A photograph of three ducks swimming in a pond. The ducks are brown and white, and they are swimming in a line from top-left to bottom-right. The water is dark blue with ripples. The ducks are in the foreground, and the background shows more water and some greenery.

Un jeu de rôles complet et simple.
Parfait pour initier vos amis!

Deux scénarios "fabuleux" inclus.
Histoire contemporaine et méd-fan!

R.O.L.E.

R.O.L.E.

R.O.L.E. est le nom d'un jeu de rôle générique créé par François Nedelec et Didier Guiserix en 1985 et paru dans Casus Belli 34, août-septembre 1986). C'est l'acronyme de Règle optionnelle limitée à l'essentiel, et un jeu de mot évident avec « rôle ». Il s'agit du développement de la Charte Angoumoise de « Légendes » et est compatible avec « Avant Charlemagne », « Empire galactique » et « Mega II ».

Systeme de règles

La règle optionnelle limitée à l'essentiel consiste en deux tables qui permettent, à l'aide de deux dés à six faces (2D6), de calculer la résultante entre l'action préméditée et les chances probables du personnage, fondées sur les caractéristiques inscrites sur sa Feuille de Personnage. PHYSIQUE indique les capacités physiques, MENTAL les facultés mentales et la Moyenne des deux pour certaines actions. Chaque joueur lance deux dés, en fait la somme et note le résultat sur une feuille pour l'une des deux caractéristiques (PHYSIQUE ou MENTAL), puis il recommence et note le résultat pour la seconde caractéristique et finalement il note la moyenne (arrondie par excès) . Au cours de la partie, quand le Maître du Jeux a un doute sur l'issue d'une action mentale (trouver un indice, comprendre un mécanisme, embobiner un Personnage Non-Joueur) ou physique (frapper un P.N.J., soulever un poids à la limite du raisonnable, escalader une paroi abrupte), le joueur doit lancer deux dés; si le résultat est strictement inférieur à la caractéristique concernée, l'action réussit, sinon elle échoue. En se fondant sur les tables, le M.J. imagine la suite de son scénario.

Table des Difficultés

Lorsque un 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 au PHYSIQUE ou au MENTAL du personnage lors de cette tentative précise.

Difficultés	Malus	Difficultés	Bonus
Impossible	-10	Aisé	+2
Presque impossible	-8	Facile	+4
Très difficile	-6	Très facile	+6
Difficile	-4	Presque immanquable	+8
Malaisé	-2	Inmanquable	+10
Moyen	0		

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. À titre indicatif, on peut considérer que défoncer la porte d'un clapier est une action physique facile (PHYSIQUE+4), tandis qu'une porte normale est difficile (PHYSIQUE-4), et une porte blindée (apparemment) impossible (PHYSIQUE-10).

Table des Résultats

Cette table permet au M.J. après un lancer de dés, de juger du résultat d'une action en utilisant la marge de réussite. Imaginons un Personnage-Joueur d'un PHYSIQUE de 8 essayant de défoncer une porte normale : le joueur 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 M.J. explique au joueur que son personnage s'est démis l'épaule sur cette porte qui n'a pas frêmi d'un pouce.

Résultats	Qualité	Résultats	Qualité
-10	Cauchemardesque	+2	Favorable
-8	Catastrophique	+4	Bon
-6	Très mauvais	+6	Très bon
-4	Mauvais	+8	Excellent
-2	Défavorable	+10	Fantastique
0	Médiocre		

La table des résultats peut aussi servir au M.J. qui hésite sur la tournure de certains événements (comment des P.N.J. vont-ils réagir aux P.J. ? Va-t-il pleuvoir ? etc.). Le M.J. fait lancer deux dés par les joueurs. Il soustrait deux dés qu'il lance lui-même. Il se reporte alors à la table. Le résultat de la soustraction (2D joueur - 2D M.J.) indique l'orientation qu'il doit donner à son récit. Par exemple, les P.J. entrent dans au café pour se renseigner. Le M.J. lance les dés : résultat 9. Les joueurs lancent les dés : résultat 5. 5-9 = -4, mauvais : un lourd silence suit leur entrée ! Si un P.J. tente de dégeler l'atmosphère, le M.J. pourra lui demander un jet d'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 (lue sur la Table de Résultats), 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.

Charte angoumoise, késako ?

La Charte angoumoise est une table utilisée dans les jeux de rôle pour simuler les actions incertaines. Elle fut créée par Stéphane Daudier pour le jeu français Légendes celtiques, mais elle avait été publiée en primeur en juillet 1983 dans un article co-écrit avec Guillaume Rohmer pour le numéro 4 du fanzine Runes.

L'auteur attribue la Charte angoumoise à un duc d'Angoulême qui, étant privé de son activité favorite suite à un accident, avait inventé un jeu de simulation de chasse au XVI^e siècle. Cette anecdote est néanmoins totalement fictive.

Dans le système de jeu de Légendes celtiques, il existait également la notion de « lancer critique ». Lorsque le joueur obtenait 1 avec 1d20, il pouvait relancer le dé et cumuler le cas échéant les marges obtenues.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Charte_angoumoise

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 parlementer.
- 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'additionne 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 "cobaye", 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, et.." . 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, est 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 ? ...".

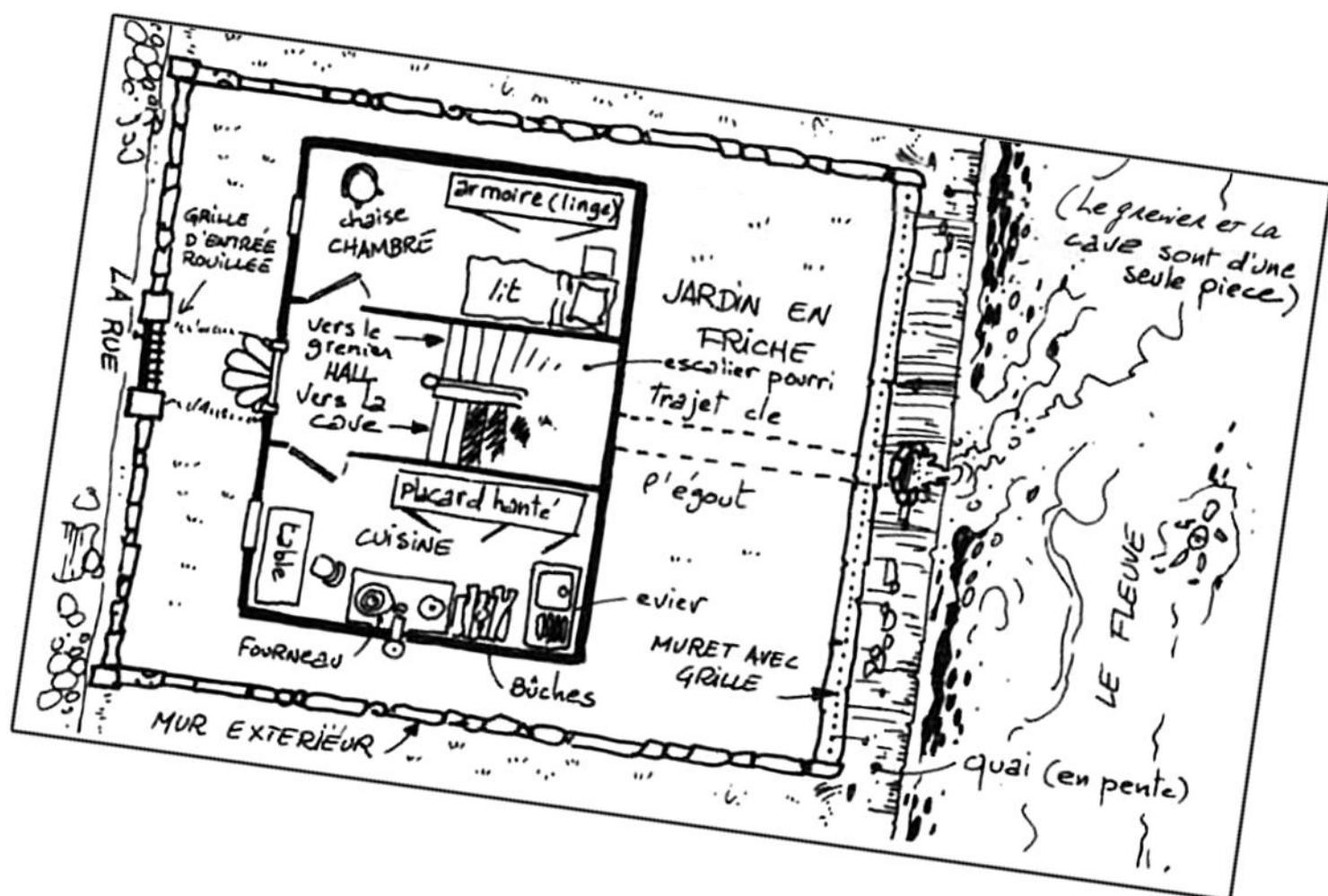
Enfin, n'hésitez pas à improviser une autre mini-aventure si celle que vous avez préparée vous semble ne pas coller avec les gens que vous allez initier.

Une idée de scénario ?

[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 gas-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'empêchent 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 quoi que 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 interprétera 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. Elle est répugnante, surpuissante mais déteste les produits d'entretien. Un verre d'eau de Javel dans son eau suffirait à la faire fuir par l'égout d'où elle est venue. 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 ... à 1, le personnage devient fou furieux.

[Scénario] Trop de ciboulette

Les joueurs sont des esclaves assignés aux tâches ménagères et sont convoqués par leur seigneur. Ce dernier les somment de rejoindre le mage de la cour dans son laboratoire pour y devenir ses ~~esclaves~~ assistants. Mais ce mage est connu pour sa maladresse. Du fait de leur promotion, il se voit attribuer un set d'assistant magicien, à savoir les halions des précédents assistants étrangement aérés et brûlés ici et là ainsi que, au choix, une dague ou un gourdin (pas les deux) mais personne n'ose leur dire pourquoi ils ont besoin d'une arme. Puis ils partent voir le mage.

L'étude du mage est un vrai bazar, des piles de livres et des feuilles volantes couvrent le sol ; d'étranges objets, sûrement magiques, parsèment dans la salle sans plus de précautions et les étagères fourmillent de fioles, de bouteilles et de bocaux aux contenues variés et plus ou moins ragoûtants. Bien sûr pas une seule n'est étiquetée. Dans un coin de la salle, trône un psyché orné de sculptures voluptueuses et d'écritures arcaniques. La poussier bien moins présente sur le cadre laisse à penser qu'il a été placé ici récemment. Le plus étrange est le reflet de ce miroir qui ne montre pas l'étude mais un tunnel mal éclairé. En examinant de trop près, les joueurs sont happés. Si vos joueurs ne sont pas très intéressés par le phénomène, dites leur qu'une main gigantesque sort du psyché et les attrape tous d'un coups.

Joie

Les voici donc dans le fameux tunnel qui les mène tous droit vers une grande salle hexagonale aux tons orangé où réside un vieil homme déguisé en arlequin et qui ne cesse de rire. Moqueur, rieur, taquin il est particulièrement agaçant. Il n'est pas très enclins à aider les joueurs et élude les questions. Si un joueur le touche il tombe en poussière, ne laissant rien derrière lui. Dans un coin de la salle est posé une rôtissoire sur un brasero, rien de vraiment utile. En face de l'entrée ce trouve deux nouvelles porte et entre les deux est inscrit « De vos choix naissent votre destinée. ». Ses deux portes de fer sont strictement identiques et n'arborent aucun signe distinctif.

Pour l'arnaque, il faut savoir que quelque soit leur choix, ils tomberont dans le piège en libérant une ou plusieurs créatures. Ici il s'agit d'une volée de canards de nombre égale à celui des joueurs. Physique : 4, Mental : 2, Moyenne : 3 pour chaque canard. N'hésitez pas à jouer la mort théâtrale du dernier canard, effet garantie. Dès que le dernier canard meure, la seconde porte s'ouvrent sur un nouveau tunnel.

Peur

Dans cas où vous ne l'auriez pas compris, ce petit "donjon" est composé d'une succession de tunnels et de pièces hexagonales. Chaque pièce représente une émotion et pose un choix fictive entre deux porte. Cette salle-ci est de couleur anthracite (gris très foncé) et ne contient que le vieil homme précédemment rencontré en arlequin, mais cette fois-ci il est vêtu d'une armure de piètre qualité et fuit devant les joueurs. Il est extrêmement effrayé, au point de refuser tous dialogue et de rester accroupi dans un coin à marmonner d'absurdes consignes de sécurité. Lui aussi tombe en poussière si un joueur le touche.

Derrière la porte choisie se trouve un énorme loup (~1m60 au garrot, taille d'un cheval) au pelage noir et yeux rouges. Physique : 9, Mental : 4, Moyenne : 7. Quand il meure, la seconde porte s'ouvre.

Tristesse

Ici la pièce présente des tons violets et le vieil homme, toujours le même, est vêtu de haillons. Il ne cesse de pleurer, répétant inlassablement « Oh, c'est tellement triste. ». Encore une fois, il élude la discussion et tombe en poussière si on le touche.

La créature à battre est un faon (le petit du cerf et de la biche, faut vraiment que je vous explique tous ?). Il n'attaque pas et ne se défend même pas. Il se contente de regarder les joueurs avec de grands yeux remplis de larmes. Si un joueur le frappe, il meure. Dans le cas où les joueurs sont atteints par "l'effet Bambi", il ne faut hésiter à les obliger à s'acharner sur ce pauvre animal qui les regarde toujours aussi tristement. Trois ou quatre coups suffisent en n'oubliant pas de citer entre chaque torgnoles, les "terribles" blessures infligées et le rôle de souffrance de l'animale.

Colère

Avant même d'arriver dans la salle, les joueurs entendent les hurlements de rage du vieil homme. Une fois dans la salle rouge vif, ils constatent que le vieil homme est vêtu d'un pagne de lin en lambeaux et que de grosses chaînes de fer noir entrelacent son corps. Ils peuvent voir aussi que ses mains sont en sang et que les murs portent de nombreuses marques de coups et de tâches de sang. Il est extrêmement énervé et hurle sans cesse. Si on le touche => « Pouf » en poussière.

Petite différence avec les autres pièces, les deux portes sont d'une dimension bien plus impressionnante. Quand la porte choisie s'ouvre une fumée épaisse envahie le sol de la salle jusqu'à haut de genoux, un grondement se fait entendre et d'un pas lourd s'avance un dragon rouge ! Physique : 12, Mental : 8, Moyenne : 10. À noter que le dragon est intelligent et accepte de négocier le passage. Bien sûr vos joueurs n'ont quasi rien, peut-être un ou deux canards rôtis ^^".

Le dormeur doit se réveiller

Dans cette toute dernière pièce toute bleue, pas de porte, pas de vioque, pas de monstre, juste une salade géante, un gong de trois mètres d'envergure, le maillet qui va avec et un enfant endormie au milieu de la salade. L'enfant a un air de famille avec le vieil homme rencontré précédemment. Pour le réveiller, un coups de maillet sur le gong ou ailleurs ...

Quant ils réveillent le même, ils se retrouvent soudainement dans l'étude du mage et un homme entre deux âges sort dans dessus des piles de livres. C'est bien sûr le mage qui les salut puis leur explique qu'une erreur de dosage dans sa dernière expérience à fait rentrer le psyché en résonance avec son esprit. « J'ai du mettre trop de ciboulette ! »

Initialement paru dans Casus Belli n° 34 (août - septembre 1986) par François Nédélec & Didier Guiserix.

Réédité sur internet en octobre 2007 par Frédéric Vallat et hébergé

par Philippe Tromeur (<http://philippe.tromeur.free.fr>).

Et Partiellement réécrit le 21 août 2012 (à 4 mois de l'apocalypse de 21.12.2012)

par Rémi 'Morphée' Pierronnet grâce aux documents précédemment cités

et sa page wikipédia (<http://fr.wikipedia.org/wiki/R.O.L.E.>).

Remerciement spéciale à Vonv de la TocTeam (<http://www.tentacules.net/>) pour le plan du pavillon noir.

Plus d'info sur <http://www.l-antre-de-morphee.fr/>

