

OUAIH! SUPER! C'EST GENIAL!

Ha! Ha! Attention, je reviens et je ne suis pas content!... Bon, je vous ai brutalement balancé en pleine tronche que je n'appréciais plus que trois systèmes de jeu (le sans-règles, AD&D et RdD), alors je vous dois bien quelques explications...

Je vous ai déjà vanté les mérites du système AD&D dans le n°0 de cette feuille de chou, et le sans-règles fera l'objet d'un magnifique pavé dans le VITRIOL n°2... Alors penchons-nous donc sur RdD...

REVEDE DRAGON, Essai Comparatif...

(ouaih, c'est génial, y'a même les polices d'origine!!...)

Ca tombe à pic! Comme vous avez dû le remarquer, y'a comme un délire avec les règles de Rêve de Dragon juste avant ces pages-ci! Et c'est pas fortuit! Il se trouve, ouais m'ôssieur, que les règles de RdD constituent le développement ultime du jeu-de-rôle-simulationniste-qui-n'enlève-rien-au-roleplaying. Et comme j'aime bien le space opera et que les règles d'Empire Galactique, de Star Wars, du séculaire Space Opera, de l'horrible Space Master (qui n'est autre qu'un système Role Master futurisé, mais qui garde des classes de persos et des XPs!) et du bizarre Gurps Space sont franchement à chier, il me fallait trouver autre chose...

Il y a déjà quelques temps de cela, je m'étais dit qu'il y avait trois niveaux de simulation dans le JdR; l'improvisation totale, y compris au niveau des règles, où l'on a plus que du roleplaying et où l'on s'en remet entièrement à l'honnêteté des joueurs pour qu'ils ne tentent rien d'absurde et à celle du MJ pour qu'il reste logique dans ses descriptions (vous aurez reconnu le système sans-règles); le scénario à roleplaying et/ou d'ambiance et/ou où l'on veut pas se presser le citron avec des règles à la mords-moi-le-noeud, qui nécessite donc un système succinct et fluide, à la TSR, où quelques caractéristiques suffisent (et tagadad&d...); enfin, le scénar où ça mitraille dans tous les sens, où l'on veut mettre l'accent sur le réalisme, sur la gravité d'une blessure (quelle qu'elle soit), sur la "normalité" des gens (même les péjis!) et sur leur fragilité, et où donc on fait appel au Capitaine Flam, enfin je veux dire à un système complexe (RdD en est un parfait exemple).

Certes, on pourrait choisir d'autres systèmes pour représenter les deux dernières catégories, car pour le sans-règles, il n'existe que le sans-règles (même Ambre qui n'utilise pas de dés, utilise des règles!). Mais quels sont alors les réels concurrents? On m'a proposé, dans le désordre et selon la mode actuelle, le système Ambre, le système White - Wolf et le système Pendragon pour la catégorie "moyenne" et le système Role Master pour la catégorie "lourde"; le système Chaosium traditionnel (AdC, RuneQuest, Stormbringer -je ne connais pas encore Elric-) se situant à cheval entre ces deux catégories...

La catégorie moyenne est marquée par le fait que quelques caractéristiques devraient suffire à définir le personnage dans son ensemble génétique et inné et que sa profession seule (élément de background) devrait permettre d'en déterminer ses compétences sans avoir besoin de les chiffrer. Et si besoin était de lancer les dés (ce qui peut arriver dans cette catégorie, contrairement à la catégorie "légère"), il suffirait de faire un jet "sous une caractéristique", en tenant compte de la profession du personnage pour interpréter le résultat. De même, en combat, pour interpréter une blessure, il suffirait de comparer les dommages subis par rapport au potentiel de points de vie du personnage, contrairement à la catégorie lourde, où la gravité de la blessure dépend

de la réussite de l'attaquant et où les dommages sont finalement calculés en fonction de la gravité de cette blessure et éventuellement aussi selon la catégorie de l'arme, etc... Je ne connais pas très bien Ambre, mais je l'élimine car justement il ne fait pas intervenir de dés et se trouve donc à cheval entre deux catégories... J'élimine aussi Chaosium, car trop axé sur les compétences, où l'on se rend compte qu'une différence de même 10% ne fait justement aucune différence! D'où l'inutilité des bonus de catégories, etc... Ou bien, il faut interpréter le pourcentage en termes de tranches de 25% (voir Investigator's Compendium Volume 1, Call of Cthulhu 5th edition) et limiter **fortement** les jets de D100... Mais, quand bien même, je pense que ce système est nuisible, car certains joueurs vont avoir tendance à essayer de jouer en fonction de leurs scores de compétences au lieu de chercher à innover... C'est pour cela que j'élimine aussi Chaosium et White Wolf, même si les jeux de White Wolf (surtout Vampire) ne contiennent pas que des masses de règles mais aussi du blabla, du background et des suggestions pour susciter le roleplaying, comme une règle optionnelle destinée à supprimer l'usage des dés; mais encore une fois, j'estime que supprimer les dés fait tomber le jeu dans la catégorie légère, ce qui n'est pas forcément souhaitable pour toutes les campagnes (même de Vampire!). En fin de compte, il reste bien AD&D où des caractéristiques définissent le personnage et permettent des jets de caractéristiques et où un système de combat permet de résoudre facilement et rapidement (même si certains points semblent irréalistes) toutes les situations hasardeuses, les autres actions étant laissées au roleplaying... Warning! Il faut bien sûr sortir de la Gros-Billite et de l'esprit "donjonneur" pour apprécier (paradoxalement) ce jeu (et éventuellement balancer à la poubelle certains éléments de l'Unearthed Arcana, pratiquement toutes les classes de persos publiées dans les revues, et modifier deux ou trois trucs par-ci et par-là, mais rien qui ne remette en question le système original, et je dis bien original, pas cette merde de deuxième édition...)! Ah, oui, j'oubliais Pendragon. Et bien, c'est vrai, il apporte un plus dans la création du personnage, comme ses traits de caractères et son comportement, son éthique. Mais à côté de cela, tout le système de jeu est basé sur le fait que la plupart des personnages seront guerriers et chevaliers (c'est bien légitime vu l'univers de jeu, mais c'est se fermer des portes à l'imagination...), et même s'il est possible de créer un prêtre ou un druide-magicien, il "manque quelque chose". Et qu'à cela ne tienne: il suffit de rajouter dans le PHB une table de traits de caractères pour donner des idées aux joueurs! D'ailleurs, savez-vous qu'une table de ce genre se trouve dans le DMG, page 114? Pas si con, hein, le Gygax, avant que des rapaces et autres chacals ne viennent lui piquer son travail?! Ca lui causé un tel choc, qu'il nous a pondu une vraie merde appelée Dangerous Journeys! Comme quoi, la santé mentale est vachement fragile! Tiens, je parle de SAN, et cela me fait penser que voilà encore une règle parasite dans un jeu tel que l'AdC. En effet, vu comme elle est employée, j'en conclus que ce n'est qu'un moyen supplémentaire de "flinguer" un péji, au cas où le MJ n'arriverait pas à descendre ses PdVs à 0 (faut vraiment pas être doué!)... Alors qu'il devrait appartenir au joueur de réaliser que dans une situation d'horreur telle que l'équilibre mental est menacé, le personnage va sûrement réagir "bizarrement" (voir notre article sur la Folie, dans VITRIOL n°0).

Bon, je me laisse emporter par ma foi en AD&D, et j'en oublie RdD. Déjà, j'élimine aussi Chaosium pour la catégorie "lourde", car il n'est pas assez "fin" pour approcher le complexe nécessaire à une bonne simulation. Et je parle bien d'un jeu "complexe" et non "compliqué"; la différence est la même qu'entre "réalisme" et "réalité". Un Dragon se doit d'être "réaliste" afin que les péjis prennent du plaisir à interagir avecque icelui, même s'il est certain que les Dragons à la

