

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.

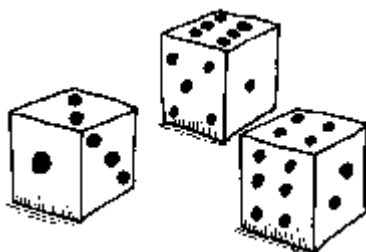
Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des Joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « *On lance quelques dés* ».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

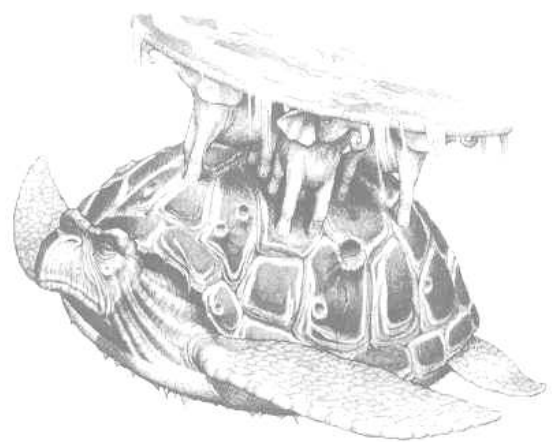
Le contexte

L'univers dans lequel les personnages auront à évoluer n'est autre que le célèbre Disque-Monde, dont les annales se vendent comme des petits pains en Angleterre et dans le reste du monde sous la plume d'un certain Terry Pratchett. Il s'agit d'un univers loufoque, absurde, délirant et tellement imprégné d'humour britannique qu'il en coulerait une essence comique si on le pressait. Ca y est ? Vous avez chiffonné votre exemplaire des règles ? Bravo. Vous êtes digne d'en apprendre plus sur le sujet du jour. Le Disque-Monde, c'est un univers discal, plat, qui tourne autour d'un axe central sur le dos de quatre éléphants, eux-mêmes juchés sur le dos d'une tortue géante qui sillonne l'espace vers une destination connue d'elle seule. Ne partez pas, ce n'est pas fini. Sur le Disque, le temps ne s'est pas vraiment arrêté, mais il s'écoule lentement dans une période que l'on peut comparer aux dernières années de notre moyen âge terrestre, ou peut-être aux premières de notre renaissance. Enfin, une époque où l'on avait pas encore inventé la machine à vapeur... heu, mauvais exemple... les ordinateurs... non plus... les appareils photo... non, ça ne va pas... enfin, une période où l'on se battait encore à l'épée dans les rues et non plus au couteau dans les... dans les rues, oui bon. Une autre époque quoi.

Dans ce monde, la magie est particulièrement présente. Voire active. Voire indispensable. Qui sait ce qui adviendrait d'un tel univers s'il était privé de magie ? Un disque de terre sur le dos de quatre éléphants, avec la mer qui déborde par-dessus et une tortue pour porter le tout ? La magie fait partie du monde, mais plus encore elle le tient en une seule pièce.

Sur le Disque se débat une faune spécifique, œuvre d'un créateur qui aura privilégié le côté poétique aux impératifs évolutifs de l'existence. La plus grande partie de la population s'appelle les humains. En fait, ce n'est pas vrai. La plus grande partie de la population est unicellulaire et ne pense pas grand chose de la façon dont on la nomme. Juste en dessous se trouve une population à six pattes qui craint fortement de finir dans le ventre des représentants de l'ethnie à huit pattes. Il y a aussi beaucoup d'individus à deux pattes qui s'appellent volontiers « cui cui »... Bref, il y a beaucoup de monde sur le Disque-Monde. Mais il y a aussi beaucoup d'humains.

A l'ombre du Moyeu, les humains nous ressemblent beaucoup physiquement. Leur psychologie et leur perception du monde peuvent par contre passer pour des hyperboles de notre propre portrait. Mais nous verrons cela plus en détail par la suite. Il y a aussi des nains, qui apprécient les travaux miniers et les haches de guerre. Il y a aussi des trolls, êtres de pierre à la pensée aussi lente que profonde. Il y a aussi bien entendu des morts-vivants, des lycanthropes, des gobelins et même des elfes. Enfin, pas tant qu'on peut l'éviter.



Tout ce beau monde vaque tranquillement à ses occupations premières et s'octroie parfois un peu

de bon temps. Il faut de tour pour faire un monde.

Note sur ce qui va suivre

Les Annales du Disque-Monde sont l'œuvre de Terry Pratchett, auteur britannique. Le présent ouvrage exploite quantité d'informations qui peuvent se trouver dans les livres de Pratchett ainsi que dans le module du jeu de rôle GURPS consacré au Disque-Monde. Certains paragraphes sont même la traduction non-officielle de ce module et vous trouverez sans aucun doute des citations assez complètes des œuvres littéraires. Aucun droit n'a été accordé à votre serviteur pour la rédaction du présent ouvrage et c'est pourquoi celui-ci ne peut être vendu, commercialisé ou dépasser le cadre de l'usage familial.

Il serait trop facile de prétendre que je me décharge ainsi de ma responsabilité. Je n'ai donc qu'un seul conseil à vous donner, si ce n'est pas déjà fait. Achetez les romans de Terry Pratchett. Vous ne le regretterez pas. De plus, ils constituent la première source officielle d'informations pour tous les Maîtres du Jeu ou les Joueurs désireux d'en apprendre plus sur le Disque-Monde.

« Dans un ensemble lointain de dimensions récupérées à la casse, dans un plan astral nullement conçu pour planer, les tourbillons de brumes stellaires frémissent et s'écartent...

Voyez...

La tortue, la Grande A'Tuin, apparaît, elle fend d'une brasse paresseuse l'abîme interstellaire, ses membres pesants recouverts d'un givre d'hydrogène, son antique et immense carapace criblée de cratères météoritiques. De ses yeux vastes comme des océans, encroûtés de chassie et de poussière d'astéroïdes, elle fixe le But Ultime.

Dans son cerveau plus grand qu'une ville, avec une lenteur géologique, Elle ne songe qu'au Fardeau.

Une bonne partie du fardeau est évidemment due à Bérilia, Tubul, Ti-Phon l'Immense et Jérakine, les quatre éléphants géants dont les larges épaules bronzées par les étoiles soutiennent le disque du Monde que la longue cataracte enguirlande sur son vaste pourtour et que surplombe le dôme bleu, layette des Cieux.

L'astropsychologie n'est toujours pas parvenue à établir à quoi ils pensent.

L'existence de la Grande Tortue restait du domaine de l'hypothèse jusqu'au jour où Krull, un petit royaume cachottier dont les montagnes les plus proches du Bord saillent au-dessus de la Grande Cataracte, conçut un système de portique et de poulie à la pointe de son rocher le plus à pic et fit descendre plusieurs observateurs par-dessus le Rebord dans un vaisseau de cuivre aux hublots de quartz afin qu'ils regardent par-delà les voiles de brume.

Une fois remontés au bout de leur long pendoir par d'immenses équipes d'esclaves, les premiers astrozoologistes furent en mesure de fournir maints renseignements sur la conformation et la nature d'A'Tuin et des éléphants, mais qui ne répondaient pourtant pas aux interrogations fondamentales sur la nature et le but de l'Univers. Par exemple, quel était le sexe d'A'Tuin ? Cette question vitale, affirmaient les zoologistes avec une autorité croissante, resterait sans réponse tant qu'on aurait pas construit un portique plus grand et plus puissant permettant de lâcher un vaisseau dans l'espace profond. En attendant, ils ne pouvaient qu'émettre des conjectures sur le cosmos révélé.

Par exemple, une théorie avançait qu'A'Tuin venait de nulle part pour se rendre nulle part, indéfiniment, d'une brasse uniforme, ou reptation continue. Une théorie populaire chez les universitaires.

Une autre, qui avait la faveur de la religion, voulait qu'A'Tuin se déplace de Son Lieu de Naissance vers l'Heure du Frai, à l'image de toutes les étoiles du ciel, elles aussi manifestement transportées à dos de tortues géantes. A l'arrivée, elles s'accoupleraient dans une étreinte brève et passionnée, une seule et unique fois, et de cette union fougueuse naîtraient de nouvelles tortues qui véhiculeraient une nouvelle série de mondes. On connaissait cette hypothèse sous le nom de théorie du Big Bang, ou de la Grande Secousse. »

- *La huitième couleur*, p.7-8, Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.