

LANFEUST

L'évolution des personnages

Comme n'importe quel être vivant, le personnage n'est pas statique. Il peut évoluer. Dans **Lanfeust RPG**, on a retenu deux systèmes qui permettent au personnage de progresser dans certains domaines : l'expérience et l'apprentissage. Pour faire simple, avec de l'expérience, le personnage va retenir des choses qui lui seront utiles et ne plus commettre trop souvent les mêmes erreurs. A la fin de chaque partie, le maître du jeu récompensera les personnages (et les joueurs) en leur remettant un certain nombre de points d'expérience. Ces points permettront d'acheter des améliorations de compétences, d'attributs ou de dons. Avec l'apprentissage, le personnage peut se trouver un maître et suivre son enseignement pour une période déterminée. Au terme de cette période, il aura pu retirer quelque chose de l'observation ou de l'étude de son maître et ainsi s'améliorer. Les deux systèmes coexistent et peuvent être utilisés conjointement.

L'expérience

Au terme d'une séance de jeu, le maître du jeu devra évaluer la prestation des joueurs et des personnages afin de leur remettre une note. Comment faire ? Tout d'abord, gardez-vous de tout favoritisme, même si votre petit(e) ami(e) joue à votre table. Plusieurs critères peuvent entrer en ligne de compte pour asseoir son jugement. Nous allons les passer en revue. Entre parenthèses, vous trouverez une fourchette de points dans laquelle vous pourrez piocher pour définir la note finale de chacun. Nous y reviendrons.

La présence à la table (0-2) : un joueur ou un personnage absents ne recueillent aucun point d'expérience, mais le simple fait d'être là, de participer à la partie, mérite une petite récompense. Accordez zéro points à ceux qui ne sont pas là, un point à ceux qui sont là mais ne brillent pas particulièrement par leur activité ou leur attention et deux points à ceux qui s'investissent véritablement dans la partie.



L'interprétation (0-2) : jouer un rôle, c'est la base du jeu de rôle. Si un joueur s'investit dans l'interprétation de son rôle, assurant ainsi l'ambiance de la partie, il mérite une récompense. Par contre, un joueur qui ne fait visiblement aucun effort pour se glisser dans la peau de son personnage ne devrait pas l'être. N'accordez aucun point au joueur qui traîne la patte et ne se préoccupe pas du tout du rôle qu'il doit jouer. Accordez un point au joueur qui s'investit un minimum dans son rôle, comprenant bien la différence qui existe entre lui et son personnage, et accordez deux points au joueur qui se donne à fond dans cet exercice, faisant passer les intérêts de son personnage avant les siens.

L'accomplissement des objectifs (0-2) : une partie de jeu de rôle propose des défis à relever, des énigmes à résoudre, des enquêtes à mener, des objectifs à accomplir. Si le groupe réussit sa mission, il mérite

LANFEUST

d'être récompensé. Si un joueur réussit des objectifs au nom de son personnage, il mérite aussi un petit quelque chose. Par contre, si la mission est un fiasco total, nul besoin de récompenser les boulets. N'accordez aucun point à un groupe qui sera totalement passé à côté de la mission, refusant de s'y investir, échouant dans tous ses plans, ne faisant rien pour améliorer les choses. Accordez un point à tout personnage qui s'est démené pour y arriver, même si au final, le résultat n'était pas celui escompté. Accordez enfin deux points aux personnages qui ont tenu bon contre vents et marées et ont accompli leurs objectifs.



Les bonnes idées, la bonne ambiance (0-2) : les joueurs peuvent glaner quelques points en apportant leur pierre à l'édifice d'une partie réussie de deux manières encore : en ayant de bonnes idées et en les partageant avec le groupe ou en assurant la bonne ambiance autour de la table. Dans le premier cas, il est même possible que la bonne idée soit néfaste au groupe, mais colle à l'idée que le joueur se fait de son personnage. Dans le second cas, il est

possible que toutes les « bonnes blagues » ne soient pas les bienvenues et que certaines puissent même nuire à l'ambiance de la partie - mais gardez toujours à l'œil que **Lanfeust RPG** est un jeu humoristique et qu'il ne faut jamais y jouer trop sérieusement.

Dernier décompte : dans le pire des cas, un joueur absent n'aura pas récolté le moindre point et le joueur parfait aura accumulé huit points d'expérience. En règle générale, un joueur récoltera pour son personnage entre 4 et 6 points d'expérience par séance de jeu.

Exemple : le maître du jeu décide de mettre un terme à la séance car il se fait tard. Le scénario n'est pas encore terminé, mais tout le monde semble fatigué. On reprendra l'histoire à cet endroit lors de la prochaine séance. Comme à chaque fin de séance, il va distribuer les points d'expérience pour chaque joueur / personnage. Sur les quatre joueurs prévus, l'un ne s'est pas présenté : il était retenu par un dîner de famille. Son personnage n'a pas participé à la partie et il ne reçoit donc aucun point. Les trois autres étaient bien présents et ont participé pleinement à la partie. Ils récoltent donc chacun 2 points. Les personnages de Carlos et de Céline ont été joués avec brio, malgré leurs disputes fréquentes : les deux persos ne s'entendent pas et l'ont bien fait sentir, sans toutefois mettre la mission en péril. Cela a donné lieu à de magnifiques moments de jeu. Le maître du jeu leur accorde à chacun 2 points d'expérience. Fabrice a été plus réservé. Son personnage est un érudit en général assez bavard, mais le scénario était ici plus orienté action et Fabrice n'a sans doute pas eu beaucoup d'occasions pour s'exprimer. Comme il était plus en retrait, le maître du jeu ne lui accorde qu'1 point. La

LANFEUST

prochaine séance, plus diplomatique, devrait lui permettre de se rattraper. En ce qui concerne l'accomplissement des objectifs, le maître du jeu est partagé. Au final, les héros ont retrouvé le fil de l'histoire, mais il a dû un peu tricher pour cela, car ils étaient tous partis sur de fausses pistes et ont bien failli tout faire rater. Il accorde 1 point à tout le groupe. Ce n'était pas parfait, mais au moins est-on retombé sur de bonnes bases pour la prochaine séance. Enfin, les trois joueurs ont à tour de rôle assuré une bonne ambiance autour de la table, mais le personnage de Céline a eu une idée magnifique pour tendre une embuscade au lieutenant du grand méchant, idée à laquelle le maître du jeu n'avait pas songé. Il tient donc à la récompenser un peu plus que les autres. Il accordera donc 2 points à Céline et 1 point aux deux autres. Au final, Thomas (absent) est à 0 points, Fabrice à 5 points, Carlos à 6 points et Céline à 7 points.

jusque dix si la possibilité leur était offerte. Augmenter un attribut de 1 point coûtera 10 points d'expérience, et il sera impossible d'augmenter un même attribut de plus de 2 points en utilisant des points d'expérience. Notez qu'il est toujours impossible de dépasser 10 dans un attribut donné. Comme vous l'avez compris, il est donc impossible d'augmenter un attribut à chaque séance, car au mieux, un personnage ne récoltera que 8 points d'expérience par séance.

Augmenter un don : augmenter un don coûte moins cher, mais tous les dons ne peuvent pas être augmentés de la même manière. Les points de vie et les points de magie peuvent être augmentés sans limite au prix de 3 points d'expérience pour 1 point augmenté. Le bonus aux dégâts, le bonus défensif et la vitesse de réaction ne peuvent pas être augmentés directement. Le bonus offensif peut, lui, être augmenté au prix de 4 points d'expérience pour 1 point.

Dépenser les points acquis

Les points d'expérience ne sont pas là pour faire joli. Ils servent à quelque chose. On peut s'en servir pour améliorer le personnage. Plusieurs options se présentent. Un joueur peut décider d'améliorer le profil chiffré de son personnage : augmenter ses attributs, ses compétences ou ses dons. Il peut aussi souhaiter améliorer les conditions de vie de son personnage en « achetant » des biens ou une situation. Nous y reviendrons.

Augmenter un attribut : augmenter un attribut coûte cher, car les attributs définissent toute une série de valeurs qui seront également modifiées en cascade. De plus, on a que six attributs et les joueurs malins auront tôt fait de tous les augmenter

Augmenter une compétence : une compétence peut être augmentée au prix de 3 points d'expérience pour 1 point. Si le joueur a fait usage très souvent d'une même compétence durant une séance avec succès ou si l'usage à cette compétence a facilité la vie du groupe, alors le maître du jeu peut lui accorder un coût moins élevé (2 points d'expérience pour 1 point). Mais ce dernier cas doit être débattu avec tout le groupe, tout en sachant que le maître du jeu aura le dernier mot. Encore faut-il que le joueur souhaite augmenter cette compétence.

S'acheter une situation : cette solution n'est envisageable qu'entre deux scénarios, pas au terme d'une séance qui ne termine pas un scénario - et encore faut-il qu'un certain temps se passe entre les deux histoires. Il s'agit ici d'aménager la vie du personnage

LANFEUST

pour répondre, dans une certaine mesure, à la notoriété qu'il a retiré de sa dernière aventure. C'est au joueur de formuler son souhait, et au maître de jeu d'y répondre favorablement ou non. Imaginons qu'un personnage ait rendu service à un riche marchand lors d'une précédente aventure et qu'ils se soient quittés en bons termes. Le joueur a toujours rêvé que son personnage devienne influent à Eckmül, car il souhaite lui offrir une vie de luxe dans les hautes sphères de la société. Il demande donc au maître du jeu s'il est possible de devenir l'associé du marchand. Bien entendu, cela ne l'empêcherait pas de repartir à l'aventure, mais il disposerait ainsi de revenus importants et d'une certaine image de marque. Lors de ses voyages, il pourrait négocier des exclusivités avec les artisans locaux, découvrir de nouvelles routes commerciales ou vanter les mérites de ses marchandises partout sur Troy... Le maître du jeu doit évaluer l'impact que ce souhait aurait sur la partie et enfin, estimer - s'il trouve que la chose est possible - le coût en points d'expérience d'une telle promotion. Les possibilités sont multiples et les coûts dépendent évidemment de la façon dont les choses sont présentées. Dans ce cas-ci, un coût de 8 points semble justifié, mais si le changement souhaité va dans le sens que le maître voulait donner à sa campagne, alors il peut se montrer clément et faire baisser le coût de la transaction. L'achat d'une situation est une arme à double tranchant. Elle peut se révéler très utile mais peut aussi très vite poser problème au groupe : si chacun s'achète une situation différente, il est possible que les responsabilités de chacun empêche le groupe de se réunir aussi souvent à l'avenir : si l'un devient maître marchand, l'autre chef pirate, le troisième membre du conseil des sages au

Conservatoire et le quatrième chevalier, il faudra adapter la campagne à de tels personnages et plus se contenter de petites missions pour glaner quelques dragons d'or. Mais c'est aussi un merveilleux moyen pour les joueurs de s'investir dans le monde du jeu. S'ils se montrent patients, ils peuvent ainsi gravir les échelons de la société du monde de Troy et devenir des héros influents, au même titre que Lanfeust, Cixi, C'yan ou Nicolède...

Ce petit tableau récapitulatif devrait vous aider.

Augmentation	Coût
Augmenter un attribut	10 / 1
Augmenter PV ou PM	3 / 1
Augmenter Boff	4 / 1
Augmenter une compétence	3 / 1 ou -
Acquérir une situation	variable



L'apprentissage

Apprendre est un processus long et fastidieux et les choses que l'on peut apprendre facilement et rapidement ne justifient pas d'augmenter le profil d'un personnage. Si par l'expérience, un personnage peut apprendre des tas de

LANFEUST

choses et ainsi s'améliorer, il existe un procédé moins risqué mais souvent plus coûteux : les études. Troy n'est pas un monde très scolarisé. En dehors du Conservatoire où l'on apprend principalement à devenir un sage (il existe quelques exceptions pour former des lettrés) et diverses académies militaires ou artistiques, les écoles ne sont pas légion à la surface du monde. Dans un village, c'est souvent le sage qui apprend aux enfants à lire, écrire et compter. Un bon bûcheron ou un bon éleveur de gramoches n'a pas besoin d'en savoir beaucoup plus. Mais alors, comment faire ? Il n'est pas rare que des gens doués dans un domaine acceptent de partager leur science et d'enseigner leurs méthodes à des apprentis. C'est ce qu'on appelle le compagnonnage. Cela se pratique par exemple dans l'artisanat et souvent en vue de former son propre successeur. Mais on peut imaginer qu'un maître d'armes accepte d'enseigner son art à un jeune coq prêt à dépenser quelques dragons. Aussi, avant de se lancer dans l'apprentissage de quelque matière que ce soit, un personnage se doit de trouver un maître. En fait, maître est un bien grand mot, car il suffit de trouver quelqu'un qui possède une compétence supérieure à la sienne d'au moins deux points pour que ce qualificatif se justifie en termes de règles. Il faut préciser aussi que ne peuvent être améliorées par ce procédé que les seules compétences. Ni les dons, ni les attributs ne peuvent bénéficier d'un tel traitement. Une fois la compétence et le maître trouvés, il faut encore disposer d'assez de temps pour apprendre. On compte en moyenne qu'une semaine de théorie et de pratique sont nécessaires pour acquérir un point de compétence. C'est un moyenne. Dans d'excellentes conditions d'apprentissage, cela peut prendre moins de temps et au

contraire, si les conditions sont peu propices, cela peut prendre plus de temps. Mais on convient en règle générale que les conditions ne peuvent pas être totalement contraires à la tenue d'un cours. Une fois tous les paramètres réunis, on entre alors dans le vif du sujet. Le personnage doit tester sa compétence avec une difficulté normale (0). Et il lui faut **échouer** au test pour que l'enseignement soit efficace. Vous avez bien lu. En cas de succès, l'élève aura considéré qu'il ne pouvait rien apprendre d'un tel maître et comme le dit l'adage populaire, on apprend de ses erreurs, non de ses succès. Si le test a échoué, alors l'élève peut augmenter sa compétence de 1 point. S'il souhaite poursuivre les cours, il doit vérifier que le maître a toujours au moins 2 points d'avance sur lui dans la compétence requise, sinon, il devra se trouver un nouveau professeur. On dit que l'élève finit toujours par dépasser le maître. C'est peut-être vrai. Mais on oublie de dire qu'entre-temps, il a sans doute changé de professeur...

Exemple : Rosalia est une jeune fille de noble ascendance. De caractère bien trempé, elle a toujours rêvé de manier l'épée comme les héros des histoires qu'on lui racontait pour qu'elle s'endorme, dans sa grande maison d'Eckmül. Maintenant qu'elle est partie à l'aventure avec Köhn-Ahn le barbare et Larsen l'Hupain le voleur, elle souhaite tâter du pommeau à son tour. Elle demande donc à Köhn-Ahn de l'aider à progresser dans le maniement de l'épée. La compétence en Mêlée de la jeune noble est à 8 et celle du barbare à 16. Il n'y a donc aucun problème à ce que Köhn-Ahn devienne le professeur particulier de Rosalia, d'autant plus qu'il prend un malin plaisir à la regarder brandir sa lame. Le voyage des héros les

LANFEUST

mène en bateau pendant un trajet estimé par le maître du jeu à trois jours. En dehors d'une inspection des lieux pour s'assurer que l'assassin Creed n'est pas à bord, il ne se passera rien de spécial pendant la traversée. Le maître reconnaît donc que s'ils s'entraînent assidûment pendant toute la journée, trois jours devraient suffire pour mener à bien les leçons d'escrime nécessaires. Au terme de la traversée, la joueuse de Rosalia effectue un test en Mêlée. Elle lance un 14 et c'est donc un échec (elle n'a que 8). Cela signifie qu'elle a retiré quelque chose des leçons de Köhn-Ahn et qu'elle peut désormais passer à 9 en Mêlée. C'est avec une assurance toute neuve et en roulant des mécaniques que Rosalia débarque dans le petit port commercial, un barbare amoureux sur les talons...

D'autres formes de progrès

Tout ne doit pas nécessairement être retranscrit en termes de règles. Il existe bien d'autres façons pour un personnage de devenir plus fort, plus puissant, plus savant. Voyez le chemin parcouru par Lanfeust de Troy ! Certaines rencontres, certains événements, certaines acquisitions peuvent moduler légèrement ou fondamentalement le profil des personnages, mais nous vous laissons le soin de déterminer lesquels et de quelle façon. Imaginons que pendant des jours et des jours, les personnages galèrent dans une forêt... On peut imaginer qu'ils finissent par reconnaître les champignons comestibles des vénéneux ou qu'ils apprennent à se méfier des grosses mouches rouges qui font « krk-krk » en volant. A vous de voir si de telles observations méritent ou non une modification du profil ou peuvent se contenter d'une simple note sur la feuille de personnage. Imaginons qu'un personnage

entre en possession d'une arme magique qui augmente ses capacités au combat. Cela veut-il dire que le personnage se bat désormais mieux ou que l'arme dirige ses gestes ? En gros, doit-on augmenter sa compétence en Mêlée lorsqu'il porte l'épée ou se contenter d'appliquer un bonus lorsqu'il s'en sert ? Bref, les possibilités sont multiples et c'est votre boulot de maître du jeu de trancher, quand vous en avez le devoir ou l'occasion.

