

Tout faire, mais pas n'importe comment!

LPC N° 10, Publié dans Casus Belli N°73, Page 82, Auteur : Pierre Rosenthal.

Depuis la création de *Simulacres*, les règles de ce jeu de rôle sont dans le «domaine public», c'est-à-dire que tout le monde peut créer des suppléments commerciaux pour ce jeu, sans autre forme d'autorisation. Néanmoins, ce qui est vrai pour *Simulacres* ne l'est pas pour d'autres jeux, et ce n'est pas non plus parce que les droits en sont libres que l'on peut appeler jeu de rôle n'importe quelle publication. Voici donc pêle-mêle quelques réflexions sur ce qu'est un jeu de rôle, les droits dérivés et les dernières parutions d'amateurs...

jeu de rôle complet ou supplément?

La notion d'univers, de supplément, ou de jeu de rôle complet, n'est pas toujours évidente. En fait, un jeu de rôle est constitué, dans mon esprit, par : les règles de simulation (sinon c'est du théâtre et pas du jeu), des règles de création de personnage (c'est la notion de « complet » qui permet de jouer plusieurs aventures avec plusieurs personnages dans le même univers), et une toile de fond (description de l'univers, en termes généraux et parfois en termes de technique de jeu, souvent désignée par l'anglicisme *background*).

La plupart des suppléments amateurs que j'ai reçus récemment comportait une partie *background* et le rappel des règles de simulation (photocopié d'après le hors-série *Simulacres*) mais pas de règles de création. Si elles manquent et qu'il n'y a pas de personnages pré créés pour jouer les scénarios, la possession de *Simulacres* est indispensable: il s'agit donc d'un supplément. Il devrait donc être précisé qu'il s'agit d'un supplément nécessitant le jeu de base. Et finalement, il était alors inutile de faire le rappel des règles de simulation.

Les Univers publiés par Descartes Editeur ont un intitulé, par ma faute, peu clair. En fait *Cyber-Age* et *Aventures Extraordinaires & Machines Infernales (AE&MI)* ont été dénommés Univers bien qu'étant chacun un jeu de rôle à part entière. Mais ils ne comportaient pas d'article expliquant ce qu'est un jeu de rôle, ce qui les destinait à un public averti. Par contre, *Capitaine Vaudou* contient ces explications, même si elles sont écrites de façon sommaire, il s'agit donc bien d'un « jeu de rôle complet *Simulacres* ». Vous avez suivi ?

Simulacres ou pas ?

Maintenant voyons le cas d'un jeu comme *Alienoïds* (la version indiquée Univers *Simulacres* sur la couverture). Il s'agissait d'un jeu de rôle à part entière, reprenant des règles de *Simulacres*, mais en modifiant aussi de nombreuses, dont certains des principes de base. Il aurait mieux valu marquer dessus: règles développées à partir de *Simulacres*. De toute façon, la question ne se pose plus, la nouvelle édition d'*Alienoïds* possédant désormais des règles propres (voir Têtes d'affiche). En fait, si vous choisissez de modifier les mécanismes de base du jeu, vous en avez tout à fait le droit, il ne s'agit plus d'un jeu vraiment *Simulacres*. C'est pourquoi certains jeux, comme *Le Vol d'Icare* ou *Bernard & Jean*, ont le logo *Simulacres*, les auteurs nous ayant demandé « l'officialisation » de leur travail, ce qui garantit que les règles de base restent bien les mêmes. Le consommateur sait donc bien ce qu'il achète. Enfin, certains suppléments me sont parvenus, souvent intéressants par leur toile de fond, leurs informations, mais n'ayant pas la moindre ligne consacrée à comment les utiliser avec *Simulacres*. Il s'agit donc d'une aide de jeu, certes peut-être d'un grand intérêt, mais qui devrait comporter la mention « Pour tout jeu de rôle multigenre » plutôt que « Pour *Simulacres* » (ou bien les auteurs espèrent-ils ainsi avoir les faveurs de cette tribune ?).

Droits de propriété intellectuelle

Si les droits d'un système de jeu peuvent être libres (ceux du Basic Role Playing de Chaosium ne le sont pas mais pourraient l'être) il n'en est en général pas de même pour les créations d'univers littéraires (comme *Le seigneur des Anneaux*, *Elric le Nécromancien*...) ou même ludiques (*Glorantha*, le complexe Alpha...). Il est donc formellement prohibé de vendre des suppléments pour tel ou tel jeu, telle ou telle oeuvre, sans l'aval des éditeurs, auteurs ou ayant droits... Il existe néanmoins une tolérance vis-à-vis des fanzines, publications à très faible tirage, qui ne sont pas exclusivement consacrés à un seul jeu ou thème.

Des exemples, des exemples...

Nous avons reçu récemment, et dans le désordre (voir aussi la rubrique des nouveautés des Nouvelles du Front) :

- **Dream Lagoon 2006.** Il s'agit d'une aide de jeu décrivant un monde à technologie avancée, mais non cyberpunk. Un univers donc assez proche des James Bond les plus technologiques. Malgré la photocopie des règles de *Simulacres*, il ne semble pas que ce supplément soit particulièrement destiné à ce jeu puisqu'il ne propose quasiment aucun détail de technique de règles. (37 pages A4, hors règles *Simulacres*, disponible chez M. Alain Gotnich, 19 avenue Maurice Jean-pierre, 06110 Le Cannet, 45 F port compris).
- **Pour 1000\$ au soleil.** Un supplément de 24 pages sur le western à la Sergio Leone. De très bonnes idées malgré un côté un peu amateur. Les règles *Simulacres* sont présentes, sauf celles de création de personnage (Kamikaze productions, Joël Alexandre, 21 av. Phillipoteaux, 08200 Sedan, 30 F port compris).
- **Kamikaze**, un zine pour *Simulacres*. L'auteur se propose de publier tous les deux mois 24 pages A5 sur un sujet précis. Le n° A est consacré à l'épouvante sous la III^e République, il contient quelques compléments de sortilèges, décrit les Ardennes et propose deux scénarios. En fait - les caractéristiques sont d'ailleurs données pour ce jeu - c'est plus une aide de jeu pour *Maléfices* que pour *AE&MJ*. Rappelons que le premier jeu se déroule de 1880 à 1920 (approximativement) et a pour cadre un fantastique à la Edgar Poe, alors que le second décrit 1850 à 1880 et concerne les « miracles » scientifiques à la Jules Verne; deux thèmes presque opposés. L'avantage étant que l'on peut utiliser des références historiques de l'un pour l'autre, si l'on veut étendre la période de jeu. Il s'agit d'une utilisation limite mais normalement autorisée (on ne peut prétendre posséder une période historique). Par contre, l'auteur prépare un supplément consacré aux Jeunes Royaumes (le monde créé par Moorcock), il lui faudra donc demander l'autorisation à Ori Flam, ou bien transformer son supplément en conseils généraux agrémentés d'articles sur d'autres sujets, et se limiter, de toute façon, à une diffusion confidentielle. (Voir coordonnées ci-dessus 15 F port compris).