DESTINATION

AVENTURE

Le jeu de rôle sans peine

Prends ton crayon et ta gomme...

Dans les numéros 92 et 93, on a parlé du personnage côté rôle, avec son caractère, son histoire, son enfance, son nounours en peluche, sa première petite amie, bref tout plein de choses intéressantes... A présent, changement de décor!
On passe au personnage côté jeu... Alors prends ton crayon et ta gomme, petit scarabée, il est grand temps pour toi de noircir la feuille de perso.

La dernière ligne droite

Après avoir donné un nom, un caractère et une histoire à votre personnage, vient le moment de remplir sa feuille de perso. La première fois, c'est souvent la même histoire, on est tout seul avec son crayon tout mordillé et les nombreuses pages de règles. On se demande à quoi ça sert toutes ces caractéristiques, ces compétences ou ces facteurs (bonus dommage, vitesse, etc.). On ne sait pas par quoi commencer... Bref on est paumé!
C'est généralement là que l'on apprécie la présence d'un copain qui a déjà roulé ses dés. Il explique, résume les règles de création, souligne les points importants, traduit la vision que l'on a de son personnage en termes de scores et de règles. Bref, il vous fait gagner des années-lumière dans le processus de création...
Si personne dans votre groupe ne peut prendre ce rôle, ou si vous préférez faire ça tout seul (tu me plais, hombre, tu es fier et susceptible!), tout ce qui suit vous aidera dans la dernière ligne droite avant l'entrée en scène de votre personnage. Le but de cet article est de vous donner des notions de base sur les règles de création et des petits trucs pratiques pour une grosse dizaine de jeux, cela afin d'éviter de se « planter grave » en créant son personnage.

Quelques mots de technique

En dehors de la spécificité des jeux, il faut toujours faire attention aux mêmes petits détails techniques quand on crée un personnage. Et c'est valable quel que soit le jeu.

- Les points de génération. Leur nombre est limité. Il faut donc les utiliser judicieusement, d'autant plus s'il y en a peu. Si avec 3000 points on peut se permettre de faire des erreurs, il n'en va pas de même quand on ne dispose que de 10 points.
- Les arrondis. Souvent, dans les règles de création, des caractéristiques sont additionnées et divisées pour obtenir des scores de compétences ou de facteurs. Dans l'immense majorité des cas, les résultats des divisions sont arrondis à l'inférieur. Il peut être alors « judicieux » d'augmenter ou de réduire le score d'une caractéristique d'un point.
- Les effets de seuil. Un effet de seuil est une limite de compétence ou de caractéristique au-delà de laquelle le personnage acquiert des avantages. Le cas typique (en cours de jeu) est le système des points d'expérience. A 1999 points on est un gros mickey, à 2000 on est un guerrier respectable. Ce type d'effet de seuil existe généralement, au niveau de la création, pour les facteurs (bonus dommage, vitesse...) ou les niveaux de maîtrise de compétence (voir *Nightprowler*). Il est facile de les repérer. Dès qu'un tableau pointe son nez dans les règles de création, il y a fort à parier qu'il y a de l'effet de seuil là-dessous.
- Les règles d'expérience en cours de jeu. Quelque chose qui « coûte cher » à la création peut parfois s'obtenir facilement dans le courant du jeu (niveau de compétence ou de caractéristique). Et à l'inverse quelque chose de « bon marché » à la création peut s'avérer difficile, voire impossible, à gagner par la suite (pouvoirs, traits particuliers...). Il est donc parfois préférable de commencer avec des scores légèrement inférieurs à ce que l'on désire, mais avec un avantage x ou y, en sachant que les niveaux concédés sont facilement récupérables.
- Les options « écrit tout petit dans un coin ». Lisez bien les règles, toutes les règles. Il y a parfois des détails de première importance qui « traînent » dans un coin et qui peuvent changer la vie, comme par exemple à *Gurps* le coup des équipements d'occasion à moitié prix...

Cas pratiques

Bon, assez de technique! On se réveille, on cesse de mordiller le crayon et on écoute. Pour le côté pratique, j'ai choisi une douzaine de jeux parmi les plus joués ou les plus connus : des grands classiques (*AD&D*, *L'appel de Cthulhu*, *Warhammer*, *Vampire*), des jeux que j'aime moi (*Rêve de Dragon*, *INS/MV*), le petit préféré de *Casus* (*Simulacres*), les jeux à archétypes (*Shadowrun*, *Star Wars*) et les petits nouveaux (*Nightprowler* et *Guildes*).

Advanced Dungeons & Dragons

C'est le jeu des personnages spécialisés par excellence. Le perso polyvalent qui fait tout tout seul, cela n'existe pas à *AD&D*.
Pour les guerriers. Mettez le maximum en Force ; spécialisez-vous en épée longue (ce sont les armes magiques les plus courantes) ; appre-

nez une arme de jet, gardez une compétence martiale pour savoir utiliser la première arme magique intéressante que vous trouverez.
Pour les roublards. Mettez le maximum en Dextérité ; augmentez dès le départ le talent de Trouver/Désamorcer les pièges (Crocheter les serrures vient après). N'oubliez pas d'acheter les outils de voleur.
Pour les prêtres. Mettez le maximum en Sagesse ; mémorisez toujours au minimum un ou deux sorts de soins.
Pour les magiciens. Mettez le maximum en Intelligence (puis en Constitution si vous avez un score supérieur à 15) ; dans les sorts de départ (en dehors de Lecture de la magie, obligatoire) choisissez plutôt Charme-personnes, Projectile magique et Sommeil, puis Armure et Bouclier.

L'appel de Cthulhu

L'appel de Cthulhu est avant tout un jeu d'enquête et de résistance à un univers hostile (c'est peu de le dire !).
Des scores élevés (au-dessus de 50 %) dans les compétences de Trouver Objet Caché et Bibliothèque sont indispensables pour le côté enquête. Occultisme et Psychologie sont aussi très utiles. Côté résistance, Esquive, Armes de poing et Premiers soins sont également à ne pas négliger. N'hésitez surtout pas à mettre beaucoup de points là dedans...
Pour les caractéristiques, ne gardez pas un personnage avec un Pouvoir faible (POU), à moins d'avoir une vocation de martyr ou si vous voulez aller vous coucher tôt. La Santé mentale, la Chance et les points de Pouvoir dépendent directement du POU.
Enfin, n'oublions pas non plus que *L'appel de Cthulhu* est un jeu réaliste, les langues parlées et écrites sont des compétences. Latin, arabe et grec sont les langues usuelles des livres « chauds ». La barrière des langues est très réelle durant les voyages. En Italie on parle surtout italien, en Russie, russe, au Kenya, swahili, etc.

Warhammer

L'Esquive ! Encore l'Esquive ! Là, elle se révèle IN-DIS-PEN-SA-BLE car c'est la seule façon d'éviter de prendre un coup. En effet, il n'y a pas de règles de parade et le bouclier ne fait que donner un bonus à l'armure. Donc débrouillez-vous comme vous voulez, mais il faut que votre personnage sache esquiver... Il est aussi important d'avoir une idée de ce que le personnage veut devenir (Répurgateur, Templier, Espion, Assassin, Explorateur, etc.). Afin d'établir dès le départ le « plan de carrière » du personnage, c'est-à-dire les différentes professions qu'il devra exercer pour atteindre son but.

Vampire

La partie délicate dans la création d'un personnage de *Vampire* est la répartition des 15 points de Bonus. En effet, ils peuvent être alloués partout : attributs, capacités, vertus, background, disciplines, volonté et humanité...
Ils peuvent être utilisés soit pour rééquilibrer le personnage, soit pour renforcer ses points forts (augmentation de discipline). Cela dit, il ne faut surtout pas négliger volonté et humanité. La volonté (résistance aux disciplines, amélioration des actions...) et l'humanité (maîtrise du côté bestial du vampire) sont des points primordiaux pour le personnage. 7 en volonté et 5 en humanité sont des scores corrects pour une dépense limitée (5 points de Bonus). Une volonté trop basse met le personnage à la merci des autres vampires. Une humanité trop haute limite ses actions, une humanité trop basse le rapproche dangereusement de l'état de PNJ.

Rêve de Dragon

Comme la création du personnage (entièrement par points de génération) est très libre, un joueur débutant, sans personne pour l'aider, peut se sentir un peu perdu. En fait, en règle générale, on « casse » facilement un ou deux persos avant de savoir comment bien créer un personnage. Voilà quelques conseils pour limiter le massacre.
Une caractéristique commence à être utile au-dessus de 10 (la moyenne). En dessous c'est un sérieux handicap, et à 6 (la valeur la plus basse possible) c'est pratiquement inutilisable du fait des faibles chances de réussite. Il ne faut pas hésiter à mettre des hautes valeurs (14 ou 15) dans les caractéristiques importantes (Rêve, Empathie et Intellect pour les haut-rêvants ; Force et Agilité pour le combat).
Au niveau des compétences, les niveaux « utiles » se situent entre 0 et +3. En dessous de 0, les chances de réussite sont faibles du fait du cumul du niveau négatif de la compétence et de la difficulté du jet.

In Nomine Satanis/Magna Veritas

INS/MV se caractérise par un nombre très réduit de points de génération. Il est donc nécessaire de ne pas les gaspiller. Les caractéristiques importantes sont la Volonté (calcul des points de pouvoir, attaques/défenses mentales), la Perception pour les armes de poing et l'Agilité pour le corps à corps. Plus, bien sûr, la caractéristique découlant du supérieur (Force pour Baal et Michel, Apparence pour Andréalphus, Précision pour Vapula et Jean, etc.).
Au niveau compétences, il est préférable de se limiter au niveau +1 car le niveau +2 coûte très cher (4 points soit la moitié des points de génération des anges et le tiers pour un démon).
Attention aux limitations ! Mieux vaut en discuter avec le meneur de jeu que de s'en remettre entièrement au hasard. En effet, certaines sont vraiment handicapantes, voire rendent le personnage injouable comme un démon possédant « gentillesse » ou un ange avec de « superbes ailes de cygne qui ne servent à rien »...

Vous n'êtes pas tout seuls !

● *Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.*

Simulacres

Dans ce jeu, il y a une erreur de création à ne pas commettre et deux bons conseils à suivre. Tout d'abord la « grosse erreur » : il ne faut jamais mettre Humain à 0 car cela revient pour le personnage à être une sorte de légume introverti, n'ayant en fait d'humain que l'aspect extérieur.
Les bons conseils maintenant. La combinaison Corps + Action est très fréquente dans le jeu, un score de 7 ou plus est très conseillé. Il est aussi utile de prendre un ou deux talents au maximum (0 ou +1).

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

- **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
- **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfèra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Shadowrun, Star Wars et Oniros

Shadowrun, *Star Wars* et *Oniros* sont des jeux à archétype, c'est-à-dire que la création du personnage se résume grosso modo à choisir un type de personnage prétiré comme Jedi ou Contrebandier à *Star Wars* ; Chaman ou Samouraï des rues à *Shadowrun* ; Baladin ou Coureur des bois dans *Oniros*. Dans tous ces jeux, il est presque impossible de faire des erreurs de création.

Les dés supplémentaires de *Star Wars* peuvent diversifier ou renforcer le personnage mais pas le rendre injouable. Dans *Shadowrun*, il ne faut pas mettre l'argent en dernière position des priorités car il sert à acheter l'équipement de départ. A moins bien sûr de vouloir battre le record de survie « à poil » dans les rues de Seattle...

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, mini aventure (n° 80)
- Impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtrisez le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)
- Je ne suis pas un numéro (n° 92)
- La vie ne commence pas au premier jet de dé... (n° 93).
- Enquête & prétextes (n° 94).

Nightprowler

La création est faite de telle façon qu'il faut vraiment y mettre du sien pour créer un personnage bancal. Le système des caractéristiques et des compétences privilégiées font que l'on a toujours de bons scores dans celles « conseillées » sur les modèles (Assassin, Espion, Monte-en-l'air, Spadassin, Escamoteur...).

Les caractéristiques sont divisées par deux et arrondies à l'inférieur pour obtenir les scores des compétences, donc une caractéristique impaire donne le même résultat que le score pair qui la précède (10 et 11 donnent 5). De plus, au-delà de 15 en compétence, on atteint le niveau « expert », ce qui donne des avantages au niveau du système de jeu.

Quel que soit le type de voleur, l'Esquive (Rapidité) est un bon investissement car elle permet d'éviter les coups en combat et d'échapper aux pièges. La course (Agilité) est aussi fortement conseillée.

N'oubliez pas de prendre au moins une compétence d'armes de contact, histoire de pouvoir frapper.

Guildes

Guildes est un jeu basé sur le négoce et l'exploration, ces deux aspects sont donc à privilégier lors de la création de perso. Un marchand se doit d'être un peu explorateur et un explorateur un peu marchand. Tous les deux peuvent avoir en plus une dose de compétences communes (Premier soin, Courir...).

Il est également utile pour le marchand de posséder des compétences de malandrin (Discrétion, Falsification, Pickpocket).

Les pratiquants des arts étranges (les magiciens) dépensent beaucoup de points pour les sorts. Il est alors important de bien utiliser les points restants. Plutôt que des compétences de lettré souvent données dans l'archétype, un magicien préférera prendre des compétences de guerrier ou d'explorateur pour équilibrer le personnage.

D'une manière générale, les compétences vraiment importantes sont Esquive (guerrier), Négoce (marchand) et Orientation (explorateur). Il ne faut pas hésiter à y mettre la dose, c'est- à-dire 4 ou 5 (le max). Ça assure pratiquement le résultat et donne plus de chances d'obtenir des réussites critiques ou spéciales.

Écoute bien, petit scarabée !

De tout ce qui a été dit plus haut, on peut retenir deux trucs importants.

- Tout d'abord, revenons sur la compétence esquive. A moins de l'apparition d'une race de jeux mutants, ou de la brusque conversion à la non-violence de tous les scénaristes de jeu de rôle, l'esquive va rester pour longtemps LA compétence indispensable. Alors, un bon conseil, jetez-vous dessus dès que vous la voyez sur une feuille de personnage. C'est du « tout bon », vous pouvez y aller les yeux fermés ! Votre personnage vous remerciera...

- Ensuite, quand on crée un personnage, il est aussi important de lire les règles de création que les règles tout court, et surtout le système de jeu. Cela permet d'estimer l'échelle de valeur des compétences ou caractéristiques (avec un 20 dans une caractéristique, un perso est carrément surhumain à *AD&D*, *Rêve* ou *Gurps*, alors qu'il est à peine digne d'un fœtus dans *Warhammer* ou *JRTM*!). Cela permet aussi de se rendre compte de la difficulté des jets et donc des scores à allouer à telle ou telle compétence ou caractéristique pour ne pas se faire traiter de bouffon.

Voilà... A présent, à vous de jouer...

Pierre Lejoyeux
avec la collaboration de
Frédéric Roméro
illustration : Didier Guiserix