

## 6.0 Règles de campagne

Le combat n'est pas la seule façon que trouvera le maître de jeu de 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...

### 6.1 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...*

### 6.2 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...*

### 6.3 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.*

## 6.4 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.*

## 6.5 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.

## 6.6 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.*

## 6.7 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,

insolations...), 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.

## 7.0 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.

### 7.1 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.

### 7.2.0 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.

### 7.2.1 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.

### 7.2.2 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'Habileté 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.

### 7.3 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.*

### 7.4 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
Génant	-2

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

## 8.0 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.

### 8.1. 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 inmanquablement.

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 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
Planeur de la mort	1800	1	-2	140
Croiseur ha'tak	hype	0,02	-5	6500
Croiseur Kheops	Hype	0,02	-5	7800

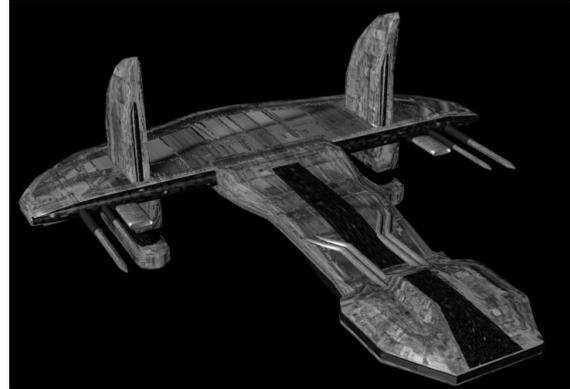
### 8.2.0 Manœuvres

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.

#### 8.2.1 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...*

### **8.2.2 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.

### **8.2.3 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 vocable, 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 faulant dans un taillis. Bref, c'est une manœuvre utile à bien des égards. Pour la réaliser, le pilote doit réussir un test sous son Habileté, 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.

### **8.2.4 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...

## **8.3 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.

## 9.0 Expérience et étude

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 possèdera 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 -  $\text{domaine Relationnel du maître}$ .



*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.

### 9.3.0 La promotion dans le monde du jeu



L'apprentissage et l'expérience profitent au personnage de façon chiffrée : il augmentera ses capacités de quelques points méritoirement acquis. Mais le personnage fait, dans **Stargate RPG**, probablement partie de l'armée des Etats-Unis, l'USAF pour être précis. Et les soldats méritants finissent toujours par recevoir une médaille ou une promotion. Chaque mission d'exploration d'un nouveau monde est intrinsèquement assez dangereuse pour rendre ceux qui la mènent à bien dignes de louanges, mais au sein du SGC, même les phénomènes les plus extraordinaires peuvent devenir routiniers. Aussi, les promotions ne sont pas plus fréquentes que dans les autres départements de l'armée, même si les risques encourus sont souvent plus importants.

Il convient tout d'abord de savoir quels sont les grades au sein de l'armée américaine. Bien que les symboles et les écussons puissent changer, ceux-ci sont communs à tous les départements armés des Etats-Unis d'Amérique. Le tableau ci-après établira l'ordre hiérarchique au sein d'un département militaire du type SGC.

Grades pour officiers brevetés	Abrév.
Général des Armées ****	GEN
Général	GEN
Lieutenant Général ***	LTG
Général Major **	MG
Général de Brigade *	BG
Colonel	COL
Lieutenant Colonel	LTC
Major	MAJ
Capitaine	CAPT
Premier Lieutenant	1LT
Second Lieutenant	2LT

Il existe aussi des officiers non brevetés, mais au sein du SGC, où seule officie la crème des crèmes, ces officiers de seconde zone n'ont pas lieu d'être. De par leurs états de service, les personnages qui viennent d'arriver au SGC sont promus Seconds Lieutenants, s'ils ne possèdent pas déjà un grade plus avancé. Pour rappel, une équipe SG compte au moins un Capitaine et si possible un Major. Comment déterminer quel est le personnage le plus gradé pour un nouveau groupe de personnages ? A vous de voir. Voici deux solutions qui valent ce qu'elles valent.

**Le plus âgé** : si l'un des personnages est plus âgé que les autres tout en étant militaire (et non civil), il sera promu Capitaine. Le deuxième plus âgé sera Premier Lieutenant et les autres seront Seconds Lieutenants.

**Le plus talentueux** : faites la somme des attributs de tous les personnages. Celui qui totalise le plus de points sera promu Capitaine. Le deuxième dans ce classement par ordre décroissant sera son Premier Lieutenant et les autres seront Seconds Lieutenants.

N'ayez pas dans l'idée qu'après chaque mission, vos personnages vont obtenir une promotion. Les actes de bravoure rapporteront plus facilement une médaille qu'une promotion. S'élever dans la hiérarchie prend du temps, au sein de l'USAF et une promotion récompense souvent une partie de la carrière d'un militaire. Une campagne peut pousser l'Etat Major à reconsidérer la position hiérarchique d'un subordonné, mais pas une seule mission réussie. Passer à un grade supérieur n'entraîne aucune modification du profil du personnage, si ce n'est qu'il gagnera un peu plus d'argent chaque mois. Stargate ne s'encombre pas de détails de ce genre. Les membres des équipes SG sont bien payés et vivent confortablement en

dehors du complexe, même s'il est rare qu'ils en sortent plus d'une semaine ou deux pour décompresser. Bien entendu, le personnage dont le grade est le plus élevé a autorité sur les autres, mais c'est également lui qui devra rendre des comptes à sa hiérarchie en cas de faux pas.

Attention aussi à ne pas accorder les promotions à la légère... Un Général de Brigade, par exemple, ne part presque plus jamais en mission. Il coordonne depuis le SGC des plans à plus vaste échelle et ne se rend sur le terrain que pour des missions employant plusieurs dizaines d'hommes. En d'autres termes, le grade le plus élevé que l'on retrouve au sein des équipes SG, c'est celui de Colonel.

Pour information, voici la liste des grades non-brevetés ou des non-gradés.

<b>Grades pour officiers non brevetés</b>	<b>Abrév.</b>
Adjudant Chef (Chief Warrant Officer)	CWO
Adjudant (Warrant Officer)	WO
Commandant Sergent Major	CSM
Sergent Major	SSM
Premier Sergent	1SG
Sergent-Maître	MSG
Sergent Première Classe	SFC
Sergent-Chef	SSG
Sergent	SGT
Caporal	CPL
<b>Non gradés</b>	<b>Abrév.</b>
Soldat Première classe	P1C
Soldat (Private)	PVT