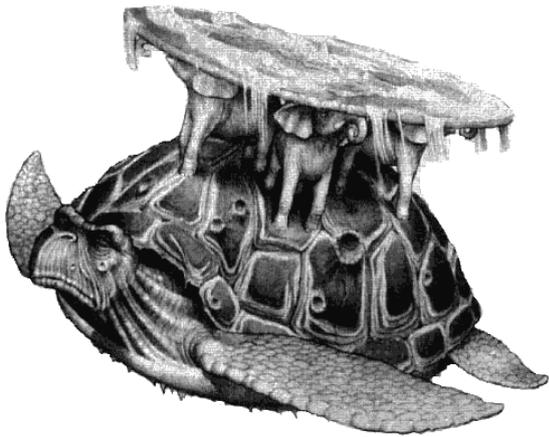


## Qu'est-ce que le jeu de rôle ?



On entend beaucoup de choses au sujet des jeux de rôles. En réalité, ce sont des jeux de société comme les autres. Des joueurs se rassemblent autour d'une table, choisissent un personnage et vivent une aventure, le tout en ne quittant pas leurs chaises (sauf pour aller aux toilettes ou chercher le soda dans le frigo). Bien entendu, il y a quelques particularités qui font toute la différence entre le Monopoly et le jeu de rôle. Tout d'abord, il n'existe pas de plateau dans un jeu de rôle – ou du moins n'est-il pas nécessaire. Tout se passe dans l'imagination des joueurs. Ensuite, il y a un joueur un peu spécial, appelé le maître du jeu. C'est lui qui sera le narrateur de l'histoire que vont vivre les joueurs et qui assurera le respect des règles – ou au moins d'une certaine logique – autour de la table. Là où les autres joueurs n'incarneront qu'un seul personnage, le maître du jeu aura également l'occasion de jouer des rôles, mais on appellera ces personnages-là des personnages non joueurs (PNJ), par opposition à ceux des joueurs (PJ). Dans un jeu de rôle classique, les PJ sont des héros appelés à relever des défis et à vivre des histoires passionnantes et hautes en couleurs. On peut en cela les comparer aux grands héros de l'Histoire ou de la fiction. En fonction de l'histoire proposée par le maître du jeu, les joueurs devront indiquer, tout au long de la partie, quelles seront les réactions de leurs personnages à des moments-clés, voire le plus souvent possible. Imaginons que le maître du jeu décrive une situation dans laquelle les PJ

sont coincés dans un sous-marin dans lequel une bombe est sur le point d'exploser. Les PJ sont seuls à bord et le sous-marin navigue par une quinzaine de mètres de fond. A un moment donné, le maître du jeu demandera aux joueurs ce que font leurs personnages. Mettez-vous à leur place... Que feriez-vous ? Allez-vous tenter de sortir du sous-marin, de le ramener en surface d'abord, de trouver et de désamorcer la bombe ? Comment allez-vous vous y prendre ? Pour vous aider dans votre choix, vous aurez une idée assez précise de ce dont votre personnage est capable. Est-il lui-même membre d'un équipage de sous-marin ? A-t-il une certaine expérience des explosifs ? Possède-t-il des superpouvoirs capables de projeter la bombe à travers les parois du sous-marin sans dégât ?

Quel sera l'impact des choix des joueurs sur le déroulement de la partie ? Il sera, a priori, total. Si les joueurs décident de faire quelque chose que le maître du jeu n'avait pas du tout prévu, à condition de respecter les règles du jeu ou la logique de l'univers dont il est question, le maître se doit d'en tenir compte. Bien entendu, être joueur de jeu de rôle implique que l'on se soumette à certaines règles et que l'on accepte de jouer un rôle, c'est-à-dire de jouer quelqu'un qui n'est pas nécessairement son alter ego parfait. La jeune fille intellectuelle peut très bien jouer un gros mec balèze et le type branché hip hop un vampire gothique fan de heavy metal. L'une de ces règles est que l'on accepte de se plier aux limites de l'univers proposé. Ainsi, si l'histoire racontée par le maître du jeu se déroule au moyen âge ou dans l'antiquité, il est inutile d'espérer téléphoner à son pote ou traverser un pays hostile en avion. De même, il convient de tenir compte de la manière de penser du personnage, dans la mesure du possible. Ainsi, si traverser le pays hostile constitue la façon la plus rapide d'arriver à son but, même s'il est possible de passer un an à le contourner, le personnage n'hésitera probablement pas à se lancer dans cette aventure, même si le joueur, lui, n'a qu'à dire, en théorie, qu'il contourne le pays. Plus le joueur interprétera son personnage avec brio et en tenant compte de ces deux règles essentielles, plus la partie sera bonne et le plaisir autour de la table intense. Inutile, bien sûr, de jouer en latin si l'on incarne

un centurion romain ou d'être docteur en médecine pour que son personnage puisse soigner un allié blessé. Le joueur n'est pas le personnage. Mais il doit faire un effort pour en endosser le costume, en quelque sorte.



Venons-en à l'histoire que propose le maître du jeu. Celle-ci doit présenter un certain défi aux personnages. Imaginez un scénario de film d'action. Le héros voit sa promise enlevée par des bandits et va tenter, pendant tout le film, de la retrouver et de se venger de ces scélérats. Nous avons un personnage joueur, le héros, peut-être associé à quelques alliés, des personnages non joueurs, les bandits, la promise et, probablement, une dizaine de rôles secondaires (le chauffeur de taxi, le policier, le journaliste fouille-merde, le père du héros, l'ivrogne du bar, et quelques autres). Nous avons aussi un défi : retrouver la belle. Cela peut donc faire un scénario de jeu de rôle. Bien sûr, si la promise se trouve dans l'entrepôt à côté et que les bandits sont deux, cela peut aller très vite. Si par contre, les bandits travaillent en fait pour une agence gouvernementale, que la promise possède des secrets de la plus haute importance, qu'elle a été emmenée dans une base lunaire expérimentale et que le héros et ses alliés sont, en réalité, des sorciers mentalistes, nous avons là quelque chose qui risque de tenir les joueurs en haleine pendant un certain temps. Chacun conçoit un peu un scénario à sa manière. Certains maîtres du jeu vont écrire des pages et des pages en tentant de prévoir la réaction des joueurs au plus juste. D'autres vont uniquement se contenter de griffonner quelques lignes sur un bout de carton et se fier à leur talent d'improvisation. Ce qui compte, lorsque l'on est maître du jeu, c'est d'être cohérent. Si votre histoire tient la route, on

peut l'aimer ou pas, mais cela reste une bonne histoire.

Mais comment cela tourne-t-il, finalement ? Comment sait-on, par exemple, quelles sont les limites fixées aux personnages ? Comment estimer si ce qu'ils entreprennent échoue ou réussit ? C'est là qu'interviennent les règles du jeu. Et ce sont ces règles qui vont vous être exposées dans les pages qui suivent.

## Nouvelle édition

Le Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde en est à sa quatrième édition. Les trois premières étaient des mises à jour plutôt que des refontes massives, car elles utilisaient toutes les trois le même système de jeu, **Rapide, Petit et Générique (RPG)**. La nouvelle version du jeu, que vous tenez entre les mains ou que vous lisez sur votre écran, a été totalement remaniée, bien qu'elle conserve une bonne partie des anciens textes, parfois proposés dans un ordre différent. Le principal changement apporté est bien entendu la conversion au nouveau système de jeu né de ma plume en concertation avec un ami rôliste, « Kahlong ». C'est un système initialement imaginé pour du plup, mais qui a réussi à me persuader qu'il pouvait parfaitement convenir à un jeu de fantasy burlesque.

Certains chapitres, comme celui portant sur la magie, ont été réorganisés et complétés. La création de personnage propose une nouvelle race jouable, les gobelins, répondant ainsi à l'évolution du monde telle que décrite dans « Coup de Tabac ». Certains métiers ont été abandonnés et d'autres ajoutés. Un système de qualités et de défauts a également fait son apparition. Vous le verrez, si **RPG** était un système simple, **FLAGS** devrait vous simplifier encore un peu plus la vie, que vous soyez maître du jeu ou joueur.

Bref, si vous avez déjà joué aux précédentes versions du jeu, celle-ci devrait être assez facile à assimiler. Et elle demeure bien entendu totalement gratuite !

## Les grands principes de FLAGS

**FLAGS** est un système de jeu de rôle qui se

veut facile à apprendre et à prendre en mains, assez souple pour convenir aux joueurs et aux maîtres du jeu débutants tout en contentant les vieux briscards et enfin adaptatif afin de pouvoir traiter d'une grande variété de sujets. Le premier principe est qu'il utilisera les dés à six faces que tout le monde connaît et que chaque test, pardon, chaque jet de dé impliquera de lancer trois dés à six faces. Pour faire simple, on appellera le dé à six faces un « D6 » et trois dés à six faces « 3D6 ».

Un personnage sera défini par un ensemble de valeurs chiffrées ou purement narratives. Un personnage joueur sera généralement défini avec plus de précision qu'un personnage non joueur. Chacune de ces valeurs donnera une idée de ce que le personnage peut faire, des domaines dans lesquels il excelle ou, au contraire, dans lesquels il est moins performant. On apprendra quels sont ses domaines d'expertise et ceux où il n'entend pas grand-chose. On saura aussi quelles sont ses atouts et ses entraves.

Pour savoir si l'action entreprise par un personnage est couronnée de succès ou non, on lancera 3D6 et on appliquera toute une série de bonus ou de malus qui dépendent justement du personnage. On comparera alors le résultat à un chiffre déterminé par le maître du jeu et qui représentera la difficulté de l'action. On appelle ce chiffre le seuil de difficulté. Si l'action est difficile, ce seuil sera élevé. Pour que l'action soit un succès, le résultat des dés doit être supérieur ou égal à ce seuil de difficulté. Dans l'absolu, il convient donc toujours, quand on lance 3D6, d'obtenir le résultat le plus élevé possible. Mais attention, il y a aussi des règles plus subtiles. Ainsi, les « 1 » et les « 6 » obtenus sur les dés peuvent également entrer en ligne de compte. De même, lorsqu'un combat éclate, chaque dé, individuellement, peut revêtir une importance majeure.

Enfin divers modules de règles peuvent être appliqués ou pas en fonction du jeu que vous désirez, comme les règles sur la folie, utiles principalement pour les univers jouant sur l'horreur ou l'épouvante.

## **Dura lex... Mais on s'en fout !**

Dura lex, sed lex... La loi est dure, mais c'est la loi. En fait, pas du tout. Vous êtes ici dans un JEU de rôle, pas à un examen de chimie. Si une règle vous ennuie, vous semble inadaptée ou manque de précision, ignorez-la ou modifiez-la à votre gré. La seule chose qui compte, c'est que vous preniez du plaisir à jouer. Tout ce que vous trouverez dans ce manuel, ce sont au mieux des conseils. Attention toutefois à ne pas faire n'importe quoi. Seul le maître a le droit d'ignorer ou de modifier les règles, même s'il doit rester à l'écoute de ses joueurs. S'il décide de modifier le corps des règles, il faut qu'il garde à l'esprit que cela peut entraîner d'autres modifications. De même, il doit aussi se souvenir de sa décision, car les joueurs risquent de trouver étrange qu'une règle soit appliquée ou ignorée un jour, mais pas le lendemain. Bref, arrangez-vous toujours pour rester cohérent, et tout devrait bien se passer.



## **Le contexte**

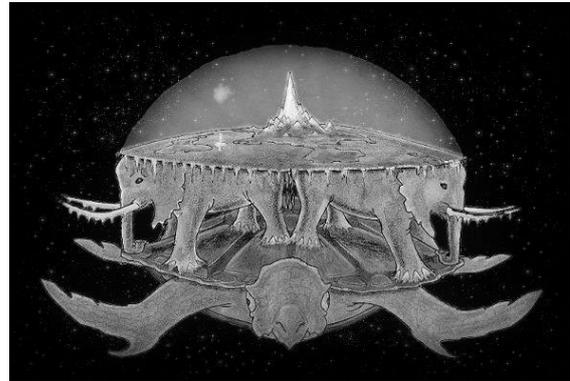
L'univers dans lequel les personnages auront à évoluer n'est autre que le célèbre Disque-Monde, dont les annales se vendent comme des petits pains en Angleterre et dans le reste du monde sous la plume d'un certain Terry Pratchett. Il s'agit d'un univers loufoque, absurde, délirant et tellement imprégné 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 tout 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 tirées 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 n'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.

