

Réforme des Règles

d'ALT-R

Version 0.4

Sanctus Dartus, Shivien, Ze Reaper & A.K.

21 novembre 2006

Table des matières

1 Univers	2	5 Jets de dés	10
1.1 Méta politique	2	5.1 Fonctionnement	10
1.2 Méta religion	3	5.2 Spécialisation	10
1.3 Économie liée à la géographie	3	6 Déroulement du combat	11
1.4 Les Races	3	6.1 Dans quel ordre jouer	11
2 Caractéristiques	4	6.2 Ce qui peut ou ne peut être fait en combat	11
2.1 Caractéristiques physiques	4	6.3 Déplacement en combat	12
2.2 Caractéristiques mentales	4	6.4 Comment foutre sur la gueule à l'adversaire	12
3 Compétences	5	6.5 Et si je suis mage	12
3.1 Déplacements	5	7 Remplir sa fiche de perso	12
3.2 Furtivités et Filouteries	6	7.1 Personnage	13
3.3 Connaissances et Savoirs	6	8 Gestion du MJ sataniste pour rassurer Krell	14
3.4 Maniements d'armes	7	8.1 Différentes Formes de Violence	14
3.5 Nature	8	8.2 La Violence "Nécessaire"	14
3.6 Société	9	8.3 La Violence Excessive	14
3.7 Autres	9	8.4 La Violence Inutile - Ne concerne pas les gnomicides	14
3.8 À proscrire	10		
4 La Magie	10		

1 Univers

1.1 Méta politique

On décrit ici non pas les différents gouvernements ou pays d'ALT-R, mais les types de gouvernements possibles.

La Royauté : Elle est l'apanage des univers Médiévaux-fantastiques. Pour résumer, le Roi est le Noble de plus haut rang et il dirige tous les autres Nobles. Il a généralement droit de vie ou de mort sur n'importe lequel de ses sujets. Le Roi de Droit Divin voit son titre héréditaire. Il se transmet alors à son fils aîné. On y trouve des castes de Nobles.

L'Empire : Sous la domination de l'Empereur, un Empire rassemble plusieurs territoires dont le fonctionnement peut être ou peut avoir été autonome sous le joug d'un seul homme : l'Empereur. On y trouve des castes de Nobles.

La Tyrannie : Elle peut servir pour créer l'ambiance. A l'instar du Royaume, un seul homme à tout pouvoir : il s'agit du Tyran, mais sous son joug, les libertés individuelles ne sont pas respectées et Police comme Armée ont un pouvoir répressif très fort. Police et Armée peuvent tuer de manière arbitraire au nom du Tyran. On y trouve des castes de Nobles.

L'Archontat : L'Archonte (prononcer Ark-onte) dirige une province qui pourrait être autonome. Tout puissant chez lui il obéit néanmoins aux ordres d'un Empereur généralement éloigné géographiquement. Ce titre est souvent confondu à tort avec celui de Gouverneur mais le Gouverneur n'exerçait historiquement que des pouvoirs en matière d'éducation ! On y trouve des castes de Nobles.

L'Oligarchie : Elle désigne un groupe de privilégiés qui dirigent un état. Ces privilégiés se nomment les Oligarques. On y trouve des castes de Nobles.

La Gérontocratie : Elle donne le Pouvoir aux individus les plus âgés qui ont alors symboles de puits de connaissances et de sagesse. C'est le système généralement adopté par les tribus ! On n'y trouve pas de castes de Nobles.

La République : Elle désigne un état dont le peuple est dirigé par des représentants élus. Généralement elle est dirigée par un Président élu au suffrage universel direct pour les petites Républiques ou indirectes pour les pays les plus étendus géographiquement. Dans la République l'intérêt général (l'État) est privilégié sur le Citoyen. On n'y trouve pas de castes de Nobles ou leur pouvoir est minime ou inexistant et leur titre simplement honorifique.

La Démocratie : Elle désigne un état gouverné directement par le peuple, généralement sous la forme d'assemblées. Le système démocratique se transforme en République dès que la population est trop importante. Dans la Démocratie, le Citoyen est privilégié, il n'y a pas de notion d'État ou elle est peu présente. On n'y trouve pas de castes de Nobles ou leur pouvoir est minime ou inexistant et leur titre simplement honorifique.

La Technocratie : Le pouvoir revient aux Technocrates qui sont des hauts fonctionnaires spécialisés dans la gestion et l'administration et qui privilégient l'aspect technique d'un problème au détriment de son aspect humain (en clair, on ne fait pas d'omelette sans casser d'oeufs et si une ville doit être rasée pour permettre une avancée économique ou technologique, ses habitants seront sacrifiés sans regret). Elle peut être parfaite pour un JDR Cyber-Punk ou Space-Opéra. On n'y trouve pas de castes de Nobles ou leur pouvoir est minime ou inexistant et leur titre simplement honorifique.

L'Anarchie : Elle se caractérise par l'absence de gouvernement. Le chaos règne et le désordre civil est total. Il n'y a plus d'administration centrale ni de Pouvoirs Publics. Elle est parfaite pour les JDR Post-Apocalyptiques. On n'y trouve pas de castes de Nobles ou leur pouvoir est minime ou inexistant et leur titre simplement honorifique.

La Théocratie : Le Pouvoir revient aux religieux. Ils ont tous les droits et sont alors considérés comme des extensions divines par les leurs. On les appelle alors les Théocrates. On n'y trouve pas de castes de Nobles.

1.2 Méta religion

Comme pour la méta politique, on décrit ici les types de religions possibles. Le degré d'activité religieuse peut varier du tout au rien.

Le Polythéisme : Il caractérise la vénération d'une assemblée de Dieux qui ont des pouvoirs très distincts. Le polythéisme est caractéristique des civilisations jeunes.

Le Monothéisme : Il caractérise la vénération d'un dieu unique qui a tout pouvoir et est le propre des civilisations plus anciennes.

Le Culte de la Personnalité : Il consiste à vénérer de son vivant un être et à lui conférer des attributs divins. Ce système permet la mise en place de Théocraties ou de Tyrannies. Il est favorisé par les Tyrannies afin de permettre la soumission du peuple.

Le Chamanisme : Il consiste à prêter à un Chaman un pouvoir magique grâce à sa communication avec le monde des Esprits. Ces pouvoirs peuvent être réels dans le cadre de JDR comprenant de la Magie ou inexistantes dans le cadre de JDR autres.

L'Animisme : Il consiste à prêter une âme à toute chose et, dans ce cas, il n'y a que peu ou pas de représentants de la religion puisque cette croyance est inscrite dans chaque membre du peuple.

Aucun : Il n'y a aucune religion dans votre monde. La spiritualité est alors très faible.

1.3 Économie liée à la géographie

Une géographie isolante comme une île de petite taille ou une zone encaissée au milieu de montagnes se caractérise par une faible économie, peu de biens manufacturés et une vie essentiellement basée sur la chasse, la pêche, la cueillette et l'agriculture. La population y est globalement pauvre et son niveau technologique est alors rudimentaire. Si les Joueurs y sont riches, ils peuvent être agressés par les habitants. Les biens autres que la nourriture et les vêtements y sont hors de prix.

Une géographie moyenne comme une région de plaines sera relativement neutre et aura une économie moyenne. Peu de biens manufacturés y sont produits et les Joueurs riches seront bien accueillis comme acheteurs potentiels. Les biens y seront généralement peu chers.

Une géographie favorable comme un bord de mer qui favorise les échanges ou une croisée de fleuves dans une région alluviale et donc prospère par son agriculture donnera une économie florissante. Les biens manufacturés et importés y sont présents en grands nombres. Les prix peuvent y être très variables, mais généralement élevés puisque le prix élevé y est alors un signe de qualité. Cela s'explique par le dynamisme des déplacements. Les marchands n'ont pas besoin de casser leurs prix car ils auront toujours une clientèle intéressée.

Une géographie extrême comme un désert ou une banquise relègue les Joueurs au rang de survivants comme les autres habitants. Le commerce y est alors nul et on ne peut réellement y parler d'économie (nous parlons des infrastructures villageoises sédentaires et non des nomades qui eux, sont très commerçants!).

1.4 Les Races

Pas besoin de 186 Races et 370 ethnies, mais ça peut être intéressant de dépasser le traditionnel pack Humain/Elfe/Nain/Orque/Gobelin, notamment en créant des déclinaisons de races (cf Elfes Noirs ad&d).

Pour le problème de l'équilibre des races, ce n'est pas simple. Quasiment tous les JDR s'efforcent d'équilibrer plus ou moins les Races qui peuplent leurs univers. Cependant, la réalité naturelle est toute autre. Deux options :

Des races équilibrées. La somme relative des Caractéristiques, Compétences et Aptitudes sera toujours la même à la création. Dans ce cas, le nombre de possibilités de création de Races sera relativement limité à moins d'augmenter considérablement le nombre de Caractéristiques, de Compétences et d'Aptitudes auquel cas, cela complique radicalement la Fiche de Personnage.

Des races déséquilibrées. Les Races seront différentes et on risque parfois des relations jalouses entre les Joueurs, mais quelque part, c'est plus réaliste.

2 Caractéristiques

Les Caractéristiques sont sur 25%, les 75 autres % sont sur les Compétences.

2.1 Caractéristiques physiques

Force : FOR. Cette caractéristique est usitée par pratiquement tous les Jeux de Rôles existants. Elle symbolise la force physique du personnage et conditionne souvent la masse maximale qu'il est capable de soulever ou de transporter. Elle peut également conditionner la puissance physique relative que peut dégager le personnage.

Agilité : AGI. Cette caractéristique est souvent reliée à tort à la Caractéristique Dextérité. En réalité, elle doit témoigner la souplesse relative du corps et sa capacité à se déplacer en harmonie et avec fluidité. Cela peut paraître idiot, mais en fait, l'agilité d'une personne conditionne sa capacité à se mouvoir, à se recevoir lors d'une chute, à se dégager d'entraves par contorsion etc. . .

Dextérité : DEX. Cette Caractéristique témoigne du fait qu'un personnage soit habile de ses organes préhensiles ou non (dans le cas de l'Humain, il s'agit des mains). Plus un personnage est habile, plus facile sera le maniement des objets, le jonglage, le crochetage de serrure. . .

Constitution : CON. Cette Caractéristique est relative à la capacité d'un personnage d'encaisser les coups, de résister aux empoisonnements, aux maladies, aux radiations et, dans certains cas aux sorts. Elle peut éventuellement empêcher un personnage de tomber inconscient en cas de choc traumatique lié à une blessure ou un poison, ou de rester en apnée plus longtemps. Elle peut également permettre de déterminer les Points de Vie d'un personnage.

Endurance : END. Bien que souvent assimilable à la Constitution, cette Caractéristique devrait plus fréquemment désigner la capacité d'un Personnage à maintenir un effort soutenu, comme lors d'une épreuve de marathon.

Perception : PER. L'utilisation de la Perception comme Caractéristique seule est déconseillée. Une Caractéristique est généralement invariable ou varie difficilement. Beaucoup de JDR utilisent des Compétences de furtivité, or, ces Compétences

s'augmentent plus facilement que les Caractéristiques ou, tout simplement, s'augmentent. On peut utiliser une Compétence Perception en plus de la Caractéristique qui entre en compte dans l'évaluation de la Perception du Personnage.

Cette Caractéristique reflète aussi la capacité d'un Personnage à pressentir le danger avant qu'il ne se manifeste réellement ou à ressentir d'imperceptibles choses aux sens normaux, comme, par exemple, une ambiance particulièrement morbide dans une maison qui aurait connu des assassinats dans ses murs. Cette Caractéristique concerne donc quelque part les 5 sens ET tout ce qui est invisible à ces 5 sens.

Rapidité : absent. Elle sert à déterminer l'ordre d'action durant un Round de Combat en lieu et place d'une éventuelle Compétence "Initiative". Comme son nom l'indique, elle désigne la vitesse d'un Personnage ainsi que sa capacité d'exécution de certaines tâches, comme recharger, crocheter etc... Nous garderons le système de A.K. : la rapidité est un coefficient à calculer et non pas une caractéristique.

Apparence : absent. Cette Caractéristique, souvent informative, sert à témoigner de la beauté physique d'un Personnage. Elle sert aussi lorsqu'un personnage veut modifier son apparence. Elle peut éventuellement servir dans la détermination de l'influence du Personnage lors des Roleplays mais nous reviendrons sur ce point dans les Compétences. Nous indiquerons la beauté du personnage dans son background.

2.2 Caractéristiques mentales

Savoir : SAV. Cette Caractéristique détermine la capacité d'un joueur à apprendre des choses (dans sa jeunesse à l'école, dans les livres). Un érudit est par excellence un maître du savoir. Attention ceci n'a aucun rapport avec la sagacité intellectuelle d'un joueur, on peut être un puit de science mais être incapable de prendre les bonnes décisions.

Charisme : CHA. Cette Caractéristique, essentiellement sociale, représente l'effet du Personnage sur autrui. Elle peut jouer sur la séduction du Personnage, mais nous reviendrons sur ce point dans le choix des Compétences. Normalement purement du Roleplay, cette compétence pourra néanmoins

servir pour les joueurs n'arrivant pas à bluffer en Roleplay, ou pour déterminer la volonté d'un joueur (ne pas céder à la terreur ou à la folie, aller de l'avant, résister au contrôle mental ou autre manipulation).

Sagesse : SAG. Ce n'est pas la Sagesse au sens "Sagesse de Lao Tseu" (qui serait plutôt de la philosophie en fait). Cette Caractéristique reflète la capacité du Personnage à juger. C'est donc la jugeotte, le bon sens, la sagesse populaire des gens simples qui ont une certaine expérience de la vie. C'est fondamental pour notamment savoir si quel-

qu'un est honnête avec vous ou alors feint la sympathie mais vous méprise. Ce bon sens peut aussi faire merveille en cas de panne de Roleplay si une énigme bloque les joueurs.

Magie : MAG. Plus un personnage a d'affinités avec la magie et plus il lui sera facile de maîtriser les sorts. Tout le "surnaturel" tourne autour de la même forme de "magie" à la base, mais déclinée de nombreuses façons différentes. Elle peut également permettre de déterminer les Points de Vie d'un personnage, et pourquoi pas atténuer les dégâts d'un sort non encaissable par la constitution.

3 Compétences

Entre parenthèses se trouve la caractéristique associée à la compétence. S'il y en a plusieurs (ou s'il y a un ?), ce sera à l'appréciation du MJ selon la situation. Les Compétences sont sur 75% - Les 25 autres % sont sur les Caractéristiques. Une compétence (sur 75) ne peut excéder la valeur de sa caractéristique associée x 3 (car la caractéristique associée est sur 25).

3.1 Déplacements

Course : (END). Cette Compétence permet de déterminer la vitesse de Course du Personnage, mais aussi sa capacité à gérer l'effort physique lorsque le Personnage est supposé courir longtemps, comme dans le cas d'un marathon. Pour vous donner une référence, un Homme normalement constitué court à une vitesse variant entre 20 et 25 km/h.

Saut : (AGI). Cette Compétence permet de déterminer l'aptitude du Personnage à sauter en longueur mais aussi en hauteur. Des facteurs d'élan peuvent modifier ces distances. Une personne de taille moyenne saute environ, bras étendus, à environ 2,50 m de hauteur (sans élan) et à 2,00 m en longueur (toujours sans élan).

Escalade : (AGI). Cette Compétence permet au Personnage d'escalader. L'escalade ne concerne pas que les montagnes. Il peut tout aussi bien s'agir d'un arbre, d'une façade d'immeuble ou d'un rempart. Le créateur devra évaluer d'éventuels Bonus et Malus en fonction de la surface à escalader et du matériel dont dispose le grimpeur.

Natation : (END). Comme son nom l'indique, cette Compétence permet à un Personnage de nager... Cependant, cette Compétence sert surtout dans le cas de nage dans des conditions difficiles, d'apnées de longue durée ou de nage sur de longues distances. Le MJ devra évaluer les Bonus et les Malus afférents.

Esquive : (AGI). Comme son nom l'indique, pour éviter le mieux possible une attaque, un projectile, le seau d'eau posé en équilibre sur la porte, la poutre enflammée, ...

Acrobatie : (AGI). Cabrioles et saltos sont au rendez-vous avec cette Compétence. En fait, cette Compétence sert à supprimer ou limiter des dommages en cas de chute de hauteur ou de cheval ou de véhicule. Elle permet éventuellement aussi à un Personnage d'épater la galerie ...

Contorsion : (AGI). Cette Compétence permet à un Personnage à se faufiler dans les passages étroits, mais aussi à éventuellement se dégager d'entraves, à la condition que cela soit possible.

Levage : (FOR). C'est l'art d'optimiser son rapport poids/force/puissance pour soulever de lourdes charges sans se blesser (bien qu'il soit rare de voir un Personnage se faire une hernie!). Cette Compétence devrait être employée lorsque la charge est vraiment très lourde (poutre, pan de mur etc ...).

Athlétisme : absent. Cette Compétence est alternative à toutes les Compétences de Déplacement sus-citées. Vous pouvez cependant remplacer uniquement les Compétences "*Course*" et "*Saut*"

par l'Athlétisme ou comprendre en plus l'escalade et/ou la natation etc ...

3.2 Furtivités et Filouteries

Dissimulation : (APP). Cette Compétence sert au Personnage à se dissimuler aux yeux d'autrui ainsi qu'à se déplacer discrètement.

Embuscade : (AGI). Cette Compétence a pour objet de permettre au Personnage de se dissimuler et de se placer en position favorable afin de porter un coup à un adversaire par surprise. Elle ne peut être employée lorsqu'un combat est déjà engagé.

Filature : (AGI). Légèrement différente de la Dissimulation, la Filature permet au Personnage de suivre discrètement une personne ou un animal. Elle comprend notamment une Perception pour ne pas perdre la cible suivie de vue (surtout dans une foule!) et une Dissimulation pour essayer de demeurer discrète aux yeux de cette personne.

Furtivité : absent. Cette Compétence est alternative aux Compétences Dissimulation, Embuscade et Filature. Elles sont ici regroupées afin de permettre une moins grande dispersion des Compétences. Néanmoins, elle rend le jeu légèrement moins réaliste.

Pickpocket : (DEX). Comme son nom l'indique, cette Compétence sert au Personnage afin de faire les poches à un voisin, un passant, un méchant. C'est la Compétence des filous et des voleurs par excellence.

Vol à la tire : (RAP). Très différente de Pickpocket, cette Compétence permet au Personnage de faire du vol à l'étalage et à l'arraché. Il ne s'agit pas ici d'être discret mais rapide. Cette Compétence gère donc la cohérence entre l'objet visé et la course. En effet, rien n'est plus frustrant de courir et de rater l'objet que l'on veut voler à l'arraché.

Déguisement : (PER). C'est l'art de se grimer, mais pas en personnage de dessin animé. C'est avant tout l'art de se déguiser afin de dissimuler ses traits ou de ressembler à quelqu'un d'autre.

Imitation : (PER). Cette Compétence permet de contrefaire sa voix pour imiter un cri animal

ou la voix d'une autre personne. Elle peut également venir compléter la Compétence "Déguisement" afin d'imiter au mieux une personne par ses attitudes, ses tics et ses gestes.

Prestidigitation : (DEX). L'intérêt de cette Compétence n'est pas uniquement de faire quelque tour de passe-passe, mais bien d'escamoter discrètement un objet par un jeu subtil des mains ou de substituer un objet à un autre.

Crochetage : (DEX). La Compétence qui permet de forcer les serrures physiques d'une porte. Elle est une Compétence de base de tout bon Jeu de Rôles. Notez bien qu'il s'agit de "crocheter", c'est-à-dire d'utiliser un crochet. Ce qui veut dire qu'essayer de crocheter une porte sans crochet est inenvisageable. On pourra trouver des fils de fer ou des épingles à cheveux pour remplacer le vrai crochet de monte-en-l'air, mais à mains nues, pas de crochetage possible!

Contrefaçon : (DEX). C'est la capacité à faire un faux qui ressemble à un vrai. Reproduire par imitation.

Lire sur les lèvres : (PER). Tout est dans le titre.

Torture : AU CHOIX. L'idéal pour faire avouer de manière non consentante (ou pas) des choses à un adversaire.

Science des pièges : (SAV ou DEX). Art de concevoir, de poser, de désamorcer un piège. Ce savoir permet donc de deviner l'emplacement des pièges posés.

3.3 Connaissances et Savoirs

La liste serait un peu longue. On peut faire simple en prenant une Compétence "*Science*" ou compliqué en prenant par exemple les Compétences "*Physique*", "*Biologie*", "*Biochimie*", "*Géologie*", "*Archéologie*" etc ... C'est un peu selon les goûts là. N'oublions pas non plus les connaissances de type géographique comme "*Connaissance des Rues*", "*Connaissance des Systèmes*". Ces connaissances sont destinées à permettre aux Personnages à chercher et savoir repérer les lieux et personnes louches. Ils permettent également de connaître les us et coutumes de certaines races.

On laisse comme avant : "*Connaissance* : " et chacun peut décliner selon son besoin (par exemple un nain qui veut connaître absolument l'elfe devra avoir Connaissance de l'Elfe, mais un elfe non vu que c'est sa langue innée).

La majorité des connaissances sont rattachées à la caractéristique Instruction (INS).

Alchimie : (SAV ou DEX). Science ésotérique fondée sur le principe de l'équivalence. Pour obtenir quelque chose, il faut donner quelque chose de valeur équivalente. Cela permet la création d'artefact, de potion et d'autres choses encore ...

Concentration : (CHA). Capacité à appliquer un effort intellectuel sur un seul objet. Permet de faire des recherches plus longtemps ou plus vite, à faire abstraction des événements extérieurs pour lancer un sort.

Décryptage : (SAV). Décoder un message qui a été codé. Traduire en clair une information dont le sens est caché.

Empathie : (SAG). Capacité de sentir si quelqu'un masque ses sentiments, de savoir ce qu'il pense vraiment de vous en observant ses traits de visage.

Enigme : (SAG). Capacité à comprendre le fonctionnement, le mécanisme de résolution des énigmes. Aptitude à en produire de manière identique.

Occultisme : (SAV). Science des rituels de magie noire, ainsi que démonologie.

Sens magique : (MAG). Cette affinité avec la magie permet à un joueur de reconnaître un sort ou de deviner son utilité. Cela permet également de sentir la magie présente dans les pièges magiques ou les objets magiques.

Lancement de Sorts : (MAG). Cette compétence décide de la capacité à lancer un sort.

3.4 Maniements d'armes

Les armes font généralement appel à la force pour pouvoir les porter correctement, mais tout l'apprentissage de leur bonne maîtrise n'est que

dextérité. Aussi la majorité des compétences repose sur la dextérité, tandis que dans l'inventaire, le joueur verra apparaître que bander un arc ou tenir une épée nécessite de la force, alors que manier une fronde ne demande que de la dextérité.

Corps à Corps : (DEX). La Compétence pour distribuer gratuitement les pains et les bourre-pifs ! Généralement, un Combat corps à corps plongera l'un des belligérants dans le combat mais le tuera rarement, à moins que les mains d'un des deux combattants ne soient équipées de griffes naturelles ou de combat !

Combat Armé : (DEX). C'est le combat de bar et non avec une arme ! Cette Compétence sert pour combattre avec un tesson de bouteille, un pied de chaise ou un canif (trop petit pour une Compétence de type Arme Tranchante!).

Arts Martiaux : (DEX). La version hard du Corps à Corps qui, elle, occasionne des dommages pour les Arts Offensifs ou des bonus d'esquive pour les Arts Défensifs !!

Armes Tranchantes : (DEX).

- Épées (épées longues, courtes, glaives, cimeterres...)
- Dagues
- Sabres
- Haches
- Fouets (pourquoi pas)

Armes Contondantes : (DEX).

- Marteaux et les Maillets
- Masses d'Armes
- Morning Stars
- Matraques et les Gourdins
- Fléaux d'Armes

Armes à Deux Mains : (DEX).

- Espadons ou Épées à deux mains
- Marteaux à deux Mains
- Masses
- Haches à deux Mains
- Pioches et Pelles

Armes à Projectiles : (DEX).

- Arcs
- Arbalètes
- Sarbacanes
- Frondes et Lance-pierres

Armes de Lancer : (DEX).

- Dagues de Jet et Couteaux
- Haches de Lancer
- Shurikens (Étoiles Ninjas)
- Boomerangs
- Bolas (Arme d'interception argentine)
- Filets
- Lances, Javelots et Javelines

Armes d'Hast : (DEX).

- Bâtons
- Fléaux
- Tridents
- Hallebardes
- Lances
- Faux

Boucliers : (DEX).

- Rondaches
- Ecus
- Pavois

3.5 Nature

Agriculture : (?). Dans le sens culture de la terre et élevage de race, le tout dans un but alimentaire.

Cartographie : (SAV). L'art de savoir lire une carte, et aussi de pouvoir en dessiner une assez fidèle à la réalité pour être utilisable.

Chasse : (PER). Pour débusquer un animal dans son milieu naturel. Le tuer dépend par contre de la précision avec laquelle le joueur chasseur manie son arme.

Dressage : (CHA). Savoir apprendre aux animaux à reconnaître leur nom et à obéir à certains ordres.

Empathie Animale : (PER). Fait de pouvoir communier par l'esprit avec un animal.

Équitation : (AGI). L'équitation sert à chevaucher et savoir maîtriser une monture. Pour des créatures très différentes on peut créer plusieurs "Équitation" différentes (un Yack ne se mène pas comme un cheval alors il nous faut une Compétence "Yacktation"! mais la c'est plutôt du Savoir et pas vraiment de l'agilité). C'est aussi l'art de connaître et de ménager sa monture afin d'éviter qu'elle ne meure après une chevauchée éperdue

pendant trois heures là où quatre auraient permis de la sauver.

Herboristerie : (SAV). Cette Compétence permet à son possesseur d'identifier des plantes et d'en connaître les propriétés médicinales, toxiques, gustatives ou magiques...

Médecine : (SAV ou DEX). Rien de tel qu'une bonne Compétence Médecine pour panser ses plaies après une bagarre. Cette Compétence permet à son possesseur de soigner les bobos et de récupérer quelques points de vie. Il est cependant regrettable que fréquemment, les sorts soient plus efficaces que la Médecine. En réalité, cela devrait être la même chose, sauf que les sorts sont instantanés, requièrent des composantes alors que la médecine demande du matériel et surtout son effet n'est pas immédiat.

Navigation : (SAV ou PER). Où l'art de savoir diriger et s'occuper d'un navire, ainsi que manoeuvrer au travers de récifs, en pleine tempête etc...

Orientation : (PER). La Compétence pour se retrouver où que l'on soit : en ville, en pleine nature etc...Cependant, ne perdez pas de vue que sans point de repère connu, il est impossible de s'orienter car personne (sauf des races créées ex nihilo) ne possède de boussole interne (si, j'oubliais, les pigeons!).

Pêche : (DEX). C'est explicite.

Perception : (PER). La compétence associé à la caractéristique du même nom, cela permet par son augmentation de contrer l'augmentation des compétences déguisements des autres par exemple.

Pistage : (PER). Cette Compétence permet d'identifier des traces laissées par de quelconques créatures (Humains, animaux etc...), de les dater et même de pouvoir identifier le poids de celui qui les a laissées (un poids excessif pouvant laisser supposer que la créature portait une lourde charge ou un corps!). Attention, après une forte pluie ou un fort vent (dans le désert), inutile d'essayer de pister, il n'y aura plus rien.

Sens des Distances : (PER). Aptitude à estimer la distance entre deux endroits et le temps pour les parcourir.

Survie : (END). Trouver de la nourriture dans un milieu hostile. Connaissance de ce qui est comestible ou pas. Cultivable ou chassable.

Veille : (PER). Cette Compétence permet à son possesseur de ménager son sommeil et pouvoir éviter de faire une ronde sans s'assoupir. Elle peut également servir à alerter un personnage qui dort que quelqu'un tourne autour de lui. La Compétence "Veille" se substituera alors à la Compétence "Perception".

3.6 Société

Diplomatie : (CHA). Finesse, habileté à la conduite d'une affaire. Par extension : aptitude à interagir avec doigté pour représenter les intérêts de deux partis.

Droit : (SAV). Connaissance des lois, des règlements et des peines encourues en cas d'insoumission. Savoir ce qui est exigible ou permis selon les communautés d'individus.

Estimation : (PER). C'est savoir estimer la juste valeur d'un objet, d'une denrée ou d'une quelconque marchandise pour éviter de se faire arnaquer par le premier venu.

Etiquette : (SAV). Se comporter correctement avec d'autres individus. Connaître le protocole, la manière de se tenir, de se mouvoir, de parler.

Finance : (SAV). Gérer un budget, un trésor. Par extension : capacité à faire des comptes relativement simples.

Héraldique : (SAV). Cette Compétence permet l'identification des Blasons et la reconnaissance des Maisons auxquels ils sont affiliés.

Politique : (CHA). Permet de gérer un territoire, de diriger une cité, un gouvernement. Relatif à l'organisation et à l'exercice du pouvoir.

Sagesse populaire : (SAG). Connaissance de ce que les peuples ont accumulé comme expérience et transformé en dictons et proverbes.

Sénéchal : (SAV). Aptitude à tenir une maison, un château, un palais. Normalement, seuls les fils de nobles peuvent escomptés être sénéchaux de leur seigneur.

3.7 Autres

Forge : (DEX). Cette Compétence permet à son possesseur de forger des armes, des armures et autres objets de ferronnerie, de ferrer un cheval mais également d'entretenir et réparer tout cela. A haut niveau elle peut également servir à les enchanter à moins qu'on utilise une Compétence Enchantement et donc une association Artisan + Mage. L'acte de forger demande de la dextérité, de la force et de l'endurance.

Fouille : (PER). Différente de la Perception. Cela peut vous surprendre, mais rechercher/fouiller est une vraie technique. La Recherche permet de déceler les endroits propices où pourraient être cachés des objets importants, des preuves et autres, mais aussi l'art de savoir trouver rapidement ce que l'on veut !

Jonglage : (DEX). Souvent plus décorative qu'autre chose, cette Compétence permet au Personnage de jongler avec des objets.

Maîtrise des Cordes : (DEX). Maîtrise des cordes : fabriquer une corde et utiliser celle-ci comme un grappin, un lasso ou pour lier un ennemi.

Maroquinerie : (DEX). Cette Compétence permet à son possesseur de créer, d'entretenir ou de réparer tous les objets en cuir comme les bourses, les armures. À haut niveau elle peut également servir à les enchanter à moins qu'on utilise une Compétence Enchantement et donc une association Artisan + Mage.

Mécanique : (DEX). Fabriquer et transformer les machines, ainsi que comprendre leur fonctionnement (INS).

Psychologie : (SAG). Etude et traitement des méandres de l'esprit.

3.8 À proscrire

Toutes les Compétences de type Marchandage, Séduction etc...qui remplacent le roleplay. Tout au mieux, elles doivent servir de "correcteur" à un Joueur dont l'éloquence est défaillante mais elles ne doivent jamais se substituer au Roleplay qui est l'essence même du JDR ! Ces Compétences peuvent servir aux novices et aux enfants, mais un adulte doit être capable de savoir simuler un mar-

chandage ou une séduction !

Voici une Liste non exhaustive :

- Marchandage / Troc
- Baratin
- Arnaque
- Séduction
- Influence des Foules
- Discours

4 La Magie

Tout est décrit dans le fichier dédié à la Magie écrit par Shivien.

5 Jets de dés

5.1 Fonctionnement

Pour tenter une action un personnage devra effectuer un jet dit "de compétence" qui consistera en fait à lancer un D100 et à comparer le résultat obtenu au total de ses scores de caractéristique + compétence appropriées. La comparaison donnera :

00 considéré comme un 100 : échec critique même si le total dépasse 99.

Jet supérieur au total : échec normal.

Jet inférieur au total : réussite normale (la valeur de réussite est la valeur du jet).

Jet égal au total : réussite critique (la valeur de réussite est le double de la valeur du jet).

Si le personnage ne possède pas la compétence appropriée, mais que celle-ci existe, il comparera le résultat du lancé à la caractéristique associée et subira en plus une pénalité décidée par le MJ car il ignore tout de la façon de procéder. On considère donc logiquement que ne pas avoir une compétence qui existe dans le jeu équivaut à la posséder à 0%.

Par contre si la compétence appropriée n'existe pas (parce que l'action représente quelque chose d'indéfinissable dans une compétence) le personnage fera un jet d'une caractéristique qui semblera la plus indiquée pour l'action, et on doublera son score. Ainsi il ne sera pas pénalisé par les 'limites' de la liste de compétences (non exhaustive hélas, mais l'infini ca prendrait beaucoup de pages...).

Si votre jet est inférieur à votre niveau (par exemple : 60%) vous êtes dans la capacité de faire une action de difficulté identique à votre score (donc ici 60 %). Le MJ décide alors seul ou avec un jet de dés de la difficulté de l'action désirée, et donc de la réussite ou non de l'action. Le MJ peut aussi décider d'un bonus ou d'un malus quelconque à allouer aux joueurs (par décision ou par jet de dés).

Exemple : Un joueur décide de forger une épée. Il pense y arriver facilement, ayant un niveau de Forge + Caractéristique associée de 80%. En effet, au jet de dés, il fait 78% et réussit tout juste.

Le MJ fait alors un jet de dés pour décider de la difficulté de la reforge (l'épée étant inconnue, il y a une probabilité quelconque de la réussite de la reforge) et fait 83%, le joueur ne peut donc pas forger cette épée.

5.2 Spécialisation

Une spécialisation de compétence est une compétence spéciale liée à une compétence normale mais représentant un domaine plus restreint que celle ci.

Exemple : Le *combat au katana* est une spécialisation de la compétence *armes tranchantes*. Et *cuisiner du poisson* est une spécialisation de la compétence *cuisine* (attention les connaissances ne sont pas des spécialisations).

Un joueur peut posséder une spécialisation s'il remplit certaines conditions :

Posséder la compétence normale à un score supérieur à 10.

Avoir le score de la caractéristique associée à cette compétence supérieur à 15.

Avoir assez de points à dépenser pour prendre cette spécialisation.

Et enfin soit avoir un maître pour lui enseigner soit tenter d'étudier cette spécialisation tout seul ce qui sera risqué et de toute façon plus long.

A savoir que une fois la spécialisation acquise elle sera plus facile à améliorer que la compétence normale (sinon elles n'auraient aucun intérêt).

6 Déroulement du combat

6.1 Dans quel ordre jouer

Le temps du combat sera découpé en tours durant lesquels chaque protagoniste pourra agir un certain nombre de fois (une seule fois dans la plupart des cas) mais il faut quand même décider dans quel ordre ces personnes agiront.

D'abord une chose : chaque protagoniste pourra décider de jouer à la fin du tour après les actions des autres mais s'ils sont plusieurs à décider cela ceux-ci pourront jouer en fin de tour mais devront respecter entre eux l'ordre calculé.

Pour décider de l'ordre de jeu par tour il faudra au commencement du combat (et seulement au commencement afin de ne pas le ralentir par des jets supplémentaires à faire chaque tour) faire quelques jets de dé. Chacune des personnes engagées dans le combat lancera un D10 (le MJ le lancera pour les personnages et monstres non joueurs) et ajoutera à ce score sa valeur de rapidité. Les actions se dérouleront par ordre décroissant de ce résultat pendant tout le reste du combat. En cas de scores identiques celui avec la plus grande initiative de base sera prioritaire. Si les scores sont encore identiques (!) chacune des personnes lancera un D10 et l'ordre sera celui des résultats décroissants (si c'est à nouveau identique on relance).

Passons maintenant à leur utilisation :

Une spécialisation s'utilise en même temps que sa compétence normale associée lorsque le jet à faire concerne spécifiquement le domaine de la spécialisation en question (pour ceci se référer au jugement du MJ). Dans ce cas le jet de compétence se fait de la manière habituelle sauf que le total à comparer au résultat du lancé de dé est la somme de la *compétence normale* + la *caractéristique associée* + la *spécialisation*.

Exemple : Un personnage confectionne son repas du soir à savoir un délicieux saumon fumé.

Examinons ses caractéristiques : *cuisine* 30, la caractéristique associée à cuisine 25 et enfin la spécialisation "*cuisiner du poisson*" à 10, ce qui amène son total à 65.

Lancé de dé : 46 ! A table.

6.2 Ce qui peut ou ne peut être fait en combat

En combat il est évident que certaines actions ne pourront être effectuées par les participants malgré toute leur volonté, prendre une collation par exemple, si l'un des joueurs persiste à vouloir faire une de ces actions faite lui tenter mais en précisant qu'il devra atteindre un seuil de réussite (c'est à dire réussir avec un score plus grand).

Après avoir réglé ceci passons aux actions faisables durant un combat, voici une petite liste non exhaustive : Frapper un adversaire (explication de la méthode plus bas). Réaliser une manoeuvre de repli stratégique. Boire une potion (pas de jet s'il est précisé qu'elle est à portée de main. Nota bene : on ne peut avoir une quantité infinie de potion à sa ceinture. Lancer un sort (uniquement pour les personnages qui ont cette capacité). Se déplacer tout simplement (pouvant être couplé à une autre action peu complexe mais ralentissant néanmoins). D'autres actions : ramasser un objet, grimper à un arbre, se cacher, fuir, aider un compagnon.

Une personne normale a deux bras donc deux attaques et parades. Un taureau qui charge a une attaque et pas d'esquive (mais possibilité de parade).

- Certains boucliers par leur taille ne permettent pas d'attaquer.
- Certains dons peuvent augmenter le nombre d'attaques de parades.

6.3 Déplacement en combat

Chaque combattant devra posséder un coefficient de rapidité. Ce chiffre reflétera la distance en mètre que la personne pourra parcourir en un tour complet, elle sera éventuellement divisée en *distance en marche* et *distance en courant* de cette manière : Rapidité = 6/10, 6 mètres en marchant 10 en courant. Ce coefficient sera calculé : il sera décidé à la création et dépendra de la race, de la taille du personnage + sera modifié temporairement par le poids et les blessures grâce à des seuils (à calculer au préalable de préférence).

- 00 - 35 % : mouvement normal.
- 36 - 65 % : mouvement ralenti de moitié.
- 66 - 90 % : mouvement ralenti de trois quarts.
- 90 - 99 % : immobilisé ou rampant à la rigueur (jet de force/endurance).

D'autres facteurs peuvent modifier le mouvement tel que la maladie, l'empoisonnement, un sort, etc. . . mais ils seront gérés sur le vif ou dans la descriptions des effets notamment pour les sorts.

6.4 Comment foutre sur la gueule à l'adversaire

Cette opération n'est pas aussi simple qu'il y paraît et les règles qui seront exposées ci-dessous nécessiteront sans doute quelques révisions afin de rendre l'opération plus rapide mais pour l'instant elles sont ainsi :

Pour donner un coup il faudra déjà réussir à Toucher votre adversaire, qu'il ne réussisse pas à Esquiver, puis enfin calculer les Blessures qu'il subit majorées par celles qu'il Absorbe.

7 Remplir sa fiche de perso

Il y a tellement de compétences et de choses qui vous font envie. Mais votre vil maître du jeu ne vous a donné qu'un certain nombre de points qui, malheureusement, ne satisfassent pas votre envie irréprouvable de tout remplir au maximum. Mais bon, voici un petit guide qui vous expliquera au mieux, comment remplir votre fiche pour optimi-

- Toucher : dextérité + compétence de combat + spécialisation de l'arme.
- Esquiver : dextérité + compétence esquive.
- Blessure : 3 fois la force + dégâts de l'arme.
- Absorber : 3 fois la constitution, l'absorption de l'armure fonctionnant toujours.

6.5 Et si je suis mage

Chaque sort possède 2 pourcentages : un de puissance et un de difficulté. Pour lancer un sort on fera un jet de Compétence Lancer de sort + (Caractéristique adaptée - Difficulté), la difficulté pouvant être décidée par le lanceur de sort avant son lancer mais influera sur la puissance du sort. On utilise donc l'équation suivante pour déterminer le jet : (équation généreusement fournie par ZeReaper) $\%chance = LancerDeSort + CaractéristiqueAdaptée - \%Difficulté + (puissance_max - puissance_voulue)$.

Exemple :

- Un sort ayant comme pourcentage : Puissance 20% Difficulté 20% Le lanceur a un total (compétence + caractéristique) pour lancer de 50% S'il le lance à puissance max il aura 30% de chance de réussir. s'il choisit de le lancer à puissance 10% il aura 40% de chance.
- Maintenant le lanceur a un autre sort mais de pourcentage : Puissance 30% Difficulté 20% S'il le lance au max il a 30% de chance et le lancera avec une puissance 30% S'il veut le lancer en ayant 40% de chance il ne le lancera qu'à 20% de puissance

Lorsque le sort est amélioré "en jeu" (c'est-à-dire par un bon lancé et/ou par récompense du MJ) : les 2 pourcentages sont augmentés de 1, le sort est plus puissant et plus difficile à lancer à cette puissance.

Lorsque le sort est amélioré par apprentissage le personnage peut choisir sur quel pourcentage il va travailler donc soit baisser la Difficulté soit augmenter la Puissance.

ser votre personnage. Je parle d'une optimisation d'un point de vue "role-playing" et non "minimax" bien sûr, vous l'aurez compris !

Remarque (pour le minimax) : Un maître du jeu amical vous donnera sûrement un bonus, si vous lui proposez un malus équivalent.

7.1 Personnage

Nom & prénom : À vous de voir, vous pouvez choisir, n'importe quoi, mais réfléchissez à l'impact que cela vous donnera sur les PNJ. Si vous vous appelez "*pâté en croûte*" dans la langue commune, il y a de grandes chances que cela fasse rire les autres (mais cela peut être votre but si vous jouez un bouffon par exemple). De toutes façon, vu le grand nombre d'espèces donc de langues qui existent dans ALT-R, il y a de grandes chances que votre nom soit une insulte dans une langue quelconque. Faites que votre nom soit en corrélation avec la race que vous avez choisi (à moins qu'il y ait une raison spéciale : par exemple un humain élevé par des elfes aura un nom elfique. Une personne très estimée par un peuple se verra attribuée un nom par ce peuple.). Vous pouvez également avoir un nom d'emprunt pour mystifier les autres joueurs. Dans ce cas, mettez vous d'accord avec le MJ.

Symbole : Il peut être très important si vous appartenez à un clan, à une caste ou à une religion. Ainsi, les seigneurs auront leur emblème, les guildes leur symbole et les prêtres vivront avec le signe de leur divinité.

Race : Très importante. Cela donnera des modifications sur votre fiche de perso, qui en fonction du type de personnage que vous jouez, peut être plus ou moins avantageux. Un demi orc sera plutôt à tendance barbare, tandis qu'un elfe sera plutôt magicien. Le contraire peut aussi se faire et avoir ses avantages. Un demi-orc barbare sera au départ moins bon en magie, mais aura une force et une constitution surprenante pour un magicien. (NDS : Non, pas de demi-tarasque.)

Genre : Il n'y a pour l'instant pas de différence "*numérique*" entre hommes et femmes (sur la force par exemple), mais une femmes aura plus d'atouts si elle arrive à manipuler un homme avec son charme.

Age : Pareillement, il n'y a pas encore de différence entre jeune et vieux, mais un vieux aura plus tendance à se faire respecter qu'un jeune (notamment s'il a beaucoup de cicatrices sur le corps). Attention : selon les races la durée de vie est différente.

Alignement : Vous avez le choix entre d'une part Bon/Neutre/Mauvais et d'autre part entre

Loyal/Neutre/Chaotique. <Explication avec un tableau plus tard> Ceci va décider de la manière dont VOUS ALLEZ PRENDRE VOS DÉCISIONS. Situation standard : un groupe d'aventuriers tombe sur un trésor assez conséquent (en nombre d'objets) et va devoir se le partager. Un *loyal bon* aura tendance à partager équitablement, tandis qu'un *neutre parfait* ne prendra rien ou presque. <Notion assez subtile à expliquer>

	Loyal	Neutre	Chaotique
Bon	LB	NB	CB
Neutre	LN	NN	CN
Mauvais	LM	NM	CM

Physique (taille, poids, couleur de peau) : Cela permettra de changer l'opinion des gens sur vous. Un type grand et de 100 kilos aura tendance à être craint tandis qu'un petit amusera les gens. Attention : cela aussi dépend de la race que vous jouez. (Mais par exemple une couleur de peau spéciale peut s'expliquer si vous êtes un être "*spécial*", genre venu accomplir, une prophétie.)

Titre : Vous êtes duc ? Baron ? Maître d'académie ? Archiprêtre ? Ceci est fait pour vous. Ce titre vous permettra sûrement de jouir d'une certaine influence. Attention, l'attribution d'un titre (et des biens qui vont avec) vous enlèvera des points dans vos compétences, afin que l'ensemble des PJ soit homogène.

Prestige : Donne la mesure de votre célébrité. Vous êtes connu dans votre fief ? Mondialement ? Dans un plan entier ? Idem au niveau des points de compétences en moins.

Concept : Votre métier avant que vous ne commenciez cette aventure. Cela vous permettra d'avoir des points de compétences que votre classe ne vous permettez pas d'avoir. Par exemple un guerrier n'aura pas de compétences maritimes, mais un marin si, donc en jouant un corsaire vous pouvez lier les deux.

Divinité : Si vous croyez en une divinité cela guidera votre manière de vivre. Ainsi, si vous adoreriez la déesse de la miséricorde, vous ne pouvez faire autrement que suivre ses préceptes. (divinité=nom de la divinité ; spécialité = par exemple miséricorde, mal, guerre)

Classe : La classe que vous avez choisie. Barbare, moine, barde, prêtre, druide <faire une liste>... Cela déterminera vos compétences.

Nature : Représente les qualités et défauts que vous avez en vous et que vous ne pouvez pas changer. Par exemple, quelqu'un de nature stoïque ne s'énervera jamais. Il ne peut simplement pas, c'est comme ça. <À expliquer>

Attitude : C'est la manière dont vous vous montrez aux autres. Cela ressemble à la nature, mais l'attitude est le fait de la volonté. Par exemple : Votre attitude est brave. Vous vous montrez tout le temps courageux devant les autres, mais lorsqu'il

n'y a personne, vous n'hésitez à fuir ou si le danger se fait trop pressant (face à un démon) ; et en passant, vous mentirez pour dire que vous n'avez vu personne ou que vous n'estimiez pas l'ennemi à votre hauteur. Quelqu'un de nature brave ira toujours au danger ne fuira jamais, même en face d'un dragon, c'est en lui, il ne peut pas le changer.

Refuge : L'endroit dans lequel vous vous retranchez en cas de problèmes. Vous y avez mis peut-être des armes, de l'argent, du moins vous savez que vous serez protégé. Cela peut être une grotte cachée à la vue de tous, un château, chez un ami que personne ne connaît.

8 Gestion du MJ sataniste pour rassurer Krell

Quasiment tous les Jeux de Rôles traitent de violence et de combats et il n'est pas rare qu'une "bonne" partie se résume à un carnage efficace. Il convient de dire que ce trait de caractère est l'apanage des très jeunes Joueurs qui trouvent le "fun" dans la puissance et tout le monde sait que le plus grand des pouvoirs est celui de vie ou de mort sur son voisin. C'est humain. Il appartient donc au MJ de ne pas se laisser mener par ses Joueurs et de leur rappeler qu'un monde onirique est aussi régi par des lois qui lui sont propres. Il est de mise de prétendre que dans les univers décrits, tuer quelqu'un demeure un acte illicite passible de sanctions allant jusqu'à la mort du meurtrier. Nous allons maintenant approfondir le sujet.

8.1 Différentes Formes de Violence

Lorsqu'on parle de violence, on pense souvent aux coups de poing donnés ou reçus. A tort ! La violence peut prendre des formes très variées :

- La violence physique : par le biais de coups, de blessures ou de tortures
- La violence morale : par le biais de pressions, de cris ou de tortures
- La violence sexuelle : pas la peine de s'attarder

8.2 La Violence "Nécessaire"

Côté PNJ : le pire des salauds peut être envisager, il faut juste rester "sobre" dans la description d'un massacre (pas de Braindead). Coté PJ : la meilleure façon possible de mettre fin aux méfaits du "Grand Méchant" dans la plupart des JDR est la mort ! Nous qualifierons cette violence de "nécessaire" : même si des alternatives sont envisageables, il ne faut pas perdre de vue que le but final est de rétablir (généralement !) l'ordre, l'équité et la paix troublés par ce Personnage. Il arrive même parfois que dans une région de leur univers très violente, les Personnages Joueurs se livrent à des massacres de masse, mais là encore, leur but n'est pas de faire de la violence pour la violence. Ils perçoivent cela comme une manière simpliste de mettre fin à une source de maux.

8.3 La Violence Excessive

Trop de combat entraîne le mauvais réflexe : Baston!!!! Si le monde repose sur la violence, les Joueurs ne chercheront pas d'explications car pour eux, le seul langage sera celui des armes.

8.4 La Violence Inutile - Ne concerne pas les gnomicides

La violence devient inutile lorsqu'elle n'apporte rien à l'ambiance ni à la trame du scénario. Ma gestion d'un PJ trop violent (par exemple moi-même) :

L'assassinat est un crime. À titre d'avertissement, un PNJ garde peut les condamner à une très forte amende. Si les Joueurs ne comprennent pas le message, alors on le fait mettre aux arrêts durant une partie du scénario, puis on le libère en milieu de scénario, mais s'il recommence, deux choix : le faire mettre aux arrêts pour le reste du scénario ou le condamner à la peine capitale!