer sur l'intérêt de votre histoire. Bref, le bon déroulement de votre scénario ne devrait jamais dépendre d'un jet de dé. C'est également ainsi que vous devez concevoir vos histoires. Si, dans votre scénario, un personnage doit impérativement réussir à rattraper la corde qui pend au cou du dragon sur lequel l'ennemi s'envole, vous pouvez être certain que ce test sera raté et que l'ennemi prendra la fuite... Prévoyez donc des solutions de rechange ou ne permettez pas au joueur de rater ce test (donnez-lui un bonus, demandez-lui de raconter comment il s'y prend, de décrire la scène, etc.).

## **Décrire son action**

Il n'y a rien de plus triste, autour d'une table de jeu de rôle, d'oublier qu'on est là pour se raconter des histoires. Lorsqu'un joueur décide d'entreprendre une action, ne le

# LANFEUST

laissez pas se contenter de dire : « je teste ma compétence », mais demandez-lui de décrire son action. En gros :

*Ne dites pas :*

« Je teste ma compétence en Discrétion. »

*Mais dites :*

« Je me faufile entre les vieux tonneaux, à moitié accroupi, attentif à ne pas laisser mon épée se cogner contre les barils ».

*Ne dites pas :*

« Je lui fais un Premiers soins. »

*Mais dites :*

« Je m'agenouille à ses côtés et je tente d'arrêter le saignement, tout en mâchant les herbes cueillies la veille pour confectionner une pâte qui accélérera la cicatrisation des plaies. »

Bref, vous avez compris ?

L'important, ce n'est pas de tirer le meilleur parti d'une feuille de personnage, mais bien que chaque joueur autour de la table, maître de jeu compris, visualise le mieux possible l'action de votre personnage. Bien entendu, si on commence à se raconter des histoires à chaque test, cela peut vite devenir lassant, mais essayez de temps en temps, et vous ne le regretterez pas.

Si vous le souhaitez, pour favoriser ces initiatives, en tant que maître du jeu, accordez un petit bonus aux personnages dont les joueurs décrivent bien leurs actions. Ne faites pas pleuvoir les récompenses, mais un petit bonus d'un point devrait faire l'affaire. Attention toutefois à ne pas verser dans l'extrême opposé : la surenchère de détails. Lorsqu'il est lancé, un joueur à l'imagination fertile peut se mettre à confondre ses souhaits avec la description de son action... Ce n'est pas parce que le joueur se met à rêver que son personnage réalise les plus impressionnantes prouesses

qu'il y arrivera nécessairement. Lorsque vous estimez, en tant que MJ, que le joueur va trop loin, arrêtez-le et demandez-lui de recadrer sa pensée.

*Exemple : un personnage escalade le mur d'une auberge pour arriver à hauteur d'une fenêtre. Le joueur décrit la scène.*

*« Je grimpe sur le tonneau près du coin et de là, je m'agrippe aux interstices entre les planches pour me hisser jusqu'au rebord de la fenêtre. Là, tout en souplesse, je saute sur la corniche, m'y accroche avec mes mains et j'en profite pour donner un coup de pied dans le carreau, qui vole en éclats, surprenant toute personne se trouvant à l'intérieur. J'en profite pour bondir à l'intérieur, l'arme à la main. »*

*STOP !*

*D'accord, le joueur décrit bien la scène, mais il va un peu vite en besogne. Dans un premier temps, son action consiste à escalader le mur de l'auberge. Défoncer la fenêtre et entrer discrètement ou en surprenant ceux qui se trouvent dans la chambre, c'est une autre paire de manches. Recadrez-le, faites-lui faire son test, puis éventuellement, laissez-le reprendre le cours de sa narration. Ne laissez jamais un personnage préjuger dans sa description de la réussite ou de l'échec d'une action.*

## Combien de chances ?

Entreprendre, c'est se donner une chance d'échouer. Un philosophe a sans doute signé cette maxime à un moment ou à un autre, ou était-ce un économiste ? Bref, c'est une réalité. Lorsque l'on effectue un test, on s'expose à un échec. Dans ce cas-là, certains joueurs vous demanderont sans doute s'ils peuvent recommencer leur action. Qu'allez-vous leur répondre ? Il faut tout d'abord savoir ce qu'implique l'échec d'une action. Cela peut varier. Dans certains cas, il ne sera pas possible de tenter une nouvelle fois sa chance. Si on essaie de sauter par-dessus un précipice et qu'on échoue, on voit mal

# LANFEUST

comment on pourrait retenter sa chance puisqu'on vient de tomber au fond du trou. Par contre, après un échec dans une tentative de crochetage, on peut estimer que le personnage peut réessayer. Reste à savoir, dans ce cas, s'il en a le temps, l'occasion, ou pas (peut-être sa première tentative a-t-elle fait du bruit et attiré l'attention de quelqu'un, peut-être ses crochets se sont-ils cassés dans la serrure).

Mais il faut également savoir que dans certains cas, échouer dans une action donne l'impression qu'on a fait tout ce qu'on a pu pour réussir, et peut donc convaincre qu'on ne peut pas faire mieux. Imaginons qu'un personnage tente de déchiffrer de vieux manuscrits. Il échoue dans son test en Connaissances académiques (langues). Il est donc convaincu qu'il ne peut comprendre le sens du texte ou, pire, l'interprète mal. En tout cas, il ne lui viendrait pas tout de suite à l'idée de recommencer son travail de traduction. Dans tous les autres cas, voyez par vous-même en tant que maître du jeu. Si vous estimez que le personnage a le temps et la possibilité de recommencer son test, alors laissez-le faire. Mais uniquement après avoir bien pesé les conséquences du premier échec. Dans tous les cas, ne permettez pas que le fait de recommencer une action bloque la partie. Parfois, les conséquences d'un échec sont plus drôles et plus intéressantes à raconter que la réussite d'une action.



## Les conditions de l'action

Nous y sommes presque. On a passé en revue une série de considérations préalables à la résolution d'une action, mais il en reste une dont l'importance est primordiale : la difficulté de l'action. Par difficulté, on entend le risque d'échec de l'action lié à des facteurs indépendants des compétences ou de la bonne volonté du personnage. Ces conditions extérieures risquent d'influencer le résultat d'une action. Chacun sait qu'il est plus difficile d'escalader un arbre sans branches qu'un arbre dont le tronc est hérissé de bonnes grosses extensions. Il est de notoriété publique qu'un trou de cinq mètres sera plus difficilement franchi d'un bond qu'un trou de deux mètres seulement... Comment différencier ces actions similaires dans la forme en tenant compte de leur difficulté ? En utilisant tout simplement ce que l'on va appeler le facteur de difficulté (FD).

Pour faire simple, on va dire que le FD est un chiffre que l'on ajoutera au résultat du dé. Plus l'action sera difficile, plus ce chiffre sera élevé. Plus l'action sera facile, plus ce chiffre sera peu élevé, voire négatif. On identifie cinq seuils de difficultés différents : **très facile**, **facile**, **moyen**, **difficile** et **très difficile**. Nous allons voir à quoi chaque seuil correspond et quel FD est associé à chacun de ces seuils. Sachez toutefois que ces seuils sont des balises, mais que vous pouvez très bien attribuer à une action une valeur intermédiaire, si le cœur vous en dit.

Une action est qualifiée de **très facile** lorsque ses chances d'échouer sont faibles. A la limite, on pourrait presque se contenter de dire qu'elle est réussie, mais il demeure une petite chance d'échec. C'est le cas, par exemple, d'un personnage tentant de séduire une personne amoureuse de lui. Elle est déjà amoureuse, mais on ne sait jamais... Elle pourrait changer d'avis si le personnage se conduit mal ou montre trop d'empressement

# L'ANFEUST

pour arriver à ses fins. Le FD attribué pour une telle action sera de -5.

Une action est qualifiée de **facile** lorsqu'elle serait généralement réussie par quelqu'un d'attentif, mais aurait de fortes chances d'échouer si elle est prise à la légère. C'est le cas, par exemple, si un personnage tente d'escalader un mur de briques avec quelques prises. Le FD attribué pour une telle action sera de -2.

Une action sera qualifiée de **moyenne** lorsqu'elle aura autant de chances d'échouer que de réussir pour un personnage moyen. Le personnage réussira-t-il à atteindre le vase situé à trois mètres avec une pierre ? Aucun FD n'est attribué pour une telle action.

Une action est qualifiée de **difficile** lorsqu'elle a plus de chances d'échouer que de réussir, pour le commun des mortels. Suivre les traces d'un fuyard en forêt sur un sol moyennement sec, est un bon exemple d'action difficile. Une action difficile se solde par un FD de +2.

Enfin, une action sera qualifiée de **très difficile** lorsque, a priori, seuls des experts réussiraient à l'accomplir. Mettons qu'un personnage tente de se saisir des clés suspendues à la ceinture d'un garde en faction sans qu'il s'en rende compte... Voilà un exemple comme un autre d'une action très difficile. De telles actions se voient associer un FD de +5.

Le tableau suivant reprendra les facteurs de difficulté pour chaque seuil. Rappelez-vous que le FD est ajouté (ou soustrait) au résultat du dé.

Seuil de difficulté	Facteur de difficulté
Très facile	-5
Facile	-2
Moyen	0
Difficile	+2
Très difficile	+5

*Exemple : un personnage veut impressionner la clientèle d'une auberge avec un peu de musique. Il sort son luth et entonne une jolie ballade. Mais le maître du jeu estime que le public, occupé à se bagarrer tout autour de la scène, est peu réceptif. Il considère donc que l'action sera difficile (et donc, le jet de dé sera majoré de 2).*

*Autre exemple : un personnage tente de se faufiler dans un couloir sans se faire repérer par deux gardes de faction. Comme les gardes discutent entre eux, ils sont moins attentifs qu'à l'accoutumée et le maître du jeu estime donc que l'action en sera facilitée. Il octroie donc une pénalité de 2 au jet de dé du joueur.*

## Résoudre une action

Nous y voilà enfin. On vous parle depuis quelques pages de tests, mais vous ne savez pas encore comment ça marche. C'est finalement le plus simple que l'on a gardé pour la fin. Pour résoudre une action, une fois considérés tous les paramètres qui entrent en ligne de compte, il suffit de lancer un dé à vingt faces (d20) et d'y apporter l'éventuel modificateur de difficulté. Une fois le résultat connu, on le compare au score du personnage dans la compétence choisie. En cas de résultat inférieur ou égal à ce score, l'action est couronnée de succès. En cas de résultat strictement supérieur, l'action se solde par un échec. C'est la base du système de jeu et vous admettez que ce n'est pas très compliqué. Il existe toutefois deux résultats notables sur lesquels on doit s'arrêter un moment. Il s'agit du 1 et du 20 dits « naturels ». Un résultat naturel est un résultat affiché directement par le dé, sans tenir compte des éventuels modificateurs. Ainsi, si un joueur lance 1d20 affublé (en raison d'une action Très Facile) d'un modificateur de -5 et obtient 1, il s'agit d'un 1 naturel, même si le résultat final du lancer

# LANFEUST

donne -4. Par contre, si le dé donne 6, pour un lancer également affublé d'un malus de 5 point - et que le score final donne bien 1, il ne s'agit pas d'un 1 naturel puisque le dé indique 6. Vous suivez ? Parfait. Dans le cas d'un 1 naturel, on parle de **réussite critique**. Dans le cas d'un 20 naturel, on parle d'**échec critique**.

## La réussite et l'échec critique

Dans les cas où le lancer du dé d'action a donné 1 ou 20, on parle de réussite ou d'échec critique. Qu'est-ce que cela signifie ? Cela veut tout simplement dire que l'action a échoué ou réussi dans des proportions spectaculaires. Il y a toutefois une exception. Si le résultat de 1 était le seul à autoriser le succès de l'action, et si le résultat de 20 était le seul permettant l'échec de l'action, on parlera alors de réussite et d'échecs classiques. Dans tous les cas, le 1 donnera toujours lieu à un succès tandis que le 20 signifiera toujours un échec.

*Exemple : un personnage tente d'intimider un quidam pour qu'il lui prête son dragon. Sa compétence en Intimidation est de 6, mais comme il est affublé d'une tenue ridicule et qu'il est assez petit par rapport à son interlocuteur, le maître du jeu estime que l'action sera Très Difficile (+5). Seul un résultat de 1 sur 1d20 lui permettrait donc de réussir sa tentative d'intimidation. S'il l'obtient, il ne s'agira pas d'une réussite critique, mais d'une réussite quand même.*

*Autre exemple. Un personnage teste sa compétence en Discrétion, mais son score n'y est que de 5. En raison de la lourde armure qu'il porte et de la présence de nombreux gardes aux aguets, le maître du jeu estime que l'action sera Très Difficile. Il n'est donc théoriquement pas possible de réussir un jet de dé inférieur ou égal à 0. Mais si le joueur obtient un 1 naturel, ce sera une réussite automatique.*

Comment interpréter les réussites et les échecs critiques ? Lorsqu'elles surviennent en dehors d'un combat, ces situations doivent se montrer handicapantes pour le personnage qui les subit, mais ne doivent pas entraîner la mort ou provoquer un tel trouble que le succès de l'aventure en serait compromis. L'occasion est simplement belle, à ce moment-là, pour le maître du jeu, de se lâcher. Vous aviez mis le joueur en garde contre son intention ? Prouvez-lui que vous aviez raison. Le personnage a eu une attitude désinvolte, provocante, il a cherché les ennuis ? Qu'il les récolte maintenant. Au contraire, le joueur a eu LA bonne idée ? Il a fait preuve d'ambition ? Il ne croyait pas en ses propres chances de succès ? Comblez-le au-delà de ses espérances. La réussite ou l'échec critique doivent être en rapport direct avec la compétence testée et doivent pouvoir se justifier d'une manière ou d'une autre. Ce n'est pas parce qu'il échoue lamentablement à son test en Discrétion que le personnage active un piège ou parce qu'il ne parvient pas à intimider quelqu'un qu'il reçoit nécessairement un oiseau mort sur la tête. Soyez original, mais soyez logique.

*Exemple : un personnage subit un échec critique alors qu'il tente de trouver un point d'eau dans une forêt (Survie). Le maître du jeu estime qu'il s'égare complètement et ne retrouve même plus le sentier.*

*Autre exemple : un personnage essaie de marchander le prix d'un objet sur le marché (Commerce). Son échec critique donne l'idée au maître du jeu de rehausser encore le prix de l'article en utilisant l'un des arguments du personnage...*

*Autre exemple : lancé à la poursuite d'un voleur, un personnage traverse une rue à six mètres en hauteur en marchant sur une corde. Il obtient une réussite critique ! Le maître du jeu estime alors que le personnage a gagné du terrain sur son voleur, car ce dernier vient de se prendre les pieds dans un tas de sacs.*

*Autre exemple : le maître du jeu demande un test en Observation pour savoir si le*

# LANFEUST

*personnage remarque la bague qui identifie un suspect comme un membre d'une secte connue. Le dé indique une réussite critique. Non seulement le joueur reconnaît la bague, mais en plus, il reconnaît le trait caractéristique de l'artisan qui l'a sculptée.*

*d'Artisanat (Confection) alors qu'il essaie de se fabriquer un déguisement de pirate, là, le maître, bien que le résultat ne soit pas satisfaisant (cela reste un échec), peut considérer que le costume pourrait donner l'illusion de nuit, auprès de sentinelles peu attentives, et donc donner sa chance au personnage...*

## **La marge de réussite**

En dehors des réussites critiques, des succès, des échecs et des échecs critiques, le maître du jeu peut avoir besoin d'un peu plus de précisions dans certains cas. Une action peut être réussie sans pour autant amener les résultats escomptés ou être échouée d'un cheveu, n'entraînant pas nécessairement les pires conséquences. Certaines actions ne se prêteront pas à une interprétation complexe du résultat et devront uniquement être considérées comme des échecs ou comme des succès (éventuellement critiques). Mais d'autres peuvent se permettre plus de nuances. Pour ces actions-là, le maître du jeu peut user de ce qu'on appelle la marge de réussite. La marge de réussite (ou la marge d'échec), c'est la différence entre le résultat du dé (éventuellement modifié par le FD) et la valeur de la compétence du personnage (le seuil de réussite autrement dit). Imaginons qu'un personnage dispose d'un score de 12 dans une compétence. Le résultat du dé (non modifié car jeté dans le cas d'une action de difficulté moyenne) donne 5. La marge de réussite de l'action se monte donc à 7 (12-5). Plus la marge de réussite ou d'échec est importante, dans un sens comme dans l'autre, meilleurs ou pires seront les effets, sans pour autant les confondre avec ceux d'une réussite ou d'un échec critique.

*Exemple : un personnage échoue d'un point dans son test en Crochetage. La serrure ne s'ouvre pas. Inutile de finasser. La marge de réussite s'applique difficilement dans ce cas. Mais s'il échoue d'un point dans sa tentative*

## **Et s'il n'y a pas de compétence ?**

Vous pouvez compter sur les joueurs pour avoir des idées saugrenues. Ils sont passés maîtres (c'est le cas de le dire) dans cet art-là. Ils trouveront toujours des actions à réaliser pour lesquelles aucune compétence n'a été prévue. Vous avez beau lire et relire la liste des compétences, ainsi que celle des compétences multiples, vous ne voyez pas celle qui vous permettrait de sortir de cette situation embarrassante. Ne paniquez pas. Tout va bien. Il vous reste deux possibilités.

Soit vous considérez que l'action en question risque de se reproduire assez souvent, que le concepteur du jeu n'a pas eu le nez fin en ne l'intégrant pas d'office à la liste de base. Dans ce cas, prenez le temps de créer la compétence de toutes pièces, évaluez les chances de chaque personnage impliqué dans la partie (inutile de réécrire tout le livre, quelques notes suffiront), puis reprenez le cours des événements avec votre toute nouvelle compétence.

Soit vous estimez que cette action est exceptionnelle et ne mérite pas que l'on interrompe la partie pour créer une nouvelle compétence. Dans ce cas, référez-vous à l'attribut le plus proche. Les attributs sont des valeurs générales. Il y en a forcément un qui correspondra à l'action concernée. Une fois votre choix fait, demandez simplement au joueur d'effectuer un test sous son attribut (avec 1d20, comme pour une compétence). On reprend alors la procédure normale et on continue la partie.

# LANFEUST

## Doit-on tout dire aux joueurs ?

Le jeu de rôle n'est jamais aussi amusant que quand il est immersif, c'est à dire quand les joueurs se sentent réellement immergés dans le monde du jeu, et d'expérience, il est préférable pour ne pas rompre le charme d'éloigner des joueurs les aspects techniques du jeu, les mécanismes et rouages qui vous permettent à vous, le maître du jeu, de garder le cap. Bien entendu, il sera difficile de tout gérer dans votre coin, mais dans certains cas, cela vaudra assurément la chandelle. Expliquons-nous.

Dans certains cas, on l'a vu, les personnages vont échouer dans leur entreprise. Les joueurs, animés par l'envie de gagner, de se montrer les plus forts, vont refuser cet échec et insister pour recommencer, encore et encore, la même action jusqu'à ce qu'ils réussissent. Le mieux, dans ce cas, c'est de leur faire croire qu'ils ont réussi un magnifique test, mais que même ça, ça ne suffisait pas. Reste que les joueurs savent très bien quel score ils ont obtenu sur le dé. Sauf si... Sauf si vous ne leur permettez pas de lire le résultat d'un lancer de dé. Comment faire ? Demandez-leur de lancer le dé derrière un paravent et ne laissez rien transparaître de vos émotions lorsque vous en lirez le score. Contentez-vous de poursuivre votre narration en tenant compte de ce résultat.

De manière générale, il n'est pas nécessaire non plus de communiquer aux joueurs les petits détails techniques de la partie, comme les facteurs de difficulté, les statistiques des méchants affrontés ou les résultats de vos propres lancers. S'ils ne savent pas exactement ce qui se passe, ce qu'ils doivent obtenir sur un dé, quelle marge les sépare de l'échec ou du succès, les joueurs laisseront parler leur imagination, et c'est un élément capital en jeu de rôle.

## Favoriser le jeu de rôle

Cela peut sembler étrange, comme titre, pour un chapitre traitant des règles du jeu de rôle. Pourtant, c'est l'un des paragraphes les plus importants de ces règles. A force de vous assommer de chiffres, le jeu de rôle pourrait laisser croire qu'il n'est qu'un jeu de dés, où les personnages ayant les meilleurs points l'emportent sur leurs adversaires. Il n'y a rien de plus faux. Le jeu de rôle, c'est avant tout une histoire que se racontent joueurs et maître du jeu. Les systèmes de règles changent du tout au tout d'un jeu à l'autre, mais la narration, elle, demeure le plus souvent constante.



Dans cet ordre d'idées, ne vous retranchez jamais derrière le résultat d'un dé pour vous contenter de dire : « c'est réussi » ou « c'est raté ». On l'a

déjà vu dans le paragraphe intitulé « Décrire son action ». C'est surtout important en ce qui concerne les actions basées sur la dialogue. Imaginons qu'un joueur souhaite que son personnage intimide, séduise ou tente de mentir à un autre personnage. Allez-vous simplement lui demander de lancer un dé pour déterminer l'issue de son entreprise ? Ce serait dommage. Laissez d'abord le joueur s'exprimer. Demandez-lui ce qu'il dit et comment il le dit. Comment s'y prend-t-il pour intimider le garde ? Va-t-il le menacer de son arme, révéler des choses qu'il préférerait ne pas ébruiter ? Comment va-t-il séduire la belle serveuse de taverne ? Va-t-il vanter sa beauté ou s'essayer à un peu de poésie ? Va-t-il lui acheter un petit cadeau ? Avouez qu'il serait dommage de se passer de ces petits moments de joie en se contentant de dire : « lance-moi un dé », n'est-ce pas ? Bref, favorisez le jeu de rôle qui, avant d'être un jeu de dé, est un art oral.