



RAPIDE, PETIT ET GÉNÉRIQUE - (RPG) 2.0

1.0 Introduction

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

Initialement, RPG a vu le jour lorsque je traduisais pour mon propre compte GURPS Discworld, le jeu de rôle adapté des œuvres de l'auteur britannique Terry Pratchett. Le système de règles qui était proposé dans cet ouvrage ne me convenait pas et j'ai donc décidé de créer mon propre système. Sommaire et imparfait au début, ce système s'est complété au fur et à mesure des parties, s'étoffant au contact d'autres jeux et d'autres univers, pour finalement rassembler des règles très diverses et une foule d'options différentes au niveau de la création des personnages, des combats, etc. Le temps était donc venu de rassembler toutes ces règles en un seul volume indépendant de tout univers donné, un véritable système générique testé et éprouvé sur de nombreuses tables de jeu.

1.1 Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

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

En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence

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

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

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

Cette « numérisation » des capacités d'un personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux dés, sur cela aussi nous reviendrons par la suite.

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

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





de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon...

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

Lors d'une partie de jeu de rôle, les joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les personnages forment généralement un groupe, une bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le maître du jeu joue contre les joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les personnages non joueurs, tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le maître aura donc quantité de rôles à jouer.

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

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

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

Joueur 1 (J1) – *On prend à l'est.*

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

MJ – *Décidez-vous.*

J1 – *Bon, on prend à l'est.*

J2 – *D'accord.*

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

J2 – *Elle est fermée ?*

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

J2 – *Je tourne la poignée.*

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

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

MJ – *D'accord.*

(On lance quelques dés...)

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

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

J2 – *Je sors mon arme.*

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

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

1.2 Le système de simulation

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

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

1.3 Les dés

Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre le novice. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu (d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

1.4 Les univers du jeu de rôle

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





RAPIDE, PETIT ET GNERIQUE 2.0 - SYSTEME DE JEU DE ROLE



classiques en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

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

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

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

Le cyberpunk : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner, IA, Johnny Mnemonic, Total Recall...).

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

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

1.5 Les jeux RPG

Plusieurs univers ont déjà été créés ou adaptés aux règles de **RPG**. Il y en a déjà pour tous les goûts. Le système étant proposé aux Internautes depuis

2006, il est fort possible que ses règles circulent de mains en mains et que des campagnes soient mises sur pied au départ de ce système générique. Et c'est tant mieux. Plus nombreux vous serez à faire vivre ces règles, plus riche le système deviendra et plus cohérent, sans doute aussi.

Si vous avez téléchargé ce système et que vous envisagez de l'appliquer à un jeu de votre cru, n'hésitez pas – bien que vous n'y soyez en rien obligé – à m'en faire part ou à venir poster un message sur le forum du système RPG (<http://jdra.mygoo.org>) Cela peut soulever l'enthousiasme de collaborateurs et créer un effet d'annonce pour que votre création soit partagée par d'autres. Si vous avez des questions relatives à un point de règle ou à une situation rencontrée en cours de partie, venez aussi m'en faire part, afin que nous débattions de ce problème et que nous trouvions la meilleure solution possible.

Voici un bref aperçu des univers proposés sur le site du système RPG (www.jdra.ovq.org) :

Le Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde : inspiré des œuvres du génial Terry Pratchett, ce jeu de rôle vous propose d'incarner des personnages sur le Disque-Monde, un univers à mi-chemin entre la fantasy et la parodie, où les contes de fées sont pris au pied de la lettre et tournent toujours mal, où les caricatures sont la norme et où les aventures épiques sont tournées en bourriques. Un monde étrange et familier, juché sur le dos de quatre éléphants, se tenant eux-mêmes sur la carapace d'une tortue géante sillonnant l'espace dans un but connu d'elle seule.

Les Guetteurs : dans la Londres victorienne, des agents spéciaux oeuvrent pour déjouer les plans des forces paranormales telles que les fantômes, les vampires, les lycanthropes et les autres sorciers maléfiques. Le Guet est une société secrète dont le but est de préparer l'humanité à la Grande Vérité, c'est à dire à la prise de conscience de l'existence de forces ésotériques cherchant à déstabiliser l'équilibre humain.

Skoryn : le monde médiéval de Skoryn est écrasé sous la botte d'un empire totalitaire au sein duquel une religion cruelle et sanguinaire fait la loi. Le Culte du Dieu Unique pourchasse les créatures non humaines comme les Elfes ou les Nains ainsi que tous les utilisateurs de magie. Seuls ses prêtres peuvent pratiquer l'Art (la magie) et sont capables de lever les morts de leurs tombes au cours de rituels nécromanciens. Pourtant, tout n'est pas perdu et une île résiste aux armées de l'Empire : Jao.

Star Wars RPG : on ne va pas vous faire l'affront de vous présenter l'univers de la Guerre des Etoiles, né de l'esprit fécond de George Lucas. Ce jeu de rôle vous propose d'incarner un personnage libre de toute allégeance au sein de cet univers et de choisir votre camp, si vous le désirez, au cours de vos aventures. Le jeu propose un panel historique assez vaste pour que vous puissiez jouer à n'importe quelle époque de la saga : sous l'Ancienne République, pendant la Guerre ou sous la Nouvelle République...





Conan RPG : qui ne connaît pas le barbare enragé incarné à l'écran par le gouverneur de Californie en personne ? Conan est cependant bien plus qu'un tas de muscles écervelé. C'est un homme moderne au sein d'un monde pervers, noble de cœur et fier, immense dans ses joies comme ses tristesses. Le monde hyborien décrit par l'écrivain Robert E. Howard est ici livré à vos aspirations aventureuses, des ruines ancestrales et hantées de la perfide Stygie aux sommets enneigés du Vanaheim, en passant par les jungles moites des Royaumes Noirs jusqu'aux forêts sauvages des Pictes, vivez des aventures hautes en couleur au cœur d'un monde sombre et cruel.

Lanfeust RPG : la célèbre bande dessinée dans le monde de Troy propose bien plus qu'une parodie des grands succès de la fantasy. Dans Lanfeust RPG, vous pouvez incarner un habitant du monde de Troy, qu'il soit humain ou troll, paysan ou chevalier des Baronnie, grand héros ou pleutre voleur. Usez de votre pouvoir personnel si vous en possédez un ou vivez selon votre inspiration dans un monde à ne pas prendre trop au sérieux.

Teen Horror RPG : retrouvez l'ambiance des films d'horreur dans ce jeu de rôle inspiré des succès comme *Scream* ou *The Faculty*. Incarne un ado dans une histoire de meurtre ou d'invasion extraterrestre. Pour une fois, le maître du jeu aura pour mission de vous exterminer jusqu'au dernier. A vous de vous montrer le plus malin et de rester le dernier être vivant autour de la table !

1.6 Lexique préalable

Avant d'entamer la description des règles du jeu, il faut tout d'abord vous doter de quelques bases en matière de vocabulaire et de définitions. On l'a vu dans la présentation du jeu de rôle et du système de règles, il sera question dans le courant d'une partie d'actions à résoudre, de dés à lancer et de règles à appliquer. La règle numéro 1 de **RPG** restera cependant toujours la même : si un point de règle ne vous convient pas, si vous trouvez une méthode trop compliquée, faites à votre façon ! Ignorez le point de règle nébuleux ou remplacez-le par une règle de votre cru. **RPG**, plus encore dans sa nouvelle version, se veut avant tout une boîte à outils dans laquelle vous puiserez selon vos besoins. Si vous voulez jouer de la façon la plus réaliste possible, alors, appliquez chaque règle. Mais toutes ne sont pas nécessaires pour qu'une partie soit réussie et on peut très bien jouer sans même lancer de dés.

Nous reviendrons sur les grandes définitions du système en cours de lecture, mais autant vous mettre quelques termes dans l'oreille avant d'aller plus loin :

Le maître du jeu : c'est le joueur qui a préparé le scénario, qui sait ce qui attend les personnages des autres joueurs en cours de jeu et qui va raconter l'histoire à ces derniers. Il doit s'assurer qu'il connaît bien les règles du jeu même s'il est seul juge en matière d'application de celles-ci. C'est

l'arbitre des conflits et l'autorité suprême autour de la table.

Le joueur : c'est la personne qui va incarner un personnage dans le monde du jeu. Il doit bien faire la distinction entre son personnage et lui. Un joueur peut être un grand garçon bien musclé et incarner une petite fille rêveuse, ou inversement. Le joueur doit cependant se sentir à l'aise avec son personnage pour que son interprétation en cours de partie soit la plus crédible possible.

Le personnage : c'est le héros de l'histoire, qu'il soit seul ou membre d'un groupe de personnages. Il est incarné par un joueur autre que le maître du jeu. Il se définit en termes de règles par une série de chiffres et de valeurs qui permettront d'évaluer ses capacités dans le monde du jeu.

Le personnage non joueur : c'est un habitant du monde du jeu, incarné par le maître du jeu. S'il a un rôle important dans le scénario, le maître du jeu peut avoir besoin des mêmes valeurs chiffrées que pour un personnage normal. S'il ne fait qu'apparaître brièvement, quelques notes devraient suffire. Le maître du jeu gère en général un panel assez important de personnages non joueurs (PNJ). Il peut s'agir des ennemis des personnages ou de leurs alliés, des marchands rencontrés ou de simples figurants dans l'histoire.

Le scénario : c'est l'histoire imaginée par le maître du jeu. Un scénario est constitué d'une trame et de scènes. La trame, c'est le fil conducteur, la mission que les personnages doivent remplir pour réussir dans la partie. Les scènes sont les différents lieux, actes d'une pièce de théâtre, actions et défis que les personnages rencontreront en cours de partie. Le maître du jeu peut préparer son scénario de plusieurs façons. S'il n'est pas très doué pour improviser, mieux vaut réaliser un gros travail de préparation. S'il s'estime capable de gérer toute digression des joueurs en cours de partie, alors quelques notes peuvent suffire.

La campagne : c'est un ensemble de scénarios réunis au sein d'une même histoire ou d'un même univers, mettant en scène un même groupe de personnages. Vous l'aurez donc compris, on utilise donc plus le terme campagne dans son sens militaire que bucolique.

Les attributs : ce sont des valeurs globales, comprises entre 1 et 10, définissant le personnage dans les grandes lignes. On compte en moyenne six attributs : le Corps, l'Esprit, le Pouvoir, la Perception, le Charisme et l'Habilité.

Les domaines : les domaines représentent les grandes sphères sur lesquelles un personnage peut agir dans le monde. Il peut s'agir des sciences, des individus, des animaux, de la mécanique, des technologies, des plantes, du combat... Nous verrons plus loin ce qu'il en est, mais sachez que dans ces domaines repose la clé du système de règles de **RPG**.

Les tests : en cours de partie, il sera procédé à des tests afin de savoir si un personnage réussit ou non une action entreprise. Les tests représentent





l'armature des règles du jeu de rôle et, dans **RPG**, ils utiliseront le plus souvent un dé à 20 faces.

2.0 La création des personnages

Tout commence souvent dans le jeu de rôle par la création d'un personnage. Comme vous l'aurez déjà lu, le personnage est l'incarnation d'un joueur dans l'univers du jeu, et non le joueur lui-même. Il se peut donc que le personnage soit très différent du joueur et, à la limite, c'est presque souhaitable. Le personnage sera défini par une série de données, les unes chiffrées, les autres descriptives. Au final, il sera intégré à l'univers dans lequel le maître du jeu le fera jouer et prêt à relever tous les défis avec plus ou moins de brio.

Il est important de bien sentir son personnage lorsque l'on est joueur. Tout d'abord parce qu'on va le faire jouer pendant une assez longue période, pour peu qu'il ne décède pas inopinément – ça arrive. Ensuite parce que l'on aura moins de mal et que l'on éprouvera plus de plaisir à donner vie à un personnage dans l'interprétation duquel on se sent à l'aise – même s'il est différent de ce que l'on est soi-même.

Dans le système **RPG**, les personnages seront définis par six attributs et par une liste ouverte de domaines. Nous verrons plus loin ce que cela représente. Il y aura aussi des dons, qui sont des jauges plus ou moins importantes. On peut prolonger la phase de création de personnages autant qu'il est nécessaire et ajouter quantités d'informations que le maître du jeu jugera utiles. Nous allons tenter de passer en revue un maximum d'entre elles dans ce chapitre, mais gardez à l'esprit que toute règle est optionnelle et que rien ne vous oblige à les appliquer toutes. En la matière, comme en bien d'autres choses dans le jeu de rôle, le maître du jeu sera la référence absolue.

2.1 L'idée générale

Avant de se lancer dans la création en matière de règles, chaque joueur doit se faire une idée générale (ou très précise s'il le souhaite- ou si le maître du jeu l'exige) du type de personnage qu'il souhaite incarner. Pour ce faire, il doit disposer d'une série d'éléments en rapport avec le monde du jeu. C'est pourquoi le maître doit commencer par exposer les grandes lignes de l'univers où ses parties se dérouleront. Il doit répondre à quelques questions essentielles :

- A quoi ressemble le monde ?
- Que savent les personnages de ce monde ?
- Quelle y est la place des personnages ?
- Ont-ils conscience d'y avoir un rôle précis à jouer ?
- Quels sont les types de personnages qui s'adapteront bien au scénario prévu ?

Cette dernière question peut paraître une entrave à l'imagination des joueurs, mais nous verrons plus loin qu'il vaut mieux créer un personnage

vaguement adapté à l'histoire que le maître du jeu prévoit de faire jouer. Imaginons que l'un des joueurs veuille incarner un policier dans un monde où les personnages seront des voyous, ou l'inverse... Il est toujours possible, avec quelques efforts d'adaptation, d'intégrer n'importe quel type de personnage à toute situation, mais l'expérience me permet de dire que tous les compromis ne sont pas profitables à l'ambiance autour de la table de jeu.

Une fois cette idée acquise, le joueur peut de toute façon la modifier en cours de création.

2.2 La carte d'identité

On peut commencer par là, figoler en cours de route et y mettre la dernière touche à la fin, mais l'identité d'un personnage est finalement ce qu'il a de plus important. On entend par là son nom, son patronyme, son surnom, son âge, sa taille, son poids, son sexe, la couleur de ses yeux et de ses cheveux... Bref, tout ce qui le décrit physiquement et qui l'identifie comme un individu.

Le nom : les seules règles en la matière sont celles qui s'appliquent dans l'univers du jeu, à savoir qu'un nom sert à différencier les individus au sein d'une même famille, d'un groupe ethnique ou au contraire à les rassembler. Un nom doit être lié à un contexte, même dans les sociétés cosmopolites. Un enfant russe peut porter un prénom américain et un nom camerounais, pour peu qu'il puisse s'en justifier. Dans les univers fantastiques, les elfes, les nains et les autres races ont tous des noms qui sont le plus souvent reconnaissables du point de vue de leur sonorité. En termes de jeu, il est surtout important que le personnage ait un nom qui plaise au joueur et qui ne le gêne pas en cours de partie. Donner à son personnage un nom basé sur un jeu de mots ou un calembour peut faire rire au début mais très vite devenir lassant, surtout que les autres personnages, qu'ils soient des personnages joueurs ou non joueurs, peuvent très bien comprendre ce même jeu de mot et l'apprécier de différentes façons.

Le sexe : le jeu de rôle n'est pas machiste et les personnages peuvent être du sexe que désire leur joueur. Il existe toutefois des différences entre mâles et femelles à différents points de vue. Dans un univers donné, chez certaines espèces, le mâle et la femelle sont clairement dissociés : l'un est plus fort, plus intelligent, plus grand, plus beau, plus rapide (...) que l'autre. De même, dans certaines civilisations, un sexe peut être soumis à des obligations ou à des restrictions qui peuvent rendre un tel rôle handicapant à jouer. L'important est finalement que le personnage puisse participer à l'aventure, d'une façon ou d'une autre, sans avoir à trop subir les conséquences de ses choix initiaux.

L'âge : un personnage peut être de tout âge au moment ou débute une partie de jeu de rôle, à condition que le maître du jeu l'accepte. Par défaut, lorsque l'on s'imagine un héros, on le choisira jeune et en pleine possession de ses moyens. Mais dans certains cas, le maître acceptera de faire jouer des enfants ou des





vieillards. Il faut cependant prendre en compte plusieurs facteurs. Tout d'abord, un personnage trop jeune peut ne pas être habilité à remplir les tâches que l'on attend de lui durant l'aventure. Si le maître du jeu veut une escouade de policiers ou des soldats super entraînés, un gamin de huit ans n'aura rien à faire au sein du groupe. La remarque vaut aussi pour les grabataires. Ensuite, le développement physique et intellectuel d'un personnage peut pâtir d'un choix marginal du joueur. Les règles de création de personnages sont souvent basées sur des adultes en matière de performances physiques et de connaissances. Le maître du jeu devra veiller à conserver une certaine cohérence entre les âges et les capacités des personnages. Un enfant peut être plus souple et plus rapide qu'un adulte, mais il aura moins d'expérience et donc moins de connaissances. Un vieillard, par contre, sera sans doute très instruit mais ne pourra plus courir le cent mètres sans risquer sa vie.

Mensurations : la taille et le poids d'un personnage peuvent sembler, de prime abord, facultatifs. Ces données ne sont cependant pas là que pour faire joli. Certains dangers guettent plus ou moins les grandes personnes, les êtres de petite taille perdront pied plus rapidement que les autres dans le courant d'un fleuve, les obèses feront subir plus de pression sur le pont de corde alors que les anorexiques subiront sans nul doute des pénalités à leurs tentatives de séduction... Bref, le maître du jeu peut à tout moment avoir à se demander quelle taille et quel poids font les personnages. Il peut être utile de dresser la liste des barèmes pour chaque espèce dans le cadre d'un univers fantastique, car l'ossature ou la morphologie ne correspondent pas toujours aux standards humains en la matière.

Colorations : quelle est la couleur de la peau du personnage ? Quelle est la couleur de ses yeux ou de ses cheveux ? Bien que purement esthétiques, ces données peuvent se révéler fort utiles en jeu. Imaginons que les personnages tombent sur un gang raciste ou qu'ils rencontrent une peuplade dont la divinité a justement les cheveux aussi rouges que la demoiselle du groupe ?

Autres : selon l'univers du jeu, il peut être important de déterminer une série de facteurs comme le métier, la nationalité, la race, la profession des parents ou encore la classe sociale... Certaines de ces valeurs feront d'ailleurs l'objet de chapitres ultérieurs.

2.3.0 Les attributs

Comment décririez-vous les capacités d'un individu ? Par des qualificatifs. Quelqu'un peut être très intelligent, moyennement fort et pas très adroit, n'est-ce pas ? Dans le système **RPG**, on a choisi de définir les capacités des personnages par des valeurs chiffrées. Il en existe de plusieurs sortes. Les plus fondamentales d'entre elles sont les attributs. Comme leur nom semble l'indiquer, les attributs sont des valeurs innées, « attribuées » à la naissance de façon plus ou moins aléatoire (nous verrons ce qu'il en est plus loin, justement).

Ils couvrent des champs relativement vastes et sont au nombre de six, ou de cinq dans les univers où la magie ne fonctionnera pas.

Un attribut est une valeur oscillant entre 1 (très faible) et 10 (parfait). Autant dire que peu de gens totalisent 10 points dans un attribut, si du moins il est vrai que la perfection n'est pas de ce monde (mais de quel monde, d'ailleurs ?). Nous allons voir plus loin les différentes méthodes de calcul de ces valeurs, mais avant toute chose, il faut nous familiariser avec les attributs eux-mêmes. Il y a le Corps (COR), l'Habilité (HAB), la Perception (PER), l'Esprit (ESP), le Pouvoir (POU) et le Charisme (CHA). Les six valeurs sont divisées en deux groupes : les attributs physiques (COR, HAB et PER) et les attributs psychiques (ESP, POU et CHA).

Le Corps : il s'agit de la valeur indiquant si le personnage est musclé, puissant, endurant, résistant à la douleur ou aux maladies, sportif, s'il est capable de soulever des poids importants ou encore s'il peut retenir son souffle pendant plusieurs minutes. C'est donc à la fois la force physique du personnage et sa constitution. Un personnage dont le Corps serait de 1 souffrirait sans doute de maladies chroniques, serait famélique, apathique et proprement incapable de se déplacer seul. Par contre, quelqu'un dont le Corps serait de 10 aurait toutes les chances de remporter le premier prix de culturisme à monsieur Univers et ferait pâlir Musclor de jalousie par ses prouesses physiques. Il ne serait jamais malade et pourrait plonger en apnée pendant une heure sans remonter à la surface.

L'Habilité : le personnage est-il habile de ses mains ? Est-il capable de réaliser de petites œuvres d'art avec des allumettes ? Est-il également doué pour la danse, l'escalade, les sports en général ? Se meut-il avec souplesse ou est-il plutôt pataud ? L'Habilité représente à la fois la dextérité d'un personnage, sa capacité à réaliser des travaux de précision avec ses mains, et son agilité, sa faculté à se mouvoir avec grâce et adresse dans des environnements compliqués. Un personnage dont l'Habilité serait de 1 aurait toutes les peines du monde à se servir de couverts pour manger et casserait à peu près tout ce qu'il toucherait. Par contre, un personnage doté d'une Habilité de 10 serait probablement un artiste reconnu pour sa virtuosité, un artisan de renom ou un footballeur dont les gestes techniques enflamment les stades du monde entier.

La Perception : privé de ses sens, un personnage est comme coupé du monde. Voilà pourquoi la Perception est un attribut de première importance. Elle représente l'acuité des sens du personnage, en ce compris sa vue, son ouïe, son odorat, son sens du toucher et son sens du goût. Mais l'attribut tient aussi compte de ce que l'on appelle de coutume le sixième sens, à savoir l'intuition, la capacité à deviner les choses ou à les ressentir au plus profond de soi. Un personnage se servira donc de cet attribut pour discerner un détail qui cloche dans une scène de crime, pour entendre le pas d'un ennemi en approche, pour repérer à temps une toxine dans sa nourriture... Le personnage dont la





Perception serait de 1 aurait sans doute de nombreux handicaps liés à ses sens : aveugle, sourd, privé du sens du toucher... Par contre, celui dont le score en Perception serait de 10 serait probablement courtisé par les grandes marques de parfums pour devenir un « nez » ou encore aurait-il fait carrière dans la police pour ses talents de fin limier.

L'Esprit : un personnage peut faire preuve d'intelligence sans réellement avoir bénéficié des meilleurs enseignements et, au contraire, peut être très instruit sans avoir la capacité d'exploiter ses connaissances. C'est, quoi qu'il en soit, du ressort de son Esprit. L'Esprit d'un personnage représente sa faculté à réfléchir et à exploiter ses connaissances, tout comme la somme de ses connaissances elles-mêmes. On se servira de son Esprit pour démêler une énigme ou pour résoudre une équation mathématique, pour assimiler des connaissances ou pour retrouver la formule de telle ou telle potion, pour se souvenir d'une matière apprise ou encore pour pratiquer un métier intellectuel. Avec un score en Esprit de 1, un personnage est un idiot fini. Il n'est doué pour aucune matière faisant appel à son intellect, de la simple étude « par cœur » à l'exploitation de choses apprises. Avec un score de 10, nous avons probablement à faire à un génie, distingué pour son dernier prix Nobel de chimie ou à un professeur d'université respecté de tous pour son érudition sans failles.

Le Pouvoir : le Pouvoir est un attribut spécial, dans ce sens qu'il est optionnel. En effet, il ne sera utilisé que dans les mondes où il existe une forme quelconque de magie, de pouvoir paranormal ou de force spirituelle. Les magiciens, les super héros, les télépathes ou les créatures extraordinaires feront appel à cet attribut pour réaliser leurs prouesses. Dans un monde comme celui que nous connaissons, le pouvoir n'est d'aucune utilité, à moins que vous ne connaissiez personnellement des sorciers et des gens doués de capacités paranormales. Même dans ces univers où la magie existe, il se peut que cet attribut soit réservé à une certaine élite. Dans l'univers de Harry Potter, par exemple, les « moldus » n'ont aucun pouvoir magique et ne devraient donc pas avoir accès à cet attribut, au contraire des sorciers.

Le Charisme : vous avez probablement déjà rencontré quelqu'un dont il est difficile d'oublier le visage, qui vous a marqué ou dont vous vous passez difficilement, dont vous êtes tombé amoureux, peut-être. Cette personne fait preuve de charisme, chose abstraite et relative mais toutefois essentielle dans le cadre des relations humaines. Le Charisme est un subtil amalgame de beauté physique et de beauté intérieure. Un homme politique peut, par exemple, souffrir d'un visage peu amène tout en galvanisant les foules par ses discours enflammés. Au contraire, quelqu'un dont la beauté physique serait indéniable peut ne pas avoir beaucoup d'amis en raison de son attitude déplorable en société. C'est tout cela, le Charisme. Quelqu'un dont le score en Charisme serait de 1 souffrirait sans doute d'une tare physique importante et, de surcroît, se montrerait grossier et incapable de se tenir en public. Par

contre, avec un score de 10, un individu peut aisément revendiquer les premiers prix de beauté et se présenter aux élections présidentielles.

2.3.1 La détermination des attributs

Maintenant que nous nous sommes familiarisés avec les attributs, il est grand temps de découvrir comment les évaluer. On sait qu'ils sont tous compris entre 1 et 10. En fait, cela n'est pas tout à fait vrai. Des créatures exceptionnelles peuvent tout à fait posséder des attributs plus élevés, tout comme dans l'infiniment petit, une créature peut ne pas arriver à 1 dans un attribut donné. Le 10 représente le maximum d'une espèce comparable à l'homme. Mais si l'on considère un éléphant, une baleine, un dragon cracheur de feu, les standards doivent être réévalués. Ne soyez donc pas étonnés de voir de telles créatures posséder un Corps de 35, par exemple.

On sait aussi que les attributs sont au nombre de six, mais on a également vu que, dans les mondes où la magie n'existe pas – ou quelque pouvoir paranormal que ce soit – le Pouvoir ne sera pas utilisé.

Le maître du jeu – et lui seul – doit, une fois sa liste d'attributs arrêtée, définir la méthode à utiliser pour créer des personnages. En voici quelques unes, mais ce n'est pas une liste exhaustive et n'hésitez donc pas à en imaginer d'autres.

La méthode aléatoire : c'est sans doute la plus simple. Lancez 1d10 pour chaque attribut et notez le résultat : ce sera la valeur de l'attribut. Cette méthode a ses avantages et ses désavantages. Elle peut en effet donner des personnages possédant le maximum partout (il suffit d'obtenir six fois 10, ce qui est peu probable mais pas impossible) ou, du moins, affichant des profils relativement élevés. De même, il se peut qu'un tirage malchanceux donne des résultats très décevants. D'un côté, cette méthode rend justice au fait que l'on ne choisit pas ce que l'on est et que tous les êtres vivants possèdent des différences claires entre leurs capacités, qu'elles soient physiques ou psychiques, même au sein d'une même espèce. D'un autre côté, jouer des personnages surdoués peut être difficile à intégrer dans une partie pour le maître et pour ce qui est des personnages sous-doués, ce sont les joueurs qui en partiraient.

Variante : pour éviter les personnages trop faibles, on peut imaginer de lancer 8d10 pour six attributs (7d10 pour cinq attributs) et de permettre aux joueurs de choisir les six meilleurs résultats (cinq).

La méthode aléatoire pondérée : au lieu de lancer 1d10 pour chaque attribut, on lancera 1d8, mais chaque attribut aura une base de deux points. Les valeurs oscilleront dès lors entre 3 et 10, non plus entre 1 et 10. On peut également imaginer une base plus élevée dans chaque attribut, ce qui est conseillé dans le cas de personnages faisant





initialement partie d'une élite. Si le maître du jeu souhaite que chaque personnage soit, par exemple, engagé dans un corps d'armée spécial, il va de soi que les personnages les moins doués n'auraient pas eu la chance d'être engagés...

La méthode d'allocation : cette méthode évite de lancer les dés et propose aux joueurs de répartir des points jusqu'à un maximum donné au départ et ce, sans dépasser la limite de 10 pour chaque attribut. L'avantage de cette méthode est que les joueurs créent des personnages en accord avec l'idée générale qu'ils s'en sont faits et que le maître du jeu, par la détermination du total de points à allouer, peut contrôler la puissance des acteurs de sa campagne. Imaginons que le scénario prévoit que les personnages sont de simples paysans. Il est impossible que chacun soit un génie et un sportif en même temps. Le maître allouera donc à chaque joueur un total assez limité. Par contre, si les personnages font partie de la chevalerie, par exemple, on peut imaginer que leurs personnages fassent partie d'une élite. Quel est le bon total ? Cela dépend des éléments abordés ci-dessus. Disons qu'une moyenne honorable serait de 5,5 par attribut. Pour six attributs, on allouera donc 33 points. Pour cinq attributs, le total ne serait que de 27 ou 28 points. Au maître de voir si cela convient à sa campagne ou pas. Il peut donc à loisir augmenter ou diminuer ces moyennes. Il est toutefois important que chaque joueur dispose du même total de points, au risque de faire des jaloux autour de la table.

La méthode par opposition : c'est ainsi que l'on appelle la méthode qui séparera les attributs physiques (le Corps, l'Habilité et la Perception) des attributs psychiques (l'Esprit, le Charisme et le Pouvoir). Elle se base sur une certaine observation de l'espèce humaine, qui prétend qu'il est difficile de concilier un bon développement corporel avec un bon développement intellectuel. Dans cet ordre d'idées, le joueur devra faire un choix crucial. S'il choisit de favoriser ses attributs physiques, ses attributs psychiques seront moins élevés, et vice versa. La méthode est la suivante. Le joueur se voit proposer deux séries de trois chiffres. La première, composée du 9, du 8 et du 7, comprend des valeurs élevées à allouer aux attributs dominants. La seconde, composée du 5, du 4 et du 3, comprend des valeurs faibles à distribuer au sein des attributs récessifs.

D'autres méthodes : toutes les méthodes qui donnent des résultats en accord avec la campagne du maître du jeu sont recevables, mais c'est au maître de trancher en définitive. La valeur d'un attribut évoluera peu au cours des parties, et il est donc important de faire le bon choix à cette phase de la création d'un personnage.

2.4.0 Les domaines

Les domaines sont des sphères d'influence, des ensembles sur lesquels les personnages peuvent agir. Il peut s'agir de beaucoup de choses, d'un groupe d'êtres vivants, d'activités comparables, d'un secteur précis de la connaissance... Par rapport aux précédentes éditions du système **RPG**,

ils remplacent les compétences. Leur origine vient du fait qu'un être peut être relativement doué dans un « domaine » précis et, par extension, à tout ce qui touche ce domaine. Ainsi, quelqu'un dont le travail consiste à réparer des ordinateurs aura forcément une connaissance assez pointue de tout ce qui touche aux nouvelles technologies. Une personne qui sait monter à cheval aura probablement eu vent de la façon de soigner sa monture, voire de s'occuper d'animaux en général. L'avantage des domaines sur les compétences, utilisées dans la précédente version de ce système, est qu'ils sont plus généraux et englobent plus d'actions, tout en évitant le cloisonnement parfois ridicule de ces dernières.

Il est presque impossible de dresser une liste exhaustive des domaines sur lesquels les personnages peuvent influencer et vous aurez peut-être même l'envie de scinder certains domaines proposés en plusieurs sous-catégories afin de mieux coller aux exigences de votre monde. Cette liste dépend en effet de beaucoup de choses et en particulier du monde du jeu. Nous allons toutefois tenter de vous en présenter un assez grand nombre, tout en les répartissant selon les grandes époques du jeu de rôle, à savoir le moyen âge, l'époque contemporaine et la science-fiction. On part du principe que pour chaque époque, les domaines des époques précédentes restent accessibles. A vous, maître de jeu, de choisir la liste des domaines qui seront accessibles à vos joueurs, mais soyez toujours attentif à leurs propositions. Peut-être auront-ils de bonnes idées auxquelles vous n'auriez pas pensé... Nous verrons par la suite comment évaluer chaque domaine.

Les domaines du moyen âge

Animal : tout ce qui a trait aux animaux, exception faite des animaux intelligents que sont les humains, les elfes, les nains, les orques... Nous ne parlons ici que des animaux communs, pas des créatures magiques. Il s'agit donc des actions comme l'équitation, le dressage, calmer un chien enragé, reconnaître les empreintes d'un animal donné...

Aquatique : l'ensemble des actions en milieu marin ou tout simplement aquatique comme la natation, la plongée, la navigation dans de légères embarcations ou la résistance au mal de mer.

Artistique : le domaine artistique comprend tous les arts majeurs parmi lesquels on retrouve la littérature, la poésie, la sculpture, l'architecture, la musique, la peinture, le dessin, le cinéma, la photographie... Il s'agit plus de la pratique que de la connaissance ou de l'estimation financière d'une œuvre, mais on peut aussi s'en servir à ces fins.

Combat : le mot parle de lui-même, le domaine du combat regroupe toutes les techniques relatives à un engagement hostile, mais la plupart des maîtres du jeu préféreront scinder ce domaine en trois domaines au moins : le **combat à mains nues**, le **combat à l'arme blanche** et le **combat à distance**. Le premier regroupe toutes les techniques d'arts martiaux mais aussi la simple





RAPIDE, PETIT ET GNERIQUE 2.0 - SYSTEME DE JEU DE ROLE



bagarre de rue. Le deuxième l'utilisation des armes blanches, du petit coutelas à la hache de bataille et enfin, le troisième regroupe l'usage des armes à projectiles ou lancées comme les arcs, les fusils ou les poignards de lancer.

Destruction : défoncer une porte, briser ses chaînes, écarter les barreaux d'une fenêtre de prison, voilà autant d'usages du domaine de la Destruction. Un personnage compétent dans ce domaine connaît d'expérience les points faibles de la matière et la façon de les exploiter. Attention, ce domaine n'est pas utilisable en combat, sauf accord express du maître du jeu et dans des circonstances bien déterminées.

Endurance : résister à la douleur ou endurer des situations pénibles sans broncher, voilà quelques unes des preuves d'endurance d'un personnage. Ce domaine recouvre aussi bien les aspects physiques que mentaux de la résistance, car il faut aussi parfois pouvoir résister à un harcèlement moral...

Financier : le nerf de la guerre est souvent l'argent. Certains ont le nez pour tout ce qui touche au pouvoir financier. Ce domaine recouvre aussi bien le marchandage que le flair boursier ou l'estimation des objets de valeur.

Furtif : passer inaperçu est un art et ce domaine sera le plus important pour de nombreux types de personnages comme les voleurs, les espions ou les agents secrets. Il comprend des actions comme le déplacement silencieux, le camouflage, la filature mais aussi la connaissance des normes de sécurité, par exemple.

Historique : puiser aux sources du passé pour mieux préparer l'avenir, tel est le rôle de l'Histoire. Ce domaine comprend des actions concernant la connaissance du passé local, des légendes, ou bien entendu l'Histoire avec un grand H, mais aussi de la différence entre le mythe et l'histoire.

Investigation : ce domaine comprend la plupart des techniques nécessaires à la recherche d'informations, à savoir le passage au crible d'un endroit, la recherche en bibliothèque ou dans un système de fichiers, le repérage d'indices ou la capacité à remarquer les détails.

Langues mortes : les langues sont comme les peuples, elles apparaissent et disparaissent au même rythme, mais parfois se souvient-on d'elles par-delà les âges. Elles deviennent alors des langues mortes qui véhiculent encore de nombreux secrets.

Langues vivantes : la connaissance des langues contemporaines, de leur compréhension à leur utilisation en passant par tous les médias connus constitue ce domaine. Les maîtres du jeu aimeront peut-être scinder ce domaine en la totalité des langues existantes dans le monde du jeu.

Magique : le domaine magique dépend fortement dans ce qu'il implique de la nature du monde où se déroulera la campagne. Il peut s'agir de beaucoup de choses, à commencer par le lancement de sortilèges, l'utilisation de pouvoirs paranormaux, la

connaissance de rituels ou des recettes de potions magiques...

Mécanique : c'est le domaine des rouages et des poulies, des engrenages et de la vapeur, tout ce qui touche aux machines à condition de ne pas toucher à l'électronique est placé sous la coupe de ce domaine.

Médecine : c'est le domaine qui regroupe toutes les connaissances nécessaires aux soins et à la guérison des maladies, des blessures, des fractures, bref, qui permet de remettre quelqu'un sur pied après une rude épreuve. Cela comprend les premiers soins, la chirurgie, le diagnostic et toutes sortes de compétences médicales.

Minéral : le règne minéral n'en est pas vraiment un, mais la connaissance des matières inertes peut parfois rapporter gros. Pouvoir repérer un filon d'or ou reconnaître un diamant d'un vulgaire morceau de verre font parties des actions de ce domaine, tout comme s'assurer que le terrain sur lequel on marche est solide ou friable ou encore situer l'âge d'une couche géologique en étudiant les strates...

Mouvements : ce domaine relativement vaste recouvre toutes les actions ayant trait aux mouvements athlétiques du personnage : le saut, l'escalade, la course à pied, les manœuvres délicates au bout d'une corde, toutes ces acrobaties que réussissent les héros du cinéma, voilà ce dont il s'agit.

Relationnel : c'est le domaine des rapports interpersonnels, celui par lequel on saura si les personnages savent vivre en société, se plier aux usages, se faire des amis, rallier des gens à leur cause ou en imposer par leurs arguments verbeux.

Restauration : c'est le domaine culinaire dans tout ce qu'il implique : savoir préparer de bons petits plats, réussir des cocktails rares et délicieux, tirer le meilleur parti de restes avariés...

Sciences exactes : il s'agit des sciences de la recherche fondamentale ou expérimentale comme la physique, la chimie, la biologie ou encore les mathématiques. On les oppose aux sciences humaines.

Sciences humaines : on compte parmi ces sciences la sociologie, la psychologie ou l'anthropologie. On les oppose aux sciences exactes.

Survie : savoir trouver une source en pleine nature, avoir le sens de l'orientation, allumer un feu avec des brindilles et un bout de bois ou dresser un campement de fortune sont autant d'actions qui dépendent du domaine de la survie.

Végétal : la connaissance des plantes et de la façon de les faire pousser, de les conserver, d'en recueillir les bienfaits, de les étiqueter et de les reconnaître, tout cela fait partie du domaine végétal.

Les domaines contemporains





Electronique : la réparation ou la confection de petits systèmes électriques, le sabotage de tels appareils, voilà tout ce qui s'offre aux personnages doués dans ce domaine.

Nouvelles technologies : l'utilisation des appareils tels que les téléphones portables, les ordinateurs, les consoles de jeux, les PDA et autres fait partie de ce domaine.

Véhicules : le pilotage d'engins motorisés, des manœuvres délicates en particulier, est l'objet de ce domaine. Certains maîtres de jeu pourraient vouloir le scinder en véhicules terrestres, aquatiques et aériens...

Les domaines de la science-fiction

Astronavigation : comment s'y retrouver dans l'espace ? Comment calculer une route sans passer par un champ d'astéroïdes ou se planter contre un corps céleste ? En faisant appel à ses connaissances en navigation sidérale, ou astronavigation, pardi.

Biomécanique : le subtil alliage de l'électronique et de tissus vivants permet de booster les capacités physiques ou intellectuelles des êtres vivants par la pose d'implants, voire de créer un être virtuel de toutes pièces.

2.4.1 La détermination des domaines

Les domaines sont, tout comme les attributs, évalués de 1 à 10. On considère cependant que tous ne sont pas acquis par les personnages. Si tout le monde possède au moins un point en Corps, par exemple, il existe sans doute des gens qui sont parfaitement incapables de comprendre un circuit imprimé (Electronique). Il faut donc au moins un point dans un domaine pour que l'on puisse l'utiliser. Ce n'est que logique, car si le domaine est à zéro, il n'influencera pas le test plus tard, comme nous le verrons en temps utile.

La façon dont les joueurs vont doter leurs personnages en matière de domaines dépend de plusieurs facteurs, dont la plupart sont inhérents au monde du jeu. En effet, la plupart de ces domaines font appel à l'acquis des personnages et non à leur inné. Ils auront donc appris soit à l'école, soit par une formation, soit sur le tas dans le milieu professionnel ou par la pratique. Certains domaines peuvent être développés par un mode de vie, par exemple. Un individu vivant de la chasse va développer une série de compétences qu'un bureaucrate ne maîtrisera pas, et inversement.

La liste des facteurs déterminants qui suit n'est une nouvelle fois pas exhaustive et ne doit pas non plus être appliquée dans son ensemble. Certains facteurs sont mutuellement exclusifs. D'autres feraient double emploi. C'est au maître du jeu de piocher dans cette liste ou d'en créer de nouveaux afin de coller le mieux possible à la réalité de son monde.

L'hérédité : à la naissance, le personnage peut bénéficier de certaines prédispositions à la pratique de certains domaines. C'est la part d'inné dans ce cas, bien que les domaines fassent plutôt appel à l'acquis, comme on vient de vous le dire. Un personnage issu d'une certaine race peut développer plus facilement que d'autres certaines facultés. Ce n'est pas nécessairement le cas au sein de la race humaine, dans un monde similaire au nôtre, car l'espèce humaine constitue, malgré ses différences, une seule et même race. Mais dans un univers fantastique peuplé d'elfes, de nains, d'ogres ou d'extraterrestres spongiformes, qui sait de quelles facultés jouiront les différentes espèces ?

L'éducation ou l'apprentissage : les parents du personnage auront sans doute donné à l'enfant qu'il a été une certaine éducation, ou peut-être l'auront-ils confié à des précepteurs, des professeurs, un réseau d'enseignement quelconque. Ce facteur peut se révéler assez déterminant, puisqu'il va former l'enfant ou l'adolescent (voire l'adulte, pourquoi pas) à un futur métier, dans la plupart des cas.

La pratique : si le personnage exerce déjà un métier ou une occupation spécialisée au sens large, il a forcément acquis certaines capacités, même si rien ne le prédisposait à cela. Il peut donc s'agir d'une occupation quotidienne ou occasionnelle. Un forgeron apprend à forger (comme tout le monde le sait) mais un collectionneur de revues historiques va certainement devenir un historien amateur, s'il ne l'est pas déjà.

On peut imaginer l'exemple d'un personnage né au sein d'une communauté naine dans les Terres du Milieu de John Ronald Reuel Tolkien. Le jeune nain apprendra très tôt à distinguer les pierres précieuses du vulgaire minerai et à s'orienter dans la forteresse de son clan. Ses parents le placeront à l'Académie militaire pour faire de lui un soldat où il va apprendre le maniement des armes, la discipline et la stratégie. A ses heures, le personnage cultive une passion pour les champignons et les décoctions qu'il peut en tirer. Voilà une foule de domaines que le personnage peut acquérir avant de partir à l'aventure...

Le monde du jeu devra déterminer quelles seront les sources des domaines pour la création des personnages, mais un nombre reviendra toujours, celui des Points de Personnalisation.

2.4.2 Les points de personnalisation

Un personnage intelligent apprendra plus facilement des choses nouvelles qu'un personnage un peu lent d'esprit. Il saura discerner l'utile du futile au cours de son éducation et aura appris à se concentrer sur les leçons de ses maîtres. C'est pourquoi l'attribut Esprit aura un rôle prépondérant à jouer dans la dotation des domaines du personnage. En multipliant l'Esprit du personnage par cinq, on obtient le nombre des Points de Personnalisation, soit un chiffre compris entre 5 et





50. Quelle que soit la ou les méthodes choisies pour déterminer les domaines du personnage, c'est ce total de points que le joueur pourra utiliser. Un point dépensé représentant un point de domaine. Pour rappel, un domaine ne peut dépasser dix.

Jambe	1	2	3	4	5	6	7
G							

2.5.2 Les points de magie

Si votre univers ne comporte aucune sorte de magie ou de pouvoirs surnaturels, il est bien entendu inutile de calculer votre total de points de magie. Dans le cas contraire, demandez au maître du jeu si votre personnage doit ou non disposer de ce total. Même un monde magique peut compter des personnages profanes. Si la magie est d'application et que votre personnage a le droit de l'utiliser, alors, il faut calculer votre total de points de magie. De quoi s'agit-il ? Tout simplement de la réserve d'énergie magique dont dispose le personnage. Lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs va amener le personnage à puiser dans cette réserve. Selon la puissance de l'effet désiré, le coût en points de magie sera plus ou moins élevé. Un personnage qui utilise tous ses points de magie peut toujours lancer des sorts, malgré une grande fatigue, mais il devra alors les payer avec ses points de vie, jusqu'à ce qu'il se repose et récupère ses points de magie. Le total de points de magie dont dispose un personnage est égal à son Pouvoir multiplié par trois, et est donc compris entre 3 et 30.

2.5.0 Les dons

Les dons représentent les dernières valeurs chiffrées du personnage, celles qui ne sont ni des attributs, ni des domaines. Il s'agit d'une série de facteurs représentant divers aspects du personnage comme son état de santé physique et mentale, sa capacité à donner des coups puissants en combat ou le nombre de sorts qu'il peut lancer, dans les systèmes utilisant la magie.

2.5.1 Les points de vie

Un personnage en pleine santé possède un nombre maximum de points de vie. Lorsqu'il est blessé ou qu'il souffre physiquement pour l'une ou l'autre raison, il perd des points de vie. Les points de vie du personnage sont une jauge qui, si elle se vide, condamne celui-ci à une mort certaine. Selon la gravité de la blessure, le nombre de points perdus sera plus ou moins important. Une fois qu'il a perdu tous ses points de vie, un personnage doit effectuer un test sous son Corps et sous son Endurance. S'il le rate, il décède. S'il le réussit, il survit dans un coma léthargique qui dure jusqu'à ce qu'il reçoive les soins appropriés.

2.5.3 Les points de santé mentale

Comme la santé physique, la santé mentale du personnage peut subir des attaques. C'est le cas lorsque le personnage est confronté à des choses qui menacent sa raison, des choses horribles ou incroyables. C'est le cas lorsqu'il subit une pression ou qu'il passe certaines épreuves. Lorsqu'il est maître de lui, le personnage dispose de son total de points de santé mentale. Lorsqu'il est ébranlé ou en état de choc, il a déjà perdu une partie de ses points. S'il les perd tous, on considère qu'il a perdu la raison et souffrira de folie, à déterminer avec le maître du jeu. Pour connaître le total de points de santé mentale d'un personnage, il suffit de multiplier son Esprit par trois et ainsi d'obtenir un chiffre compris entre 3 et 30.

Il existe deux façons de concevoir les points de vie. On peut estimer qu'il ne s'agit que d'une seule jauge globale et que l'endroit où le coup a été porté importe finalement peu. Cette méthode a l'avantage d'épargner au personnage des blessures plus caractéristiques et, à terme, plus handicapantes, mais elle est moins réaliste. L'autre façon de procéder est de considérer que le corps du personnage possède plusieurs jauges, par exemple : la tête, le torse, les bras et les jambes, et que chaque jauge peut tomber à zéro sans entraîner directement la mort du personnage, mais en rendant la partie concernée inutilisable. C'est un système plus détaillé mais aussi plus mortel. Dans ce cas de figure, un personnage dont le bras droit tombe en dessous de zéro point de vie peut considérer qu'il vient de perdre son bras, arraché par un adversaire cruel...

2.5.4 Le bonus/malus aux dégâts

Si un personnage puissant manie une arme, il occasionnera plus de dégâts en frappant qu'une personne plus faible, à armes égales et uniquement en mêlée. La force d'un individu s'ajoute ainsi à la capacité létale de l'arme. Entre les mains d'un enfant, une épée est moins meurtrière qu'entre les mains d'un soldat aguerri. Attention, le bonus peut même devenir un malus si le personnage est particulièrement faible. Ce bonus malus peut s'exprimer de deux façons : soit par l'ajout ou la soustraction d'un point (-1 ou +1) soit par l'ajout ou la soustraction d'un total aléatoire, calculé au coup par coup par le jet d'un dé (-1d4 ou +1d4). Notez qu'un personnage moyennement fort ne bénéficie d'aucun bonus ni ne souffre d'aucun malus. Comparez le Corps de votre personnage avec le tableau suivant :

Dans les deux cas, il faut tenir compte d'une jauge globale, assortie ou non de jauges locales. Le total des points de vie d'un personnage s'obtient en multipliant par trois son Corps, ce qui donne un total compris entre 3 et 30. Si vous utilisez la règle des points de vie locaux, comparez ensuite ce total au tableau ci-après.

	3-6	7-10	11-14	15-19	20-24	25-29	30+
Tête	1	2	3	4	5	6	7
Torse	2	4	8	10	12	14	16
Bras D	1	2	3	4	5	6	7
Bras G	1	2	3	4	5	6	7
Jambe D	1	2	3	4	5	6	7





Corps	Bonus/malus
1-2	-1d4
3-4	-1
5-6	0
7-8	+1
9-10	+1d4

2.5.5 L'initiative

Avoir l'initiative est un avantage considérable dans bien des cas, comme dans les combats, par exemple. Dans un système comme **RPG**, basé sur le tour par tour, être celui qui agira en premier peut faire la différence entre la vie et la mort d'un personnage. Dans certains cas, le maître du jeu demandera aux joueurs de « tester l'initiative » de leurs personnages. Dans ce cas, il faudra lancer 1d6 et ajouter le score d'initiative du personnage au résultat du dé. La valeur ainsi obtenue positionnera les personnages dans le tour de jeu, la valeur la plus élevée agissant en premier. Le score d'initiative est égal à l'Habilité du personnage et est donc compris entre 1 et 10.

2.5.6 D'autres dons ?

Dans la plupart des cas, toutes ces valeurs seront bien suffisantes pour assurer l'ensemble des situations rencontrées en cours de partie. Mais certains univers ou maîtres de jeu exigeants peuvent vouloir ajouter une série de valeurs chiffrées aux personnages. On peut ainsi imaginer évoquer le nombre d'attaques d'un guerrier, la résistance à certaines agressions comme les maladies, les poisons, le chaud et le froid... C'est au maître et à lui seul qu'il revient de trancher, mais dans l'absolu, il reste toujours possible de calculer ces valeurs en cours de jeu si le besoin s'en fait ressentir. Les attributs peuvent à eux seuls résoudre pas mal de problèmes, puisqu'ils sont volontairement généraux. Dans d'autres cas, les domaines entreront en action.

2.6 L'équipement du personnage

Avant de participer à sa première aventure, le personnage aura sans doute vécu un peu, ce qui lui aura permis de mettre un peu d'argent de côté ou de se constituer un équipement de départ. Les règles en la matière dépendent très fortement du monde dans lequel les personnages vont évoluer. S'ils pratiquent un métier donné, ils en auront sans doute tout le matériel, voire un local pour l'exercer. S'ils descendent d'une riche famille, ils ne seront sans doute pas dans le besoin. Le maître du jeu doit définir quelles sont les ressources de chacun, car s'il laisse ce chapitre à la discrétion des joueurs, il y a fort à parier que ces derniers auront beaucoup d'imagination. Deux choses importantes doivent être gardées à l'esprit. La première est que la première aventure du personnage sera une étape déterminante de sa vie future et qu'il n'y est pas nécessairement préparé. Les possessions préalables d'un personnage peuvent lui être utiles en cours de partie, sinon on n'en parlerait même pas, mais ne doivent pas être imaginées

uniquement en fonction d'une vie d'aventures. Une personne saine d'esprit ne se balade pas nécessairement avec des armes dans chaque recoin de vêtement, un rouleau de corde autour des épaules et une collection de petits outils. L'équipement nécessaire à la mission pourra être acheté en cours de jeu, ce qui permet souvent de bonnes parties de jeu de rôle. La seconde est qu'une personne normalement constituée ne peut pas porter un équipement infini. Il faut bien séparer ce que le personnage possède de ce qu'il porte sur lui. Un personnage trop chargé aura bien du mal à se sortir de certaines situations, passera un temps considérable à remettre ses sacs sur ses épaules à chaque arrêt et sera incapable d'effectuer une série de mouvements simples. Sans compter que l'excédent de poids risque fort de le fatiguer avant l'heure. Notez qu'il est inutile de décrire tous les biens du personnage. Dans un monde moderne, par exemple, on ne va pas faire l'inventaire de la maison du personnage. On suppose qu'il possède des couverts, de la vaisselle, quelques livres ou journaux, une dizaine de crayons et de bics, des draps et des sous-vêtements colorés... Inutile d'encombrer la feuille de personnage avec de tels objets. Par contre, savoir s'il possède un véhicule, un appartement ou un manoir isolé, un ordinateur connecté à Internet ou un téléphone mobile, voilà des éléments plus utiles.

2.7 L'historique du personnage

Bien que la question ait probablement déjà été abordée au cours de la création du personnage, il faut maintenant répondre à quelques légitimes interrogations concernant le passé du héros. Ce n'est pas seulement pour faire joli, car cela pourra avoir un impact prépondérant sur le jeu. Un personnage ne débute pas sa vie d'aventurier à sa naissance, et même dans ce cas, il faudrait définir son lieu de naissance, son ascendance, son milieu d'origine. Les plus imaginatifs ou les plus littéraires des joueurs pondront un historique détaillé, les autres se contenteront de quelques grandes lignes, mais tous devront soumettre au maître du jeu un résumé de la vie antérieure de leur personnage. Celui-ci pourra refuser certaines informations, si elles ne cadrent ni avec le monde du jeu, ni avec la campagne envisagée. Le maître peut intervenir à tout moment dans ce processus, proposant des idées ou en récusant d'autres. Une fois que les joueurs seront habitués au procédé, ils risquent fort d'inclure dans le passé de leur personnage des éléments susceptibles de les aider au cours de leurs aventures, comme un ami haut placé, un oncle milliardaire, un voisin crocheteur de serrures et un héritage fantastique... C'est là que le maître doit réglementer, même s'il doit pour cela établir des règles strictes. Dans certains univers, le maître peut imaginer faire tirer des options d'historique aux joueurs dans des tables préparées à l'avance, ou encore rédiger lui-même, sur base de quelques idées des joueurs, le « background » des personnages. Dans tous les cas, il faut aussi veiller à ce que les personnages – qui seront appelés à jouer en groupe – ne soient pas mutuellement exclusifs au sein de la compagnie. Des querelles entre les personnages surviendront même dans le





cas contraire, mais l'essentiel est que la partie puisse être menée à son terme. Un soldat fidèle à son armée ne peut faire équipe avec un autre soldat ennemi, lui aussi fidèle à son employeur, sans une bonne explication.

3.0 L'armature des règles

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 **RPG** se trouve dans le lancer d'un dé. Nous verrons ici comment procéder au recadrage et à l'analyse du résultat.

3.1 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 de quelques secondes dans l'univers du jeu. Par soucis de réalisme, on peut être heurté par une division en tours du temps de jeu, tout simplement parce que l'on agit pas au « tour par tour » dans la vraie vie et que l'on se figure mal les personnages n'agissant qu'à tour de rôle. La simulation est donc contrainte d'user d'un artifice. En réalité, tout se déroule simultanément, même dans les phases les plus confuses, si les joueurs le souhaitent, mais par mesure de facilité, on continuera d'utiliser un système de tours. En règle générale, il n'y a même pas lieu d'y penser. Mais dans des situations extrêmes comme les combats, par exemple, cela peut revêtir une importance capitale. Nous y reviendrons par la suite.

Vient enfin le cas des actions rémanentes et des actions instantanées. Certaines actions entreprises par les personnages voient leur effet immédiatement appliqué. C'est le cas lorsque l'on tente de soulever une pierre lourde, de lancer une fléchette, de vérifier ses connaissances dans un domaine précis... D'autres peuvent par contre demander un certain temps avant d'aboutir. C'est le cas lors d'une tentative de traduction d'un livre, lorsque l'on fouille une pièce, lorsque l'on travaille le fer ou que l'on tente de réparer un objet. La résolution de ces actions n'est pas instantanée et le maître du jeu doit tenir compte du fait que le personnage qui tente une telle action sera occupé pour plusieurs tours de jeu. La durée en est évidemment variable et reste à la discrétion du maître du jeu, même s'il faut se reposer sur des préceptes réalistes. Lire un livre de taille moyenne ne se fait pas en un jour, sauf si on ne fait que ça (peu réaliste), confectionner une arme peut aller vite si l'on a tous les outils et toutes les matières à portée, mais cela prend tout de même une journée. Fouiller une pièce à la recherche d'indices peut prendre une demi-heure...

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





ou échoue dans sa tentative. Le fait de chercher un mécanisme d'ouverture dans une bibliothèque prend plus de temps et le maître du jeu estime que cela prendra deux tours de jeu. Enfin, le personnage qui lit le livre en latin se voit indiquer par le maître du jeu qu'il peut y passer la nuit et une bonne partie de la journée du lendemain. Le joueur estime donc que son personnage va emporter le livre avec lui plutôt que de le lire sur place.

3.2 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 un domaine donné, 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 veut 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...

3.3 Quand doit-on effectuer un test ?

Dans **RPG**, les domaines 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'un domaine donné, 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 faire un test 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 pour fouiller sa chambre, même si pour un objet plus facile à trouver, sur la scène d'un crime, il devra subir un test. Vous commencez à comprendre ?

3.4 Combien de chances ?

Une question reviendra souvent autour de la table de jeu. Lorsqu'un personnage échouera à un test, 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 plus 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.





3.5 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 Initiatives 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.

3.6 Marre des chiffres

Ceux qui ont les chiffres en horreur commencent sans doute à paniquer alors que la partie n'a pas encore commencé. Le jeu de rôle est-il un passe-temps pour mathématiciens ? Pas du tout. Les échelles sont relativement simples à calculer et on ne demandera jamais d'effectuer des opérations plus compliquées que l'addition, la soustraction ou la multiplication. De plus, rien ne vous empêche – si ce n'est votre amour propre – d'utiliser une machine à calculer si vraiment vous ne réussissez pas à additionner le résultat de quelques dés. Toutefois, il peut être bon de préciser que toutes les valeurs chiffrées dans le cadre des règles ont une définition textuelle. Par exemple, en ce qui concerne les domaines, il peut parfois être malaisé de définir le degré exact de connaissance d'un personnage dans un domaine précis. Ce paragraphe devrait vous aider à mieux cerner les capacités d'un personnage autrement que par une évaluation sur une échelle de 0 à 10.

0 – Le personnage ne connaît pas le domaine ou n'est pas capable de discerner ce dont il s'agit.

1 à 2 – Le personnage sait ce dont on parle. Il peut effectuer une action dans ce domaine.

3 à 4 – Le personnage dispose des bases suffisantes pour agir dans ce domaine comme n'importe quel initié.

5 à 6 – Le personnage est dans la moyenne des pratiquants de ce domaine. Il regarde les petits nouveaux avec condescendance mais envie les experts.

7 à 8 – Le personnage est clairement au-dessus de la moyenne dans la pratique de ce domaine. Il passe pour un connaisseur auprès de ses pairs.

9 à 10 – Le personnage est au sommet de son art et fait autorité dans ce domaine. Sans doute sa renommée est-elle grande s'il peut se le permettre.

3.7 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 domaine 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 à la valeur d'action 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

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.

3.8 Quel attribut, quel domaine ?

Le maître du jeu doit déterminer, au moment de la résolution d'un test, quel attribut et quel domaine vont être utilisés par le personnage, qu'il soit joueur ou non-joueur. Car le test se fera sur base de l'addition des deux valeurs choisies. Pour cela, il peut évidemment s'aider de la description des attributs et des domaines, mais en ce qui concerne les domaines, justement, le choix est parfois difficile, car ils sont vastes et englobent quantité d'actions qui peuvent parfois se retrouver dans d'autres domaines également. Alors, comment procéder ?

C'est vers le joueur que doit se tourner le maître du jeu si le choix ne lui semble pas évident. C'est à lui qu'il reviendra d'argumenter en faveur d'un domaine plutôt que d'un autre, en fonction des capacités de son personnage. Imaginons qu'un personnage tente de calmer un cheval. A priori, on choisira le Charisme comme attribut et Animal comme domaine. Mais le personnage est peu charismatique et n'y entend rien aux animaux. Il va alors tenter de maîtriser l'animal plutôt que de le charmer. Il peut alors faire appel à son Corps

plutôt qu'à son Charisme. Pour ouvrir une porte, un autre personnage peut crocheter la serrure (Habilité + Mécanique) ou défoncer la porte (Corps + Destruction)...

Si le personnage ne dispose pas du domaine adéquat, le joueur peut tenter de convaincre le maître du jeu qu'il utilise un autre domaine pour réaliser son action. Faites preuve de logique pour voir si la chose est possible, comme dans les exemples du paragraphe précédent. Si ce n'est pas possible, alors l'action ne s'effectuera que sur base de l'attribut, mais aura forcément moins de chances de réussir.

3.9.0 Le test proprement dit

Nous avons désormais toutes les cartes en main pour effectuer le test. Une fois que l'action a été analysée par le maître du jeu, un attribut et un domaine auront été désignés. L'addition des deux scores donnera une valeur comprise entre 1 et 20. Si le personnage tente l'action sans le domaine requis, la valeur n'excèdera pas 10. Dans tous les cas, le joueur lance 1d20 et compare le résultat à la valeur calculée au préalable. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur, une fois ajouté au résultat du dé le Facteur de Difficulté, c'est un succès. Sinon, c'est un échec. Le procédé est simple et universel dans ce jeu.

Exemples : Roland tente de réparer un appareil radio trouvé dans un vieux bateau à la dérive. Ne pouvant bénéficier de ses outils habituels et au regard de l'état de délabrement de l'appareil, le maître du jeu estime que l'action sera Difficile (-2). L'attribut est l'Habilité (8) et le domaine est l'Electronique (5). Roland a donc une valeur de 13 dans cette action. Valeur qu'il réduit de 2 en raison de la difficulté et passe donc à 11. Il lance 1d20 et obtient 4. 4 est inférieur à 11 et la radio crépète, prête à l'emploi.

Matthias est poursuivi par un chien féroce dans une ruelle de Seattle. Il va tenter, tout en courant, d'effectuer un saut en vue de s'accrocher à une échelle de secours où le chien ne pourra le rejoindre. Le maître estime que l'action est rendue très difficile par le stress, les conditions (il pleut) et le fait que l'échelle est relevée et donc difficile d'accès. L'attribut choisi est le Corps (7), car Matthias doit puiser dans ses dernières ressources pour réussir cet effort, bien que le mouvement, en d'autres conditions, aurait été géré par l'Habilité. Le domaine adéquat est Mouvements, mais Matthias n'a pas jugé bon d'y investir des points. Il se contentera donc de ce qu'il a... Comme l'action est jugée Très Difficile (-5), ça va être délicat. Mais pas impossible. Le joueur lance 2 au dé ! Matthias bondit dans les airs et accroche l'échelle. Le chien tente de l'imiter mais ses mâchoires claquent dans le vide.

3.9.1 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 test. 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 associe son attribut Habileté et son domaine Furtif. Le second son Sens et sa Destruction. 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. c'est un succès. Celui qui le cherche dispose d'un score 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. C'est également un succès. On compte donc les Marges de Réussite des deux protagonistes. Le premier a une MR de 9 (14-5). Le second une MR de 4 (13-9). 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.

3.9.2 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. Un échec critique signifie sans doute qu'il se luxera l'épaule ou se blessera ce faisant, tandis qu'une réussite critique impliquera sans doute que les charnières céderont avant les barreaux, libérant le passage... Faites preuve d'imagination et de sens théâtral, mais évitez les abus. On ne doit pas nécessairement mourir des suites d'un échec critique tout comme les conséquences d'un succès critique ne doivent pas être disproportionnées.

Exemple : Un personnage tente de se repérer dans la nature. Il est perdu en pleine forêt. Grâce à un test sous son Sens et sous sa Survie, 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...

On l'a vu plus haut, si le résultat que doit obtenir un personnage pour réussir ou échouer son action est un 1 ou un 20 au dé, on ne compte ni d'échec ni de réussite critique, c'est seulement dans ce cas une réussite ou un échec automatique.

Une autre façon d'utiliser les réussites critiques (ou les échecs) est de permettre au personnage qui en est l'auteur de décrire la façon dont il voit l'action – sans pour autant lui donner raison. Ainsi, s'il a de l'imagination et le sens de la narration, il peut très bien faire une partie du travail du maître et donner un ton épique au scénario. Notez bien que le maître reste le seul juge final.

Exemple : le grand méchant du scénario s'apprête à filer entre les doigts des héros, une fois de plus. Alors que les personnages sont aux prises avec les sbires du criminel en chef, celui-ci monte dans un petit hélicoptère et décolle au plus vite, presque hors de portée. Un personnage qui était resté en retrait tente de lancer une corde autour de l'un des pieds de l'hélico. Réussite critique ! Le joueur décrit la scène suivante : « Je lance la corde qui s'enroule autour du pied du véhicule et dans le même mouvement, je la noue à la colonne de pierre près de moi... Le pilote de l'hélicoptère perd le contrôle





et l'appareil retombe lourdement au sol, éjectant le chef dont la tête percute le sol dallé, s'évanouissant.

3.9.3 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 la somme d'un attribut et d'un domaine. 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.

3.9.4 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. 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...

3.9.5 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. Le 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 de tests de relations entre personnages et personnages non joueurs, 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 domaines sont utiles car ils 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. ».

4.0 Le combat

Bien qu'il soit parfaitement possible qu'une partie de jeu de rôle se déroule sans que les personnages soient obligés de faire usage de la force, vous vous rendez bien vite compte que le combat est, en jeu de rôle, l'occasion de bien des défis et de beaucoup d'amusement. Les règles qui gèrent ces situations un peu spéciales diffèrent légèrement de celles que nous venons d'exposer, tout en respectant le cadre global du jeu. Les actions s'enchaîneront dans des tours de jeu, on procédera à des tests et on lancera des dés. On ne demandera pas aux joueurs de se taper dessus. Mais toute une série de facteurs, dont le rôle est de rendre le combat plus réaliste ou plus ludique (voire les deux), entrent en ligne de compte qu'il faut intégrer aux règles générales. Il y sera question d'initiative, de différents types d'actions offensives et défensives, de valeur d'attaque ou encore de dégâts et d'armures. Mais procédons par ordre.

4.1 Quand y a-t-il un combat ?

A priori, il sera relativement aisé de reconnaître un combat en cours de jeu. Il y aura affrontement lorsqu'au moins un protagoniste passera à l'action contre un autre personnage, dans le but de le blesser, de le tuer ou de l'immobiliser, par exemple. Il n'est donc pas nécessaire que la cible soit d'accord. La précision est utile. Bien entendu, il faut aussi que l'assaillant soit en mesure de porter une attaque, à savoir qu'il faut qu'il dispose d'une arme ou qu'il soit à portée de sa cible. Le maître du jeu doit donc décrire clairement la situation lorsque les joueurs le lui demandent, afin d'éviter des situations incongrues du style : « Je l'attaque » « impossible, il est dans la pièce à côté » ou « je lui tire dessus » « inutile, il est mort ». Bref, une série de questions se posent dès lors qu'un combat s'engage. Où se trouvent les personnages ? Que font-ils au début du combat ? Ont-ils leurs armes en main ou sont-ils occupés à tout autre chose ? Qui les accompagne ou qui se trouve à proximité ? Quelles sont les caches éventuelles, les obstacles ? A quelle distance de leur cible sont les assaillants ? Nous verrons par la suite ce qu'il en coûte à des





personnages s'ils sont surpris par leurs adversaires...

4.2 La séquence de combat

Pour bien marquer la différence, un tour de jeu en combat s'appelle une séquence de combat. Elle est plus structurée que le tour de jeu classique, et représente l'unité de temps nécessaire à un personnage pour réaliser une action simple. Mais comme pour le tour de jeu classique – et bien que toutes les actions soient presque simultanées dans la réalité – les personnages agiront à différents moments de la séquence, comme s'ils se succédaient dans la résolution de leurs actions. Le personnage le plus rapide agira en premier. Selon le type d'action à réaliser, les protagonistes seront plus ou moins favorisés, certaines actions étant par essence plus rapides que d'autres. C'est le cas d'un tir d'arme à feu par rapport à un coup porté avec une hache, par exemple. Toutefois, la vitesse de réaction naturelle du personnage influencera la position de ce dernier dans la séquence de jeu. Chaque type d'action se voit caractérisé par un MI, ou Modificateur à l'Initiative. Le tableau suivant regroupe les principales actions en combat et leur MI correspondant. Il ne devrait pas être difficile pour le maître de jeu d'intégrer de nouvelles actions à ce système en se basant sur les valeurs présentées.

Type d'action en combat	MI
Se déplacer	-2
Utiliser une arme à feu ou assimilée	+2
Lancer une arme ou une grenade	0
Frapper à mains nues	+1
Frapper à l'arme blanche	-1
Lancer un sort	0

Le Modificateur à l'Initiative vient s'ajouter à l'Initiative du personnage. Pour rappel, celle-ci se calcule sur base de l'Habileté du personnage, à laquelle on ajoute 1d6 au début du combat. Le résultat le plus élevé étant celui du personnage le plus rapide, celui qui agira en premier.

Exemple : Heinrich vient d'être parachuté dans la forêt. Son parachute est resté accroché dans les branchages et son fusil a glissé plus loin, mais un ours menaçant s'approche, animé de sombres intentions. Le combat s'engage. Le MJ lance l'initiative pour l'ours (8+1d6=11) et le joueur lance le dé pour son personnage (7+1d6=12). Le soldat va tenter de récupérer son fusil, mais doit se déplacer pour cela (-2) tandis que l'ours, à portée de griffe, tente de le frapper au passage (+1). L'Initiative de l'ours passe à 12 alors que celle de Heinrich passe à 10. L'animal frappera le premier.

Se déplacer

Durant un combat, se déplacer est risqué et prend du temps, temps que l'on ne met pas à profit pour attaquer ou pour se défendre efficacement. Il peut toutefois être utile de se déplacer pour se mettre à l'abri, pour aller prendre une arme, pour porter secours à un allié tombé ou encore pour résoudre une action qui n'est pas directement liée au combat

(déclencher une alarme, sauvegarder des données informatiques, dissimuler un document, etc.). Il est toutefois possible de se déplacer tout en se battant. On peut tenter de porter le combat dans une zone plus favorable ou se jeter dans l'encadrement d'une porte tout en arrosant le couloir d'un tir en rafale. Dans ce cas, le joueur doit décrire exactement la scène au maître du jeu, et celui-ci dira si la chose est possible. Si tel est le cas, les deux MI s'additionnent, mais l'action offensive ou non tentée par le personnage durant cette séquence souffrira d'un malus de 50%.

Exemple : Ygwal tente de saisir une corde qui lui permettra de franchir un précipice tout en tenant ses ennemis à distance d'un tir de barrage. Le MJ estime la chose possible. Ygwal se déplace (-2) et fait feu (+2). Il a donc un MI nul. A son tour dans la séquence de combat, il pourra donc à la fois tirer et se jeter sur la corde. Mais son tir, et son test pour se saisir de la corde et ne pas tomber dans le vide souffriront d'un malus de 50%, à savoir la moitié de sa chance de succès normale.

Utiliser une arme à feu ou assimilée

Les armes à feu, les pistolets laser, les arbalètes à répétition et toutes leurs variantes sont des armes que l'on utilise généralement assez rapidement. Il suffit d'appuyer sur la détente. N'importe qui en est capable. Bien viser, ça, c'est autre chose. Nous le verrons ultérieurement. Les armes à feu nécessitant plus de temps pour tirer, comme les bazookas, les mortiers, les fusils lourds, les mousquets, nécessitent soit un temps de rechargement conséquent, soit un temps de « pose » pour être prêts à faire feu. Si les personnages qui en usent ont eu le temps de les préparer avant le combat, ils restent des armes à feu classiques. S'ils n'étaient pas prêts, cela dépend de l'arme en question. Un bazooka, par exemple, prend une séquence complète rien que pour charger le projectile. Le personnage doit alors passer une séquence de combat inactif afin de charger son arme. Le maître du jeu doit tenir compte de ces facteurs lorsqu'il créera la liste des armes pour son monde.

Exemple : l'arbalétrier, arme au poing, chargée, pénètre dans la salle où se cache le voleur. Celui-ci profite de ce qu'il le dépasse pour sortir de sa cachette et se précipiter dehors mais, ce faisant, il renverse un vase ancien qui se brise, alertant le garde. Celui-ci a le temps de tirer sur le fuyard. A la prochaine séquence, par contre, il devra recharger son arme pendant un tour entier. Tour qu'il mettra à profit pour appeler des renforts...

Lancer une arme ou une grenade

Lancer un couteau, un marteau, un objet quelconque à la tête d'un adversaire, balancer une grenade ou un cocktail Molotov, cela prend un peu plus de temps que de presser la gâchette d'un fusil mitrailleur. Cela demande à la fois un effort physique et de l'adresse. Lancer quelque chose de manière désinvolte ne risque pas de faire bien mal à l'adversaire.





Fraper à mains nues

Ce type d'affrontement est généralement assez direct, même si, lorsque le combat est codé à la façon d'un art martial, les antagonistes peuvent prendre le temps de se mesurer, de se jauger l'un l'autre avant de porter le premier coup. La vitesse d'exécution, l'explosivité d'un combattant joue pour beaucoup dans les chances de succès d'une attaque. Il arrive même que des combattants à mains nues puissent désarmer leurs opposants avant que ceux-ci se rendent compte de leur déplacement...

Fraper à l'arme blanche

Une arme blanche est une arme que l'on tient dans une ou dans deux mains et dont on va se servir pour frapper son adversaire. En gros, les épées, les dagues, les haches, les battes de base-ball, les barres de fer, les bâtons, les nunchakus, les lances de cavalerie, voilà autant d'armes blanches. Certaines d'entre elles sont plus délicates à manier que d'autres. Le maître du jeu peut donc aggraver le Modificateur à l'Initiative en fonction de l'arme employée. Un combattant utilisant une dague frappera sans doute plus vite son adversaire que le guerrier portant une hache à deux mains. Notez qu'utiliser la crosse d'un pistolet pour assommer son adversaire revient à utiliser une arme à feu comme une arme blanche, et c'est donc bien dans le cadre de cette dernière qu'il faut compter l'arme dans ce cas-là.

Lancer un sort

Dans les univers où de telles choses existent, les lanceurs de sort peuvent être très efficaces en combat, à condition de connaître des sorts appropriés. En fait, le MI de 0 qui est affecté à ce genre d'action est une moyenne. Certains sorts et certaines façons de les lancer peuvent se révéler à l'usage très rapide ou extrêmement lente, selon qu'il s'agisse d'un simple geste à faire ou d'un rituel à mener. Le maître du jeu fera donc autorité en la matière et doit bien définir les choses lorsqu'il rédige la liste des sortilèges disponibles dans sa campagne.

Exemple : Minas, armé de ses deux dagues, se retrouve dans l'arène face à un immense guerrier orque armé d'une masse de guerre hérissée de pointes. L'arme, aussi lourde soit-elle, peut lui fendre le crâne au moindre impact. Mais Minas a confiance en sa rapidité. Si les dieux de la guerre sont avec lui, l'orque ne verra même pas ses bras bouger avant de sentir la douleur dans son estomac...

Retarder son action

Une fois connus tous les protagonistes d'un combat et une fois proclamées toutes leurs intentions pour la séquence à commencer, une fois toutes les initiatives tirées et modifiées, le maître du jeu annonce à tous les joueurs quel sera l'ordre d'exécution des actions. Cet ordre est-il pour autant figé ? Non, bien entendu. Un personnage agissant promptement peut très bien décider de décaler son action pour la remettre à plus tard

dans la séquence de combat. C'est normal, car après tout, toutes les actions sont plus ou moins simultanées. Mais le personnage le plus rapide peut décider d'attendre qu'une autre action se déroule pour agir. Son action peut en effet dépendre de celle d'un personnage moins rapide. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter : imaginons qu'un personnage ne veut pas frapper sa cible avant que celle-ci ne bouge ou ne fasse un geste hostile ; imaginons qu'un tireur embusqué doit attendre que sa cible se mette à découvert pour presser la gâchette ; supposons qu'un type armé d'une grenade attende qu'un ami sorte d'un édifice avant d'y balancer l'explosif... Bref, il est possible de retarder son action au cœur de la séquence jusqu'au moment que l'on juge opportun, quitte à ne pas la mener à son terme si ce moment ne survient pas.

4.3.0 Les attaques à distance

L'utilisation des armes à feu (pistolets, fusils...), des armes à projectiles (sarbacanes, arbalètes...), des armes futuristes (lasers...) ou des armes de lancer (couteaux, fléchettes...) diffère de celle des armes de contact comme les épées ou les haches. Et même au sein de ces attaques à distance faut-il distinguer entre les armes de lancer et les autres. La distance représentera dans les deux cas la difficulté majeure d'un tir ou d'une projection. Plus la cible est loin, moins facile elle sera à atteindre. Logique. Mais dans le cas du tir, c'est la Perception qui sera utilisée alors que c'est la force, le Corps, qui sera sollicité dans le cadre d'un lancer.

4.3.1 La distance de tir

Si une arme à feu ou toute autre arme à distance s'utilise grossièrement, en matière de règles, comme n'importe quelle autre arme, il faut tenir compte d'un autre facteur dans le calcul du Facteur de Difficulté. La distance vient en effet mettre son grain de sel dans la bonne volonté du tireur. Pour les armes classiques, ne comportant donc pas de viseur, c'est la vue du personnage qui décidera de la difficulté d'atteindre une cible. Comparez donc la Perception du personnage avec le tableau ci-dessous pour connaître le Facteur de Difficulté approprié.

Dist./PER	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
0-5	-2	0	+2	+5	+10
6-15	-5	-2	0	+2	+5
16-30	-10	-5	-2	0	+2
31-60	-15	-10	-5	-2	0
61-120	-20	-15	-10	-5	-2

Comment lire ce tableau ? Reportez le score en Perception du personnage sur la première ligne. Reportez ensuite la distance de la cible sur la première colonne (cette distance est exprimée en mètres). Lisez ensuite à la convergence des deux données le Facteur de Difficulté, auquel viennent s'ajouter les autres facteurs.

Exemple : Jado le contrebandier tente d'atteindre une bouteille placée par lui sur un tronc voisin, à





40 mètres. La Perception de Jado est de 7. Le Facteur de Difficulté pour toucher la bouteille sera de 2.

4.3.2 La distance de lancer

Plus un personnage est fort, plus il sera capable de lancer un objet à bonne distance. Cette règle n'est pas seulement applicable en combat, car savoir lancer loin peut aussi être utile dans bien d'autres domaines. Voilà pourquoi le point vaut de toutes façons la peine d'être abordé. C'est le Corps du personnage qui sera pris en considération, tout comme le poids de l'objet, cela va de soi, dans le tableau suivant, afin de déterminer à quelle distance un objet donné peut être lancé par quelqu'un. On catégorise ici les objets en quatre familles : légers (un caillou, un couteau...), moyen (une brique, un marteau...), lourd (un sac plein, un petit meuble) et très lourd (un grand meuble, un être humain...). Dans le tableau ci-dessous, la distance est exprimée en mètres. Pour chaque mètre additionnel, le Facteur de Difficulté s'accroît de 1.

Poids/COR	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Léger	5	7	10	15	20
Moyen	3	5	7	10	15
Lourd	1	3	5	7	10
Très lourd	-	1	3	5	7

Exemple : dans une bagarre de taverne, Riik, un loupard, va tenter de lancer son verre à la tête d'un ivrogne peu sympathique. Son COR est de 4, l'objet est considéré comme léger par le maître du jeu. Il peut donc le lancer jusqu'à une distance de 7 mètres sans malus. L'ivrogne est pourtant à l'autre bout de la salle et la distance est donc de 10 mètres. Le test en lancer du Personnage souffrira donc d'une pénalité de -3.

4.3.3 Les différents types de tir

Il existe plusieurs façons de se servir d'armes à distance comme les armes à feu. On peut tirer rapidement sans regarder, on peut prendre son temps et viser. On peut tirer en rafale si l'arme le permet... Le joueur doit déterminer de quelle façon il va tirer, car une règle est associée à chacune...

Le coup par coup

Le tireur presse la gâchette une fois par séquence et se sépare d'une munition (si son arme fonctionne sur base de munition, pas comme les lasers, par exemple). C'est par ailleurs le tir de base et il ne souffre donc d'aucune modification à la procédure.

Le tir rapide

Le personnage qui choisit ce mode de tir ajoute 1 à son initiative finale, ce qui peut lui permettre de tirer le premier. Très utile en règle générale. Toutefois, le temps qu'il ne prend pas à viser lui coûte 1 point à sa valeur d'attaque finale...

La rafale courte

Tirer en rafale, si l'arme le permet, autorise le tireur à couvrir une plus grande surface par son attaque et augmente donc ses chances de toucher sa cible. La rafale courte constitue une pression momentanée et sur la gâchette et libère en temps normal pour une arme normale trois projectiles. On considère donc qu'il faut réaliser trois jets d'attaque pour une rafale courte. Mais chaque attaque au-delà de la première subira un malus d'un point (deux points pour la troisième attaque, donc).

Exemple : l'espion tente de franchir le muret qui entoure la base alors que le garde, armé d'un pistolet mitrailleur, va tout faire pour l'en empêcher. Ce dernier tire une rafale courte en sa direction. La première attaque sera normale. La deuxième subira une pénalité d'un point, la troisième une pénalité de deux points.

La rafale longue

Le tireur arrose la zone où se trouve sa cible sans compter le nombre de balles (ou autres) dont il se sépare. Il veut toucher sa cible à tout prix ou atteindre un grand nombre de cibles en même temps. Le processus est différent de celui d'une rafale courte, car ce tir est moins précis. Si l'attaquant réussit son jet d'attaque, il doit lancer 1d10 pour savoir combien de projectiles ont atteint la ou les cibles désignées, sachant que 10 projectiles ont de toute façon quitté le chargeur. S'il y a plusieurs cibles, répartissez équitablement les projectiles entre elles mais les personnes situées au centre de la zone peuvent en prendre plus si besoin est (voir exemple). S'il y a des restes, ce sont des balles perdues qui iront finir leur course derrière les cibles (dans le mur, dans un véhicule, dans le hublot de l'avion...).

Exemple : le tireur fou fait irruption dans le bar et arrose les gens au comptoir. Il réussit son jet d'attaque et lance 1d10. Il obtient 7. Cela signifie que 7 balles touchent une cible. Il y a 4 personnes au bar. Chacune prend une balle. Les deux du milieu en prennent une supplémentaire et la dernière balle s'en va exploser une bouteille derrière le comptoir.

Le tir de précision

Un personnage peut décider de prendre son temps pour tirer, et donc augmenter ses chances d'atteindre sa cible. C'est le cas des tireurs d'élite, planqués hors de vue de leur cible et attendant le bon moment pour placer un coup au but. Dans le cas d'un tir de précision, le personnage tirera toujours en dernier dans la séquence de combat, mais il bénéficiera d'un bonus de 3 pour toucher. On ne peut concilier tir de précision et tir en rafale.

4.3.4 Les conditions extérieures

Certaines conditions peuvent influencer les chances de succès d'un tir, peuvent augmenter la difficulté d'atteindre une cible. Les conditions de





visibilité, la vitesse de déplacement de la cible, la relative petitesse de celle-ci... Le tableau suivant va tenter de rassembler une série de facteurs dont peut s'inspirer le maître du jeu pour accroître la difficulté (ou éventuellement l'amoinrir) d'un tir.

Condition du tir	MOD
Cible à couvert	-2
Cible en mouvement	-1
Cible en mouvement rapide	-2
Visibilité réduite (aube, fumée, pluie...)	-1
Obscurité (intérieur sans lumière, nuit)	-2
Cible immobile	+2
Cible minuscule	-2
Cible gigantesque	+2

4.3.5 Le test d'impact

Reste maintenant à savoir si la cible a oui ou non été touchée. C'est ce que l'on appelle le test d'attaque ou, plus spécifiquement au tir, le test d'impact. Une fois tous les modificateurs calculés, on additionne l'Habilité du personnage pour les armes à feu et assimilées ou le Corps du personnage pour les armes de lancer au domaine de combat approprié (Armes à distance, Armes de lancer...). On y applique les modificateurs et l'on obtient la valeur d'attaque de l'attaquant. On lance alors 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'attaque, c'est un succès. Oui, mais... Mais que peut faire la cible pour éviter malgré tout l'impact ?

4.3.6 Eviter un projectile

Tout d'abord, on ne peut esquiver ou parer qu'une attaque dont on a conscience. Si la cible ne voit pas son assaillant et n'était pas préparée à le voir tirer ou lancer quelque chose, elle ne peut éviter le projectile. C'est aussi valable pour la parade. Ensuite, les projectiles sont rapides, à plus forte raison pour les balles d'armes à feu, par exemple. Il est donc relativement malaisé, même si on voit venir le coup, d'esquiver ou de parer de tels objets. Bref, on ne peut parer que des objets lancés comme des couteaux ou des armes improvisées (chaises, tabourets, cailloux...). Impossible de parer une balle de fusil.

L'esquive

Esquiver une attaque de projectile implique que l'on réagit instinctivement et que l'on abandonne l'action que l'on s'appropriait à réaliser dans ce tour. Si, lors de la séquence de combat, la cible a déjà réalisé son action, elle peut tout de même esquiver. Après tout, elle était plus rapide que le tireur si tel est le cas. Mais si l'action de la cible était postérieure à l'attaque du tireur/lanceur, alors cette action doit être abandonnée. Pour esquiver une telle attaque, la cible doit réussir un test sous son Habileté et ses Mouvements, test auquel on applique les modificateurs suivants :

Modificateurs à l'esquive à distance	MOD
Cible chargée ou entravée	-5
Visibilité réduite (aube, fumée, pluie...)	-2

Obscurité (intérieur sans lumière, nuit)	-5
Tir en rafale (courte ou longue)	-3
Tir de précision	-2
Espace confiné (couloir, coursive...)	-5
Marque de réussite du tireur	Variable

On le voit sur la dernière ligne de ce tableau, la marge de réussite du tireur accroît la difficulté de l'esquive. A noter que les modificateurs sont bien entendu cumulables. Esquiver une attaque par projectiles n'est pas chose aisée.

La parade

Seuls les objets lancés peuvent être parés dans le cas d'une attaque à distance. Pour parer, c'est l'attribut dévolu à l'arme (Corps ou Habileté) qui est utilisé en plus du domaine de combat correspondant. On ne peut parer à mains nues, sauf dans le cas d'une maîtrise excellente des arts martiaux ou dans le cas de certaines créatures disposant de bras très résistants, par exemple... Le maître de jeu doit trancher en la matière. On considérera par défaut que ce n'est pas possible. Les mêmes modificateurs que ceux de l'esquive s'appliquent toutefois. La grande différence entre la parade et l'esquive, c'est que la parade n'interdit pas au personnage ciblé de poursuivre son action durant la séquence de combat.

4.4.0 Les attaques de mêlée

Frapper un ennemi au corps à corps, en pleine mêlée, avec une arme blanche ou à mains nues, lors d'une bagarre ou d'une bataille rangée, voilà qui est bien différent de tirer proprement sur sa cible bien à l'abri depuis un perchoir. Les règles de simulation de telles situations diffèrent légèrement du cadre normal, tout en restant simples et ludiques. Chaque combattant engagé dans une mêlée doit décider du type d'action offensive ou défensive qu'il va tenter au cours de la séquence, un peu à la façon des différents types de tir. On appelle ces types d'action en mêlée des « postures ».

4.4.1 Les postures en mêlée

Il existe trois postures en mêlée. Le choix d'une posture est déterminant et ne peut être modifié en cours de séquence de combat, mais bien d'une séquence à l'autre.

La posture offensive

Le personnage qui choisit cette posture va essayer durant la séquence de combat d'enchaîner les attaques sur son ou ses adversaires afin d'infliger le plus de dommages possible dans les rangs ennemis, sachant qu'il s'expose ainsi à un mauvais coup. En clair, un combattant en posture offensive pourra frapper deux fois un adversaire à portée ou encore une fois deux adversaires à portée. A chaque passe d'arme réussie (à chaque fois qu'il touche effectivement sa cible), l'attaquant peut même enchaîner les coups, comme nous le verrons par la suite.





La posture normale

Cette posture implique que le personnage va tenter de frapper son adversaire tout en restant sur ses gardes, prêt à esquiver ou parer un coup porté dans sa direction. En clair, un attaquant en posture normale peut porter une attaque et réaliser une action défensive (esquive ou parade) au sein de la même séquence de combat.

La posture défensive

Cette posture implique que le personnage qui la choisit se contentera de se défendre durant cette séquence, pouvant esquiver ou parer deux fois (une esquive et une parade, deux esquives ou deux parades). C'est l'attitude d'un maître d'armes qui apprend à son élève à porter des coups ou d'une personne ne souhaitant pas blesser son adversaire, espérant par exemple qu'il retrouve ses esprits.

4.4.2 Les conditions extérieures

Certaines conditions peuvent influencer les chances de succès d'une frappe, peuvent augmenter la difficulté d'atteindre une cible. Les conditions de visibilité, la vitesse de déplacement de la cible, la relative petitesse de celle-ci... Le tableau suivant va tenter de rassembler une série de facteurs dont peut s'inspirer le maître du jeu pour accroître la difficulté (ou éventuellement l'amoinrir) d'un coup.

Condition du tir	MOD
Cible en mouvement	-1
Obscurité (intérieur sans lumière, nuit)	-1
Cible immobile (endormie, ligotée...)	+2
Cible minuscule	-2
Cible gigantesque	+2

Ces modificateurs diffèrent sensiblement de ceux pouvant affecter un tir. On considère en effet que, dans une mêlée, les adversaires sont assez proches les uns des autres et que, par exemple, les conditions de visibilité altèrent moins les chances de succès d'une frappe portée à bout portant.

4.4.3 Le test de frappe

Pour pouvoir toucher un adversaire en mêlée, il faut réussir à trouver la faille dans sa défense et ce, même s'il a opté pour une posture offensive. Lors d'une passe d'armes, la difficulté de toucher une cible dépendra donc de la qualité de cette cible en matière de combat. Le tableau suivant indiquera quelle difficulté sera imposée à l'attaquant sur son test de frappe.

Domaine de combat du défenseur	MOD
0	0
1-2	-1
3-4	-2
5-6	-3
7-8	-4
9-10	-5

Le domaine de combat ne vaut dans ce cas que si le défenseur a opté pour une attaque de mêlée (combat à mains nues, escrime, bagarre, art martial, armes blanches...), mais pas s'il est occupé à tirer (pour rappel, les actions sont plus ou moins simultanées). Dans ce cas, on considère que le modificateur est de 0. A moins que la cible n'ait clairement spécifié qu'elle utilisait son arme à distance comme une arme de mêlée (utiliser un fusil comme bâton, la crosse d'un pistolet pour assommer...).

Exemple : Vince tente de frapper Ernst, le bourreau allemand, avec sa barre de fer. Ernst dispose d'une hache ramassée dans la forêt. La barre de fer fait appel à l'Habilité et au domaine des Armes blanches. Vince dispose donc d'une valeur de base pour frapper de 13 (7+6). Ernst utilise lui aussi une arme blanche, domaine dans lequel il jouit d'une belle cote de 8 (-4). La chance pour Vince de toucher son adversaire tombe donc à 9 (13-4).

Une fois que l'on réussit son test de frappe, le défenseur peut encore tenter d'éviter ou de contrer le coup. Comme pour le tir, l'esquive et la parade sont les seules échappatoires. On ne peut toutefois esquiver ou parer que si l'on a opté pour une posture normale ou défensive.

L'esquive

Esquiver une attaque de mêlée fait appel à l'Habilité de la cible ainsi qu'au domaine des Mouvements. Un test doit donc être effectué avec pour modificateurs ceux issus du tableau suivant, légèrement modifié par rapport à l'esquive d'une attaque à distance.

Modificateurs à l'esquive en mêlée	MOD
Cible chargée ou entravée	-2
Visibilité réduite (aube, fumée, pluie...)	-1
Espace confiné (couloir, coursive...)	-2
Marge de réussite du tireur	Variable

Même remarque que pour les tirs, la marge de réussite de l'attaquant entre en ligne de compte pour l'esquive. Ces modificateurs sont toujours cumulables.

La parade

Parer une attaque de mêlée demande de la concentration et une certaine maîtrise de son arme ou de son art de combat. Il est possible de parer une attaque de mêlée à mains nues, non en opposant le bras à la lame, mais bien en contrant l'attaque au niveau du bras armé. Bref, il faut réussir un test sous l'attribut de l'arme (Corps ou Habileté) ou de l'art martial et sous le domaine correspondant avec, et c'est important, une marge de réussite supérieure à celle de l'attaquant.

Exemple : Dieter a fort à faire contre le champion orque. Les deux combattants sont armés d'épées à deux mains (COR) et Dieter avait opté pour une posture normale alors que l'orque, plus prompt, a choisi une posture offensive. La première attaque de l'orque fut un échec, mais il vient de réussir sa deuxième... Dieter tente de parer. L'orque a réussi





avec une marge de réussite de 3. La valeur d'attaque de Dieter est de 14 (COR de 8 et Armes blanches de 6). Il doit donc réussir un 10 ou moins au dé pour parer cette attaque, sachant que si le coup porte, l'orque va pouvoir en enchaîner un nouveau...

cœur peut ne pas être atteint par la lame. Il effectue donc un test de frappe qui est raté par le tueur. Le détective s'en sort bien, écopant tout de même de 4 points de dégâts, ce qui représente le maximum de dommages que peut occasionner un poignard (1d4).

4.4.4 Les attaques spéciales

Il existe différentes façons de frapper un adversaire mais il existe aussi différentes raisons de le faire. On peut très bien frapper quelqu'un dans le but de le désarmer ou de l'assommer, par exemple. Ces attaques un peu spéciales demandent quelques éclaircissements en termes de règles.

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, il faut que l'attaquant signale son intention d'assommer avant la résolution du test de frappe, idéalement au début de la phase de combat. Il faut alors, bien entendu, qu'il réussisse son attaque. Si c'est un succès, la cible ne perdra qu'un point de vie, peu importe l'arme utilisée et la puissance du coup. Par contre, elle devra réussir un test sous son Corps sur 1d20 ou sombrer dans l'inconscience pour un nombre d'heures égal à la marge de réussite de l'attaque.

Désarmer un adversaire

Pour désarmer un adversaire, l'attaquant doit clairement spécifier son intention au début de la phase de combat. S'il réussit son attaque, il aura porté un coup sur le bras d'arme ou sur la main d'arme de sa cible. Celle-ci peut tenter un test d'attaque ayant pour difficulté la marge de réussite de l'action offensive pour conserver son arme.

Frapper un adversaire immobilisé

Il va de soi que pour frapper un adversaire immobilisé (enchaîné, profondément endormi, un objet inerte...), aucun test de frappe n'est nécessaire. Notons bien que ce n'est vrai qu'en ce qui concerne les attaques de mêlée, car pour les tirs, ce n'est le cas qu'à bout portant (moins d'un mètre de distance entre l'attaquant et sa cible). Dans ce cas de figure, l'attaquant peut décider de porter un coup fatal à sa victime (en lui tranchant la gorge, par exemple). Seul le maître du jeu peut décider de la faisabilité d'une telle frappe. S'il y a une chance que la victime ne décède pas suite à un tel coup, le maître peut exiger un test de frappe. En cas de succès, la pauvre cible décède sans autre forme de procès. En cas d'échec, on pratiquera les dommages les plus élevés que permet l'attaque (6 sur 1d6, 8 sur 1d8...).

Exemple : le tueur en série a coincé le détective dans une cave humide et a profité de son inconscience pour le ligoter et le suspendre à un crochet de boucherie. Incapable de se débattre sans tourner de l'œil, le personnage ne peut que subir la scène. Lassé des gémissements de sa victime, le tueur tente de la tuer d'un coup de couteau en pleine poitrine. Le maître estime qu'il y a une chance que le personnage s'en sorte, car le

Charger son adversaire

En mêlée, il est possible de charger son adversaire pour augmenter la puissance de sa frappe. Cela n'est possible que si l'attaquant se trouve à une certaine distance de sa cible. On ne charge pas au corps à corps. Cette distance est laissée à la discrétion du maître du jeu et dépend essentiellement du type d'attaque, du type d'arme et des conditions de cette attaque. Imaginons un chevalier armé d'une lance de cavalerie qui charge un soldat sur le champ de bataille. Pour que le cheval puisse prendre de la vitesse et que le chevalier puisse bloquer sa lance dans la bonne position, le maître considère que la charge n'est possible qu'au-delà de six mètres. Par contre, un guerrier brandissant une épée longue et chargeant un adversaire peut débiter sa charge à trois mètres de sa cible. Une charge doit être annoncée au début de la phase de combat pour être effective. Elle est considérée comme une attaque brutale mais compte pour deux actions (mouvement + frappe). L'avantage est qu'il est impossible de parer une attaque de ce type (mais pas de l'esquiver), que cela augmente les chances de toucher sa cible d'un point et que les dégâts sont multipliés par deux.

Exemple : Einok poursuit le voleur dans le couloir du château. Lorsque ce dernier est aculé contre le mur, le garde décide de le charger avec sa hallebarde. Le MJ accepte car il se trouve à plus de trois mètres de sa cible. Il augmente donc sa chance de toucher de 1 point. Ce qui lui permet de réussir sa frappe. Mais heureusement pour le voleur, l'esquive reste possible...

Enchaîner les attaques

Les attaquants qui ont choisi une posture offensive peuvent, en cas de succès de leurs DEUX attaques, enchaîner un troisième assaut, et ainsi de suite tant que leurs coups touchent au but, c'est à dire qu'ils ne sont ni parés, ni esquivés. Chaque attaque supplémentaire sera toutefois pénalisée d'un malus de 1 point au toucher dû à la fatigue de l'assaillant. Cet enchaînement n'est pas accessible aux personnages qui ont opté pour une posture défensive ou normale.

Exemple : Eolm s'est retrouvé impliqué dans un combat de masse et très vite, un duel s'est engagé entre le grand nordique et un chef de guerre local, alors que le chaos éclate autour d'eux. Eolm va tenter de profiter de sa taille et de sa force pour en finir rapidement. Il a donc choisi une posture offensive. Son adversaire, plus réfléchi, a choisi une posture normale, espérant résister à un premier assaut et laisser son adversaire se fatiguer. Les deux attaques d'Eolm touchent le petit asiatique, une fois au bras droit et une fois à la jambe gauche. Il enchaîne donc une troisième attaque à -1. Il touche à nouveau, mais cette fois,





l'asiatique pare son attaque. « A mon tour », s'écrie le chef de guerre...

Assaillants multiples

Lors d'une mêlée, il est possible qu'un personnage soit cerné par des adversaires et que tous le frappent en même temps (enfin, chacun à leur tour pendant la phase de combat). Il apparaît alors difficile de parer ou d'esquiver toutes les attaques. Si le maître souhaite intégrer plus de réalisme à son système de combat, il peut alors considérer que les chances de parer ou d'esquiver des attaques supplémentaires sont réduites de moitié à chaque tentative.

Surprise

Un combat ne commence pour ainsi dire jamais, dans la vie d'un aventurier, par des présentations et un salut respectueux, la lame sur le nez, comme dans un duel de cinéma. La plupart du temps, les antagonistes tenteront de porter une attaque sans même se signaler, pour accroître leurs chances d'en sortir vivants. Embuscades, attaques dans le dos, tous les moyens sont bons en matière de survie. Il arrivera donc que les personnages soient surpris, ou surprennent eux-mêmes leurs adversaires. Comment cela se règle-t-il ? C'est en partie à vous, maître du jeu, qu'il revient de juger de la faisabilité du projet. La situation initiale de l'affrontement doit être clairement préparée par ceux qui tentent de surprendre les autres. Des bandits derrière un rocher doivent rester silencieux, ne pas laisser transparaître le moindre signe de leur présence. Un rien peut alerter les cibles. Celles-ci peuvent être sur leurs gardes, s'attendre au pire, les armes dégainées... Pour surprendre quelqu'un, il faut réussir un test Perception + Furtif, tandis que les cibles, si elles sont attentives, peuvent tenter un Perception + Investigation. Si deux succès s'opposent, on comparera les marges de réussite des tests pour les départager. S'il s'agit toujours d'une égalité, c'est l'attaqué qui l'emporte.

Le résultat d'une surprise est que les assaillants disposent d'une phase de combat rien que pour eux, avant que les cibles ne puissent réagir de façon cohérente.

Viser

On apprendra dans quelques lignes que les coups portés sur un adversaire le sont un peu au hasard. La partie du corps qui sera touchée sera en effet déterminée par le lancer d'un dé. Ce n'est en fait pas toujours le cas. Si un tireur isolé cherche à atteindre sa cible en pleine tête, elle pourra sans doute y arriver. C'est tout simplement ce que l'on appelle « viser ». Par défaut, le fait de viser implique que le tireur a opté pour un « tir au coup par coup » ou un « tir de précision » ou que le combattant a choisi la « posture normale » en mêlée. Les autres modes d'attaque ne permettent pas vraiment de viser une partie précise de l'anatomie de sa cible. Viser un point précis diminue la chance de succès de 2 points. Mais dans le cas où le résultat aurait été un succès sans la

visée, le coup porte tout de même. Son point d'impact sera cependant déterminé au hasard.

Exemple : Lars est posté sur le toit du bâtiment. De là où il est, il voit parfaitement le terroriste dans l'appartement d'en face. Les ordres sont clairs : l'immobiliser sans le tuer. Il effectue donc un tir de précision (+3) mais vise le genou (-2). Il dispose d'un bonus de 1 pour toucher sa cible au genou. Il lance le dé et obtient 17, soit 1 de plus que son total Perception + Armes à feu (16). Il rate le genou. Pour autant, ce n'est pas un échec, car sans viser le genou, il aurait obtenu un score inférieur à 16. On lancera donc les dés pour savoir où le coup a porté, mais ce ne sera pas le genou... Sauf si le hasard fait bien les choses.

4.5 La localisation des coups

Tirer, frapper, voilà qui est bien joli. Mais qui pourra dire où le coup a porté ? Le maître du jeu, bien entendu. Comme on l'a vu au chapitre 4.4.4, il est possible de viser une partie précise du corps de son adversaire ou de la masse d'un objet. Mais dans tous les autres cas, on tirera au sort l'endroit où le coup a effectivement porté. La table ci-dessous reprend les différentes parties d'un corps un peu fantastique. Dans le cas où certaines portions de l'anatomie ne se retrouveraient pas sur la cible qui vous concerne, choisissez la partie la plus proche en remontant vers le torse. Cette table n'a valeur que d'exemple. Elle devra être adaptée pour des créatures comme des octopodes ou des serpents, par exemple... A chaque fois qu'un coup porte et n'a pas été « visé », lancez 1d20 sur la table ci-dessous.

D20	Partie du corps touchée
1	Tête
2	Cou (tête)
3	Aile droite (bras droit)
4	Bras droit
5	Main droite (bras droit)
6	Aile gauche (bras gauche)
7	Bras gauche
8	Main gauche (bras gauche)
9-10	Torse
11-12	Abdomen (torse)
13	Bassin (torse)
14	Queue (torse)
15	Cuisse droite (jambe droite)
16	Jambe droite
17	Pied droit (jambe droite)
18	Cuisse gauche (jambe gauche)
19	Jambe gauche
20	Pied gauche

Le nom entre parenthèses indique tout simplement à quel total de points de vie se rapporte la partie concernée. Ainsi, la main gauche compte dans les points de vie du bras gauche. Nous y reviendrons. On constate qu'il y a plus de chances qu'un coup porte au torse ou à l'abdomen. C'est parfaitement logique, le torse humain, représentant la plus grande surface de toute son anatomie, va être la cible privilégiée des coups portés en combat. Nous verrons au chapitre sur les blessures qu'il est





moins dangereux d'être frappé à la main qu'au cou, par exemple...

4.6.0 Les armes et les dégâts

Pour se faire mal les uns aux autres, les combattants de tous les univers ont rivalisé d'ingéniosité à travers les âges. De la pierre grossière à la mitrailleuse laser, il y a eu du chemin. Ce chapitre traitera des armes et de leurs dégâts, mais pas encore des blessures, chaque chose en son temps. Les armes se classent en deux grandes catégories : les armes à distance (arcs à flèche, fusils, pistolets...) et les armes de contact (épée, hache, massue...). C'est l'arme qui déterminera le ou les dé(s) à lancer pour connaître le nombre de points de dégâts infligés à la cible d'une attaque. Sans oublier, en ce qui concerne les armes de contact, d'y ajouter le bonus aux dégâts de l'attaquant. Dans le cas des armes à distance, c'est l'arme aussi qui déterminera la portée maximale de l'attaque. Un fusil tirera en règle générale plus loin qu'un arc à flèche. Toute une série de facteurs peuvent intervenir en la matière, mais **RPG 2.0** se veut simple d'accès et il est parfois préférable de laisser certains éléments de réalisme de côté pour ne pas alourdir la procédure d'un combat. Une arme mécanique peut s'enrayer, une corde d'arc peut céder. Une arme peut éclater sous l'impact d'une parade ou se briser sur le bouclier d'un adversaire. Ce sont des choses qui arrivent et qui ne doivent pas nécessairement être exclues de la narration en jeu de rôle. Mais les traduire en règle augmenterait la complexité du système. Le maître du jeu a donc toute latitude pour interpréter certains résultats comme il l'entend et intervenir à n'importe quel moment dans le processus de combat.

4.6.1 Les armes à distance

On compte parmi les armes à distance toutes les armes qui ne sont pas utilisées exclusivement au contact. Ainsi, cette catégorie comprend non seulement les armes comme les fusils, les pistolets, les canons, les arbalètes, les arcs mais aussi les couteaux de lancer, les javalots, les fléchettes et les sarbacanes. Dans le tableau qui fait suite, à chaque arme seront associés un dé de dégâts (DD) et une portée maximale (PM), exprimée en mètres. En ce qui concerne cette dernière, elle n'influence plus le jet d'attaque de l'attaquant, car le bonus/malus a déjà été appliqué aux chapitres 4.3.1 ou 4.3.2, mais elle indique par contre au-delà de quelle distance une attaque devient impossible avec ce type d'arme. D'autres données peuvent être intégrées à la description des armes, selon le degré de précision que vous souhaitez apporter à votre jeu en la matière. Par exemple, la portée minimale d'utilisation, c'est à dire la distance en dessous de laquelle l'arme ne peut être utilisée correctement ; la capacité du chargeur, à savoir le nombre de coups qui peuvent être tirés jusqu'à ce qu'il soit nécessaire de recharger l'arme ; la possibilité ou non de tirer en rafales ; le prix, pour que les personnages sachent combien ils doivent déboursier pour se procurer l'arsenal dont ils rêvent, le poids, si vous tenez

compte de l'encombrement de vos personnages lors des parties... Bref, il y a de quoi remplir des pages et des pages de chiffres et de données. Ces informations peuvent être fournies dans d'autres jeux de rôle, sur Internet ou dans des ouvrages spécialisés, comme l'excellent *Compendium of Weapons, Armour & Castles* de Matthew Balent aux éditions Palladium, un recueil des armes, armures et fortifications médiévales à destination des rôlistes.

Nom de l'arme	DD	PM
Arc court	1d6	100
Arc long	1d8	100
Fronde	1d4	100
Bâton à fronde	1d6	120
Sarbacane	1d6/2	30
Arbalète légère	1d8	225
Arbalète standard	1d8	275
Arbalète lourde	3d6	330
Pistolet léger (cal 22)	1d6	60
Pistolet standard (cal 32)	1d8	60
Pistolet lourd (cal 45)	1d10+2	45
Fusil léger (cal 22)	1d6	80
Fusil standard (cal 30)	2d6+3	120
Fusil lourd (378 Weatherby)	2d10+2	120
Fusil d'assaut (AK 47)	2d6+1	90
Pistolet mitrailleur (Uzi)	1d10	40
Pistolet laser	2d6	30
Fusil laser	3d6	60

4.6.2 Les armes de mêlée

Les épées, haches et autres hallebardes ne sont pas l'apanage des univers médiévaux. On continue de nos jours à se servir de couteaux, de sabres et de haches pour différentes raisons et, à l'avenir, il n'est pas impossible que certains fanatiques continuent à utiliser des sabres laser, qui sait ? Toutes ces armes sont regroupées sous la dénomination des armes de mêlée, même si certaines d'entre elles peuvent être utilisées à distance dans le cadre des armes de lancer (couteaux, fléchettes, haches de lancer...). Dans le tableau suivant, toutes les armes seront associées à un code de dommages et à l'attribut qu'il faudra utiliser dans le test de frappe. On indiquera aussi si elles doivent être utilisées à deux mains ou à une main (en quel cas, elles peuvent aussi l'être à deux, bien entendu, mais sans obligation). Comme pour les armes à distance, une foule d'autres détails peuvent être ajoutés à la description des armes, comme leur poids, leur longueur, leur résistance aux dégâts... Tout dépend à nouveau du degré de définition que le maître souhaite apporter à sa campagne. Sinon, une épée restera une épée.

Nom de l'arme	ATT	DD	Mains
Bâton	HAB	1d6	1
Massue primitive	HAB	1d6	1
Masse d'armes	HAB	1d8	1
Marteau de guerre	HAB	1d8	1
Fléau	HAB	2d6	1
Fouet	HAB	1d6	1
Hache de bataille	COR	1d8	1
Hache à deux mains	COR	2d6	2
Dague	HAB	1d6	1





Hallebarde	COR	3d6	2
Javelot	HAB	1d8	1
Lance d'infanterie	HAB	3d6	2
Lance de cavalerie	HAB	3d6	1
Sabre	HAB	1d8+2	1
Epée courte	HAB	1d8+2	1
Epée longue	HAB	2d6	1
Claymore	COR	3d6	2

4.6.3 Les explosifs

Il existe des armes dont l'effet n'est pas localisé mais appliqué à une zone. Une épée touche par exemple le bras, la flèche ira se ficher dans l'abdomen, mais la grenade, elle, va affecter un certain volume en explosant. Gérer de façon réaliste les dégâts des explosifs serait fastidieux en suivant le chemin traditionnel des règles. En vérité, selon la zone d'effet, une cible pourrait être touchée en différents endroits de différentes façons. Imaginons qu'un personnage prenne la fuite et expose donc son dos à l'effet d'un explosif. Il risque d'être touché sur tout le corps par le déplacement d'air, les shrapnells, la chaleur dégagée et des objets propulsés par le souffle dans sa direction... Ses vêtements peuvent prendre feu, ses membres être arrachés... Bref, on va vous passer les détails. Pour faire simple et pour que chaque combat ne dégénère pas en véritable boucherie chirurgicale, les règles concernant les explosifs sont volontairement simplifiées. Chaque explosif affecte une zone indiquée dans son profil dans le tableau ci-après (et exprimée en m³). Ce sont des mètres cube, et ils comptent donc autant en surface qu'en hauteur ou en profondeur. Toutes les personnes se trouvant dans cette zone au moment de l'explosion seront affectées sur tout leur corps par les dégâts aléatoires de l'explosif. De toutes façons, les explosifs étant généralement mortels, la précision n'a plus nécessairement cours. Les dégâts seront donc retirés au total des points de vie des victimes avant de passer par les points de vie locaux. Si elles survivent à l'explosion, alors le maître du jeu lancera autant de dés que n'en compte le code de dégât de l'explosif (exemple : 3d6 = 3 dés) pour savoir quelles parties du corps auront été touchées. C'est dans l'ensemble de ces parties qu'il faudra soustraire les points perdus, répartis comme suit : d'abord la première zone touchée jusqu'à épuisement des points de vie, puis la deuxième, puis la troisième et ainsi de suite.

Exemple : Terrence lance sa grenade vers l'extraterrestre belliqueux. Elle explose dans la zone de son ennemi, occasionnant 3d6 points de dégâts. Les dés indiquent un total de dégâts de 9, ce qui n'est pas extraordinaire pour une grenade. On soustrait donc 9 points de vie des PV totaux de l'alien. Il lui en reste 20 et il n'est donc pas mort. On procède alors à la répartition des dégâts : le maître lance trois dés et indique qu'il a été touché à la tête, au bras droit et à la jambe gauche. On commence par soustraire des points à la tête jusqu'à épuisement... L'extraterrestre ne comptait que 7 points de vie à cet endroit... Finalement, l'attaque a tout de même été mortelle. Pour information, 2 points seront également soustraits au bras droit...

Le tableau ci-après indique donc quelle est la zone d'effet (ZE) de l'explosif ainsi que le code de dommages (DD) qu'il entraîne.

Explosif	DD	ZE
Bâton de dynamite	2d6	3m ³
Grenade	3d6	6m ³
Cocktail Molotov	1d6+1	3m ³
Bombe artisanale	4d6	8m ³
Bombe lourde militaire	10d6	15m ³
Plastic	8d6	10m ³

Il est à noter que tous les explosifs ne sont pas nécessairement destinés à causer des dommages. Certaines grenades ne sont que fumigènes, par exemple, et leur but est de bloquer la vision des adversaires par un écran de fumée depuis la zone d'impact.

4.6.4 Les arts martiaux

Se frapper avec des armes artificielles est une chose, mais on peut aussi se battre lorsque les armes restent à l'arsenal. Les différentes civilisations intelligentes ont développé un « art » du combat à mains nues, que l'on peut plus ou moins résumer par la grande famille des arts martiaux (plus ou moins car les arts martiaux comprennent aussi du combat armé). Il serait dès lors plus judicieux de parler de combat à mains nues. Bref, le judo, la boxe, la lutte gréco-romaine sont autant d'arts martiaux que l'on peut pratiquer sans armes. Mais ce n'est pas tout. Les animaux ou certaines créatures fantastiques disposent de ce qu'il est convenu d'appeler des armes naturelles, comme des cornes, des griffes ou des queues se terminant par des pointes acérées... Chaque coup d'art martial et chaque arme naturelle peut occasionner des dégâts à un adversaire (c'est un peu le but). Chaque art martial a ses propres spécificités, mais il serait trop fastidieux de les dénombrer toutes. On se contentera ici d'indiquer que les coups de pied, de poing, de tête, de genou ou de coude utilisés dans un combat à mains nues occasionnent des dégâts égaux au Bonus aux Dégâts de l'attaquant plus la marge de réussite de l'attaque. Ainsi, les vrais experts en art martial seront avantagés, connaissant mieux la façon de porter des coups qui font mal que les novices. Pour les animaux et leurs armes naturelles (cornes, griffes,...), il s'agit bien d'armes. Elles possèdent donc un code de dégâts qui doit être décidé par le maître du jeu en fonction de la puissance de l'animal et de la dangerosité de l'arme naturelle en question (une griffe de chat et une griffe de tigre ne devraient pas occasionner des dommages équivalents). C'est pourquoi, lorsque le maître du jeu prépare son univers, il est important qu'il mette sur pied un petit bestiaire des créatures que rencontreront les personnages, afin de toujours avoir à portée de main les caractéristiques des adversaires potentiels de ses héros.

4.7.0 Les armures





Depuis fort longtemps déjà, les combattants de tous les pays ont compris qu'il était nécessaire de se protéger pour encaisser plus facilement les coups. Une armure est une sorte de carapace que se fait le combattant et dont le but est de diminuer les dégâts occasionnés par une attaque, voire de les absorber totalement. Dans ce système, le côté ludique a été privilégié sur le côté réaliste, dans le sens où une véritable armure ne protège pas d'égale façon de tous les types d'attaque. Ainsi, certaines protections seront plus efficaces contre les frappes d'objets contondants, d'autres plus utiles contre les frappes d'objets tranchants... A moins que le maître de jeu ne tienne à respecter ces éléments de réalisme et donc à adapter un peu la règle sur les armures, il n'en sera pas tenu compte ici. Dans **RPG 2.0**, une armure est tout d'abord composée d'une matière. C'est cette matière qui déterminera la qualité de la protection (QP). Cette QP est traduite par un dé qu'il faudra lancer et dont il faudra soustraire le résultat aux dégâts de l'attaque adverse. Une armure s'étendra ensuite sur certaines parties du corps, et pas sur d'autres. Rares sont les protections complètes à recouvrir tout le corps, du sommet du crâne à la plante des pieds, mais cela arrive aussi. En d'autres termes, il faudra choisir quelle partie du corps est protégée par quelle matière. Dans l'univers du maître de jeu, toutes les matières ne seront peut-être pas disponibles ou des armures ne seront-elles pas acceptées en société (vous voyez un type en armure métallique complète dans le métro, vous ?). Il faut aussi prendre en compte le fait que se déplacer en armure, pour les protections les plus lourdes en tout cas, est plus difficile qu'au naturel ou avec des vêtements légers. Les armures complètes, par exemple, telles que celles portées par les chevaliers, réduisaient très sérieusement la capacité des guerriers à courir, à sauter, à nager ou à se déplacer, tout simplement. Bien entendu, le maître peut ne pas tenir compte de ces remarques et simplement indiquer au joueur dont le personnage porte une telle armure qu'il ne peut pas réaliser telle ou telle action. Ce chapitre proposera deux tables. Celle des matériaux, qui indiquera quel sera la QP d'une matière donnée, et celle des armures, qui donnera les caractéristiques chiffrées de quelques pièces d'armure ou de quelques armures complètes. La même remarque que pour les armes peut aussi être formulée, à savoir que bien des données peuvent encore être ajoutées dans ce chapitre, mais qu'il faudra au maître de jeu pousser ses recherches un peu plus loin s'il souhaite donner un caractère ultra réaliste à sa campagne.

4.7.1 Les matériaux

Dans ce tableau, vous trouverez les QP des différents matériaux pouvant servir à la confection d'une armure ou d'une protection vestimentaire. Le maître du jeu veillera à leur attribuer en prix en fonction de la disponibilité des matériaux dans son univers.

Matériau	QP
Cuir souple	1d4-2
Cuir rigide	1d4-1
Cuir clouté	1d4

Mailles cousues	1d6-1
Mailles enchaînées	1d6
Brigandine	1d6+1
Plaques métalliques cousues	1d6+2
Plaques métalliques superposées	1d8+1
Métal plein	1d10+1
Kevlar (uniquement contre projectiles)	1d6
Plastecton (matériau futuriste souple)	1d20

Une armure ne protège pas toujours totalement d'un impact et de ses conséquences. Dans certains cas, l'armure aura dévié la lame ou le coup et celui qui la porte n'aura senti qu'un léger choc, mais dans la plupart des cas, un coup bien porté causera des dommages à une cible en armure, ne serait-ce que par la puissance de l'impact, répercutée de l'armure à la peau et à la chair de la personne. Un casque, par exemple, ne protégera pas complètement celui qui le porte de la chute d'un gros rocher ou d'un coup de masse, mais il en atténuera certainement les effets. On considère que si, par le truchement d'une armure, les dégâts d'une attaque sont totalement annulés, c'est que le coup aura été dévié par l'armure.

4.7.2 Les ensembles

Ce chapitre va vous présenter quelques armures classiques ou modernes et vous indiquer quelles régions du corps elles protègent. Une armure peut parfois être composée de plusieurs éléments. En quel cas, s'ils se superposent, les QP peuvent en être additionnés (exemple : une chemise de maille placée sous une armure de plaques). Une nouvelle donnée fait aussi son apparition : la pénalité de mouvement (PM). Cette donnée indique quel malus doit être appliqué aux actions de mouvement du personnage portant l'armure en raison de son encombrement. En cas d'armures superposées, les PM s'additionnent également. On part du principe que deux matériaux seulement peuvent se superposer pour que le personnage reste mobile. Inutile, donc, de se barricader sous une couche de cuir, une couche de mailles, une couche de plaques et encore une couche de cuir. Les régions protégées font appel au tableau de localisation des coups (4.5) car elles sont indiquées en fonction de leur numéro dans ce tableau (ex : 13 = bassin).

Armure	QP	PM	Régions
Veste de cuir	1d4-2	0	3 à 13 sauf les mains
Manteau de cuir	1d4-2	0	3 à 18 sauf les mains et les pieds
Cagoule de cuir	1d4-1	0	1 à 2
Tunique de cuir	1d4-1	0	9 à 13
Chemise de mailles	1d6	-1	9 à 13 et les bras
Cotte de mailles	1d6	-1	9 à 13 et les bras et les cuisses
Armure complète	1d10+1	-2	Tout (sauf ailes)
Gilet par-balles	1d6	0	9 à 12
Armure spatiale	1d20	-1	Tout (sauf ailes)





4.7.3 Les boucliers

Le bouclier est une armure bien particulière, car elle est mobile pendant le combat et son efficacité dépend du talent de son utilisateur à s'en servir. Ces protections se portent au bras mais peuvent couvrir une partie du corps de façon préventive. Selon le type de bouclier, la partie du corps couverte sera plus ou moins importante. Contrairement aux armures classiques, on va ici diviser le corps en trois parties : le haut (la tête, le cou, les épaules, les bras, les mains et le torse), le milieu (le torse, les bras, les mains, l'abdomen, le bassin et les cuisses) ainsi que le bas (le bassin, les cuisses, les jambes et les pieds). Avant que l'attaquant ne lance le dé sur la table de localisation des coups, l'utilisateur d'un bouclier doit indiquer quelle partie de son corps il souhaite protéger. Les petits boucliers ne couvrent qu'une partie du corps seulement, sachant que le bras portant le bouclier est toujours protégé, ainsi que la main, forcément. Les boucliers normaux protègent deux zones contiguës (par exemple, le milieu et le haut, le bas et le milieu, mais pas le haut et le bas). Les grands boucliers peuvent, eux, protéger l'ensemble du corps. Les boucliers ajoutent un dé supplémentaire à l'armure de la cible, dépendant du type de matériau employé (bois, métal...), mais contrairement aux armures, les boucliers peuvent très vite être brisés par les impacts furieux des adversaires. C'est pourquoi ils ont un total de points de vie. Chaque fois qu'un bouclier essuie un impact (à chaque fois qu'il empêche des dégâts de passer sur le corps de son porteur), le résultat du dé de protection du bouclier est soustrait à son total de points de vie. Une fois qu'il arrive à zéro points de vie ou moins, le bouclier devient inutilisable. Attention, cependant. Il devient inutilisable pour le prochain impact, mais aura parfaitement assuré son rôle pour l'impact fatal.

Exemple : Rodrigue dispose d'un bouclier de type rondache, soit un petit bouclier. Il a décidé de se protéger la tête avec cet objet. Bien lui en a pris, car c'est précisément là que son adversaire le frappe. Rodrigue porte également une cagoule de cuir. Au total, il pourra donc soustraire 1d4-1 et 1d6 aux points de dégât de son antagoniste. L'attaque, portée par une épée longue, occasionne 9 points de dégât (2d6) auxquels l'assaillant ajoute 2 points grâce à sa grande force (COR 9, bonus aux dégâts 1d4). Cela porte le total des points de dégâts à 11. Le joueur de Rodrigue lance les dés. Il obtient 3 sur le d4, ce qui donne 2. Il lance le dé 6 et obtient 5. Au total, ce sont 7 points qu'il pourra retrancher des dégâts. Il perd donc 4 points de vie à la tête. Son bouclier, lui, perd 5 points de vie. Il ne lui en restait que 3 et le bouclier se fend donc en deux sous l'impact, devenant inutilisable. Il aura toutefois sauvé la vie de Rodrigue une dernière fois.

Le tableau suivant présente différents types de boucliers ainsi que leur QP, leurs PV ainsi que le nombre de zones qu'ils peuvent protéger.

Bouclier	QP	PV	Zones
Ecu de bois	1d4	30	1
Ecu de métal	1d6	60	1
Rondache de bois	1d4	50	1
Rondache de métal	1d6	100	1
Targe de bois	1d4	70	2
Targe de métal	1d8	150	2
Pavois de bois	1d4	70	3
Pavois de métal	1d8	160	3

4.8.0 Les blessures et la mort

Voilà, ça devait bien finir par arriver. A force de jouer avec toutes sortes d'objets dangereux, quelqu'un a fini par se faire mal. Quand un personnage est-il blessé ? Quelles sont les conséquences d'une blessure ? Est-ce qu'un personnage peut mourir ? Comment ? Ce chapitre sera peut-être le plus cruel pour les personnages (et donc pour les joueurs qui s'y sont attachés). Car oui, à moins que l'univers du maître de jeu ne dise le contraire, les personnages sont mortels. On sait déjà que les personnages disposent d'un total de points de vie et que, si ce total passe sous la barre du zéro, ils doivent tester leur COR (sur 1d20) pour réussir à rester en vie malgré un coma léthargique jusqu'à ce que des soins soient prodigués. Si ce test rate, c'est bien entendu la mort. On sait aussi que – si cette règle est employée, mais les règles du combat prennent cela pour acquis – le personnage dispose de jauges locales pour la tête, les bras, le torse et les jambes. C'est de celles-là que l'on va parler. Que se passe-t-il lorsque les jauges locales tombent sous la barre du zéro ?

En fait, tout dépend de la partie du corps. La tête et le torse sont nécessaires à la vie, ce qui n'est pas le cas des bras et des jambes, par exemple. Un homme-tronc peut parfaitement rester en vie, ce qui n'est pas le cas d'une paire de bras, sauf lorsque la magie s'en mêle, cela va de soi.

4.8.1 Les dégâts à la tête

Subir des dégâts à la tête est toujours extrêmement dangereux. Même si l'on ne perd pas la totalité des points de vie locaux à cet endroit, on peut sombrer dans l'inconscience ou subir des dommages irréversibles. Mais dans **RPG 2.0**, cela fera partie de la narration et restera à la discrétion du maître du jeu. On considère pour faire plus simple que si la jauge de points de vie locaux à la tête descend sous le zéro, le personnage décède, de façon irrémédiable.

4.8.2 Les dégâts au torse

Le torse est le coffre-fort des organes vitaux que sont le cœur, le foie, les poumons et bien d'autres encore. Y subir des dommages est souvent une très mauvaise nouvelle. Mais ce n'est pas toujours fatal. Lorsque la jauge des points de vie au torse descend sous le zéro, lancez 1d10 et lisez le résultat dans le tableau ci-dessous.





D10	Dégâts au torse
1-2	Le coup ne touche pas d'organe vital.
3-4	Le coup paralyse le personnage en raison d'une insupportable douleur. La cible est hors de combat et ne peut plus agir avant d'être soignée.
5-6	Le coup provoque une hémorragie qui doit être soignée (HAB+médecine) sous peine de faire perdre 1 point de vie (global) par tour au personnage touché.
7	Idem que le précédent, si ce n'est que le personnage sombre dans l'inconscience.
8	Le coup touche un organe vital, le personnage décèdera en 1d6 jours s'il n'est pas soigné.
9	Le coup touche un organe vital, le personnage décèdera en 1d6 heures s'il n'est pas soigné.
10	Le coup tue le personnage sur le coup.

4.8.3 Les dégâts aux bras

Les bras vous en tombent risque de devenir une expression délicate... Les coups portés aux bras sont rarement mortels, mais une hémorragie peut toujours venir compliquer les choses. Il est important ici de savoir si le personnage est droitier ou gaucher, car cela peut avoir une implication. Lorsque les points de vie locaux d'un bras tombent à zéro, lancez 1d10 dans le tableau ci-après.

D10	Dégâts aux bras
1-3	Le coup entame la chair mais pas l'os. Le personnage lâche ce qu'il tenait.
4-6	Le coup entame l'os, mais ne le brise pas. Le personnage lâche ce qu'il tenait.
7-8	Le coup brise os et chairs, mais ne tranche pas définitivement le membre. Le personnage lâche ce qu'il tenait.
9	Le coup arrache le membre du personnage. Une hémorragie interne survient et doit être soignée sous peine de provoquer la perte d'un point de vie global par tour à la cible.
10	Le coup arrache le membre du personnage qui décède des suites d'une hémorragie interne et d'un trauma irréversible.

4.8.4 Les dégâts aux jambes

Bon nombre de vétérans reviennent du front amputés d'une jambe, cul-de-jatte ou sur des béquilles, condamnés à boiter jusqu'à la fin de leur jours. Les jambes sont souvent en bout de course des armes et les adversaires au sol continuent parfois de se battre, visant ce qui passe à leur portée. Les jambes sont importantes pour la plupart des personnages, car ils se tiennent sur elles à longueur de journée et toutes les époques ne permettent pas une bonne réinsertion de la personne handicapée. Lorsque les points de vie locaux d'une jambe passent sous la barre du zéro, lancez 1d10 sur le tableau suivant.

D10	Dégâts aux jambes
1-3	Le coup entame la chair mais pas l'os. Le personnage peut toutefois tenir debout.

4-6	Le coup entame l'os, mais ne le brise pas. Le personnage s'écroule de douleur, mais pourra se relever.
7-8	Le coup brise os et chairs, mais ne tranche pas définitivement le membre. Le personnage tombe au sol et ne pourra pas se tenir debout à moins d'y être aidé.
9	Le coup arrache le membre du personnage. Une hémorragie interne survient et doit être soignée sous peine de provoquer la perte d'un point de vie global par tour à la cible.
10	Le coup arrache le membre du personnage qui décède des suites d'une hémorragie interne et d'un trauma irréversible.

4.9 Le combat de masse

Les règles de combat ne sont, séparément, pas compliquées. Ensemble, toutefois, elles présentent une certaine lourdeur pour les maîtres et joueurs qui n'y sont pas habitués. Le tout se veut ludique, mais rien ne remplacera jamais la pratique. Au bout d'une partie bien menée, tout le monde devrait déjà s'y retrouver. Mais il va de soi que si l'on devait appliquer ces règles dans le cas d'un affrontement opposant une dizaine de protagonistes ou plus, tout le monde serait très vite dépassé. C'est pourquoi on n'utilisera pas ce système pour ce qu'il est convenu d'appeler les affrontements de masse.

Un affrontement de masse peut, par exemple, opposer deux clans, deux armées, deux bandes de jeunes... Lancer les dés pour dix, vingt, cent ou mille combattants est impossible. Le maître du jeu va donc devoir ruser. L'idée est de préparer l'affrontement (un tel combat est souvent prévisible lors de l'élaboration d'un scénario) avec quelques notes et quelques grandes lignes. Le maître doit connaître la topographie du champ de bataille afin de la décrire aux joueurs, ainsi que les grands acteurs de la bataille, ses principaux guerriers et ses généraux, par exemple. Si les personnages n'y prennent pas part et n'en sont que les témoins, alors décrivez ce qui se passe en tirant – si vous le souhaitez – au sort le résultat de l'affrontement. Décrivez alors avec emphase ce qui se passe : mouvements de troupes, percées, charges, contre-charges et exploits individuels. Après tout, si les personnages ne sont pas les acteurs du combat, inutile de mettre en branle toute une foule de règles. Si, par contre, les personnages se battent vraiment, mieux vaut leur laisser croire qu'ils ont un impact sur le résultat final – voire leur en accorder un.

Dans ce cas, il y a deux aspects à prendre en compte. Le premier est l'aspect tactique. Sont-ce les personnages qui dirigent les troupes ou ne sont-ils que des pions sur l'échiquier des généraux ? Dans le premier cas, leurs décisions sont cruciales et c'est à vous de voir si elles peuvent donner quelque chose. Inutile pour cela d'avoir fait *West Point*. Il vous suffit de décrire les choses comme vous le sentez. Les meilleures tactiques peuvent s'effondrer grâce à la résistance de quelques hommes ou parce qu'une charge d'explosifs ne saute pas au moment où on le





voulait. Les plus mauvaises tactiques, de la même façon, peuvent être payantes, car elles peuvent déstabiliser les stratégies ennemis qui ne s'attendaient probablement pas à des stratagèmes aussi grossiers.

Le second aspect est l'aspect guerrier, à savoir : les personnages sont-ils directement aux prises avec des combattants adverses ? Si c'est le cas, déterminez un nombre d'adversaires correspondant à la difficulté pour le camp des personnages de remporter la bataille. Par exemple, si le camp des personnages se bat à un contre trois, alors placez trois opposants sur chaque personnage impliqué. Bien entendu, les adversaires ne poussent pas sous les pieds des personnages, mais comptez-en le nombre requis au fil de la bataille, pas nécessairement en même temps. Les actions des personnages compteront pour beaucoup dans le succès final, car ce sont des héros. On peut ainsi imaginer que si votre groupe de personnages s'en sort avec les honneurs dans ses affrontements personnels, alors leur camp remporte la bataille, les autres soldats ayant été galvanisés par l'ardeur au combat des PJs.

Bien sûr, cela ne doit pas nécessairement contrarier vos plans. Il se peut que votre scénario nécessite la défaite du camp des personnages. En quel cas, amenez la chose en termes de narration. Malgré les efforts des personnages, l'espoir s'éteint lorsque les renforts adverses arrivent, provoquant la fuite de leurs frères d'armes...

5.0 Mille et une façons de mourir

Le combat n'est pas la seule façon que trouvera le maître de jeu pour compliquer la survie des personnages. Le monde du jeu peut lui aussi se révéler cruel et dangereux. Le feu, l'eau, les lois de la physique, les maladies et les poisons... Voici autant de joies qui font de la vie d'un aventurier un long fleuve... tumultueux. Dans ce chapitre, nous allons aborder ces cas où des règles spéciales sont nécessaires...

5.1 Les chutes

Retirez 1d6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet Habilité+Survie 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. Bien entendu, il faut garder à l'esprit que la surface sur laquelle on tombe peut modifier la dangerosité de l'impact : un tapis de mousse est moins douloureux au contact que du bitume ou que du gravier. Le maître peut donc augmenter ou diminuer le nombre de dés à lancer en fonction de ces éléments.

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. Les 2d6 donnent 8. Le d6 de sauvegarde 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...

5.2 Les feux

Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de vie par tour. Un personnage touché par une torche doit lancer 1d6. Sur un 6, ses vêtements prennent feu si la chose est possible, et il subit 1d6 points de vie par tour (voir cette notion dans le chapitre 4.0 - Le combat), jusqu'à ce qu'il ait réussi à éteindre les flammes ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture... Tomber dans un feu de camp inflige 1d6+2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.

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

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

5.3 L'asphyxie et la 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 tours. Au premier tour, le personnage doit réussir un jet de Corps x 10 avec 1d100. Au deuxième tour, le jet est sous Corps x 9. Au troisième, de Corps x 8, et ainsi de suite jusqu'au dixième tour, où le jet se fait sous Corps x 1 (pour les tours 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 tour tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru. En ce qui concerne la noyade, la règle est identique, mais à chaque fois qu'il réussit un test en Corps, le personnage peut tenter de revenir à la surface prendre de l'air, si toutefois la chose est possible.

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.





5.4 Le poison et la 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 facilité de propagation, de leur fréquence... Les maladies fonctionnent sur le même modèle, mais étant moins virulentes, il est possible que la personne exposée en 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.

5.5 L'électricité

Qu'il s'agisse de se faire frapper par la foudre ou de subir une électrocution suite à un court-circuit ou à un piège diabolique, de recevoir un sèche-cheveux en pleine baignoire ou de se mettre les doigts dans la prise en ayant les pieds dans l'eau, l'électricité peut devenir un ennemi mortel. En elle-même, l'énergie électrique provoque des dégâts qui peuvent être assimilés à une brûlure, mais surtout, l'électrocution peut entraîner un arrêt cardiaque, ce qui est souvent fatal. Tout dépend bien entendu de l'intensité du courant qui traverse le corps de la victime. Les dégâts seront proportionnels à cette intensité. On part du principe que le courant disponible dans une demeure moderne européenne (220 volts) provoquera la perte au niveau global d'1d4 points de vie par tour d'exposition. Par perte de 4 points de vie et plus, le personnage doit réussir un test sous son Corps et son Endurance. En cas d'échec, le cœur du personnage s'arrêtera de battre et des premiers soins seront nécessaires pour le réanimer dans les 1d6 tours qui suivent. Parfois, il est difficile pour un personnage qui subit une électrocution de lâcher ce qu'il tient en main, par exemple, la poignée de porte piégée. Un test sous le total du Corps et de l'Habilité du personnage sera nécessaire pour lâcher l'objet en question ou se soustraire à la source d'électricité.

5.6 La faim et la soif

Lorsqu'il est privé de nourriture et de boisson, un personnage commence à perdre des points de vie. Selon sa résistance corporelle, cela peut prendre plus ou moins de temps. On compte qu'un personnage peut rester un nombre de jour égal à son Corps sans manger, et la moitié sans boire.

Au-delà de cette période, il perdra 1d6 points de vie par jour jusqu'à ce qu'il puisse se nourrir et se réhydrater.

Exemple : perdu dans le désert, Hynock dispose d'un Corps de 7. Il peut donc rester 7 jours sans manger mais seulement 3,5 jours sans boire. Le maître du jeu réduit à 2 jours cette dernière valeur, estimant que la chaleur du désert rend les choses plus pénibles encore.

5.7 Le froid et la chaleur

Les températures extrêmes peuvent se révéler préjudiciables pour les personnages. Il va de soi que personne ne peut survivre dans une fournaise ni dans le froid de l'espace sidéral, sauf des espèces fantastiques, magiques ou spécialement prévues pour vivre dans de telles conditions. Mais les températures très chaudes ou très froides peuvent elles aussi provoquer des troubles plus ou moins dangereux selon les circonstances. Un personnage peut être habitué à certaines températures, comme les méharis sont habitués à la chaleur et comme les esquimaux sont habitués au froid. En dehors des effets néfastes spécifiques des températures glaciales ou torrides (engelures, insulations...), chaque personnage soumis à des températures auxquelles ils n'est pas habitué doit réussir un test sous son Corps et sous son Endurance. En cas d'échec, il effectuera tous ses prochains tests à -1 jusqu'à ce qu'il ait pu se reposer dans des conditions plus clémentes.

6.0 Les soins et la guérison

Heureusement, là où les gens apprennent à se faire mal, dans le même temps, il est des gens qui apprennent à soigner les blessures, à prodiguer des soins et à remettre sur pieds des combattants (souvent afin qu'ils puissent encore aller se faire joyeusement charcuter sur le champ de bataille). Ce chapitre va traiter de la façon de soigner les personnages après qu'ils aient subi des dommages, des blessures et des altérations diverses. Attention toutefois. Tous les soins ne sont pas aussi efficaces dans toutes les civilisations et à toutes les époques. Les chirurgiens du moyen âge n'ont pas les connaissances des praticiens modernes et les cuves bacta de certains univers n'ont pas été inventées dans d'autres... Le principe de base de la guérison est celui de la récupération des points de vie perdus. La règle est que l'on ne peut jamais dépasser son total de points de vie (globaux ou locaux) initial, sauf si le Corps augmente par rapport à sa valeur initiale, ce qui est rare et le fait d'une destinée peu commune. Une autre règle qu'il est important de préciser est qu'un personnage mort, sauf intervention magique, ne revient pas à la vie en récupérant ses points de vie.

6.1 La récupération automatique

Rien qu'en se reposant dans de bonnes conditions, le personnage peut récupérer des points de vie. Le processus n'est cependant pas rapide et une bonne





nuit de sommeil ne remplacera jamais une opération chirurgicale si celle-ci est nécessaire. Si le personnage n'a pas perdu la totalité de ses points de vie locaux dans l'un des parties de son corps (tête, torse, bras et jambes), on considère alors qu'il récupère un point de vie local par nuit (comptant aussi dans la jauge globale) et dans toutes les parties en ayant perdu. Cette récupération est relativement rapide, si l'on en réfère aux standards humains étudiés par la médecine moderne. Mais n'oublions pas que nous avons à faire à des héros. Maintenant, cette récupération peut être moindre ou annulée si le personnage ne prend pas de repos dans de bonnes conditions, par exemple si on l'empêche de dormir ou s'il est harcelé par des insectes, si il est mal nourri ou exposé à un milieu hostile (chaleur, humidité...). Le maître du jeu sera seul juge en la matière, comme toujours.

6.2 L'intervention chirurgicale

Rien de tel qu'un médecin pour opérer une vilaine blessure... Non seulement la récupération sera accélérée (mais rarement immédiate), mais les risques de séquelles permanentes seront amoindris. Car en effet, il se peut que des blessures graves laissent des traces aux personnages qui en ont été les victimes. Cicatrices disgracieuses, membres invalides ou raccourcis... Le lot des vétérans de toute guerre. En termes de règles, mieux vaut laisser au maître du jeu d'estimer la probabilité de conserver une séquelle d'une blessure grave. Cela dépend surtout des conditions qui suivront l'accident : premiers soins, intervention chirurgicale, plâtre, pansements, repos... Si le blessé ne met pas toutes les chances de son côté, les risques augmentent.

Premiers soins

Mais cela nous éloigne du sujet. Les médecins et autres praticiens peuvent intervenir sur le patient et tenter d'arranger les choses. On en a eu un petit aperçu en lisant les tableaux des blessures locales, il est parfois vital de procéder à des soins rapides sur une blessure, pour éviter tout risque d'hémorragie, par exemple. C'est ce que l'on appelle les premiers soins. Le test nécessaire pour les prodiguer correctement s'effectue sur l'Habilité du soigneur et sur son domaine médical. Un premier soin réussi arrête la perte continue de points de vie, mais n'en fait pas récupérer. Il évite seulement que la blessure ne s'aggrave.

Opération

Opérer un blessé demande que certaines conditions soient réunies. Bien que la chose soit envisageable, on n'opère pas un soldat dès qu'il tombe au sol, sous le feu ennemi, avec tous les outils nécessaires et une cohorte d'infirmières. Le maître du jeu doit donc veiller à ce que les conditions opératoires soient réunies pour que l'opération soit un succès. Tous les facteurs empêchant se traduiront par une augmentation de la difficulté. On ne peut procéder à une opération que si l'on possède au moins un point dans un domaine médical, sinon, le risque de mal faire est trop grand. Le test sera, au choix du

joueur basé sur l'Habilité ou l'Esprit. En cas de succès, la marge de réussite représente le nombre de points que le blessé peut récupérer, avec un maximum de trois. En cas d'échec, le blessé perdra un point de vie global, quelle que soit la marge d'erreur. Le reste des points de vie perdus sera récupéré au rythme d'1d4 tous les jours de repos dans de bonnes conditions. Cette récupération post-opératoire n'est pas cumulable avec la récupération automatique, elle la remplace.

6.3 Filtres et onguents

Certaines blessures peuvent être soignées en utilisant des baumes, des onguents, des cataplasmes, des filtres ou des potions. Dans certains univers, comme les classiques de la fantasy, ces potions de soins constituent même la base de toute médecine. En ingurgiter une revient à récupérer un certain nombre de points de vie : les blessures se referment et cicatrisent à vue d'œil... Dans les mondes réalistes, de tels produits n'existent probablement pas, mais c'est au maître du jeu de savoir ce qu'il en est dans sa campagne. Quels sont les produits miraculeux accessibles aux personnages et quels sont leurs effets ? Quelles plantes médicinales font vraiment de l'effet ? Quelles autres peuvent devenir d'atroces poisons ? Certaines peuvent être utilisées à des fins préventives, pour se protéger du feu, par exemple. D'autres sont utiles a posteriori, pour soigner.

Exemple : voici la célèbre potion de guérison, à base de sang de troll et de salive de basilic. Se vend en fioles de 3 doses à prix d'or. Son liquide rouge vif redonnera 1d6 points de vie par dose à son consommateur.

6.4 Les séquelles

Qu'arrive-t-il à un personnage s'il vient à être mutilé ? Peut-il encore jouer ? Est-il intéressant de jouer un personnage paraplégique dans un jeu à vocation héroïque ? A toutes ces questions, les règles ne peuvent répondre. C'est au joueur de voir s'il va considérer son personnage mutilé comme un boulet ou s'il va, au contraire, modifier sa façon de l'interpréter pour s'adapter à sa nouvelle condition. Des tas d'histoires mettent des invalides au premier rang de l'action. Un rôle plus en retrait peut parfaitement convenir à certains joueurs, comme des magiciens, des stratèges ou des rats de bibliothèque... De plus, les mondes futuristes proposent des technologies qui peuvent pallier aux handicaps les plus lourds. Une jambe arrachée ? Pourquoi ne pas acheter la dernière prothèse cybernétique à la mode, avec cache pour pistolet intégrée ? En attendant que cette prothèse soit greffée ou même inventée dans le monde du jeu, le personnage handicapé subira quelques modifications de son profil chiffré. Il ne sera plus capable de réaliser certaines actions. Faites preuve de logique en la matière. Un handicap peut être incapacitant dans certains domaines (exemple : sauter lorsque l'on n'a plus de jambes), handicapant dans d'autres (exemple : tirer avec un fusil quand on n'a plus qu'un bras) ou gênant dans





les derniers (exemple : séduire une dame avec une balafre au milieu du visage). Le tableau ci-après propose un malus aux tests entrepris en fonction du handicap. Notez bien que ce ne sont que des propositions et qu'elles ne s'appliquent qu'aux actions touchées par le handicap.

Type de handicap	Malus
Incapacitant	Imp.
Handicapant	-5
Gênant	-2

Dans ce tableau, le « Imp. » signifie que l'action ne peut être réussie. Le maître du jeu est seul juge en la matière.

6.5.0 La santé mentale

S'il peut être blessé dans sa chair, un personnage peut aussi subir des dégâts d'un autre ordre : des dégâts psychiques ou mentaux. La santé mentale d'un personnage est représentée par une jauge similaire à celle des points de vie, il s'agit des points de santé mentale et, chez un être humain, cette jauge est comprise entre 3 et 30 points. Plus la santé mentale d'un personnage est élevée, plus il sera solide mentalement, plus il sera capable d'endurer des chocs psychologiques, plus il sera à même d'endurer les attaques psychiques du quotidien. Au contraire, lorsque sa jauge se rapproche de zéro, le personnage sera fragilisé, au bord de la rupture ou de la crise de nerfs. Il se montrera nerveux et aura plus de difficultés à se concentrer, par exemple. S'il vient à passer sous la barre du zéro, le personnage sera considéré comme ayant momentanément perdu les pédales. Plus il perdra de points, plus il lui sera difficile de revenir à lui, de retrouver ses esprits, jusqu'à devenir complètement et irrémédiablement fou.

6.5.1 Jouer à se faire peur

Un personnage perdra des points de santé mentale en plusieurs occasions : lorsqu'il est soumis à un stress intense (autre chose que le stress quotidien du boulot, sauf si ce stress est intense et répété), lorsqu'il subit des pressions morales, lorsqu'il est confronté à des sentiments extrêmes ou lorsqu'il a très peur. Le maître du jeu sera le seul juge en la matière. Il ne faut pas faire croire aux joueurs que leur personnage est faible et que la folie le guète à chaque instant, mais bien lui faire comprendre que certaines choses dans la vie, même dans la vie de baroudeurs expérimentés, laissent des traces parfois difficiles à effacer. Finalement, cela dépend aussi fortement du monde du jeu... Prenons l'exemple d'un univers médiéval fantastique. Un aventurier ne sera pas surpris d'y trouver des créatures à la peau verte, aux longues dents et aux mâchoires proéminentes, aux bras disproportionnés et aux yeux rouges injectés de sang. Il a déjà vu des orques. Par contre, un professeur d'université américain du début du XXe siècle risque fort d'être effrayé s'il rencontre une telle créature. Le même aventurier médiéval pourrait par contre perdre la raison s'il assistait au spectacle de la vie urbaine à New York en 1920...

Ensuite, la vérité d'un jour n'est pas celle du lendemain. S'il a assisté impuissant, étant enfant, au massacre de sa famille par des orques, l'aventurier médiéval pourrait très bien garder au plus profond de son être une terreur primale de ces peaux vertes, ou bien s'habituer à la vie urbaine de New York au terme de quelques mois d'adaptation ou s'il a été bien informé au préalable. Dans le même ordre d'idée, il est possible de s'habituer aux visions d'horreur. Une fois qu'il aura passé son baptême du feu, un soldat ne sera plus choqué de voir des corps déchiquetés ou des innocents voler en éclats lors de l'explosion d'une bombe. Il conservera des séquelles de ses premières visions d'horreur, mais les scènes suivantes ne lui feront plus autant d'effet. Il est donc très difficile d'établir un tableau des choses qui font peur et d'évaluer une perte de points de santé mentale fiable à cent pour cent. C'est le maître du jeu qui devra trancher, au cas par cas, en tenant compte de tous les facteurs évoqués.

Toujours est-il qu'au final, le maître du jeu devrait être à même de définir quelle sera la perte en points de santé mentale pour un individu donné, confronté à une situation donnée. Cette perte ne devrait pas être constante, mais plutôt présentée sous la forme d'un dé (d4 pour une petite frayeur, d6 pour une peur sérieuse, d8 pour une grosse frayeur et d10 ou plus pour quelque chose de vraiment horrible, par exemple). Cette perte de points n'est pas automatique. Elle est soumise à un test sous l'Esprit et sous l'Endurance du personnage. En cas d'échec, le personnage perdrait des points. On peut même imaginer, dans certains cas extrêmes, que le personnage subisse une perte de points de santé mentale même s'il réussit son test, mais moins importante tout de même que s'il l'avait raté.

6.5.2 Quand la folie vous guète

Plus le personnage perd des points de santé mentale, plus il lui sera difficile d'accomplir certaines actions, moins il sera sûr de lui et maître de ses émotions. S'il passe sous la barre du zéro, il sera considéré comme ayant perdu momentanément ses esprits. S'il vient à perdre plus de dix points sous zéro, alors, sa folie sera permanente et les meilleurs asiles n'y pourront pas grand chose. Sur cette échelle absolument pas scientifique, on compte donc trois états.

De 5 à 1 PSM / Perturbé : le personnage commence à subir les effets de son stress, de la terreur ou de la tension. Son élocution devient hésitante, il perd confiance et apparaît nerveux. Un rien le fait sursauter et il est très irritable. Toutes ses actions demandant une certaine concentration ou de la patience seront pénalisées d'un malus de 1 point.

De 0 à -5 PSM / Déphasé : la raison du personnage vacille. Il n'est plus lui-même. Sa terreur se manifeste sous la forme d'hallucinations passagères, il perd ses repères et distingue mal entre la réalité et la fiction. Sa seule préoccupation est sa survie, il abandonnera toute tâche lui ayant





été confiée pour prendre ses jambes à son cou s'il estime qu'il est directement menacé. Il est incapable de se concentrer.

De -6 à -10 PSM / Aliéné : le personnage est victime d'une crise de folie passagère. Il devient incapable de tenir un discours cohérent et peut commettre des actes désespérés, comme se jeter d'une falaise pour échapper à un ennemi ou frapper à mort quelqu'un qui se mettrait en travers de son chemin. Le maître du jeu prend temporairement possession du personnage et le fera agir à sa guise le temps qu'il estimera nécessaire, mais n'excédant pas une heure.

A partir de -11 PSM / Fou : lorsqu'un personnage devient fou, il devient du même fait injouable. Il perd définitivement la raison et ne sera plus capable de revenir - sauf peut-être temporairement - à des phases de lucidité. Selon le monde du jeu, il finira comme interne dans un asile ou comme idiot laissé pour compte dans une grande cité médiévale ou dans un village.

En ce qui concerne les personnages possédant naturellement un total de points de santé mentale inférieur ou égal à 5, on considère qu'il s'agit de personnalités particulièrement fébriles. Toutefois, ces personnages ne souffriront pas nécessairement des maux du statut "Perturbé". Par contre, ils seront directement affectés à la moindre perte de santé mentale. Ainsi, si un personnage possédant un score naturel de santé mentale de 3 (parce que son Esprit est de 1), perd un PSM, il deviendra "perturbé", mais il ne le sera pas tant qu'il n'a pas perdu de points, même s'il entre dans la tranche "5 à 1 PSM".

6.5.3 Récupération des points de santé mentale

Les pertes de santé mentale peuvent être soignées de la même façon que les plaies dans la chair refermées, mais comme pour les blessures physiques, certaines blessures mentales sont irréversibles. Tant que le personnage n'est pas passé en dessous de -10 en santé mentale, il peut recouvrer la raison au rythme de 1 point par jour à condition qu'il ne soit plus mis en présence de la source de sa perte de point principale. Si la source du mal est toujours proche - ou du moins si c'est ce que croit le personnage - alors la récupération est impossible. C'est tout le problème des affections nerveuses : leurs sources sont parfois illusoire. Et comment prouver à quelqu'un qui a, même légèrement, perdu la raison qu'il se trompe ? S'il est placé dans un milieu saint, voire encadré par des professionnels de la psychanalyse, alors le rythme peut être plus élevé, à la discrétion du maître de jeu. De bonnes vacances peuvent parfois réparer les dégâts du stress et un séjour à l'asile peut remettre les idées en place.

Il est aussi possible de récupérer des points de santé mentale perdus en s'attaquant à la racine du problème. Imaginons qu'un personnage soit terrorisé par le fantôme qui hante la demeure dont il vient d'hériter. S'il réussit à vaincre l'esprit ou à

le faire partir, il peut être récompensé en récupérant tout ou partie des points de santé mentale perdus à cause des mauvais tours du spectre. Un enquêteur soumis à rude épreuve après avoir assisté aux crimes ignobles d'un tueur en série peut recouvrer un peu de sérénité en bouclant l'assassin et en assistant à son jugement.

On peut aussi imaginer que certaines décoctions relaxantes puissent influencer sur l'état nerveux d'un personnage et donc lui restituer l'un ou l'autre PSM perdu.

7.0 Les véhicules

Qu'il s'agisse d'un vélo, d'une automobile, d'un avion ou d'un croiseur interstellaire, les véhicules suivent les règles classiques lors de leur utilisation. A savoir qu'une manœuvre avec un véhicule étant susceptible d'échouer demandera un test sur un attribut et sur un domaine. Alors, pourquoi un chapitre sur les véhicules ? Parce que certaines règles peuvent rendre l'utilisation des véhicules en cours de partie un rien plus ludique. Dans certaines situations, lancer des dés à chaque instant devient fastidieux alors que le caractère hollywoodien de l'action demande au contraire de la rapidité pour mieux supporter la narration. C'est le cas dans les poursuites ou dans les combats motorisés, par exemple.

7.1. Véhicules, fiches techniques

Un véhicule possède des caractéristiques bien à lui. En temps normal, on peut se passer de ces valeurs. C'est le cas lorsqu'un personnage prend sa voiture pour rallier une ville où se déroule la suite du scénario. Aucun test n'est nécessaire, même si on peut considérer que le danger est omniprésent sur les routes et qu'un accident est vite arrivé. Si, dans notre monde moderne, rallier Bruxelles à Liège comporte toujours un risque, on ne testera pas pour autant - sauf si le scénario l'exige - la capacité en pilotage du conducteur. Par contre, lorsque les choses se corsent... Si sur cette route, le personnage est pris en chasse par une étrange automobile et tente de la semer... Là, des questions sur les capacités du véhicule se poseront inévitablement.

Un véhicule est défini par plusieurs caractéristiques comme sa vitesse de pointe, son accélération, sa maniabilité, ses points de structure et son éventuel armement.

Vitesse de pointe : c'est la vitesse maximale que peut atteindre le véhicule dans de bonnes conditions. La voiture de monsieur tout le monde peut, par exemple, atteindre 210 km/h en ligne droite sur une route non dégradée et par temps sec.

Accélération : c'est la puissance du moteur permettant d'atteindre le plus rapidement possible une vitesse donnée à partir de 0 km/h. Cette accélération est généralement exprimée en secondes sur le rapport 0 à 100 km/h. Par





RAPIDE, PETIT ET GÉNÉRIQUE 2.0 - SYSTÈME DE JEU DE RÔLE



exemple, une voiture de sport atteint 100 km/h en 6,5 secondes.

Maniabilité : c'est la facilité de pilotage de l'engin, indiquant s'il dispose, par exemple, d'aides au pilotage où s'il est très difficile de la manœuvrer en temps normal comme ne situation de stress. Par exemple, une petite voiture électrique est très facile à utiliser, sa maniabilité est de +5. Par contre, un char d'assaut est plus difficile à maîtriser, sa maniabilité sera de -2...

Points de structure : on parle de points de structure plutôt que de points de vie pour les véhicules, mais c'est finalement la même chose. C'est en gros le nombre de dommages qu'un véhicule peut encaisser avant de n'être plus qu'une épave fumante. Ces points de structure peuvent également être protégés par du blindage, l'équivalent matériel d'une armure. Ce blindage s'utilise de la même façon que les armures (voir 4.7.0 - Les armures).

Armement : le véhicule dispose-t-il d'armes ? Celles-ci se manœuvrent-elles depuis le siège du conducteur ou s'agit-il de tourelles indépendantes ? Ces armes sont-elles couplées ou individuelles ? Notez bien tous les détails comme s'il s'agissait d'armes personnelles, si ce n'est que les calibres sont souvent plus gros...

Le tableau ci-après vous proposera quelques exemples de véhicules de différents types, afin de vous donner une idée des caractéristiques de chacun. Lorsque le maître créera son propre monde, il devra bien entendu compléter un peu cet échantillon.

Véhicule	VP	ACC	MAN	PS
Voiture familiale	180	10	+2	50
Voiture de sport	250	6,5	-1	45
Camion	140	15	0	80
Avion de ligne	900	3	-2	200
Hélicoptère de combat	190	4	-1	150
Vedette maritime	15	30	0	95
Chasseur spatial VXB2	4500	1	-1	140

7.2.0 Manœuvres

A quoi sert un véhicule si c'est pour le conserver dans un garage ? En cours de partie, les véhicules seront souvent soumis à rude épreuve : cascades, courses poursuites, combats... Rien ne sera épargné à nos chères mécaniques. Ce chapitre vous présentera les quatre grandes familles de manœuvres motorisées. Notez que ces règles vaudront, au prix parfois de légères adaptations, pour tous les types de véhicules, qu'il s'agisse de voitures, de bateaux, de soucoupes volantes ou de sous-marins.

7.2.1 La fuite/poursuite

La fuite et la poursuite sont les deux faces d'une même pièce. Dans chaque situation, un véhicule tentera de réduire la distance qui le sépare d'un

autre véhicule - ou de l'augmenter selon le point de vue. La fuite signifie du point de vue du personnage que la distance entre les deux véhicules va augmenter jusqu'à ce que le poursuivant perde le fuyard de vue, la poursuite signifie du même point de vue que la distance entre les deux véhicules va se réduire jusqu'à ce qu'une autre manœuvre directe ait pu être tentée (comme par exemple : couper la route, envoyer dans le fossé...). Ce point de règle va diviser cette distance en « mesures ». Le maître du jeu doit savoir à combien de mesures les deux véhicules se trouvent l'un de l'autre. La mesure est une unité variable, dépendant de la portée et de la vitesse des deux véhicules. Une mesure pour voiture sera plus courte qu'une mesure pour avion. La vitesse de pointe des deux véhicules doit aussi être prise en compte. Une voiture ne rattrapera jamais un avion, sauf peut-être avant que ce dernier n'ait décollé. Si les deux vitesses de pointes sont disproportionnées, alors la poursuite n'a pas lieu d'être.

Une fois ces paramètres connus, le fuyard lancera les dés le premier. Le test se fera sous un attribut (l'Habilité dans la plupart des cas) et sous un domaine (le pilotage du véhicule concerné), sans oublier d'ajouter ou de soustraire la maniabilité du véhicule. La difficulté sera à déterminer par le maître du jeu en fonction du parcours, de ses obstacles (exemple : la poursuite se déroule en ville, aux heures de pointe, ou sur une série de lacets sinueux en pleine montagne, dans un champ d'astéroïdes...). On prendra note de sa marge de réussite. Le poursuivant effectuera ensuite le même test. On comparera les deux marges de réussite. La différence entre les deux réduira la distance si c'est à l'avantage du poursuivant ou l'accroîtra si c'est à l'avantage du fuyard. Notez qu'un échec peut être interprété de différentes façons. Le maître du jeu peut estimer, surtout si le parcours est difficile, que le conducteur a perdu le contrôle de son véhicule et a percuté un obstacle, ou tout simplement qu'il a été définitivement distancé. La réduction ou l'augmentation de distance se traduit en mesures en fonction de la différence entre les marges de réussite. On considère qu'au-delà de dix mesures, le fuyard a distancé son poursuivant.

Exemple : James tente, au volant de son break customisé, de semer la police. L'action démarre alors que les deux véhicules sont distants de trois mesures (15 mètres). James réussit son premier test avec une marge de réussite de 5. Le policier réussit également, mais avec une marge de 2 seulement. James augmente la distance à six mesures (30 mètres). Au bout de dix tours, cependant, la voiture de police est revenue à une mesure seulement du break... Le policier s'apprête à sortir James de la route...

7.2.2 Le contact

Une fois que les deux véhicules sont à une mesure l'un de l'autre, il est possible de tenter quelque chose de plus brutal : le contact. Le but est de mettre son adversaire hors d'état de continuer la poursuite en le cognant, en lui faisant perdre le





contrôle de son véhicule ou en le faisant sortir de la route ou encore percuter un obstacle. Pour savoir qui tente d'entrer le premier en contact avec l'autre, il convient de procéder au tirage des initiatives, comme en combat. Le modificateur à l'initiative sera la maniabilité du véhicule. Celui qui a l'initiative peut tenter quelque chose contre son adversaire. Un test en Corps + pilotage du véhicule est alors nécessaire (toujours en comptant la maniabilité du véhicule). L'opposant en réalise un aussi. En cas d'échec de l'assaillant ou des deux protagonistes, rien ne se passe. En cas d'échec de la cible, l'assaillant parvient à ses fins. En cas de réussite collective, la marge de réussite départagera les deux opposants. En cas d'égalité parfaite, rien ne se passe.

Le maître du jeu déterminera la suite logique des événements : imaginons que l'assaillant ait eu pour but de faire tomber son poursuivant de la falaise. Si c'est un succès, le véhicule adverse bascule en effet dans le vide... Peu de chances qu'il en réchappe. Mais peut-être le conducteur aura-t-il la présence d'esprit de s'éjecter... Imaginons que le but de la manœuvre soit de faire percuter un poteau... C'est un accident qui, en fonction de la vitesse, peut être très grave... Soyez logique, mais n'oubliez pas le sens de la narration.

7.2.3 Le virage serré

Finalement, ce qui est difficile dans la conduite d'un véhicule, c'est de tourner. Les lignes droites, tout le monde sait plus ou moins les aborder. Négocier un virage serré est chose aisée à faible vitesse, mais lorsque le tachymètre est dans le rouge, il faut de la maestria pour maintenir le véhicule dans le droit chemin. Malgré l'utilisation de ce vocabulaire, négocier un virage peut aussi se faire dans des véhicules aériens ou maritimes. Il s'agit aussi d'une manœuvre destinée à semer un poursuivant en plongeant dans un massif nuageux, en entrant dans une ruelle ou en se faufilant dans un taillis. Bref, c'est une manœuvre utile à bien des égards. Pour la réaliser, le pilote doit réussir un test sous son Habilité, sous le domaine de pilotage du véhicule en tenant compte de la maniabilité de l'engin, avec un facteur de difficulté déterminé par le maître du jeu en fonction de son estimation de la dangerosité de la manœuvre.

7.2.4 La cascade

Dans le même ordre d'idées, réussir une manœuvre peu commune aux commandes d'un véhicule est appelé « faire une cascade ». Il peut s'agir de différentes choses, comme un looping en avion, un saut par-delà un précipice en voiture, passer à travers un champ d'astéroïdes en vaisseau spatial, voilà autant de cascades que les personnages auront peut-être à réaliser. Comme le virage serré, il ne s'agit en fait ni plus ni moins que d'un test dont l'échec aura, toutefois, des conséquences souvent désastreuses...

7.3 Le combat motorisé

Combattre à bord d'un véhicule n'implique aucune règle spécifique, mais peut-être quelques aménagements des règles de combat normales. Ainsi, on peut par exemple utiliser son véhicule comme une arme pour renverser quelqu'un. On considère que le modificateur à l'initiative est alors égal au dixième de la vitesse exprimée en kilomètres heures. Tirer depuis un véhicule en mouvement implique un malus pour toucher une cible moins rapide. Inutile de vous abreuver de tableaux divers et variés sur ce thème, laissez parler votre logique. Représentez-vous seulement la situation en tenant compte des vitesses. Il sera très difficile d'atteindre une cible immobile de la taille d'un homme depuis un chasseur stellaire à pleine vitesse - ce qui contredit les règles classiques de combat. Dans certains cas, positionner un appareil de façon à se mettre en ligne de tir demandera un test de pilotage. Rien que de très logique, finalement.

8.0 La magie

Comment émettre des règles sur quelque chose d'aussi irrationnel que la magie ? C'est à ce défi qu'est confronté tout créateur de jeu au moment de traiter ce chapitre. Les exemples de règles sont nombreux, mais la plupart du temps, ils sont attachés à un monde bien précis, qui fonctionne selon des règles strictes. La magie des Terres du Milieu de Tolkien n'est pas celle des Jeunes Royaumes de Moorcock ou celle du monde hyborien de Howard... La Force dans la saga de George Lucas est-elle assimilable à une forme de magie ? Les règles qui vous seront proposées ici ne sont qu'un exemple de ce à quoi la magie peut ressembler dans un monde où elle est chose réelle. Inutile de l'appliquer mot pour mot. Pour rappel, dans les univers où aucune forme de magie ou de super pouvoirs ne sont accessibles aux personnages, l'attribut du Pouvoir ne sera pas utilisé.

8.1.0 Les bases

Il n'existe pas UNE magie, mais bien DES magies. La tradition terrestre en dénombre quelques unes, comme la sorcellerie, l'alchimie, la divination, le shamanisme, les pouvoirs psychiques comme la télépathie ou la télékinésie... On peut aussi évoquer les pouvoirs spéciaux comme ceux des super héros, qui sont d'origines variées (d'une exposition à une substance toxique à une nature génétique peu commune...). Chaque magie peut éventuellement disposer de son propre mode de fonctionnement. Le maître du jeu, lorsqu'il crée son univers, doit se poser les bonnes questions sur le phénomène magique, à savoir :

- Quelle est l'origine de la magie ?
- Comment la magie se manifeste-t-elle ?
- Comment la magie est-elle perçue dans le monde du jeu ?
- Quels sont les conditions d'accès à ces pouvoirs ?

8.1.1 L'origine de la magie





Cela dépend bien entendu du monde. L'origine peut être d'origine divine. Une divinité octroie des pouvoirs à ses adorateurs ou aux êtres vivants en général. Elle peut être d'origine intrinsèque aux habitants de ce monde, développée par une glande spéciale ou une partie généralement inexploitée du cerveau. Elle peut être le fruit d'un travail sur base de forces occultes naturelles, capturées et maîtrisées par des savants au terme d'un apprentissage long et difficile. Dans tous les cas, la magie a une origine, même si elle est méconnue ou indéfinie.

8.1.2 Les manifestations de la magie

La magie du monde est-elle subtile ou spectaculaire ? Est-elle utilisée tous les jours par n'importe quel habitant du monde ou est-elle rare et réservée à une élite ? Est-elle perceptible visuellement ou uniquement d'ordre mental ? Les sortilèges sont-ils la combinaison d'une gestuelle précise et d'incantations verbales ou simplement l'action résultant d'une pensée silencieuse ? La magie est-elle immédiate ou résulte-t-elle d'un lent processus incantatoire ? A toutes ces questions, seule une analyse pertinente du maître du jeu peut répondre.

8.1.3 Perception de la magie

Si l'on s'en réfère à notre monde, et plus spécialement à l'Europe médiévale, les sorciers ont plutôt mauvaise presse. Lorsqu'ils ne sont pas associés aux forces des ténèbres et immolés en public, ils inspirent la crainte dans l'esprit populaire. Dans un monde fantastique, ils peuvent plutôt être les guides de la population, au service des masses ou au contraire les conseillers tortueux des cours et des rois. Bref, les personnages qui pratiqueront la magie seront-ils accueillis à bras ouverts dans les lieux publics ? Inspireront-ils le respect ? Seront-ils craints comme des démons ? Viendra-t-on se confier à eux pour résoudre de menus problèmes ou au contraire seront-ils ignorés car fondus dans la masse ? Attention à bien étudier l'impact de la magie sur le monde du jeu. Un monde où toutes les lois naturelles peuvent être modifiées par l'usage intensif de la magie serait bien difficile à gérer, car rien n'y serait définitivement réel et l'illusion serait la seule norme.

8.1.4 Conditions d'accès

Que faut-il faire ou que faut-il être pour avoir accès aux pouvoirs magiques ? Ces pouvoirs sont-ils innés ou le fruit d'un labeur continu ? Existe-t-il des écoles de magie ouvertes à tous ou l'apprentissage se fait-il en grand secret au sein de confréries ténébreuses ? Le commun des mortels pratique-t-il la magie ou seulement certains êtres illuminés en sont-ils capables ? Faut-il disposer de certains pré-requis, comme un score élevé en Pouvoir, pour pouvoir lancer des sorts ? La magie

est-elle différente selon que l'on soit de sexe masculin ou féminin (les sorcières ne pratiquent généralement pas la même magie que les magiciens)... La magie est-elle librement exercée dans les contrées du jeu ou au contraire est-elle soumise à une réglementation stricte et/ou exclusive ?

8.2.0 Les points de magie

En règle générale, sauf si le monde du jeu propose d'autres lois, on part du principe que l'utilisation de la magie a un coût. Ce principe est en réalité une compensation pour éviter que les personnages d'un jeu de rôle qui auraient accès à ces pouvoirs ne deviennent rapidement trop puissants. On limite donc leur capacité à lancer des sorts ou à utiliser les flux magiques d'une manière ou d'une autre, comme un nombre limité de sorts par jour ou une jauge de points de magie qui baisse en fonction de la puissance du sortilège et qui ne se remplit qu'avec du repos ou à certaines autres conditions érotériques... Dans le système **RPG 2.0**, la règle des points de magie est proposée par défaut. Il s'agit donc d'un nombre limité de points égal à trois fois le Pouvoir d'un personnage. Selon la puissance du sortilège lancé, le coût en points de magie sera plus ou moins élevé.

8.2.1 La perte de points de magie

Qu'arrive-t-il lorsqu'un personnage épuise son quota de points de magie et passe en dessous de zéro ? Si le personnage épuise sa jauge et n'a plus que zéro point de magie, alors il est incapable de lancer un sort avant de récupérer les points nécessaires. Par contre, s'il lance un sort – alors qu'il lui reste quelques points – qui le fait passer sous la barre du zéro, alors les points excédentaires sont retranchés du total actuel des points de vie du personnage, simulant que celui-ci a puisé trop intensément dans ses ressources et que son corps s'en ressent. Si, par un malencontreux hasard, cette perte de points de vie devait entraîner la mort du personnage, celle-ci serait tout de même commuée en coma, un coma pouvant durer 1d6 heures. Au terme de ce coma, le personnage se réveillera mais devra réussir un test sous son ESP et son POU additionnés sur 1d20. En cas d'échec, le personnage aura tout oublié des événements s'étant déroulés les 1d20 dernières heures (en plus des heures passées dans le coma).

8.2.2 La récupération des points de magie

Un personnage peut récupérer des points de magie en se reposant. Ce repos doit être conséquent – une simple sieste ne suffit pas – et obtenu dans des conditions convenables. Une bonne nuit de sommeil dans un lit, après un bon repas, permet au personnage de récupérer la totalité de ses points de magie. Dans le cas de repos de moins bonne qualité, le maître du jeu peut lancer 1d20 et déterminer ainsi le nombre de points récupérés,





sachant qu'un nouveau repos devra être obtenu par le personnage pour récupérer les points manquants.

8.3.0 Lancer un sort

Faire usage de magie, sous quelque forme que ce soit, revient à faire un test sous son Pouvoir et sous un domaine comme « Magie ». Peu importe le vocabulaire, il peut s'agir de super pouvoirs ou de sortilèges. Le maître du jeu peut imaginer un monde où il n'est pas même nécessaire de lancer les dés, s'il le désire, mais dans ce cas, mieux vaut pour tout le monde que la magie ne soit pas trop puissante, car qui sait ce qui se passerait si une telle boîte de Pandore devait être ouverte...

8.3.1 Les conditions du sort

Un sortilège précis peut requérir un mode opératoire particulier. Certains sorts ne seront lancés qu'au terme de longs rituels dont chaque étape est absolument nécessaire. D'autres demandent une gestuelle précise et savante ou la formulation d'une langue oubliée de tous, sauf des initiés. Il est de coutume pour un sortilège d'exiger de son lanceur qu'il ait les mains libres et qu'il puisse clairement distinguer tous les éléments dont il a besoin, à savoir une cible ou une source, un élément donné. Attention, distinguer ne veut pas dire « voir ». Les magiciens aveugles peuvent très bien exister. Enfin, certains sorts peuvent demander des ingrédients pour fonctionner correctement, comme une fine poudre d'os ou une plume d'oiseau rare... Cela dépend principalement du monde du jeu et de la façon dont la magie y fonctionne. Certains sorts peuvent aussi être assortis de toute une série de conditions handicapantes, comme « ne peut être lancé qu'en pleine nuit » ou « ne fonctionne pas sur les animaux »... Bref, plus la magie est puissante, plus elle devrait être soumise à contraintes.

8.3.2 Le test

Pour savoir si le sort a été lancé correctement, le joueur doit effectuer un test. Une réussite ne signifie pas nécessairement que les effets s'appliquent tout de suite, comme nous allons le voir. Mais un échec peut signifier que le sort ne part pas, sans autre conséquence, mais aussi que le sort n'a pas les effets voulus. Toujours est-il que si le sort échoue, les points de magie investis dans ce sort ont bel et bien été dépensés. Les conséquences d'un échec de sortilège dépendent du sort en question et doivent être définis dans la description de ce sortilège. Le test s'effectuera toujours sous le Pouvoir du personnage ainsi que sous un domaine comme « Magie » (qui dépend bien entendu de l'univers du jeu).

8.3.3 La résistance aux sortilèges

Un personnage sur lequel vient d'être lancé un sortilège peut tenter d'y résister – sauf si la

description du sort indique le contraire. Il existe pour cela différentes façons de procéder, qui dépendent toutes du type de sort qui vient d'être lancé. En cas de sortilège se manifestant par une attaque physique (boule de feu, éclair magique...), il peut s'agir des règles de combat classique et d'évitement des projectiles (4.3.6). Si le sortilège affecte le mental d'un personnage (ex : sommeil, débilité, commandement...), celui-ci peut tenter d'y résister en y opposant sa volonté. Dans ce cas de figure, la cible doit réussir un test Esprit + Pouvoir sur 1d20 dont la difficulté sera égale au double de la marge de réussite du test du lanceur de sort.

Exemple : Sarlack lance un sortilège de Quête sur Emerett. Ce sort consiste à obliger la cible à effectuer une série d'actions pour le compte du lanceur de sort, en l'occurrence, aller délivrer un gredin dans la prison de la cité. Sarlack possède un Pouvoir de 9 et son score de Magie est de 8. Il doit donc faire moins de 17 avec 1d20. Il lance un 8 et sa marge de réussite est donc de 9. Emerett dispose d'un Esprit de 7 et d'un Pouvoir de 4. Pour réussir à résister au sort, il faudrait qu'il fasse moins de 11 avec 1d20, sans compter la difficulté de 18 ! Il reste donc à espérer que le dé affiche 1 (réussite automatique), sans quoi Emerett est bon pour obéir au magicien...

Il est à noter qu'une résistance à un sortilège doit être volontaire. Ce qui implique deux choses. Un personnage qui n'est pas conscient qu'on lui lance un sort ne peut y résister, de même qu'il est possible d'accepter de bon gré de subir les effets d'un sort (comme un sort de soins, par exemple).

Exemple : Léonard observe depuis un long moment les deux trolls dans la forêt. Ceux-ci ne l'ont pas encore remarqué. Le magicien décide de lancer un sort d'illusion sur l'un des trolls, afin de lui faire croire que son compagnon cherche à le frapper dans le dos. Le troll n'est pas au courant qu'un sort se prépare et ignore jusqu'à la présence du lanceur. Il ne peut donc résister au sortilège. Cependant, Léonard doit encore réussir son test de lancer, naturellement.

8.4 Les duels de magie

Un duel de magie ne peut être réalisé qu'entre deux utilisateurs de magie et est régi, selon les cultures et les univers, par des règles bien précises. Certains se déroulent jusqu'à la mort de l'un des adversaires, mais d'autres s'arrêtent dès que quelqu'un s'avoue vaincu. Il s'agit d'un déploiement d'énergie pure, parfois agrémenté d'effets visuels impressionnants. En réalité, les deux magiciens se lancent chacun un éclair et les deux éclairs doivent se toucher. Une fois le contact établi, la puissance des deux magiciens est soumise à rude épreuve, comme un bras de fer magique. Lorsque l'éclair d'un duelliste touche l'autre duelliste, on considère qu'un coup a été porté. En termes de jeu, la règle est assez simple. Chaque magicien doit effectuer un test, comme s'il lançait un sort normal. La meilleure marge de réussite l'emporte sur l'autre. La décharge





d'énergie pure pouvant occasionner 1d6 points de dégât à celui qui la reçoit de plein fouet.

Mais cette pratique permet souvent aux magiciens de sauver leur peau en dehors du cadre défini d'un duel. Un magicien conscient qu'on lui lance un sort peut déployer autour de lui un bouclier d'énergie pure pour dévier le flux néfaste. Pour réussir cette parade, le personnage doit également obtenir une meilleure marge de réussite que le lanceur offensif. Si le défenseur l'emporte, le sort offensif a été dévié et reste donc sans effet.

8.5 Apprendre des sorts

Apprendre des sortilège dépend fortement du type de magie employé dans le monde du jeu. Il peut s'agir d'un processus naturel, basé sur la méditation, ou d'un apprentissage auprès d'un maître. Les sorts peuvent être appris après de longues années d'étude dans de vieux grimoires ou être acquis un peu par hasard. Il n'y a donc pas de règle absolue en la matière et le maître du jeu doit, lors de la conception de son univers, imaginer toutes les façons possibles pour un magicien d'apprendre de nouveaux tours.

8.6. Les objets magiques

Le monde du jeu permet-il à la magie d'être insufflée dans un objet inerte ? On ne peut pas répondre pour vous à cette question, mais si jamais c'est le cas, on parlera alors d'objets magiques. Un objet magique peut avoir été créé par des entités magiques (comme des dieux ou des démons) ou par des magiciens, mais ne sont jamais le fruit du hasard. La plupart sont conçus dans un but bien précis. Il peut s'agir d'armes magiques provoquant des dégâts considérables ou des anneaux donnant à leur porteur des pouvoirs extraordinaires... Un objet magique peut être chargé de façon permanente, c'est à dire que ses effets ne sont pas limités dans le temps, de façon récurrente, c'est à dire qu'ils peuvent être utilisés dans certaines conditions, ou limitée, indiquant par là qu'ils ne peuvent être utilisés que quelques fois.

9.0 L'évolution des personnages

Une fois qu'il a été créé, un personnage n'est pas figé dans le marbre. Il pourra s'améliorer, apprendre de nouvelles choses, changer de métier, tirer profit de ses erreurs passées, bref : progresser ou évoluer. La première façon de progresser dépend principalement du joueur. Lui aussi va apprendre à mieux jouer, à se défier de certains signes de mauvais augure, à s'adresser directement aux bonnes personnes pour obtenir une information ou un soutien, à éviter les impairs qui provoquent l'ire des personnages non joueurs... En la matière, aucune règle n'existe. C'est au joueur de se rappeler ses précédentes expériences et d'en tirer profit. C'est souvent pourquoi un joueur prend des notes et conserve une liste des contacts de son personnage, voire une biographie détaillée. Mais ce n'est pas tout. Le personnage

peut aussi évoluer de deux façons assez distinctes : l'apprentissage et l'expérience.

9.1 L'apprentissage

Apprendre. On pourrait rédiger de belles dissertations sur ce mot. Dans **RPG 2.0**, apprendre se résume à suivre un cours ou une formation auprès d'un maître, de façon à augmenter ses capacités dans un domaine précis. Au contact d'un personnage (joueur ou non) plus doué que lui dans un domaine donné, le personnage peut tenter d'augmenter son score dans ce domaine. Il convient donc d'abord de savoir quel domaine le personnage souhaite faire progresser. Il n'y a aucune restriction à ce sujet, si ce n'est bien entendu que le domaine doit exister dans le monde du jeu (un jeune paysan médiéval ne va pas se mettre en quête d'un maître en informatique...). Une fois ce domaine choisi, le personnage doit trouver un maître. Il peut s'agir d'un professeur de profession, si l'on peut dire, ou d'un simple expert. Dans le monde du jeu, la formation peut être payante ou demander que le personnage se mette au service de son maître le temps de son apprentissage, cela dépend. Dans notre monde, s'améliorer dans la pratique d'une langue, par exemple, peut se pratiquer à l'école (cours de jour ou cours du soir), auprès d'un professeur particulier, en immersion linguistique, auprès d'une personne qui parle couramment cette langue ou grâce à des méthodes vendues dans le commerce. Toujours est-il qu'une aide extérieure est nécessaire, la plupart du temps. Cette aide extérieure possédera un score dans le domaine requis au moins supérieur d'un point à celui du personnage désireux de s'améliorer. En théorie, deux personnes de niveau équivalent pourraient très bien s'apprendre des choses aussi, mais tâchons de faire simple. Une fois le maître trouvé et les bases de la formation acceptées (durée, prix...), le personnage devra au terme de cette formation rater (vous lisez bien) un test selon la formule suivante : $\text{Esprit} + \text{domaine}$ à améliorer - domaine Relationnel du maître.

Exemple : Thomas veut progresser dans sa maîtrise du latin, car il a trouvé un vieux livre rédigé dans cette langue morte et sait que la clé d'un mystère y est cachée. Il réussit à convaincre Ernest, son vieux professeur de latin-grec, de lui donner quelques leçons. Cela lui prendra trois soirées par semaine pendant un mois. Ernest, curieux de nature, se paiera en jetant un œil sur le livre. Le domaine « langues mortes » d'Ernest est de 8, alors que celui de Thomas n'est que de 3. Tout va donc pour le mieux. Au terme de plusieurs séances, Thomas effectue son test d'apprentissage basé sur son Esprit (7), ses « langues mortes » (3) moins le « relationnel » d'Ernest (6). Il doit donc faire moins de 4 sur 1d20, ce qui ne semble pas trop improbable.

Si le test réussit, on considère que le personnage n'aura rien appris de plus qu'il ne savait déjà. S'il échoue, alors le personnage progressera d'1d4 points dans le domaine en question, même s'il dépasse le score du maître ce faisant. Les connaissances s'ajoutent les unes aux autres et ne





dit-on pas que l'élève finit toujours par dépasser le maître ?

9.2.0 L'expérience

« C'est en forgeant que l'on devient forgeron ». Tout le monde connaît cette maxime issue de la sagesse populaire. A force de pratiquer une même tâche, on finit par la faire mieux. Ce n'est que globalement vrai, mais on ne va pas chicaner. Dans ce jeu, l'expérience ne permettra pas de passer de niveau, comme dans d'autres systèmes bien connus des rôlistes. L'expérience sera acquise sous forme de points en fin de partie et sera attribuée par le maître du jeu selon des critères bien précis. Ces points, appelés Points d'Expérience, serviront à améliorer le score des domaines du personnage, mais pas n'importe comment. L'expérience n'est pas aléatoire.

9.2.1 Les Points d'Expérience

Contrairement à d'autres jeux de rôle, les personnages ne progressent pas dans **RPG 2.0** selon une échelle répartie en niveaux. A la fin de chaque aventure, les héros recevront toutefois un certain nombre de Points d'Expérience (PE), selon qu'ils ont mené leur mission à bien, qu'ils ont bien joué ou qu'ils se sont tirés de situations délicates. Ces Points d'Expérience ne sont pas attribués automatiquement et leur nombre est soumis au seul bon vouloir du Maître de Jeu. Il est toutefois possible de tracer de grandes lignes à leur propos.

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

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

Enfin, le joueur sera également récompensé s'il a bien interprété son personnage. Cela peut même aller à l'encontre des deux précédents points. Par exemple, un joueur qui incarne un ancien allié du méchant de service peut décider de bien jouer son personnage en poussant ses nouveaux compagnons dans un piège... Ce critère aussi compte pour dix points. Au maximum, une aventure de taille normale peut rapporter jusqu'à 30 Points d'Expérience aux personnages.

Exemple : Les personnages ont déjoué les plans du méchant de service, qui avait pris en otage les patients d'une vieille maison de retraite sur lesquels il pratiquait des expériences interdites. Le vilain a été confondu par la police grâce à l'intervention des personnages et il n'y a quasiment pas eu de victimes. Le MJ accorde donc une note

globale de 9/10 à tous les héros 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.

9.2.2 Une expérience profitable

Les PE ainsi gagnés peuvent être dépensés presque de la même façon que les Points de Personnalisation (2.4.2). C'est à dire qu'un PE dépensé permet d'augmenter un domaine de 0,5 points, donc qu'il faut deux PE pour faire un PP. Avec ce système, les personnages peuvent progresser relativement rapidement. Mais il y a toutefois un frein. En effet, ce n'est pas le joueur mais bien le maître qui peut choisir quel domaine peut être augmenté et dans quelle mesure. En effet, le joueur aura tendance à augmenter ses domaines les plus utiles, alors que le maître du jeu se doit de veiller à ce que les domaines augmentés soient en fait les plus *utilisés*. Cela demande quelques éclaircissements. Puisqu'il s'agit d'expérience, il faut que le personnage ait réalisé, durant la partie, quelque chose qui atteste de son amélioration dans un domaine précis. Si le personnage ne fait rien qui ait un rapport avec les armes à feu, il ne progressera pas dans ce domaine lors de l'attribution de ses PE.

Exemple : durant une partie, le personnage de John parvient à poser un avion en perdition, alors qu'il ne savait pas vraiment piloter. Avec ses Points d'Expérience, le MJ lui accorde 6 PE dans son domaine « pilotage d'aéronefs », qui augmente donc de 3 unités.

Avec ce système, il est probable que le MJ ne dépensera pas tous les PE des personnages. Qu'à cela ne tienne ! Ils pourront toujours être dépensés plus tard.

10.0 Conclusion

Nous voici maintenant arrivés au terme de notre merveilleux voyage à travers le système de simulation de **RPG 2.0**. S'il s'agissait pour vous d'une première lecture, principalement s'il s'agissait pour vous d'une première approche du jeu de rôle, vous aurez sans doute un peu mal à la tête. Les concepts du jeu de rôle sont particuliers, c'est vrai, mais vous découvrirez à l'usage qu'ils





RAPIDE, PETIT ET GNERIQUE 2.0 - SYSTEME DE JEU DE ROLE



sont en fait très simples et très ludiques. Pas évident de retranscrire les mécanismes d'une multitude de mondes en moins de cinquante pages ! Le système de jeu que vous venez de lire n'est pas immuable et certainement pas à prendre au pied de la lettre. Voyez-le plutôt comme une boîte à outils dans laquelle vous puiserez lorsque vous serez dans le besoin. Toutes les règles sont optionnelles. Elles assurent une certaine cohérence à vos parties, mais vous êtes libre d'en changer ou d'en laisser quelques unes de côté. Ce qu'il vous reste à faire, maintenant, en tant que maître du jeu, c'est de créer un univers ou d'en adapter un que vous connaissez déjà – ou de choisir l'un des jeux tirés de ce système que vous trouverez sur mon site (www.jdra.ovh.org). Imaginez un scénario, réunissez un groupe de joueurs, créez-leur des personnages et... C'est parti !

