

Pour les débutants à Scales

Ceci n'est rien d'autre qu'une tentative pour aider les gens qui débutent à Scales. Ceci concerne plus particulièrement la gestion des caractéristiques.

Effectivement, à la différence de 99,99% des jeux de rôles, Scales utilise un système de caractéristiques tout à fait particulier : tout (et parfois n'importe quoi) est possible.

Il n'existe pas de caractéristique et c'est à vous de les inventer, ce qui amène parfois quelques incertitudes. Alors, voici ce que j'utilise (ou que je pourrais utiliser) et la façon dont je les utilise (**façon qui n'engage que moi et uniquement moi**). Mais je crois que dans tous les cas, il faut adapter les caractéristiques à votre manière de jouer. Si vous souhaitez avoir un jeu très détaillé, faites plein de caractéristique (sans oublier que ça coûte très cher), si vous voulez gagner en fluidité utilisez-en peu (sans oublier d'improviser pour gérer les incohérences éventuelles et garder quelques spécificités intéressantes en jeu) :

Les grands classiques

Force

Plus classique, tu meurs ! Et pourtant...

Bien sûr, c'est la force de votre personnage. La puissance qu'il est capable de développer pour soulever ou lancer des choses. Personnellement, elle me sert dès que j'ai quelque chose à faire et que la force pure entre en jeu (évidemment), mais elle entre aussi dans le calcul des dommages que vous faites en utilisant votre puissance physique (corps à corps, armes blanches, contendantes).

Après, je l'utilise aussi pour des actions qui ne concernent pas que la puissance du personnage : par exemple la capacité de sauter. Alors, c'est sûr, la force n'est pas la détente, un champion de saut en hauteur ira toujours plus haut qu'un haltérophile. Mais je fais ceci par souci de simplification.

De même, la capacité à se soulever soi-même. Le problème est que souvent, la puissance pure est fonction de la masse de la personne, et la masse augmente souvent plus vite que la puissance. Par exemple, les champions de varappe sont des gens plutôt légers par rapport à un haltérophile poids super lourd et ils possèdent moins de force pure. Et pourtant, je serai prêt à parier (mais vraiment n'importe quoi, ce que vous voulez...!) qu'un varappeur est plus à même de se hisser à la simple force des bras. Mais bon, toujours ce souci de simplification...

Par contre, voici des cas où je ne l'utilise pas (sauf cas particulier et en malus) : en tant que caractéristique pour toucher quelqu'un au corps à corps. En effet, je considère que la force ne sert pas à tou-

cher une cible mouvante. Tout le monde n'est pas du même avis, mais je pense que pouvoir toucher sa cible tient plus de la vitesse de son coup et de sa précision que de la force pure. En revanche, dans le cas d'un combat au corps à corps avec des saisies ou des prises, la force peut être utilisée une fois que sa cible est attrapée (le cas de l'haltérophile contre le karatéka, tant que l'haltérophile n'arrive pas à attraper le karatéka moins puissant que lui, il galère. Mais dès qu'il a posé les mains sur lui, « Au secours ! » cria le karatéka en essayant de se libérer.

Mais aussi, je la prends en compte quand je considère qu'une force trop faible peut être un handicap : j'utilise une épée à deux qui pèse deux tonnes et j'ai -2 en force. J'ai tellement de mal à soulever l'arme, que je perds beaucoup de mes moyens, notamment de la vitesse et de la précision. Donc, en général, dans ce cas précis, je donne un malus à l'action. La force n'intervient pas directement, mais quand elle manque, elle devient un handicap.

Mais aussi quand j'utilise une arme où la force n'intervient pas : le meilleur exemple de ce cas est pour moi le fouet. Cette arme souple tient son efficacité de sa vitesse et non de la puissance que l'on va mettre dans son coup.

Endurance

Aussi appelée Résistance : voici une caractéristique intéressante, un peu fourre-tout. De manière classique, elle sert à encaisser les coups, résister aux poisons, courir longtemps, résister à des sorts qui ne touchent que le physique, retenir sa respiration,

la capacité de résister au sommeil, etc. Je l'utilise d'ailleurs telle quelle !

Mais on pourrait tout à fait la scinder en plusieurs sous-caractéristiques,

- Endurance pure : la capacité à courir longtemps, une sorte de résistance à l'effort.
- Résistance au poison : pour résister aux poisons.
- Résistance physique : pour contrer les sorts qui altèrent votre physique et cætera. . .

Un cas qui pose problème : sert-elle de protection contre une balle de fusil ? Dans les règles c'est le cas ! Ce qui est plus ou moins évident contre une arme contendante, mais qui le devient moins contre une arme qui fait des trous (surtout des gros trous). On peut en effet estimer que parfois, on a beau être le plus endurant du monde, une balle dans le cœur, ça reste une balle dans le cœur. En gros dans ce cas précis, j'estime qu'il est possible de ne plus prendre en compte l'endurance du personnage (je ne le fais pas, mais c'est possible). A vous de voir !

Par exemple, on pourrait considérer qu'un tir précis, spécifiquement localisé à la demande du tireur au niveau d'un organe sensible, l'endurance n'entre plus en compte en cas de réussite du tir malgré les malus dus à la difficulté de l'action.

Mais cette utilisation dépend beaucoup de la façon dont vous envisagez le jeu et le combat. Pour un combattant héroïque, capable de résister à des balles, considérez l'Endurance. Pour une vision plus réaliste, ne la prenez plus en compte quand les armes font des trous.

Dextérité

Pour moi, la dextérité, c'est l'agilité manuelle. La précision des doigts et uniquement des doigts. Un magicien spécialiste du close-up sera très bon en Dextérité, probablement aussi un tireur de précision (voir Précision). Je peux l'utiliser pour des armes à feu.

Agilité

C'est la capacité à gérer l'ensemble de son corps et surtout les membres. Un acrobate est agile, il saute partout, grimpe facilement, fait des saltos et autres sauts périlleux. En gros, cela gère aussi la perception de son corps dans l'espace. J'utilise notamment l'agilité en tant que caractéristique de combat au corps à corps ou avec une arme de mêlée.

Réflexes

Pour moi, les réflexes ne sont pas la capacité à « agir » vite. Mais ils sont la capacité à « réagir » vite. Exemple, je perçois très tôt le coup que l'on va me mettre dans la gueule, mais je ne possède pas une vitesse suffisante pour l'éviter. Disons que j'ai un temps de réaction très rapide, mais très court, et un temps d'action lent. Alors perso, je l'utilise pour toutes les actions de conduite (ce qui me permet de réagir aux embardées imprévues de ma voiture ou de mon avion), dans les jets où la surprise entre en compte (bouh ! attrape le vase que je te lance. . .), et bizarrement au jet d'initiative des combats à distance.

En revanche, je ne l'utilise pas en combat au corps à corps, sauf à la limite quand je ne fais que de la défense car cela me permet « d'anticiper » les actions de l'attaquant et de réagir rapidement pour me mettre à l'abri. Mais elle ne me permet pas de frapper vite, j'aurais beau avoir les meilleurs réflexes du monde, si je suis lent comme un escargot, l'autre frappera toujours avant moi !

Perception

Pour moi, cela correspond à la perception de mon environnement, mais pas du tout à mes sens. En gros, elle s'utilise plutôt pour percevoir les modifications, les détails de ce qui m'entoure. Par exemple, je rentre chez moi et je vois tout de suite que mon bouquin de Scales est posé à l'envers dans mon énorme bibliothèque. Ou alors que de l'humidité se trouve au fond de ma baignoire et qu'il y a un léger tic-tic inhabituel au niveau de mon réfrigérateur. En soit, cela n'a rien à voir avec la performance de ma vue, de mon toucher ou de mon ouïe. Mon livre de Scales, n'importe qui avec une vue normale peut le voir, le tic-tic, en tendant l'oreille, tout le monde peut l'entendre. Par contre, moi, à peine suis-je entré dans ma maison que je me suis aperçu que mon environnement n'était pas normal, j'ai une perception d'enfer. Par contre, je suis incapable de voir une souris à deux kilomètres, entendre les ultrasons ou sentir les marques d'impression sur les figures d'une carte.

On peut aussi, c'est souvent le cas d'ailleurs mais je trouve qu'à Scales cela pose parfois des problèmes, l'utiliser comme une simple combinaison des sens. Si j'ai une bonne perception, c'est que je vois super loin, que j'ai un super odorant, une ouïe fine. . . Mais

je trouve cela inappropriée, d'autant plus que certains êtres magiques ont des supers sens (vue, odorat, etc.), alors je préfère les considérer comme des caractéristiques à part entière (voir Sens).

Volonté

En général, à Scales elle sert de « résistance mentale ». Elle permet de résister aux attaques sur son mental, aux charmes, à tout ce qui altère son comportement. On peut tout à fait la considérer aussi comme la capacité à résister à des événements traumatisant, pour résister au stress et autres choses du même acabit. Je l'utilise ainsi !

Mais certains peuvent utiliser des caractéristiques dérivées, tels que Sang-froid, Calme, Résistance mentale contre les sorts, Esprit d'Initiative, etc. Mais auxquels cas, il faudrait faire une caractéristique pour chacune de ses particularités. Moi, je n'aime pas ça, Volonté, sert à tout ça. Et quand il est spécifié une de ses sous-caractéristiques pour un être magique (je pense notamment à Sang-froid et Esprit d'Initiative), je les utilise à la place de la Volonté ponctuellement et uniquement quand la situation si prête particulièrement (et que la Volonté est plus faible que cette caractéristique). Par exemple, pour moi, l'Esprit d'Initiative à -2 des Nouveaux-nés me sert pour résister aux charmes ou aux tentatives d'influence mentale qu'ils peuvent subir. Auquel cas, cela devient un avantage. En effet, ils sont tellement incapables d'improviser que quand on tente de les charmer pour leurs faire changer leurs actions, ce manque d'initiative devient un bonus. Exemple : Va tuer Machin dit le Céleste. Et quand le NN se trouve devant Machin, celui-ci aura beau lancer tous les sorts qu'il veut, le NN ne pourra quasiment que suivre les ordres qu'il a reçu et absolument pas avoir envie d'aller s'acheter un croissant ou trouver Machin tellement beau qu'il en tombe amoureux, comme voudraient le suggérer les sorts lancés par Machin. De la même façon, si

Machin est accompagné de Truc (un mec vraiment méchant Truc et ça se voit), le NN pensera d'abord à éliminer Machin et Truc ensuite. Pourtant, Machin avait lancé un sort pour que le NN se concentre d'abord sur Truc, pensant pouvoir se barrer pendant que le NN s'attaquait à Truc (vieux Machin !). Donc le NN visera d'abord Machin, alors que c'est vrai que la mission serait plus facile s'il éliminait d'abord Truc, avec d'ailleurs plus de chance de survie.

Pour info, il arrive que l'on veuille utiliser la Volonté à la place de l'Intelligence, je ne le fais pas (voir Intelligence)

Vitesse

Pour moi, c'est tout bêtement la vitesse de déplacement. Je cours vite. Et ça ne sert à rien d'autre

Mais c'est vrai qu'on pourrait la considérer comme la vitesse de ses membres, mais auquel cas, je préfère utiliser Rapidité.

Rapidité

C'est sa vitesse des membres. Un bras rapide, je bouge vite, mais sur une très courte distance. Perso, je l'utilise en combat au corps à corps, arme de mêlée, initiative sur les actions à distance.

A la différence de Réflexe, elle ne me sert pas à « réagir », mais à « agir ». Par exemple, je ne l'utilise pas pour conduire car elle ne me sert pas à « improviser » sur des trucs inattendus.

Mais elle me sert pour me défendre (sans parler d'attaquer) : certes, j'ai mis du temps à réagir au pain que l'on me met dans la gueule, mais je bouge tellement vite, que quand j'ai démarré, j'ai rattrapé mon retard sur quelqu'un qui aurait des réflexes d'enfer. Au final, j'arrive au même résultat, le coup me rate.

Caractéristiques spécifiques à Scales

(d'après moi !, mais je ne connais pas tous les jeux de rôles et c'est faux pour les Sens)

Souplesse

Bon, c'est la souplesse de votre personnage. En gros, je ne l'utilise qu'en combat. Le perso est tellement souple qu'il peut attaquer ou esquiver d'une façon totalement inhabituelle. Il n'est pas agile comme acrobate, mais il lève la jambe à hauteur de la tête de son adversaire avec une telle facilité que cela en devient surprenant. Et il se tortille tellement pour éviter les coups qu'on dirait Matrix. Le personnage ne fera pas des bonds dans tous les sens comme quelqu'un d'agile, mais avec les deux pieds solidement campés au sol, il bougera son corps de manière étrange et efficace. (par contre, par l'intermédiaire d'un sort, cela peut facilement s'ajouter à l'agilité d'un personnage quand il se bat, souple et agile à la fois, quel enfer !)

A part ça, évidemment, on peut l'enfiler dans des boyaux étroits.

Précision

Pour moi, c'est une sorte de mix entre dextérité et agilité. Le personnage ne sera ni magicien, ni acrobate. Par contre, au jeu de fléchettes se sera un dieu. Idem par exemple aux armes à feu qui demandent à la fois de la précision avec les mains et les bras. Et quand on me dit dans la recette de cuisine qu'il faut avoir 0,25 ml de sang de dragon et que je n'ai qu'une louche, pas de problème, je te fais ça à l'œil super bien et sans trembler.

Coordination

Moi, je suis ambidextre ! Et j'apprends à danser super vite (pas bien, mais je retiens très bien les successions de mouvements). En gros, au combat au contact, je l'utilise en considérant que le personnage attaque indifféremment de la droite ou de la gauche (ce qui est assez perturbant). Je considère que cela fait un peu double emploi avec la Précision sur d'autres actions. Je suis aussi un bon jongleur.

Et quand je conduis, j'utilise mes deux mains et mes deux pieds avec tellement d'aisance pour manier les différents composants d'une voiture (pédale de frein, embrayage, accélérateur, volant, levier de vitesse) que je suis bon (et en plus, je fais coucou aux passants...).

Sens

Les cinq sens, odorât, vue, ouïe, toucher, goût. Je les utilise uniquement quand ce qu'il y a à percevoir est en dehors des normes. Un nez de parfumerie saura différencier les différents composants d'un parfum, un pilote de chasse à une vue de 15 sur 10 et verra la souris qui gigote à deux kilomètres, je sentirais les marques d'impression sur une carte à jouer.

Par contre, en entrant chez moi, je ne verrai pas le livre de Scales à l'envers. Ce n'est pas que je ne puisse pas le lire (je suis même capable de voir la trace d'aiguille sur la couverture à quinze pas), mais c'est simplement que je n'y prête pas attention. Par exemple, un coffre parfaitement camouflé dans un mur, si je le cherche, je verrais la fine (très fine) rayure qui marque son emplacement. Et cela du pas de la porte, à quatre mètres du mur. Alors que quelqu'un ayant une très bonne perception et une mauvaise vue pourra se dire en entrant dans la pièce et sans chercher spécifiquement le coffre : « Tiens, y a un truc qui déconne dans cette pièce, il est bizarre ce mur ? » mais sans trop savoir quoi. Peut-être qu'en baladant dans la maison, il perçoit confusément que le mur est très épais, ou que la couleur de la peinture est différente à l'endroit du coffre. Par contre, il ne verra pas la rainure à moins d'avoir vraiment le nez dessus.

Mais il peut arriver que de cumuler les deux (perception, plus un sens) notamment dans le cas où le sens est dérivé d'un pouvoir (auquel cas, on ne multiplie plus par deux sa valeur de caractéristique) et que la situation s'y prête et ne concerne que le sens. Mais c'est à voir si vous voulez faire ceci, on peut arriver à des extrémités extrêmes !

Les caractéristiques exotiques

En gros, les caractéristiques qui ne peuvent pas exister selon les règles de Scales, mais qu'il m'arrive d'utiliser malgré tout :

Intelligence

Dans les règles de base, ils disent d'utiliser celle du joueur. Alors je regrette mais j'aime bien jouer des génies. Ayant un peu de mal (pas beaucoup, je vous le concède) à exprimer le caractère génial de mon perso, je l'autorise. Notamment pour tout ce qui a trait aux sciences ou à la technique. Disons qu'un mathématicien génial sera meilleur qu'un mathématicien débile. Et si c'est mon intelligence que je dois utiliser pour résoudre certains problèmes posés en partie... faire la différence sur une table ne sera pas évident. Alors j'utilise la caractéristique Intelligence.

En revanche, je n'autorise jamais de l'avoir en négatif.

Chance

Voilà une caractéristique que j'aime. Alors je sais, il y a les sorts et tout et tout. Mais je l'utilise plutôt comme un trait de caractère que comme une véritable caractéristique. En gros, le personnage aura du bol, mais uniquement sur des choses qui n'ont pas vraiment d'influence sur le jeu proprement dit. Cela n'influencera jamais un jet de dé. Ni n'avantagera un joueur par rapport à un autre dans une action importante du jeu.

Exemple : on doit, tardivement, acheter de la nourriture dans une ville inconnue. Chance négative, le personnage tournera pendant quatre heures dans les rues de la ville avant de trouver un magasin où faire ses achats. Un personnage normal trouvera en une grosse heure. Un chanceux aura une sandwicherie ouverte 24/24 au coin de la rue.

En soit, rien de bien grave, c'est la raison pour laquelle j'hésite à autoriser une chance négative qui rapporterait des points à la création. Ou alors, je pourrais tellement la vie du perso, que ce sera invivable dans la vie quotidienne. (mais ça peut être drôle !)

Fortune

: Voilà quelque chose qui a été testée, elle est bien aimée d'ailleurs. Disons qu'un personnage qui a une valeur de +1 en Fortune, gagne environ le SMIG par mois, et cela sans rien faire. Je multiplie par deux pour une valeur de +2. Et j'autorise même à dépasser les limites humaines (+3, +4, +5 etc. en multipliant le smig par la valeur à chaque fois), considérant que c'est plus un don qu'une caractéristique.

L'origine des fonds est à choisir et peut avoir des origines diverses (intérêts, actions, droits d'auteur, location d'appartements, papa/maman, fond de pension, etc.) à vous de vous mettre d'accord avec le joueur. Et hop ! l'argent tombe tous les mois dans sa poche, sans rien faire de particulier et sans travailler.

Cependant, je considère que le master est en partie le maître de cette caractéristique. Il peut parfaitement baisser cette caractéristique sans demander son avis au joueur (par exemple, si on tue les parents du joueur et que c'était eux la source de revenus, ou alors que les appartements que le joueur louait brûlent). Mais aussi, qu'un Pnj, peut parfaitement s'attaquer directement à la source de revenu du joueur (voir les parents ou un rachat de la société qui produisait l'argent du joueur). Donc, le joueur prend le risque de voir les jolis points d'expériences utilisés pour cette caractéristique disparaître en fumée. A lui de voir si le risque lui convient et s'il l'accepte.

Je pense qu'on peut l'utiliser en négatif (le joueur possède de nombreuses dettes qui ponctionnent systématiquement son fric, impôts, dettes de jeu, etc.) Et à -2, ça devient vraiment grave, impossible d'acheter quoi que ce soit, le vrai clodo et qui ne pourra remonter la pente qu'après un long parcours. Crédit ? Pardon ? Vous êtes déjà sur-endetté... Désolé monsieur ! Je crois que ça va pas être possible...