

DC Heroes Role Playing Game

Présentation d'un jeu méconnu par Sherinform

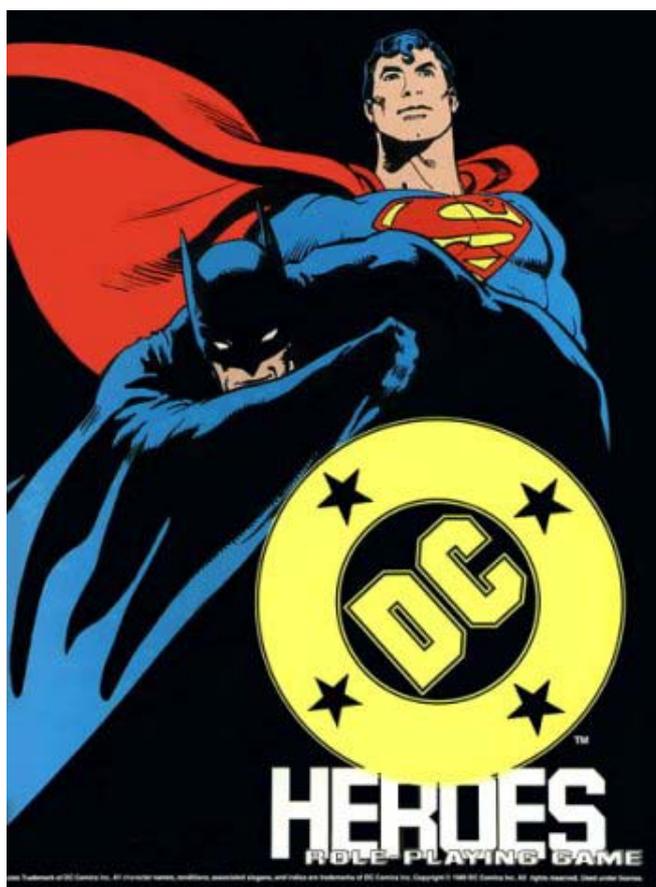
Ma passion pour DC Heroes remonte à la parution de la deuxième édition de ce jeu, qui avait été éditée en 1990, en même temps que la toute première édition de Vampire : the Masquerade. Je me souviens encore de l'hésitation qui m'avait frappé lorsque j'avais tenu ces deux produits en mains, dans la boutique que je fréquentais alors, et qui, comme de trop nombreux magasins spécialisés, a disparu quelques années plus tard. Ce jour-là, j'ai fini par "craquer" pour ces deux jeux de rôles. En douze ans de temps, j'ai peut-être maîtrisé 5 parties de Vampire. Par contre, j'ai utilisé DC Heroes dans le cadre de quatre campagnes différentes, pour un total de plus de 120 scénarios...

DC Heroes RPG était un jeu de rôle édité par Mayfair Games. Ce jeu a connu trois éditions successives. Le jeu est basé sur l'univers des BD de super-héros édités par DC Comics : on y retrouve Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Green Lantern, Aquaman, Catwoman, et bien d'autres héros plus ou moins connus de ce côté de l'atlantique. Les héros Marvel, en général mieux connus en France, n'y sont pas représentés : pas de Spiderman, X-Men, Hulk, DareDevil, Captain America, etc.

Mais quel est donc cet univers, au juste, me demande un Mario intrigué, en lisant cette prose ? (NDLR : je suis sans doute pas le seul !) Voilà sans aucun doute une question redoutable : car cet univers, il fait l'objet de centaines de bandes dessinées publiées mensuellement depuis la deuxième guerre mondiale par l'éditeur américain DC Comics. Il y a pas loin de trente séries régulières qui mettent en scène des héros différents, qui se croisent de temps à autre et combinent parfois leurs forces pour mettre fin aux agissements d'entités aux pouvoirs démesurés. Le cadre principal de ces bandes dessinées est notre bonne vieille terre, à l'époque actuelle, à ceci près que des héros doués de pouvoirs et de fantastiques gadgets protègent la population des méfaits de vilains qui ont le même genre de capacités destructives, mais qu'ils utilisent au service du mal. Pour simplifier, on peut dire que les deux héros principaux des comics DC sont **Batman**, un millionnaire traumatisé par la mort brutale de ses parents et qui sévit dans la sombre métropole de Gotham City et **Superman**, seul survivant de la planète Krypton, envoyé par ses parents sur Terre pour le faire échapper à la catastrophe, et qui fait régner l'ordre et la justice sur Métropolis, une gigantesque cité de la côte est des Etats-Unis.

Le système de jeu de DC Heroes repose sur deux principes :

- Toutes les caractéristiques de l'univers de jeu sont convertibles en "points d'attributs" et peuvent être confrontées les unes avec les autres. Tout, dans DC Heroes, est exprimé en "points d'attributs" : caractéristiques des



personnages, compétences, pouvoirs, dégâts des armes, caractéristiques des gadgets, distances, poids, temps, vitesses, fortunes, quantités d'information, etc. L'échelle utilisée pour la progression de ces caractéristiques est géométrique. Exemple : une personne qui a une force de 4 est deux fois plus forte qu'une personne qui a une force de 3 et quatre fois plus forte qu'une personne dont la force est de 2. De même, si le poids d'un adulte (environ 90 kg) est de 2 "points d'attributs", celui d'un éléphant est de 7 "points d'attributs". La force d'un individu permet de déterminer avec précision le poids qu'il peut soulever, mais également jusqu'où il peut lancer un objet déterminé. Avec sa force de 25, Superman peut soulever



800 000 tonnes. Il peut lancer un sous-marin nucléaire (20 points de poids) à une distance de 100 mètres (5 points de distance). Par contre, s'il devait juste lancer un tank (11 points de poids), il pourrait l'envoyer jusqu'à 16 miles de distance (14 points de distance). On le voit d'après les ordres de grandeurs, le système est conçu pour des super-héros. Même s'il faut un certain temps pour s'habituer à l'utilisation de ces points d'attributs universels, une fois que c'est fait, la résolution d'actions devient très rapide et facile.

- La résolution de la plupart des actions repose soit sur un simple calcul via la table de conversion (voir les exemples ci-dessus), soit sur l'utilisation de deux tables de résolution relativement simples à utiliser : la première détermine si l'action réussit, la deuxième quel est l'effet exact de l'action. Des points d'héroïsme peuvent être utilisés par les joueurs pour améliorer les performances des personnages ou les aider à encaisser les coups.

Les personnages dans DC Heroes sont créés à partir d'un certain budget, qui va dépendre du niveau de campagne que souhaite lancer le maître de jeu. Des héros comme Superman seront créés avec plusieurs milliers de points. Des personnages plus modestes seront créés à partir de 500, voire 250 points de création. Il est évident que pour des raisons d'équilibre, il vaudra mieux créer des vilains de niveau équivalent.

Les personnages sont définis par 9 caractéristiques, et peuvent acheter des compétences, des pouvoirs, choisir des avantages et des défauts. Bien entendu, le coût des différentes compétences et des différents pouvoirs varie en fonction de l'utilité et de la puissance de ceux-ci. Un système de bonus et limitations permet encore d'ajouter de la flexibilité aux quelques 150 pouvoirs présentés.

Ce système est extrêmement flexible : avec un minimum de travail, il est possible d'utiliser ce jeu pour maîtriser n'importe quel type de campagne. J'ai personnellement maîtrisé plusieurs campagnes de super-héros, plutôt classiques, mais également une campagne de magiciens inspirée des comics de la

série Vertigo et même quelques scénarios de type médiéval-fantastique (les dragons sont simplement des créatures aux caractéristiques très élevées, avec les pouvoirs flight, flame project, flame immunity, skin armor, claws et extra-limb (tail) - si on veut un dragon magicien, on lui ajoute le pouvoir sorcery et le tour est joué)...

Pour ajouter encore à la flexibilité du jeu, il existe des règles de "genre", qui adaptent et amendent quelques petits points de règles. Dans un univers "réaliste", il sera plus difficile d'absorber les dégâts, et on ne pourra utiliser ses points d'héroïsme que d'une façon limitée. Dans une campagne "d'action", les coups échangés lors des combats sont destinés uniquement à assommer, et les héros récupèrent très rapidement.

Mayfair Games a publié trois éditions de ce jeu, et plus d'une centaine de scénarios et suppléments. La première édition est présentée sous la forme d'une boîte très colorée : le système de jeu n'était pas encore aussi bien travaillé que par la suite. La deuxième édition est sans doute la meilleure des trois : il s'agit d'une grosse boîte noire avec Batman et Superman sur le couvercle. Cette boîte contient, outre les trois livrets de règles, un livret de présentation, un livret contenant un scénario, une centaine de cartes à jouer avec le dessin et les caractéristiques principales des héros et des vilains les plus populaires de l'univers de DC Comics, un écran de MJ, et une roue de résolution d'action. La troisième édition est un simple livre de 180 pages à couverture souple, de manière générale moins complet que l'édition précédente, surtout en ce qui concerne la présentation de l'univers (mais faute de grives...).

La licence DC est passée chez West End Games (également connu sous le nom des éditions du Yéti, ou Yéti Entertainment), qui a refait complètement le système de jeu en se basant sur son célèbre système D6...

Le système de jeu original de Mayfair Games n'a cependant pas complètement disparu puisqu'il a été intégralement repris par Pulsar Games pour un autre jeu de super-héros : "Blood of Heroes".