

Absurdia

Dans Absurdia, ce que les autres jeux appellent un maître du jeu, maître du donjon, compteur, etc. est un personnage faisant partie intégrante de l'univers du jeu. Ainsi, il a la capacité d'influencer directement. Qu'il choisisse de faire de son rôle celui d'un observateur silencieux, d'un espion, d'un dieu jouer ou d'un deus ex machina, il est personnage joueur au même titre que les autres autour de la table.

Il jouit cependant d'une double existence : il est le seul à pouvoir jouer *avec* les règles du jeu, là où les autres doivent jouer *selon* s/ces règles. Cependant, en l'introduisant dans le jeu, les autres joueurs ont un accès direct aux règles du jeu à travers le personnage du MJ.

Les rapports personnages joueurs/personnage maître du jeu (PJ/PMJ) sont restreints par un ensemble de règles purement arbitraires que PJ et PMJ sont libres, comme toutes les règles du jeu, de modifier, supprimer, complexifier.

Les règles d'Absurdia ne sont, comme pour tous les jeux, que de vagues suggestions. Pourquoi alors se démener à les écrire ? Encore une fois, comme pour tous les jeux : car la création de jeu est en elle-même une forme de jeu. Une forme de jeu que le jeu vidéo s'efforce (en vain) de passer sous silence et que les autres jeux de rôles ignorent ou préfèrent reléguer au monde du « homebrew ».

Par conséquent les règles d'Absurdia sont, sans être plus ou moins arbitraires que celles de Donjon & Dragon, entre autres, complètement absurdes, désignées pour être changées.

Pour commencer une partie d'Absurdia, les? joueurs? devr[(ont)a]¹ réunir le matériel suivant (liste non-exhaustive) :

- Au moins un jeu de dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20),
- Un outil d'écriture² et un médium d'écriture³,
- Une pièce avec deux faces distinctes,
- Un jeu de 52 cartes à jouer, avec un joker,
- Ce livre de règle (optionnel),
- Un dé à une face,
- Un dictionnaire français-russe, russe-français,
- Une pincée de sel,
- Une effigie,
- Une bougie,
- Un jeu d'osselet (en os de rats, de préférence),
- Plusieurs d1.

1 https://fr.wikipedia.org/wiki/Expression_r%C3%A9guli%C3%A8re

2 [https://fr.wikipedia.org/wiki/Plume_\(%C3%A9criture\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Plume_(%C3%A9criture))

3 [https://fr.wikipedia.org/wiki/Papyrus_\(papier\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Papyrus_(papier))

Introduction

A. La structure ludo-narrative d'Absurdia

Bien que ce ne soit pas évident à première vue, l'organisation logistique du parti de jeu de rôle (JDR) est un jeu en soit, aux règles qui souffrent de n'être ni conscientisées, ni définies. Elles souffrent aussi d'être définies : nous sommes dans une impasse.

À une absence de règles claires, certains joueurs ne voient l'intérêt d'aucun jeu. Au contraire une surabondance de règles risquent de noyer la partie dans un océan de considération technique auxquels peu de joueurs survivent.

Généralement, les JDR divisent leur trame narrative en sections de plus en plus petites : la chronique, divisée en aventure, divisée en parties, divisées séances de combat et de role-play enchaînées. Les séances de role-play et de combat peuvent ensuite être divisés en tours de tables, en unité de temps, de tours de joueurs, etc.

D'autres, préfèrent une approche plus flexible, dynamique et holistique. L'histoire est celle faite par les joueurs et leurs personnages, les combats ne sont pas mesurés, les journées extensibles.

Nous proposons ici de pousser à l'absurde ces deux techniques. Le rôle du MJ sera d'y voir les avantages et les inconvénients en fonction de son groupe de joueurs.

I – Personnage

A. Progression de niveau

Les différents personnages joueurs montent de niveau en gagnant de l'expérience au cours de leurs aventures. Il existe autant de raisons de donner des points d'expérience aux joueurs que de situations possibles : un combat acharné, un casse de banque réussie, une prestation role-play particulièrement réussie ou pathétique, etc.

Mais pour tous ces exploits, il existe autant de raison de perdre des points d'expériences. Tout ce qui sépare un personnage et la perte de ses niveaux est un échec critique ou un simple moment d'inattention.

Dans Absurdia, les personnages commencent usuellement au niveau -1 (et il est tout à fait possible de descendre bien plus bas) et le niveau maximum est le niveau 17 . Plus précisément, dans Absurdia, le niveau d'un joueur est une variable continue dans l'ensemble E défini $E = \{x \in \mathbb{R} \mid x \in [-\infty ; 17]\}$. Il est, ainsi, tout à fait possible qu'un joueur est un niveau de π ou de e . Le nombre de point d'expérience nécessaire au franchissement d'un niveau est défini par la fonction suivante, telle que $100x$ est le nombre d'expérience et $f(x)$ est le niveau atteint :

$$f(x) = \begin{cases} x \leq 0 : \frac{x}{100} \\ x > 0 : e^{\frac{x}{100}} - 1 \end{cases}.$$

Quelques exemples :

Niveau	Points d'expériences nécessaires	Preuve
-1	-100	$e^x - 1 > 0,$ $\frac{x}{100} = -1$ $\Leftrightarrow x = -100$
0	0	$e^x - 1 > 0,$ $\frac{x}{100} = 0$ $\Leftrightarrow x = -0$
5	179,176	$e^{\frac{x}{100}} - 1 = 5$ $\Leftrightarrow e^{\frac{x}{100}} = 6$ $\Leftrightarrow \ln(e^{\frac{x}{100}}) = \ln(6), x > 0$ $\Leftrightarrow \frac{x}{100} = \ln(6)$ $\Leftrightarrow x = 100 \ln(6) \approx 179,176$
π	142,11	$e^{\frac{x}{100}} - 1 = \pi$ $\Leftrightarrow e^{\frac{x}{100}} = \pi + 1$ $\Leftrightarrow \ln(e^{\frac{x}{100}}) = \ln(\pi + 1), x > 0$ $\Leftrightarrow \frac{x}{100} = \ln(\pi + 1)$ $\Leftrightarrow x = 100 \ln(\pi + 1) \approx 142,11$
17	289,04	$e^{\frac{x}{100}} - 1 = 17$ $\Leftrightarrow x = 100 \ln(18) \approx 289,04$

B. Création de personnage

Pour déterminer si un joueur doit, ou non, créer un personnage, lancez un d1. Si le résultat est 1, le joueur doit créer un personnage, sinon il devient vice-MJ.

a. Présentation des parties constituantes d'un personnage

Le diagramme qui suit représente schématiquement les parties constituantes d'un personnage.

[DIAGRAMME]

Le personnage est décomposé en V divines orbites autour de son Corpus. Les trois premières orbites contiennent chacune trois anges gardiens si le personnage est né sous l'auspice du soleil ou trois démons si le personnage est né sous l'auspice de la lune. Les orbites α et ω contiennent chacune les astres d'alignements du personnage.

II – Univers

L'univers dans lequel se déroule Absurdia est extrêmement ouvert à la modification, l'exploration, la remodelisation par les joueurs. Nous proposons cependant au cours de ce chapitre quelques embryons d'idées, de facettes de cet univers qu'il revient ensuite au MJ et aux autres joueurs d'exploiter ou non.

A. Linguistique

Il sera question dans cette section d'explorer l'univers linguistique d'Absurdia. Plus précisément, l'interaction et les interfaces possibles entre les univers linguistiques des joueurs et celui du monde de jeu et de ses personnages.

Dans Absurdia, la langue d'un personnage n'est pas simplement une donnée, une compétence, une ligne sur la fiche de personnage qui bloquerait ou débloquerait des interactions ou des lectures au personnage. Dit autrement, les langues du monde d'Absurdia existent au même titre que les langues des joueurs et l'interaction entre les deux ne se fait pas par une traduction faites par les objets du monde ludique. L'interaction avec l'univers linguistique de beaucoup de JDR est modélisée dans la figure 1.

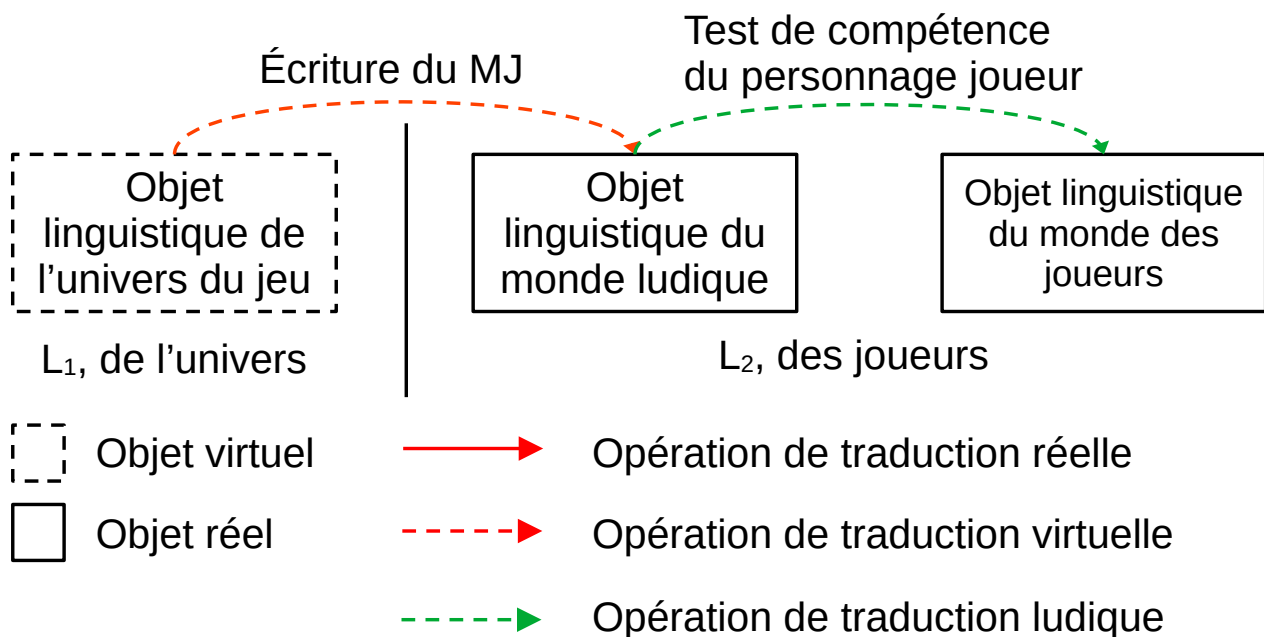


Figure 1: Modélisation des interactions linguistiques dans un JDR classique

Soit O un premier objet de l'univers du jeu, écrit dans une langue L_1 . Cet objet est créé par le MJ lors de l'écriture de la partie où pendant une section d'improvisation. O peut être soit entièrement virtuel (n'ayant ni d'existence physique dans le monde des joueurs, ni de contenu défini) soit partiellement virtuel (ayant soit une existence physique en tant qu'accessoire dans le monde des joueurs, soit un contenu écrit). Quand O est instancié dans le monde ludique, le MJ est mené à définir son contenu, ses caractéristiques : on appelle cette opération une traduction virtuelle puisque le MJ « traduit » à partir d'une langue imaginaire le contenu de O . Il en résulte un objet ludique O_L avec une série de propriétés définies et un contenu désormais écrit dans une langue L_2 , qui est la sienne et celle des joueurs. Par l'intermédiaire de O_L et l'interaction avec leur personnage O_L , les joueurs peuvent avoir accès au contenu de O , si et seulement si, le personnage maîtrise L_1 par une opération de traduction que nous appelons ludique, car elle appartient entièrement au monde du jeu.

Procéder ainsi a de nombreux avantages : on peut simuler des situations de multilinguismes chez les personnages et les objets du monde sans que ni MJ, ni joueurs n'aient à connaître une autre langue que la leur.

Nous pensons cependant que ce système détache complètement l'expérience linguistique des joueurs et de leur personnage résultant en un traitement pour les joueurs des langues que parlent leurs personnages comme une compétence de seconde zone. En effet, la complexité relative des systèmes de role-plays et de combat et du système linguistique est incomparable, et conduit inévitablement à traiter l'aspect linguistique de l'univers sommairement. On comprend facilement pourquoi beaucoup de JDR décident de créer une lingua franca que tous les personnages maîtrisent. L'excuse étant la simplification des relations PJ/PNJ. La réalité est qu'un traitement plus complexe des réalités linguistiques doit passer par la création d'un système de règle aussi complexe, mais qui reste ludique.

Nous proposons donc ici un tel système de règle, basé sur la modélisation de l'interaction linguistique illustrée dans la figure 2.

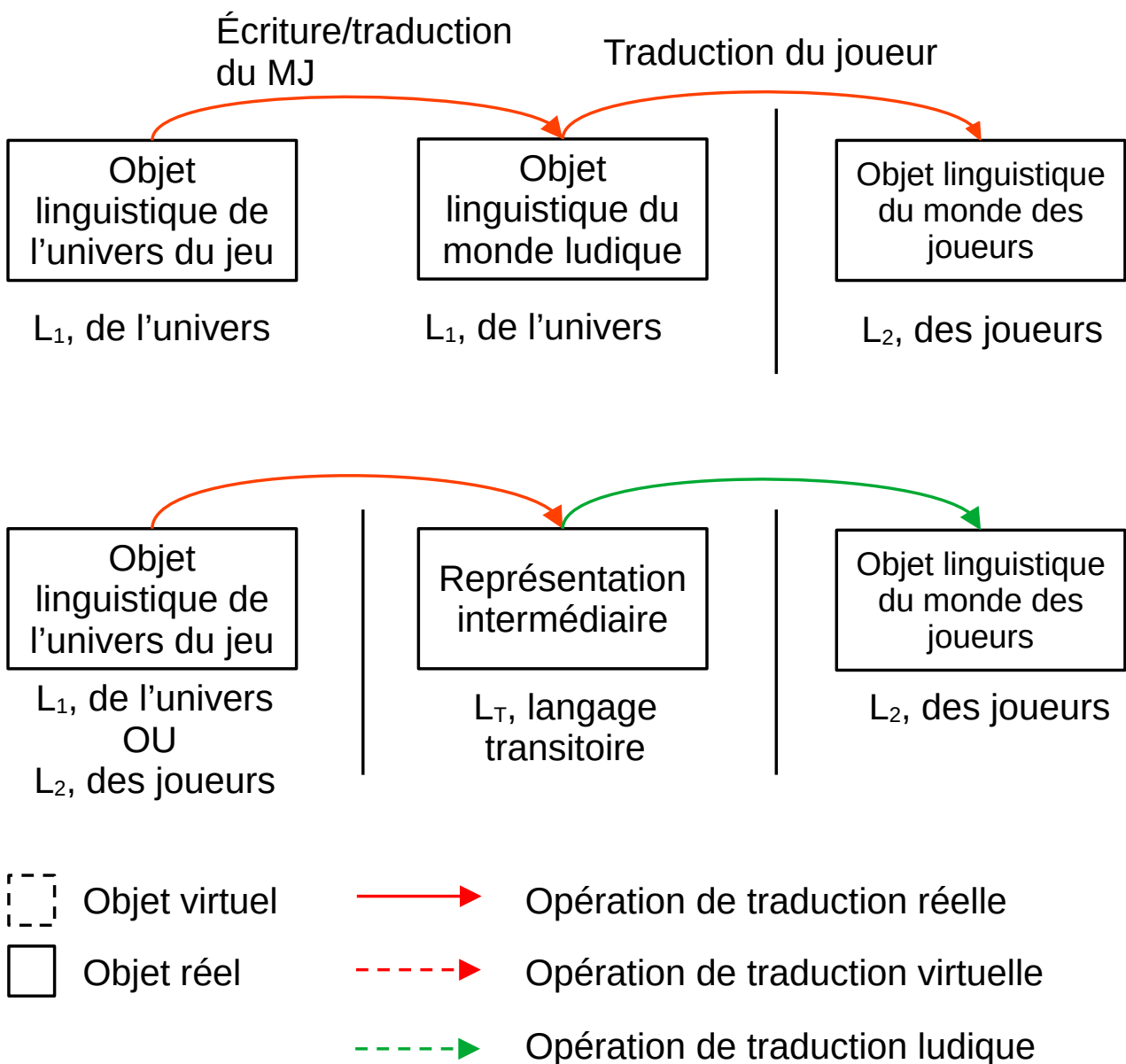


Figure 2: Deux exemples de relation entre les réalités linguistiques de l'univers du jeu, l'univers ludique et l'univers des joueurs

La première ligne de la figure 2 représente une situation « idéale » en ce qu'elle reprend point à point le processus réel de la traduction. Le MJ écrit un texte dans sa langue qu'il traduit dans une langue de l'univers du jeu. Le joueur qui maîtrise cette langue lit et traduit ce texte dans la propre et le restitue aux autres joueurs dans leur langue commune. Seulement cette situation est purement utopique. Elle nécessiterait l'invention de plusieurs langues construites : celle parlée par l'intégralité du groupe des PJ et une autre (L_1), que seul un PJ, son joueur et le MJ connaisse. Il faut ensuite multiplier le schéma autant de fois qu'il existe de langue possible dans l'univers du jeu. Demander au MJ de créer et maîtriser plusieurs langues construites, et aux joueurs d'apprendre la ou les langues maîtrisées par leur personnage est complètement impossible à mettre en place. Mais il est possible de simuler cette situation de façon intéressante, tout en conservant la sensation de réalité interlangue que nous cherchons à préserver. C'est la situation décrite par la deuxième ligne de la figure 2.

Imaginons un objet linguistique de l'univers du jeu au contenu défini : O. O est écrit dans une langue construite par le MJ, auquel cas tous les joueurs peuvent y avoir accès, ou O est écrit dans la langue du MJ (seulement virtuellement dans une langue de l'univers du jeu), auquel cas il est le seul à y avoir accès. Dans tous les cas, le MJ transforme O en objet ludique O_L écrit dans une langue intermédiaire L_T qu'aucun joueur ne connaît et n'a à connaître au préalable. La nature de L_T peut être une langue construite calquée sur une langue naturelle, une langue construite a posteriori, ou un langage formel. Dans tous les cas l'accès à L_T est disponible à tous les joueurs. Cependant, à condition que leur personnage remplisse certains critères dans l'univers ludique (compétences de linguiste, l'attribut polyglotte, etc.), certains joueurs ont accès à un dictionnaire, une grammaire, une clef d'encryption, etc. lui permettant de comprendre L_T et de traduire O_L dans une langue que lui et les autres joueurs peuvent comprendre.

Quelques remarques sur cette méthode. Elle présente plusieurs avantages : elle rend le processus de traduction ludique, de façon analogique avec la traduction réelle, elle est subjective et dépend des connaissances du traducteur et elle est modulable en fonction du groupe de joueur et de l'échelle de la partie : le MJ peut décider de faire une toute petite grammaire formelle comme une véritable langue expansive et complexe.

Notons cependant les problèmes les plus flagrants de cette méthode, auxquels nous tentons de donner des solutions. D'abord, l'accès à un seul joueur ou à une petite sous-partie du groupe de joueur à une partie aussi importante du jeu peut rendre une partie de jeu complètement inintéressante pour certains joueurs ne participant pas à la traduction. Dans ce cas, il serait possible, par exemple, de faire participer tous les joueurs à la traduction à condition qu'au moins un personnage du groupe peut traduire. Cette solution à l'avantage de rendre la traduction plus ludique, plus rapide et de ne laisser personne de côté. Et, puisque la traduction d'un texte est toujours à la destination des autres PJ, il est moins grave qu'ils aient accès à la traduction en cours. Un autre problème que pose cette méthode est celui du temps et de la difficulté. En effet, si le MJ crée un problème trop complexe, que les joueurs mettent beaucoup de temps à résoudre, la partie risque d'être ralentie et frustrante. La solution est simplement, dans ce cas, de préparer une traduction que le MJ peut donner aux joueurs en cas de problème ou de leur fournir les informations du document de façon incomplète, voir d'introduire un PNJ capable de traduire la langue. Ce problème a autant de solution que le MJ a d'imagination. Enfin, cette méthode n'est réellement applicable à des objets écrits et est basiquement impossible à introduire lors d'interactions orales en PJ et PNJ. Toutes les solutions à ce problème entraîneraient une perte de dynamisme et d'interactivité aux conversations. Il s'agit donc d'un problème ouvert.

Pour conclure cette partie, nous proposons dans l'annexe L trois exemples de langue intermédiaire de complexité grandissante.

B. Finances

L'univers financier d'Absurdia est une forme de capitalisme de marché poussé à l'extrême. Le marché est entièrement libre, autant du point de vue des denrées marchandes que des régulations du marché de l'argent, si bien que l'univers d'Absurdia est, de facto, une dystopie anarcho-capitaliste. Cette structure économique est reflétée dans plusieurs aspects du gameplay, que cette partie va énumérer et décrire.

a. Marché libre

Le marché d'Absurdia est entièrement libre, ce qui signifie que tout peut être vendu, et par conséquent acheté : armes, drogues, esclaves, etc. Ainsi, une des caractéristiques inhérentes à chaque personnage, joueur ou non, est sa valeur marchande.

La valeur marchande d'un personnage est dépendante à la fois du coût de la vie humaine sur le marché et de différents critères du personnage tel que son âge, ses compétences, sa taille, sa force, etc.

b. Monnaies

Il n'existe, dans l'univers d'Absurdia, aucune monnaie standard, chaque état, région, quartier et individu étant libre de créer leur propre monnaie et de la placer en circulation.

La valeur des différentes monnaies peut être défini selon 3 critères :

- adossé par un rapport d'équivalence sur une denrée réelle (similaire à l'étalon or),
- adossé à une blockchain (similaire au bitcoin),
- adossé à une autre monnaie.

Chaque monnaie est susceptible d'être échangée contre n'importe quelle autre, à un taux d'échange dépendant du marché et du bureau d'échange.

c. Bourse

Annexe L

I – Chiffrement de César⁴

Le chiffrement de César consiste à « décaler » de n caractère alphabétique toutes les lettres d'un texte. Ainsi, si $A = 1, B = 2, \dots, Z = 26$. Avec une clef de 3, chaque lettre d'un texte est « décalé » de 3 emplacements : $A \rightarrow D, B \rightarrow E, \dots, Z \rightarrow C$, les lettres de la fin de l'alphabet revenant au début de l'alphabet.

Ainsi, le texte 1 devient le texte 2 quand il est chiffré avec une clef de trois (on décale de 3 lettres à chaque fois).

Texte 1.

En cryptographie, le chiffrement par décalage, aussi connu comme le chiffre de César ou le code de César (voir les différents noms), est une méthode de chiffrement très simple utilisée par Jules César dans ses correspondances secrètes (ce qui explique le nom « chiffre de César »).

Texte 2.

hq fubswrjudsklh, oh fkliuhphqw sdu ghfdodjh, dxvvl frqqx frpph oh fkliuh gh fhvdu rx oh frgh gh fhvdu (yrlu ohv gliihuhqvw qrpv), hvw xqh phwkrgh gh fkliuhphqw wuhv vlpsoh xwlvvh sdu mxohv fhvdu gdqv vhw fruhvsrqgdqfhv vhfuhwhv (fh txl hasoltxh oh qrp « fkliuh gh fhvdu »).

Comme les chiffrements par décalage sont relativement faciles à identifier mais long à transcrire à la main, nous recommandons d'utiliser le petit script disponible sur le github du projet⁵ pour décrypter le texte en entier une fois que le joueur a trouvé la clef et/ou la méthode d'encryption. Le même script permet aussi au MJ d'encrypter n'importe quel texte facilement.

Il est possible que les joueurs s'habituent ou s'ennuient vite du chiffrement de César, nous recommandons donc d'y ajouter d'autres types de chiffrement pour varier les plaisirs.

II – Langue formelle⁶

Une langue formelle est une sorte de langue qui a la propriété de présenter une bi-univocité entre les formes et les sens : chaque sens n'est représentable que par une seule forme et inversement. Une langue formelle possède aussi une grammaire stricte, sans exception et finie.

Les langues de la logique mathématique et les langages de programmations sont deux exemples de langues formelles, mais il est tout à fait possible de faire des langues formelles qui ressemblent, formellement au moins, aux langues naturelles.

Les langues formelles se placent entre les langues naturelles et chiffrements en termes de complexité mais ressemblent plus aux techniques d'encryption en ce que chaque expression possède un sens unique qu'il est possible d'obtenir sans ambiguïté à partir d'une clef, d'un code. Ce qui les différencie grandement des langues naturelles et des langues construites qui visent à les imiter.

La langue formelle décrite ici est syntaxiquement complète, mais le lexique proposé est incomplet et doit donc être complété ou modifier au besoin.

Syntaxe :

$P \rightarrow SN SV$

$SN \rightarrow (\text{mod}) N \text{ Det}$

$SN \rightarrow (\text{mod}) NP$

4 https://fr.wikipedia.org/wiki/Chiffrement_par_d%C3%A9calage

5 <https://github.com/LewdCodpiece/Absurdia-jdr>

6 https://fr.wikipedia.org/wiki/Langage_formel

mod → (adv) adj
mod → SN Postp
SV → V (aux) (SN) (SN)

Morphologie

V → √V-NOMBRE-PERSONNE-TEMPS

aux → AUX-MODE

N → NN

N → N-PL

Lexique :

...

III – Langue construite