



R.O.L.E.

(destiné aux Maîtres de Jeu pressés)

L'explication traditionnelle de qu'est-ce que le jeu de rôle ? prend beaucoup de place et laisse souvent le néophyte très perplexe. Aussi, ces règles très condensées visent surtout à permettre l'initiation rapide, par une personne sachant au moins de quoi il retourne, d'un groupe de "curieux" plus ou moins motivés, ou n'ayant pas trop de temps à perdre...

Partant d'une bonne intention -faire découvrir le jeu de rôle à tout un chacun- les séances d'initiation dérapent souvent en "découverte du jeu Z par des joueurs pratiquant déjà X et Y...

Pourquoi ? Regardons le vrai néophyte. Vaguement au courant du phénomène *Jeu de rôle*, il vient à un tournoi ou une rencontre dans l'espoir d'en savoir plus. De l'extérieur, il ne voit que des dos de gens qui semblent parler un sabir des plus hermétiques. Pour peu qu'il soit accompagné d'une personne peu intéressée, celle-ci le traîne déjà vers la sortie. Si un joueur lui explique alors que le jeu de rôle ne peut se comprendre qu'en jouant, notre curieux va timidement objecter : "je n'y connais rien, et puis je n'ai pas trop de temps...". C'est ici qu'il faut surtout éviter d'annoncer : "pas de problème, le perso est prêt en une demi-heure, et la partie ne durera que trois heures à peine."

L'intérêt des règles qui suivent est que l'explication et la partie peuvent ne prendre qu'une vingtaine de minutes, au bout desquelles le néophyte est devenu un Joueur ; ce qui va complètement changer son point de vue.

A l'usage, il est apparu que

R.O.L.E. était fort pratique pour improviser des parties dans les encombrements ou sur l'autoroute, dans le train, ou en attendant les joueurs retardataires...

R.O.L.E.*

*Règles Optionnelles Limitées à l'Essentiel.

Début de partie

1. L'initiateur, qui fera le **Maître de Jeu**, potasse les règles et conseils, et prépare un très court scénario.

2. Il réunit les joueurs, pas plus de 4 à la fois en initiation. Un habitué peut servir de "modèle", à condition de savoir laisser l'initiative aux autres.

3. Le MJ confie une **feuille de personnage** et deux dés à six faces à chacun. Il demande aux joueurs de lancer deux fois ces dés, et de noter les deux totaux, puis de mettre l'un dans la case "Physique", l'autre dans la case "Mental", en expliquant que, comme avec des notes scolaires, ils vont ainsi déterminer si leur personnage va être plutôt physique ou plutôt intellectuel. Dans la case centrale, le joueur note la **Moyenne** entre Physique et Mental.

4. Le MJ explique aux joueurs qu'ils vont désormais agir à travers leur **personnage**, dans le cadre d'une aventure (en précisant le style d'histoire qu'il a prévu : "à la Tintin" ou "genre

Starsky et Hutch", ou encore "un peu Monty Python" ou tout autre "cliché" directement compréhensible). Il leur demande alors dans la peau de quel personnage ils veulent agir : un savant "comme Tournesol", ou "une sorte d'inspecteur Harry", etc...

Note : s'il est important de montrer qu'on peut choisir en partie son personnage, il vaut mieux avoir quelques fiches toutes prêtes, à donner aux joueurs indécis, ou à simple titre d'exemple. On y gagne du temps !

5. Chaque joueur nomme son personnage, de préférence d'un nom court, style Tom, Conan ou Riton...

En cours de jeu

1. La partie va être courte. La mise en situation doit tenir en une ou deux phrases.

2. Comme dans tout jeu de rôle, le MJ décrit l'action scène après scène, demandant chaque fois aux joueurs "que faites-vous", et les joueurs indiquent chaque action que tente leur personnage. En fonction de son scénario, le MJ peut séparer ces action en deux types.

● **Celles qui réussissent sans problème ou ratent obligatoirement**, auquel cas il décrit la suite de l'action.

● **Celles dont le succès dépend du hasard et des capacités du personnage**. Dans ce cas, quand le MJ a un doute sur l'issue d'une action mentale (trouver un indice, comprendre un mécanisme, embobiner un des "figurants" - ou "**Personnages Non Joueurs**" - joués par le MJ) ou physique (frapper un P.N.J., soulever un poids à la limite du raisonnable, escalader une paroi abrupte), le MJ doit lancer deux dés ; si le résultat est *inférieur* à la caractéristique concernée, l'action réussit, sinon elle échoue.

Pour être plus réaliste, le MJ peut nuancer la "difficulté" de l'action et son degré de succès, en utilisant les deux **Tables de résolution**.

Table de difficulté

Lorsque le personnage tente une action, le M.J., avec bon sens et honnêteté, attribue à l'action un niveau secret de difficulté : à chaque niveau de difficulté de la table correspond un nombre pair de 0 à 10, précédé du signe "+" ou "-". Ce nombre est utilisé comme bonus (+) à ajouter, ou malus (-) à retirer à la Force ou à l'Intelligence du personnage lors de cette tentative précise.

Si le joueur, en lançant deux dés, obtient un résultat *inférieur* à la caractéristique utilisée assortie du bonus ou malus de difficulté, l'action réussit. S'il est égal ou supérieur, elle échoue. A titre indicatif, on peut considérer que défoncer la porte d'un clapier est une action (physique) facile (F+4), tandis qu'une porte normale est difficile (F-4), et une porte en métal (apparemment) impossible (F-10).

Table de Résultat

Cette table permet au MJ, après un lancer de dés, de juger du résultat d'une action en utilisant la *marge de réussite*. Imaginons le Personnage d'un Joueur (PJ), d'une Force de 8 essayant de défoncer une porte normale : il doit faire, avec deux dés, moins de 4 (8-4).

Si le résultat est 2, l'action réussit (marge de réussite : 4-2=+2) ; en se reportant à la table des résultats, on lit face à +2 qu'il s'agit d'un résultat *favorable* : la porte cède. S'il fait 8, mauvais résultat, la porte ne bouge pas. S'il fait 12, non seulement l'action échoue, mais (4-12=-8) le résultat est *catastrophique* : le MJ explique au joueur que son personnage s'est démis l'épaule sur cette porte qui n'a pas frémé d'un pouce.

La table de résultat peut aussi servir au MJ qui hésite sur la tournure de certains événements (comment des PNJ vont-

Nom du personnage		Type de personnage ou métier	
MENTAL	Moyenne	PHYSIQUE	
Notes/Équipement :			

Caractéristique ± Difficulté — Deux Dés = Résultat		
Difficulté		Résultat
- 10 Impossible		Cauchemardesque - 10
- 8 Presque impossible		Catastrophique - 8
- 6 Très difficile		Très mauvais - 6
- 4 Difficile		Mauvais - 4
- 2 Malaisé		Défavorable - 2
0 Moyen		Médiocre 0
+ 2 Aisé		Favorable + 2
+ 4 Facile		Bon + 4
+ 6 Très facile		Très bon + 6
+ 8 Presque immanquable		Excellent + 8
+ 10 Immanquable		Fantastique + 10

Le M.J. peut arrondir les résultats au nombre inférieur s'il souhaite ralentir l'action ou, au contraire, au nombre supérieur s'il désire l'accélérer.

ils réagir aux PJ ? Va-t-il pleuvoir ? etc...). Le M.J. fait lancer deux dés par l'un des PJ. Il soustrait deux dés qu'il lance lui-même. Il se reporte alors à la table. Le résultat de la soustraction (2dés(PJ) - 2dés(MJ)) indique l'orientation qu'il doit donner à son récit. Par exemple, les P.J. entrent au café pour se renseigner. Le MJ lance les dés : résultat 9. L'un des PJ lance les dés : résultat 5. 5 - 9 = -4, *mauvais* : un lourd silence suit leur rentrée ! Si un P.J. tente de dégeler l'atmosphère, le M.J. pourra lui demander un jet sous l'Intelligence assortie de ce même malus de -4.

Perdre ou regagner des points

Si au cours de l'aventure un personnage est blessé ou fait un effort à la limite du possible, ou bien s'il est drogué, s'il effectue une action "abrutissante" (passer des heures à lire les journaux à la recherche d'une information), le MJ peut lui retirer des points de Physique ou de Mental. Il peut évaluer ces points d'après son scénario, d'après l'effet d'une action (lu sur la *Table de Résultat*), ou en lançant 1 ou 2 dés selon les circonstances. Le joueur note son nouveau score sous l'ancien. De façon inverse, des soins appropriés ou du repos peuvent faire remonter ces scores à leur valeur d'origine. Si un personnage tombe au-dessous de 0 en Physique, il est mort.

Affrontements

En cas de combat à mains nues, entre par exemple un PJ et un PNJ, voici la démarche à suivre : Le joueur lance 2 dés pour son personnage, le MJ fait de même pour son PNJ. Chacun doit faire moins que sa Moyenne inscrite sur la feuille de personnage, sinon il échoue.

● Si les deux échouent, ils n'ont pas réussi à se toucher. Ils peuvent en profiter pour parler.

● Si les deux réussissent, chacun mesure sa marge de réussite. La plus haute marge gagne cette attaque. Le MJ fait la différence Marge du gagnant - Marge du perdant, ce qui lui indique sur la Table de Résultat le degré de succès du vainqueur. Si ce résultat est *excellent* ou *fantastique*, le perdant est hors de combat (assommé, blessé, immobilisé ou autre...). Sinon, il perd quelques points de Physique (sa Moyenne baisse aussi, donc).

● Si l'un réussit et l'autre rate, la Marge de "réussite" du vainqueur s'ajoute à la Marge "d'échec" du perdant, et l'on procède pour le reste comme ci-dessus.

On appelle cette procédure un *round de combat*, et elle représente quelques secondes dans l'action. Une fois ce round terminé, les protagonistes peuvent rompre ou continuer le combat. Plusieurs personnages peuvent

cumuler leurs attaques contre une seule victime, mais s'ils sont eux mêmes attaqués en même temps, le MJ leur attribuera des malus pour ces doubles combats, très difficiles. Enfin, le MJ estimera les bonus ou malus induits par les circonstances du combat (un adversaire est armé, ou bien, embusqué, il a l'avantage de la surprise, etc...). Enfin, cette procédure est valable pour des affrontements contre des animaux sauvages ou des obstacles naturels (éboulements...) ou même dans le cas d'affrontements verbaux, en adaptant logiquement les "résultats".

Petit Manuel à l'usage de ceux qui savent comment on joue, veulent initier des amis, mais n'ont en pratique jamais joué.

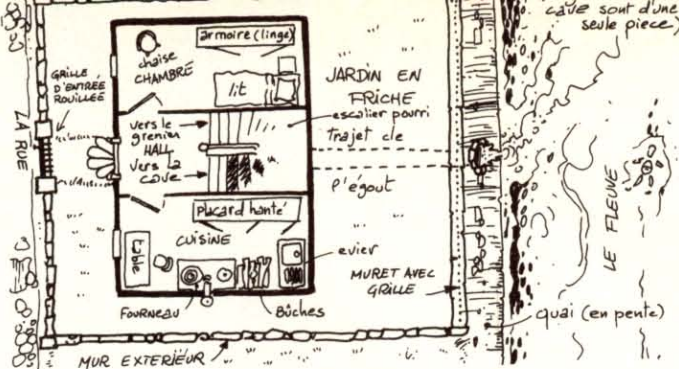
■ Commencez par essayer de faire jouer une seule personne, qui accepte de faire le "cobaïe", avec le scénario proposé ici. Entraînez-vous notamment à décrire le décor pour *mettre l'ambiance* tout en laissant parler le joueur, et même à le pousser à agir en demandant souvent "que fais-tu ?".

■ Une attitude fréquente du nouveau joueur est de décider de tout ce qui se passe : "je sors de ma cachette, je lui saute dessus, je l'assomme, et quand il revient à lui, il me dit où est caché le trésor, etc...". Il vous incombe de lui faire comprendre qu'il peut sortir de sa cachette et sauter sur sa victime, mais qu'il TENTE de l'assommer ; et qu'il faut maintenant lancer les dés pour voir s'il réussit ou si c'est son adversaire qui prend le dessus, et que même s'il réussit, il TENTE ensuite de lui faire dire où est le trésor, etc...

■ Une nouvelle, un feuilleton ou une bande dessinée que vous venez de lire sont d'excellents points de départ pour inventer vos scénarios, car vous avez tout le "background" (le décor) en tête, et vous improviserez plus facilement vos réponses aux questions inattendues des joueurs (*ils sont habillés comment, les gardes ?*). Pour une courte partie, un simple incident, décrit en une page ou deux de BD, suffit à faire jouer une mini aventure d'une demi-heure. Simplifiez au maximum !

■ Placez d'emblée les personnages en situation de stress (combat contre des monstres ou animaux sauvages, accident d'avion, etc...). L'obligation d'agir vite les plongera tout de suite dans l'ambiance. Mais sachez rompre vite ce premier combat, afin de montrer d'autres aspects du jeu.

■ Essayez de toute façon de faire intervenir rapidement : - Une rencontre avec un "monstre" bizarre, agressif ou non.



- Un obstacle naturel, ravin ou autre, qui va pousser les personnages démunis d'équipement à utiliser le système D, donc obliger les joueurs à imaginer le décor dans ses moindres détails pour trouver des moyens de passer (il faut en prévoir !), et donc les faire "vivre" l'action.

- Une rencontre avec un autochtone (ou 2 à 3, pas plus), de préférence étrange et mystérieux, susceptible de donner des informations si on sait le prendre. Si vous pouvez le faire parler avec un terrible accent, les joueurs y croiront encore plus, et sentiront mieux qu'ils sont eux aussi sensés "jouer un rôle".

Une aventure de démonstration ne doit pas se concevoir de la façon habituelle (proposition d'une "quête", recherche de renseignements, exploration, fausses pistes...). Le MJ doit lancer l'action immédiatement, en quelques mots du genre : "vous explorez la jungle depuis quelques jours, à la recherche du légendaire 'arbre qui chante', lorsqu'un midi, votre repas est troublé par l'apparition d'un animal inconnu, surgissant des fourrés... Que faites-vous en le voyant ?...". Enfin, n'hésitez pas à improviser une autre mini-aventure si celle que vous avez préparée vous semble ne pas coller avec les gens que vous allez initier.

Une idée de scénario ?

■ Le Pavillon noir

(Ce scénario a été joué à Toulon lors d'un tournoi "France Sud open", de 8 à 10h du matin, par "ceux qui avaient joué toute la nuit", en attendant "ceux qui étaient rentrés dormir quelques heures").

Vous annoncez aux joueurs qu'ils sont membres d'une association de chômeurs. Les Ghostbusters de SOS fantômes étant débordés de travail, leur secrétaire a demandé aux personnages d'aller "nettoyer" un cas qui semble facile : le pavillon d'une vieille dame habitant près des docks. Rebuté par les pavés disjoints et les flaques de gaz-oil, le taxi les a plantés au milieu d'une zone désolée d'usines et d'entrepôts en ruine, et ils arrivent à pied devant le pavillon de leur cliente. Un pavillon de banlieue type, noir de suie, près du fleuve (voir dessin). Lorsqu'ils se sont présentés, la vieille femme leur demande de la débarrasser : d'un vampire dans le grenier (dont les bruits nocturnes l'empêche

de dormir), d'un esprit frappeur dans le placard de la cuisine (elle ne peut plus atteindre son garde-manger), et d'une "sorte de pieuvre très maline" qui vit dans la cave remplie d'eau par de récentes inondations.

Feuilles de personnage des "monstres".

Le vampire. Physique : 7, Mental : 10, Moyenne : 8. Le jour, il dort dans un vieux coffre du grenier, au milieu d'un capharnaüm d'objets et de toiles d'araignées très poussiéreuses (donc très inflammables !). De nuit, il arpente le grenier ou sort sous forme animale pour prendre un petit coup de rouge. Il ressemble à Hardy (de Laurel et Hardy), et cherche un appartement. Il peut (une seule fois) transformer un personnage en chauve-animal (chauve-lapin, chauve-hippopotame, etc... au gré du MJ), et s'il le désire, lui rendre sa forme première.

L'esprit frappeur. C'est un Génie, enfermé dans une boîte de petit pois. Il interdit de prendre quoique ce soit dans le buffet. Si on arrive à ouvrir la boîte, sa colère s'apaise, et, à moins d'être attaqué, il proposera de réaliser un souhait (c'est un farceur, il interprètera le souhait au pied de la lettre, ce qui peut donner des résultats inattendus).

Sous forme de boîte : Physique : 9, Mental : 5, Moyenne : 7. Sous forme de Génie : Physique : 14, Mental : 10, Moyenne : 12.

Sous cette forme, il peut se transformer en nuage rose, auquel cas on peut essayer de le remettre dans un récipient.

La pieuvre maline. Ce monstre semi-intelligent est sans doute un être au service du grand Cthulhu. Il est répugnant, surpuissant, mais déteste les produits d'entretien. Un verre d'eau de javel dans son eau suffirait à le faire fuir par l'égout d'où il est venu. Physique : 18 pour chacun des huit tentacules, Mental : 4, Moyenne : 11. Si vous voulez le jouer "à la Cthulhu", vous pouvez dire aux personnages qui le voient qu'ils perdent de 1 à 6 (lancez un dé) points de Mental...A 1, le personnage devient fou furieux.

Développement de la Charte angoumoise de "Légendes", R.O.L.E est compatible avec Avant Charlemagne et Mega II.

François Nédélec & Didier Guiserix