

Les personnages importants

Règle optionnelle

Voici quelques règles optionnelles pour valoriser les personnages importants dans le jeu... et pour leur donner de meilleures chances de survie !

Cela concerne les personnages qui représentent un joueur (*souvent appelés en abrégé "PJ" : personnages joueurs*), et leurs compagnons ou suivants ; et aussi les personnages joués par l'organisateur de la partie (*les "personnages non joueurs", en abrégé "PNJ", s'il y en a*).

Les « personnages joueurs » (ou "PJ")

Chaque joueur peut être représenté sur la table de jeu par un seul personnage (une figurine).

Si le joueur dirige toute une troupe de combattants, son personnage est sans doute le chef de cette troupe ; ou, éventuellement, le meilleur guerrier ou l'officier le plus vaillant (*si le chef de la troupe du joueur est un personnage peu combatif, par un exemple le gouverneur de la ville*).

Si le joueur joue une équipe d'aventuriers dirigée par un leader, son personnage est certainement ce leader.

Ci-contre : un capitaine corsaire est parvenu à obtenir une entrevue privée avec la célèbre nièce du gouverneur sur un balcon bien romantique... (peinture et photo : E. A.)



Avantages possibles pour les personnages joueurs

On peut décider d'accorder certains avantages au personnage qui représente chaque joueur :

– Les « points de vie »

Normalement, tout personnage touché au tir ou en mêlée, ou victime d'un accident mortel (noyade, etc) est retiré du jeu (on ne cherche pas à savoir s'il est mort ou blessé). Mais pour que l'aventure soit intéressante, le personnage qui représente le joueur peut avoir davantage de possibilités de survie (pour ne pas risquer d'être éliminé trop vite).

On admet donc souvent qu'un personnage joueur a « deux points de vie » (expression utilisée dans les jeux de rôles pour indiquer qu'il peut "se faire tuer deux fois").

Quand un personnage qui a « deux points de vie » subit un tir, un coup, ou tout résultat qui serait « mortel » pour un simple personnage, on admet qu'il n'est « que blessé ». Il peut continuer à agir, éventuellement avec des difficultés.

Par exemple : mouvement à pied réduit à 12 cm, frappe en mêlée avec -1 au dé ; on peut aussi lancer un "dé de localisation" à 12 faces pour savoir à quelle partie du corps il est blessé et affiner ces inconvénients. Ce n'est pas une raison pour faire une action trop suicidaire, il ne faut pas exagérer !

Un PJ « blessé » n'a donc plus qu'un seul « point de vie », tant qu'il n'est pas soigné : la seconde fois qu'il subit un tir mortel, ou un coup mortel, etc, il tombe donc « hors de combat », évanoui et mourant.

– La classe

Dans des aventures où les combats individuels sont très animés (par exemple en médiéval, en corsaires/pirates, en "pulp" années 1920, etc) on peut admettre que chaque personnage qui représente un joueur est un très bon combattant (ou très bon escrimeur, etc, suivant l'époque), c'est-à-dire un « classe 5 ».

Les « personnages non joueurs » (ou "PNJ")

Si un organisateur ou un arbitre anime la partie, il peut prévoir quelques « personnages non joueurs » (PNJ) qu'il fera intervenir pendant le jeu.

Toute figurine placée dans le décor peut réagir comme PNJ si l'organisateur de la partie le souhaite.



Par exemple, quelle que soit l'époque, on place souvent des figurines de civils dans les villages, pour faire joli. Ils peuvent intervenir dans le jeu : un joueur dont le personnage passe par là peut poser des questions à ces habitants : « les environs sont-ils tranquilles ? » « avez-vous vu des ennemis ? » etc ; l'organisateur de la partie peut répondre à ces questions en imitant les réponses que feraient ces gens qui, suivant leur nationalité ou leurs intérêts, sont amicaux ou hostiles envers le joueur. Des « dés à smileys » (ou "dés émoticon") peuvent être utilisés pour tirer au hasard leur réaction (amicale, hostile, apeurée...)

*Ci-contre : ces marchands du Moyen Âge connaissent peut-être des informations utiles ?
(peinture : E. A., photo : M.B.)*

L'organisateur du jeu peut aussi prévoir des PNJ plus importants, qui détiennent des informations utiles ou qui accepteraient de combattre pour une cause ou pour une autre, et qui peuvent donc se mettre au service d'un joueur ou bien l'attaquer.

Les soins (voir page suivante)

On peut essayer de « soigner » un personnage blessé ou hors de combat.

Un personnage joueur à « deux points de vie » peut ainsi être soigné après sa première blessure ; ou, quand il est évanoui et mourant, après sa deuxième blessure.

De même, un personnage à un seul « point de vie » (*par exemple, un PNJ important dont la survie ou le témoignage sont utiles pour la suite du jeu ; ou bien un fidèle compagnon d'un personnage joueur*) n'est peut-être pas « mort » après avoir été touché au tir ou en mêlée ; peut-être est-il seulement évanoui et inconscient : un joueur peut tenter de le sauver en le faisant transporter et soigner.

Voir page suivante la règle optionnelle sur les blessures et les soins.

Les compagnons ou suivants

(suggestion de règle, en cours de test !)

On peut donner de l'importance à quelques fidèles compagnons qui accompagnent un personnage joueur, en leur donnant un nom et des caractéristiques particulières.

Un chef de troupe peut être accompagné par un ou plusieurs dévoués suivants. On peut aussi jouer une petite équipe (*ou "faction", "ligue"*) d'aventuriers sans avoir de troupe militaire.

La règle du jeu étant assez meurtrière (même avec des possibilités de soins), certains de ces compagnons disparaîtront sans doute dans l'action ...mais ils pourront sûrement être remplacés par d'autres, la prochaine fois !

Ci-contre : un capitaine corsaire entouré de ses fidèles amis. (peinture et photo : E. A.)



Les blessures et les soins

Règle optionnelle

En principe, tout personnage touché au tir ou en mêlée (*ou victime d'un accident mortel, etc*) est aussitôt retiré du jeu ; il ne peut plus agir, on ne cherche donc pas à savoir s'il est mort ou bien blessé et évanoui.

Mais il est parfois être utile de savoir si un personnage est encore en vie, et si on peut tenter de le sauver.

La règle est la même pour tenter de sauver un personnage qui avait « deux points de vie » et qui les a tous les deux perdus ; s'il n'en a perdu qu'un, il peut être soigné pour le récupérer (voir page suivante).

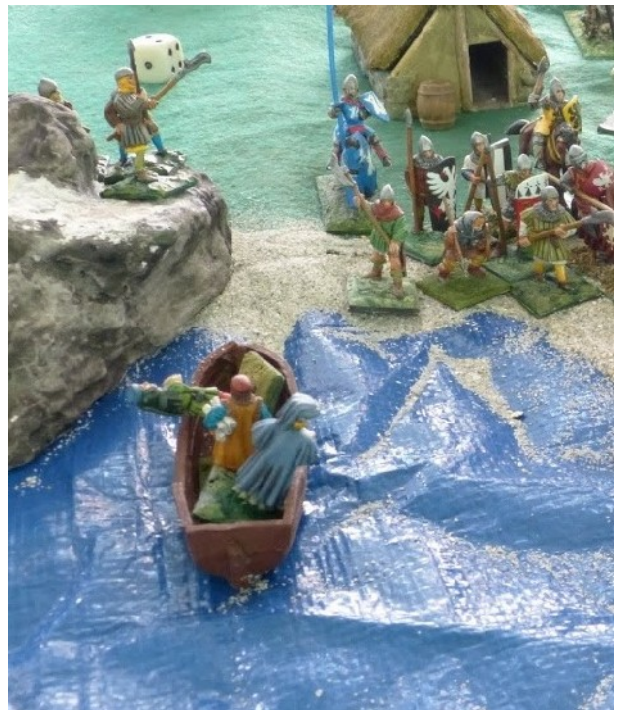
Blessé « hors de combat »

Au lieu d'être retirée du jeu, la figurine d'un personnage important « hors de combat » peut être remplacée par une **figurine de cadavre ou de blessé prostré** (ou, tout simplement, on peut la coucher). Ce personnage est évanoui, il ne peut ni bouger, ni parler, ni effectuer aucune action. D'autres personnages qui passent par là peuvent venir le ramasser ...ou l'achever.

Pour transporter un blessé évanoui, il faut d'abord arriver à son contact ; puis, au tour de jeu suivant, on peut le porter (comme un objet très encombrant : -8 cm de mouvement pour les porteurs) ou le déplacer dans une charrette, brouette, véhicule...

Ci-contre : à la fin d'une escarmouche médiévale, un blessé important est ramené à la côte couché dans une barque ; on pourra tenter de le soigner, bien à l'abri dans la hutte de pêcheur qu'on voit près de la plage.

(peinture : E. A., photo : M.B.)



« Test de soins »

Le test de soins se fait pour tenter de guérir un personnage évanoui et « hors de combat ». Pour cela, il faut qu'au moins un autre personnage vienne au contact du blessé et tente de l'aider. Les soins prennent un tour de jeu entier. On peut les donner sur place, mais il vaut mieux d'abord transporter le blessé dans un endroit abrité et faire les soins (le test) après la fin de la partie (ou durant la nuit, si l'aventure dure fictivement plusieurs jours).

Sauf cas particulier, on admet que **la « santé » d'un personnage est égale à sa classe.**

Si un personnage qualifié pour soigner (*herboriste, rebouteux, chamane, médecin, chirurgien, etc*) est au contact du blessé lors du test de soins : bonus +1 à la santé du personnage pendant ce test.

Le test devrait être fait dans de bonnes conditions d'hébergement, d'hygiène, d'immobilité. Si les conditions sont médiocres (*soins sur place, ou sur le champ de bataille, etc*) : malus -1 à la santé pendant le test.

Pour faire le test de soins, on lance un dé à 6 faces :

- **Résultat plus petit que la « santé »** du personnage : il est encore vivant, et il guérit.
- **Résultat égal à la « santé »** du personnage : il guérit, mais il garde des séquelles.
- **Résultat plus grand que la « santé »** du personnage : il meurt pour de bon † sans avoir pu parler :-(

Si le personnage garde des séquelles, elles peuvent être décidées suivant la localisation de la blessure, et/ou tirées au sort (*jambe de bois, ou crochet de fer, ou perte définitive d'un point de santé, etc*).

Soins à un personnage à « deux points de vie » qui en a perdu un

Un personnage a « deux points de vie » qui reçoit une cause d'élimination n'est « que blessé » (*il peut peut-être continuer à agir mais avec des limitations*). Pour retrouver ses forces et capacités, il doit être soigné. On peut le soigner sur place, mais il vaut mieux le transporter dans un endroit abrité et faire les soins (le test) après la fin de la partie (ou durant la nuit, si l'aventure dure fictivement plusieurs jours).

Pour faire le test de soins, on lance un dé à 6 faces :

- **Résultat plus petit que la « santé »** du personnage : il est totalement guéri, il retrouve ses deux points de vie et toutes ses capacités (*suivant le rythme de la partie, on peut décider qu'il n'est guéri que le lendemain*).
- **Résultat égal à la « santé »** du personnage : il est rétabli et retrouve ses deux points de vie, mais il garde une séquelle permanente (*jambe de bois, ou crochet de fer, ou perte définitive d'un point de santé, etc*).
- **Résultat plus grand que la « santé »** du personnage : son état ne s'améliore pas, il ne lui reste encore qu'un seul point de vie, avec les mêmes limitations ; on pourra à nouveau tenter de le soigner dans une autre partie, ou auprès de soigneurs plus expérimentés.

Ce test est donc presque le même que celui fait pour sauver un blessé en danger de mort (page précédente), la différence est que si ce test rate le personnage ne meurt pas (car il lui reste un point de vie).

Sauf cas particulier, on admet que la « santé » d'un personnage est égale à sa classe.

Si un personnage qualifié pour soigner (herboriste, rebouteux, chamane, médecin, chirurgien, etc) est au contact du blessé lors du test de soins : bonus +1 à la santé du personnage pendant ce test.

Le test devrait être fait dans de bonnes conditions d'hébergement, hygiène et d'immobilité. Si les conditions sont médiocres (soins sur le champ de bataille, etc) : malus -1 à la santé du perso pendant ce test.

Frappe d'un personnage évanoui (...c'est plus facile quand il est évanoui que quand il est réveillé !)

Pour achever au contact un personnage déjà inconscient, ou totalement incapable de bouger, on peut le frapper comme pour un combat en mêlée ; il est tué, sauf si le dé fait un 1 naturel (*il y a toujours une chance de rater son coup !*)

Un monté ne peut frapper en mêlée un blessé couché qu'avec une arme longue.

...mais cette règle est réservée à la frappe contre les blessés, elle ne permet pas à un personnage bien portant de se coucher pour essayer d'échapper à un cavalier !

Y a-t-il une vie après la mort ?

Suivant le contexte du jeu, l'arbitre ou le groupe de joueurs peuvent décider que les personnages « morts » pendant le jeu pourront quand même être réutilisés dans d'autres parties, ou bien qu'ils seront définitivement éliminés et remplacés par de nouveaux personnages à inventer.

Dé de localisation des blessures

Le « dé de localisation » est un dé à 12 faces qui indique quel endroit du corps d'un personnage a été atteint (par un tir de projectile ou par un coup en mêlée). On peut utiliser ce dé pour localiser la blessure de tout personnage blessé, ce qui permet de détailler davantage une aventure.



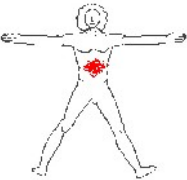
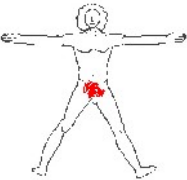


On peut aussi l'utiliser pour jouer des duels, des défis avant une bataille, des combats de gladiateurs, etc...

Ce dé n'est pas spécialement lié à une règle de jeu, il peut être utilisé avec n'importe quelle règle d'escarmouche ou en jeu de rôles. On peut le remplacer par un simple dé à 12 faces en associant chaque nombre à un endroit du corps.

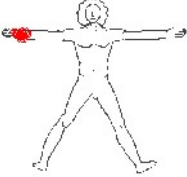
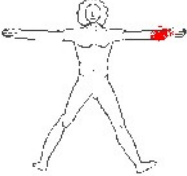
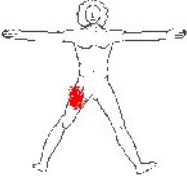



Pages suivantes : suggestion de tableau (vierge) de localisation des blessures. La colonne « séquelles possibles après guérison » peut proposer des séquelles adaptées (par exemple, un pirate atteint au pied risque d'avoir une jambe de bois). La colonne « première blessure d'un personnage à deux points de vie » peut indiquer les limitations causées par une blessure à un personnage qui a encore un point de vie.



Localisations des blessures avec « dé de localisation » ou dé à 12 faces

<i>localisation</i>	<i>séquelles possibles après guérison</i>	<i>première blessure d'un personnage à deux points de vie (avant guérison)</i>
<p>1</p>  <p>tête</p>		
<p>2</p>  <p>gorge, poitrine, ou nuque</p>		
<p>3</p>  <p>abdomen, ventre, ou dos</p>		
<p>4</p>  <p>bassin, ou fesses</p>		
<p>5</p>  <p>épaule droite, haut du bras droit</p>		
<p>6</p>  <p>épaule gauche, haut du bras gauche</p>		

Localisations des blessures avec « dé de localisation » ou dé à 12 faces

<i>localisation</i>	<i>séquelles possibles après guérison</i>	<i>première blessure d'un personnage à deux points de vie (avant guérison)</i>
<p>7</p>  <p>main droite, poignet, ou avant-bras droit</p>		
<p>8</p>  <p>main gauche, poignet, ou avant-bras gauche</p>		
<p>9</p>  <p>cuisse droite, haut de la jambe droite</p>		
<p>10</p>  <p>cuisse gauche, haut de la jambe gauche</p>		
<p>11</p>  <p>pied droit, cheville, ou bas de la jambe droite</p>		
<p>12</p>  <p>pied gauche, cheville, ou bas de la jambe gauche</p>		