

Rapide, Petit & Générique (RPG)

Ce que vous tenez entre les mains n'est autre qu'un livre de jeu de rôle. A l'intérieur, outre les nombreux détails propres au monde dans lequel vous allez jouer (ou faire jouer d'autres joueurs), vous trouverez les traces d'un système de jeu, à savoir, les règles essentielles qui vous permettront de diriger une partie de ce passe-temps si particulier, de créer des personnages dans cet univers de fiction ou encore de les incarner dans de bonnes conditions. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi il en retourne, la lecture du chapitre suivant, intitulé fort justement « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? » est fortement conseillée. Le nom de ce système n'est autre que **RPG**, qui en réfère à la traduction anglaise du jeu de rôle (*roleplaying game*) mais aussi à trois initiales le décrivant concrètement. Ce système est appelé Rapide, car il ne s'embarrasse pas d'un degré de précision inutile qui alourdit les parties de jeu et ralentit considérablement la résolution de certaines actions. Petit, car il tient en un nombre assez limité de pages, même s'il y a toujours moyen de faire plus court. Générique, enfin, car il est facilement transposable à tous les univers conventionnels ou non du jeu de simulation. **RPG** est un système libre de droits qui peut être utilisé par tous sans avoir à en demander la permission, lui-même s'inspirant de nombreux autres systèmes commerciaux ou non.

Le Jeu De Rôle, Qu'Est-Ce Que C'Est ?

Bonne question. Il existe plusieurs types de jeux de rôles. Certains sont pratiqués dans les écoles, dans les entreprises ou en psychanalyse pour placer une personne dans une situation donnée et pour savoir comment elle se comporterait. Il s'agit dès lors d'un outil pédagogique intéressant, mêlant la créativité d'une personne à sa faculté d'adaptation, à son sens de la communication et à un certain don théâtral. Le jeu de rôle dont nous allons parler ici n'est pas si différent de cet outil, mais s'en détache tout de même par quelques points importants.

En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence entre trois et cinq) se répartissant en deux types

distincts. Le Maître du Jeu et les Joueurs. Le Maître du Jeu est unique au sein d'un groupe, même si certaines expériences ont été menées dans les laboratoires les plus sophistiqués pour savoir si les parties à deux Maîtres étaient plus efficaces. Pour y jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel, même si l'on peut également investir dans le superflu. Quelques crayons, quelques feuilles de papier, quelques dés revêtant parfois des formes bizarres et disponibles dans les commerces spécialisés et beaucoup d'imagination. Ce, bien sûr, en plus d'un livre de règles tel que celui-ci, même si ce n'est finalement qu'optionnel.

Le Maître du Jeu prépare une histoire en notant les moments les plus importants, en détaillant les lieux principaux et les personnages secondaires, les grands méchants et, d'une manière générale, la trame. Les Joueurs incarneront en suivant les règles du jeu des Personnages, incarnations des Joueurs dans l'univers du jeu. En jeu, lorsqu'un Joueur dit « Je », il se rapportera à son personnage. Ce ne sera donc pas au Joueur proprement dit à réaliser des actions héroïques, mais bien à son Personnage, animé par la seule parole du Joueur. Vous suivez ? Des exemples vont suivre si ce n'est pas le cas.

Un Personnage est représenté par une série de facteurs chiffrés, définissant ses capacités propres. On est, dans la vraie vie aussi, plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, plus ou moins rapide... La plupart des systèmes de jeu de rôle ne font que transcrire cette évaluation en chiffres sur une échelle donnée. On peut donc dire qu'un Personnage a une force de 6 sur 10 ou une intelligence de 14 sur 20... Dans **RPG**, ces valeurs générales seront toutes évaluées sur 10.

Cette « numérisation » des capacités d'un Personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux dés, mais nous y reviendrons par la suite.

L'histoire préparée par le Maître du Jeu sera vécue par les Personnages mais racontée aux Joueurs. Pas tout en une fois, bien sûr. Les Personnages sont libres d'agir comme leurs Joueurs le désirent. Si le Maître du Jeu prévoit que les Personnages prennent un chemin donné, les Joueurs peuvent très bien décider que leurs incarnations dans le jeu le contournent, si elles en ont la possibilité.

Bien entendu, le rôle du Maître reste narratif et il ne doit pas montrer de manière trop ostensible

qu'il tire les ficelles. Il convient de laisser toute liberté aux Joueurs de refuser certaines solutions qui semblent évidentes, mais il faut aussi que les Joueurs... jouent le jeu. A savoir qu'ils ne *sont* pas leurs Personnages et qu'avec le recul, ceux-ci ne verraient peut-être pas d'autres solutions. Il est facile pour un Joueur de dire, en rapport avec l'exemple précédent, que son Personnage va contourner le chemin indiqué, mais si le Personnage doit pour cela parcourir des kilomètres à marche forcée en terrain sauvage sous un soleil de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon...

Quoi qu'il en soit, à certains moments de la partie, les Joueurs se retrouvent confrontés à des choix. Vont-ils accepter la mission qu'on confie à leurs Personnages ? Vont-ils accepter les conditions offertes ? Comment vont-ils s'équiper pour partir à l'aventure ? Commenceront-ils leur enquête chez Huguette ou chez Paul ? Agiront-ils en douce ou appelleront-ils la police ? Choisiront-ils la voie du guerrier ou celle de la sagesse ? Cela, c'est aux Joueurs de le décider, et au Maître d'en faire respecter les conséquences.

Lors d'une partie de jeu de rôle, les Joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les Personnages forment généralement un groupe, une bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le Maître du Jeu joue contre les Joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les Joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les Personnages Non-Joueurs, tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le Maître aura donc quantité de rôles à jouer.

Son rôle sera aussi celui d'un arbitre, puisqu'il sera le garant du respect des règles et, si celles-ci ne suffisent pas à assurer la qualité de la simulation, il aura tout loisir de les modifier à sa guise.

Les choses sont-elles un peu plus claires ? Pour vous aider, voici un court extrait de ce que peut donner une partie de jeu de rôle.

Le Maître du Jeu (MJ) – Le couloir dans lequel vous avancez est sombre et mal entretenu. Vous sentez que le sol en est jonché de débris divers,

mais vous ne réussissez pas à les identifier. Au bout d'un moment, vous parvenez à une bifurcation. Le couloir se prolonge vers le nord, mais un autre embranchement coupe vers l'est.

Joueur 1 (J1) – On prend à l'est.

Joueur 2 (J2) – Pourquoi pas au nord ?

MJ – Décidez-vous.

J1 – Bon, on prend à l'est.

J2 – D'accord.

MJ – Le couloir menant à l'est est plus petit et se termine après une vingtaine de mètres devant une porte de bois moisi.

J2 – Elle est fermée ?

MJ – Tu n'as pas essayé de l'ouvrir. Elle l'est en apparence.

J2 – Je tourne la poignée.

MJ – Elle résiste. Elle est fermée à clé.

J1 – Je tente d'en crocheter la serrure.

MJ – D'accord.

On lance quelques dés...

MJ – Tu y arrives. Tu entends un léger déclic au moment où le mécanisme cède.

J1 – J'entrouvre la porte et je jette un œil à l'intérieur.

J2 – Je sors mon arme.

MJ – La porte donne sur une cage d'escaliers, visiblement inusitée. Les marches en sont couvertes de poussière et montent dans l'obscurité.



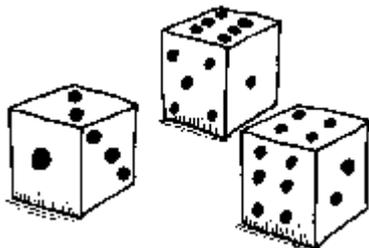
Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des Joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « *On lance quelques dés* ». Voici en clair ce que cela signifie.

Le Système De Simulation

Lorsque se présente une action qui risque d'échouer, qui présente un réel défi dans le cadre de la partie, il y a lieu de procéder à un test. Les pages qui vont suivre vous informeront en long et en large de la façon dont il faut procéder, mais la base du système est simple.

Nous savons déjà que les capacités d'un personnage sont chiffrées. Le Maître du Jeu détermine en gros quelle capacité recouvre telle action. Et l'on obtient donc une sorte de probabilité d'échec. Un Personnage dont la force physique, par exemple, est évaluée à 7 sur 10 aura 3 chances sur 10 d'échouer dans une action concernant cette capacité. Comment savoir si le Personnage réussit ou échoue dans une action entreprise ? Grâce aux dés et donc au hasard. En lançant un dé et en tentant d'égaliser ou d'obtenir un résultat inférieur aux chances de réussite du Personnage (dans notre exemple, un résultat au dé inférieur ou égal à 7), on respecte les lois de la probabilité et on donne au jeu son côté incertain, pimenté. Ce système peut bien entendu s'agréments de quelques variantes selon les circonstances et selon les actions données. C'est l'armature des règles.

Les Dés



Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu

(d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

Les Univers Du Jeu De Rôle

Un jeu de rôle peut se tenir dans tous les univers imaginables, pour peu qu'ils présentent des possibilités d'aventures, de défis, d'intrigues. La littérature, le cinéma, la bande dessinée mais aussi les mondes réels offrent des millions de sources d'inspiration. On retrouve toutefois les grands classiques en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

Le médiéval fantastique : un univers proche de notre moyen âge terrestre où la magie et les monstres sont omniprésents. Les Personnages cherchent souvent la gloire et la richesse dans des aventures épiques, défiant des sorciers maléfiques, des conspirations démoniaques, traquant des bêtes féroces jusqu'au plus profond de la terre (Le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit, la Trilogie de l'Elfe Noir, Dragonlance, Conan le Barbare, les Annales du Disque-Monde...).

Le gothique contemporain : la face cachée de notre univers. C'est la Terre telle que nous la connaissons, mais les vampires, les sorciers, les morts-vivants, les loups-garous et autres forces surnaturelles guettent dans l'ombre. Les Personnages peuvent incarner des chasseurs de monstres ou les monstres eux-mêmes (les œuvres de Lovecraft, les romans d'Ann Rice, de Stephen King...).

Le space opera : dans l'espace intersidéral, des grandes machinations se trament et des groupes isolés tentent de tirer leur épingle du jeu en se rebellant, en pratiquant la contrebande ou en vendant leur laser au plus offrant (Star Wars, Star Trek, les romans d'Isaac Asimov,...).

Le cyberpunk : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en

maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner...).

En vrac : en plus de ces quatre grandes familles, on retrouve des univers moins exotiques comme l'aventure contemporaine, proche des films d'Indiana Jones, l'espionnage cher à James Bond, les intrigues policières classiques, ou des mondes nettement plus dépaysants où le mélange des genres peut donner naissance à de belles surprises. Il y a aussi différentes manières d'aborder un même univers.

Les règles de **RPG** sont prévues pour s'adapter à toutes les circonstances et à tous les univers. Dans le contexte très particulier qui va maintenant vous être décrit, vous observerez des éléments de règles spécifiques à ce monde.

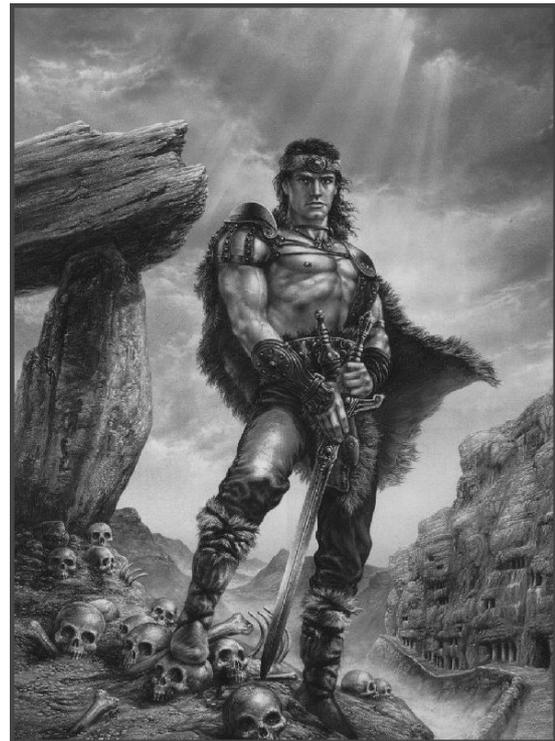
Le Contexte

Tout le monde connaît Conan le barbare, incarné à l'écran de manière plus ou moins heureuse par ce bon vieux Schwarzie. Moins nombreux sont ceux qui connaissent Conan le barbare, dont les aventures ont été narrées par Robert E. Howard, contemporain et ami de Howard P. Lovecraft. Bien entendu, il s'agit du même personnage. Mais tout est dans la manière de le présenter. On peut résumer l'approche de Howard de la manière suivante : le barbare, proche de la nature, est le gentil, même si ses gestes sont violents et les cadavres nombreux sous ses pieds. Le civilisé, perverti derrière ses épais murs de pierre, esclave des richesses qu'il accumule, est le méchant, même s'il s'exprime bien et s'il épouse l'image de la réussite sociale.

Ce serait bien entendu trop simple. Un bref aperçu de l'histoire du monde de Conan, le nôtre en réalité, nous le prouve. Les primitifs et les civilisés se croisent sur l'échelle de l'évolution et les conditions ne sont pas figées, mais interchangeable. Il faut donc voir le monde sur le long terme et si nous sommes aujourd'hui majoritairement civilisés à la surface du globe, qui sait quels événements futurs viendront renverser l'ordre établi ?

Le monde de Conan est appelé le monde hyborien, car il a été le théâtre de l'avènement des races hyboriennes et les royaumes issus des migrations de ces peuples dominant le monde à l'heure où les Personnages l'arpentent. Il s'agit

d'un continent unique reprenant peu ou prou les grandes lignes des civilisations que nous connaissons ou que nous avons connu sur Terre. Dans le nord vivent des peuplades apparentées à nos vikings. Plus bas se jaugent des pays morcelés et diversifiés comme dans l'Europe du moyen âge. Au sud, des déserts arides abritent des nations de marchands ou de sorciers et plus loin encore, les Royaumes Noirs cachent des secrets enfouis dans des jungles épaisses et moites. A l'est, des hommes aux yeux bridés proposent un autre modèle de civilisation.



Indubitablement, de par la présence de sorciers et de monstres ineffables, de par la réalité de dieux et de démons surnois, le monde imaginé par Howard est un monde fantastique. Il est cependant bien loin de l'image qu'en véhiculent des jeux comme Donjons & Dragons, véritables puzzles dont les pièces sont parfois aussi diverses qu'incompatibles. Certes, le monde est sanglant et les faibles n'y ont pas leur place, mais il est aussi cohérent. La magie y est unanimement condamnée et ses pratiquants n'œuvrent jamais pour le bien commun. Les monstres sont rares et jouissent souvent d'une attention particulière des populations. Soit ils sont vénérés, soit ils sont chassés, capturés ou tués. Bien entendu, tous ne se laissent pas faire.

“Sache, ô prince, qu’entre l’engloutissement par l’océan de l’Atlantide et des cités étincelantes et l’ascension des fils d’Aryas, il fut un âge de rêve où des royaumes resplendissants s’étalaient de par le monde comme des manteaux bleus sous les étoiles : la Némédie, l’Ophir, la Brythunie, l’Hyperborée, Zamora avec ses femmes aux noires chevelures et ses tours hantées de mystère, Zingara et sa chevalerie, le Koth, contigu aux terres pastorales de Shem, la Stygie et ses tombeaux peuplés d’ombres, l’Hyrkanie et ses harnois d’acier, de soie et d’or. Mais le plus fier royaume du monde était l’Aquilonie, perle de l’Occident fabuleux. Dans ces contrées vint Conan le Cimmérien, cheveux noirs, oeil sombre, épée au poing, voleur, brigand, assassin, avec ses peines immenses et ses joies démesurées, qui piétina de ses sandals les trônes somptueux de la Terre.”