Ouaih!S uper!C' est Genial!

Tous les chemins passent par AD&D...

ou "toujours la même rengaine..."
ou "tagada..."

Ah! Ici, c'est l'inverse de la rubrique précédente... C'est pour partager un truc cool avec... **vous**! Eh, oui! Et vous savez-quoi? Eh ben, c'est paradoxalement encore moi qui ouvre les hostilités... Inquiétant, hein?! Rassurez-vous, je ne vais pas être très original sur ce coup là... Comme d'autres l'ont déjà fait avant moi (et peut être mieux que moi), je vais vous faire part d'une révélation que j'ai eu, d'une illumination, d'une (re)découverte! «Et, c'est quoi donc?», vous demandez-vous...

Les JdRs se perfectionnent, se veulent de plus en plus réalistes, de plus en plus pointus quant aux simulations diverses. Mais je me suis rendu compte, après avoir moi aussi sombré dans les délires simulationnistes, qu'essayer de construire un système de jeu le plus réaliste et le plus complet possible, tout en restant le plus simple possible aussi, est purement impossible. Pour ne pas nuire à la fluidité du jeu et mettre l'accent sur le Roleplaying et les effets d'ambiance, il faut sacrifier toute cette masse de règles qui aurait rendu le jeu "hyper-bien" simulé. Même un système de jeu simplement basé sur une seule table de résolution pouvant être utilisée pour tout simuler pourra être trop complet et donc nuisible, à cause d'un excès dans le nombre de caractéristiques et compétences inévitablement nécessaires pour pouvoir simuler un maximum d'actions.

C'est pourquoi j'ai décidé d'en revenir au grand père des JdRs, après avoir fait jouer récemment une campagne intéressante, qui m'a fait prendre conscience que ce système de jeu est beaucoup moins idiot que les joueurs modernes ne le croient ou tentent de le faire croire... Il est en gros basé sur la statistique de masse, contrairement aux jeux modernes qui séparent chaque action et les résolvent séparément. Et finalement, ce n'est pas plus mal. Après tout, pour être sûr d'avoir tout simulé, chaque mouvement, il faudrait être un expert en la matière, et l'on ne peut être un expert en tout... Par exemple, je ne suis pas escrimeur, mais je me doute qu'un geste d'attaque à l'épée demande la coordination de plusieurs réflexes différents; de même, au Volley-Ball (puisque c'est mon domaine...), un smash requiert une bonne course d'élan, un bon appel de pied, un bon geste du bras et finalement une bonne frappe de la balle elle-même. Devrait-on alors faire un jet de dé pour chacune de ces actions? Et même si c'était le cas, alors chaque action un peu complexe finirait par devenir une aventure à elle seule, et par demander une séance de jeu entière pour être résolue, pour résoudre chaque geste élémentaire. Je pense notamment aux fervents partisans du système "une attaque, une parade, etc." ou aux systèmes de la classe Rolemaster (devrais-je dire "Rollmaster"?!)...

Ainsi, je tiens à remercier Gary Gygax, entre autres, parmi les premiers à avoir compris l'importance du jeu, du Roleplaying, par dessus les règles et la simulation, à avoir compris que le réalisme n'était qu'affaire d'imagination, et que le plaisir ludique et le bon temps était les réels buts à poursuivre. Moi-même ai succombé aux délires de l'hyper-réalismite dévorante, des systèmes de jeu XXL où une séquence de combat dure une après-midi (...), de la Gros-Billite aiguë, de la mégalomanie galopante, en tant que joueur ou même MD. Mais heureusement, un jour, ce fut l'illumination, le rêve, avec des jeux plus subtils, comme Rêve de Dragon, Hurlement, Maléfices, où le Roleplaying est favorisé, dans les deux derniers cas, par des systèmes de jeu très effacés, discrets. Merci à leurs auteurs!

Je pense que l'idéal tend à développer autant que possible le système de combat, et de réduire au maximum le système de compétence, habituellement nécessaire à la résolution des autres actions. En effet, il n'est rien de plus irritant que de voir tous les personnages rater un élément vital de l'aventure pour la seule raison d'un jet de compétence ratée; je pense que le MD doit se débrouiller pour que chaque élément important de son scénario soit automatiquement accessible à au moins un personnage, quitte à adapter chaque scénario à chaque groupe de personnages. La seule possibilité de sanction pour un personnage restant alors la mort au combat (ou dans une situation critique, assimilée à un combat), indiquant que le personnage (ou le joueur!) n'était pas assez rusé et/ou expérimenté pour s'en sortir. Le MD doit bien prendre conscience qu'il n'est pas là pour faire "perdre" les joueurs (façon de parler, puisqu'il ne saurait y avoir ni perdant ni gagnant dans un JdR); il est là pour leur raconter une histoire (conte de fées ou intrigue glauque...) et faire en sorte que les joueurs puissent agir sur/dans cette histoire, afin d'y prendre du plaisir. Au besoin, il devra les aider en faisant parfois une exception aux règles, en leur permettant de réaliser quelque chose de théoriquement impossible, si cela peut les faire avancer, et surtout s'ils le méritent! Après tout, quelques effets spéciaux hollywoodiens sont du meilleur effet dans un jeu fantastique. Et puis, les personnages sont-ils des héros, oui ou non? Et sauf dans des cas extrêmes, comme le jeu Paranoïa où le rôle du MD est de jouer "contre" les joueurs, ces derniers sont supposés arriver (tant bien que mal) au bout du scénario.

Il y a deux classes de rôlistes: ceux qui jouent pour jouer sans se poser de questions et ceux qui tentent d'affiner leurs parties au fur et mesure, d'améliorer le quotidien. Les premiers ont donc tendance à appliquer (bêtement) les règles et tombent parfois dans des incohérences de situation, passent souvent d'un scénario à l'autre par pure téléportation (hasardeuse...), sous le seul prétexte de jouer, de passer une soirée... Et les personnages deviennent des chiffres sur du papier et non un "vrai" héros imaginaire. Les seconds poussent parfois jusqu'à vouloir tendre vers la perfection, la réalité, et se heurtent à de grosses barrières (j'ai connu ça!); ils bricolent, adaptent, inventent... Et c'est comme cela aussi que l'on arrive à des excès, des suppléments de règles à foison, des additifs divers, de nouveaux systèmes de jeu à n'en plus finir... Paix aux âmes des auteurs de Rolemaster, le célèbre JdR cauchemardesque, dit "Rollmaster" ou encore "101 tables comme prétextes à lancer ("to roll" in english) des dés"...

Tout cela pour en venir aux trois points suivants.

Primo, les productions liées au JdR, devenant inévitablement et fatalement commerciales, sont parfois nulles à c...., parce qu'éditées trop vite et/ou ayant manqué de tests et n'étant donc pas achevées. Et combien de jeux sont victimes du syndrome "deuxième édition, le retour" (parfois justifiée, parfois non...)?

Secundo, même si certains de mes co-rôlistes sont d'avis que la plupart des systèmes de jeu du commerce sont liés au "background" (Toubon ou pas Toubon!) du jeu, je pense qu'une trop grande quantité de systèmes de jeu finit par nous faire passer à côté de pas mal de choses... Combien de fois me suis-je laissé avoir par la tentation de vérifier dans les règles un truc dont je ne me souvenais plus, parce que mélangeant les divers systèmes Chaosium, AD&D et autres... En fait, le summum serait de jouer sans règles, comme ces fameux scénarios d'ambiance gothique que nous avons ramené des tournois toulousains (cf. "Amerikla"). Mais parfois, un système de jeu peut être le bienvenu, à l'attention des novices, ou pour résoudre un combat. Et c'est là que je dis que «ah que AD&D, c'est du bon; parce que AD&D, c'est suffisant pour simuler un combat». Ambre est pas mal non plus, et original! Rêve de Dragon est un des plus précis et des plus réalistes, tout en restant relativement simple et fluide, avec un minimum de pratique. Vous l'aurez donc compris, je suis partisan de limiter le nombre de systèmes de jeu utilisés, rejoignant un peu l'esprit des systèmes "multivers". Cela permet de privilégier à fond le Roleplaying (let's fuck Allgood...), en choisissant un système de jeu léger, et en le substituant aussi souvent

que possible aux autres systèmes, quelle que soit la campagne jouée, quel que soit l'univers choisi. AD&D a un gros avantage: conçu de façon encyclopédique, où l'on prend ce que l'on veut des règles pour construire sa propre campagne, son propre jeu, il permet de jouer dans n'importe quel univers médiéval (fantastique, onirique, épique, historique, gothique, lycanthropique, magique, diabolique, etc.), et même dans d'autres univers avec un minimum de modifications.

Tertio, je suis souvent effrayé par le nombre de "modules" édités pour tel ou tel jeu. La plupart des modules sont extrêmement optionnels, car présentant un univers alternatif ou des scénarios, ou autres règles exotiques. Dans le premier cas, on peut très bien y arriver tout seul; dans le second cas on peut souvent s'en passer. Mais, parfois, les modules présentent des morceaux d'univers intimement liés au background original, très bien fait d'ailleurs, et apportant souvent une dimension supplémentaire au jeu, inaccessible par ailleurs. Et je trouve regrettable que de tels modules, se comptant en général par dizaine pour chaque jeu, coûtent aussi chers que le manuel de base. Et j'avoue qu'AD&D présente là un sérieux désavantage, surtout avec la seconde édition...

Ainsi, en conclusion, je suis pro AD&D et avoue jouer beaucoup plus facilement à AD&D qu'à un autre (système de) jeu. D'ailleurs, dans un numéro consacré à la folie, il me semble propice d'annoncer que j'ai entrepris une révision complète de ce jeu (c'est très laborieux et très idiot! Mais, chacun s'amuse comme il le veut...). Les deux derniers articles étant d'ailleurs extraits du préambule de cette révision. Celle-ci ne paraîtra certainement jamais officiellement, ni ici dans ce 'Zine, ni ailleurs (copyright, copyright, quand tu nous tiens...), mais si cela vous intéresse, je peux toujours vous confier quelques tuyaux... D'ailleurs, allez, hop, je vous file le premier d'entre eux: essayez de lire les préambules et introductions aux PHB et DMG, première édition en français, par Gary Gygax (1978, 1979); vous risquez d'être surpris...

Enfin, il est nécessaire de noter que tout ceci n'implique que ma seule opinion personnelle. Et si cela est publié ici, c'est pour faire réagir les gens. Alors, réagissez! On attend...

WilyBird