



## FAQ

dimanche 31 mai 2009

*Dire que je suis assailli de questions concernant Diesel and Dust 2035 serait présomptueux. Toutefois, certaines interrogations judicieuses, soumises par email ou par l'intermédiaire du forum dédié au jeu reviennent de temps à autre. En voici une liste non exhaustive, que je compte d'ailleurs remettre à jour périodiquement.*



### LE JEU : CONCEPT ET PRE-REQUIS

- Je veux commencer à pratiquer les jeux de rôles avec Diesel and Dust 2035
- Je ne comprends rien aux concepts du jeu / quel est le matériel nécessaire pour jouer ?
- Où peut-on acheter le jeu ?
- Le jeu a l'air très orienté combats...
- Existe-t-il un jdr tiré de Fallout ?
- S'agit-il d'un clone de "Bitume" à la sauce américaine ?

### PROBLEMES TECHNIQUES

- Je n'arrive pas à lire un document à télécharger...
- Je ne trouve pas le recto des feuilles de personnages
- C'est quoi 1D100 ?
- Mais où sont passées les règles et le background online ?
- Qu'ont de spéciales les "compétences de spécialisation" ?
- Jusqu'à quelle niveau dans une compétence peut aller un PJ débutant ?

### BACKGROUND

- Les mahotistes sont trop attractifs pour les joueurs
- Y a-t-il des races d'animaux mutants ?
- D'où viennent les mahotistes présents aux USA ?
- Que se passe-t-il en Europe ?
- Les mahotistes sont-ils le seul groupe ayant de l'influence dans cet univers de jeu ?
- Quelles ont été les principales sources d'inspiration pour l'écriture du jeu ?
- Pourquoi ne pas avoir détaillé les prix de chaque équipement ?
- Pourquoi ne voit-on pas de chars, avions, navires de guerre et hélicoptères dans les véhicules détaillés ?
- Pourquoi les munitions sont-elles si chères ?
- J'apprécie le background, mais je n'aime pas tellement le concept des mahotistes...
- Le carburant étant très rare, son prix auraient logiquement du exploser ?

### LE JEU : CONCEPTS ET PRE-REQUIS

- Je veux commencer à pratiquer les jeux de rôles mais je ne comprends pas grand chose aux règles de D&D 2035...

Diesel and Dust est un jeu de rôles amateur, donc aux règles relativement succinctes. Pour cette raison et parce qu'il s'agit d'un jeu d'ambiance, je ne pense pas qu'il s'adresse à un public débutant en jeu de rôles, particulièrement s'il s'agit du MJ.

La meilleure façon de débiter en jdr est de trouver un club ou un groupe de joueurs (voir par exemple le site de la fédération française de jdr : [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org), ou le newsgroup fr.rec.jdr ) et faire quelques parties en tant que joueur pour en



comprendre les grands principes. On peut ensuite envisager de maîtriser, de préférence sur un jeu assez simple dans ses règles et son univers.

- Je ne comprends rien à ce jeu / peut-on m'expliquer comment jouer à un jdr / Quel est le matériel nécessaire ?

Diesel and dust est un jeu de rôles sur table, il ne s'agit ni d'un jeu de rôles grandeur nature, ni d'un jeu vidéo, ni d'un jeu par email ou en réseau. Pour avoir une définition d'un jeu de rôles sur table, voir à l'adresse [www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions](http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions).

Pour s'y initier, voir la question précédente.

A part les dés, il n'y a pas vraiment besoin d'accessoires pour pratiquer. Un tableau Velléda est très pratique pour marquer les positions des belligérants d'un combat et faire des cartes. Le jdr est plus un problème d'expérience que de matériel, et toutes les infos que l'on pourra glaner sur le web sembleront bien abstraites si l'on n'a jamais joué...

- Où peut-on trouver / acheter ce jeu ?

Diesel and Dust 2035 est un jeu de rôles amateur gratuit. Il ne sera donc jamais disponible en boutique. Il est par contre entièrement téléchargeable sur le SDEN.

- Le jeu a l'air très orienté combat...

Pas vraiment. Il ne faut pas se fier au catalogue d'armes impressionnant, il n'est que la conséquence du goût de l'auteur pour le détail...

Diesel and Dust, ce n'est pas Donjons et Dragons ou Fallout. Si on se place dans une approche strictement réaliste, un combat se termine très vite en cas de coup au but. (En gros, un combat à cyberpunk en divisant les armures par 5...). Un combat impliquant dix combattants de chaque côté se finira vite par la fuite de ceux qui ont perdu deux ou trois combattants, et qui sentent que le vent ne souffle pas de leur côté. Personne n'a envie de finir en héros (sauf peut-être les gorilles mahotistes, qui y ont été dressé depuis la naissance).

Il faut relativiser : les armes puissantes sont rares et les combats mortels ne sont pas omniprésents. Le combat (autre que la bagarre de bistrot) est généralement une extrémité à laquelle on est contraint pour :

- se défendre et sauver sa peau, protéger les siens (les communautés)
- trouver de quoi manger quand on a épuisé tous les stocks (les raiders)
- faire des prisonniers (les esclavagistes)
- défendre sa liberté (les communautés) ou s'approprier celle des autres (les mahotistes)
- chasser les intrus, à la condition qu'ils ne soient pas trop forts (les mutants)

Seule une tête brûlée acceptera des missions du genre "vous me débutez ce gang et vous me les exterminerez jusqu'au dernier", comme on pourrait en proposer pour une poignée de dollars dans Shadowrun ou Cyberpunk.

- Existe-t-il un jdr tiré de Fallout ?

Oui, il est en anglais et se trouve à l'adresse <http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>.

Dans la rubrique "Liens", il y a d'autres liens intéressants.

- S'agit-il d'un clone de "Bitume" à la sauce américaine ?

Bitume a le mérite d'être le premier jdr post-apocalyptique en français. Mais Diesel and Dust ne partage ni son système de jeu, ni son background. Moins orienté Mad Max et gros calibres, il ne met pas en avant la notion de gangs (un peu farfelue et réductrice à mon avis), et tente une approche plus humaine et plus réaliste du western post-apocalyptique. Il ne cède pas aux clichés post-apo et mutants baveux de Deadlands Hell On Earth, et propose une trame historique plus précise que Aftermath.

## PROBLEMES TECHNIQUES

- Je n'arrive pas à lire un document à télécharger...



Les documents à télécharger sont au format word 2000 ou excel 2000, compactés avec Winzip. Il faut donc une version à jour de ces logiciels, qui sont le standard en matière de bureautique pour le moment, pour ne pas avoir de soucis de lecture... Je ne garantis pas que l'on puisse les lire avec une version plus récente. J'envisage le format Adobe Acrobat, plus universel, bien que celui-ci est un gros inconvénient : la taille du fichier final.

- Je ne trouve pas le recto des feuilles de personnages.

Utiliser les onglets feuille 1 / feuille 2 en bas de page dans excel...

- C'est quoi 1D100 ?

Un D100, c'est la juxtaposition du résultat de deux dés à dix faces, un pour les dizaines, un pour les unités. Un D100 donne donc un résultat aléatoire entre " 01 " et " 00 " (100).

- Mais où sont passées les règles et le background online ?

Il n'y en a plus ! Vu la taille du jeu et les fréquentes mises à jour, il devenait impossible de gérer de concert une version Word et une version Web. Celle-ci, moins pratique à imprimer, a donc été supprimée.

- Qu'ont de spéciales les "compétences de spécialisation" ?

Les compétences spéciales sont particulières par les avantages qu'elles procurent, ce qui explique leur coût élevé (x 3). Elle donnent une idée de ce que vaut le personnage vis à vis de sa profession 3 : moyen , 5 : bon, 7 : très bon... Elles donnent des avantages qui sortent du cadre classique des compétences : faire des cascades en voiture, réagir avant tout le monde en combat, obtenir de l'aide sa communauté... **note** : j'ai décidé que leur coût de développement valait x3 MEME pour la compétence de base du perso (coût normal lors de la création pour cette seule compétence toutefois). Sinon les joueurs abusent...

- Jusqu'à quel niveau dans une compétence peut aller un PJ débutant ?

Un niveau de 4 est correct. à partir de 6 , on devient très bon. Il n'y a pas vraiment de maximum pour une compétence, à moins que le MJ ne décide qu'une compétence est invraisemblablement haute au vu de l'historique. Un personnage sera par contre complètement spécialisé (donc très limité) si on lui affecte des très hauts scores dès sa création. C'est une façon de mettre à l'épreuve le bon sens des joueurs...

## BACKGROUND

- Je trouve que les "bridés" (mahotistes), comme tu les décris sont trop attractifs. Aucun truc vraiment gênant, et une organisation, des équipements puissants..... mes joueurs ont voulu en faire partie très rapidement !!!!

Si les persos n'ont à priori rien contre les mahotistes, on peut leur donner matière à ne pas les apprécier : leur communauté annexée de force, leur famille tuée ou sous le joug d'un officier tyrannique...

Le gros obstacle à l'adhésion aux valeurs mahotistes est le refus du libre arbitre, l'acceptation des dogmes religieux fumeux et l'obéissance inconditionnelle à la hiérarchie. Quand les personnages découvriront les objectifs eugénistes de la secte, ce qui arrivera tôt ou tard, ils remettront peut-être leur adhésion en question. Et puis on peut bien jouer des impériaux dans le monde de Star Wars ou des serviteurs de Sauron dans celui des terres du milieu. Et Diesel and dust n'est pas aussi manichéen que ces deux univers, il y a du bon dans l'ordre mahotiste, même s'il y en a beaucoup à jeter...

- Si les humains ont subi des mutations sûrement que des animaux ont subi le même sort. j'imagine très bien de terribles bêtes géantes et agressives ou apprivoisées telle que le fameux cheval carnivore...

35 ans c'est beaucoup trop court pour avoir des mutations stabilisées. A la rigueur, quelques spécimens affectés de tares (vaches à deux têtes, rats sans poils, grosses fourmis...) peuvent être

trouvés mais pas de nouvelles espèces.

Seuls les mahotistes pourraient créer des espèces domestiques modifiées, ils en ont les moyens scientifiques. Reste à voir s'ils en ont l'intérêt...

Les animaux les plus dangereux sont les hordes de chien sauvages (seuls les plus gros et les plus méchants ont survécu à la Catastrophe), les insectes venimeux ou piqueurs (scorpion, araignées, moustiques, parasites et autres), les rats (pour les maladies qu'ils transportent) et les serpents.

Les insectes et les rongeurs, qui ont un cycle de vie très court, peuvent avoir fixé quelques mutations, pour s'adapter à leur environnement (plus gros, plus venimeux, plus résistants...) mais on ne croisera pas de fourmis grosses comme des chevaux dans le monde de Diesel and Dust, comme on a pu le voir dans certains films d'anticipation des années 50 !

- D'où viennent les mahotistes présents aux USA ?

Les mahotistes n'ont pas débarqué (pas dans le sens où on l'entend traditionnellement avec chars, armées et péniches, en tout cas).

Ils étaient déjà présents dans certaines régions avant l'an 2000 et la catastrophe, prêts à prendre le contrôle car seuls préparés à affronter la peste bleue et l'anarchie ambiante quand elle s'est déclarée (généralement vaccinés contre la peste à leur insu, d'ailleurs). Les renforts (gorilles, officiers japonais et touti quanti) sont arrivés par la suite, une fois le terrain dégagé.

- Que se passe-t-il en Europe ?

Comme vous avez pu le voir, il n'y a aucun renseignement concernant l'Europe dans le background de Diesel and Dust. La suppression des lignes aériennes, des télécommunications et des échanges maritimes avec le vieux continent fait que celui-ci est un mystère complet pour tout américain. Il peut également être l'occasion pour le MJ de laisser libre cours à son imagination : les nations et des gouvernements peuvent encore y exister, et un mouvement fédérateur menaçant l'hégémonie mahotiste est susceptible d'y demeurer. La

population a par contre évidemment subi les effets de la peste bleue.

- Les mahotistes sont-ils le seul groupe ayant de l'influence dans cet univers de jeu ?

Bien sûr que non. Ils sont les seuls à être décrits en détails, mais ne sont pas les seuls à représenter une force armée importante. Aux Etats-Unis, il faut compter avec les chefs de guerre locaux qui entretiennent leur petite armée, avec les fédérations de communautés qui peuvent être bien organisées et armées. Certaines de ces fédérations peuvent couvrir la taille d'un état et représenter une force que même les mahotistes ne peuvent pas envisager de combattre sans y laisser des plumes. N'oublions pas que les Etats-Unis comptaient en l'an 2000 une arme à feu par habitant, ce qui laisse donc supposer qu'un bon nombre de ces armes sont tombées entre les mains de milices de protection, de groupes paramilitaires, de tribus indiennes ou de restes de forces de police qui ont pu s'organiser en 35 ans pour se constituer un territoire jalousement gardé.

Si on sort des Etats-Unis, on peut imaginer des pays où l'unité nationale est intacte, et qui représentent donc une force importante sur le plan militaire.

- Quelles ont été les principales sources d'inspiration pour l'écriture du jeu ?

Principalement la série des Mad Max (avec une préférence pour le deuxième), et le jdr "Fallout" pour l'ambiance désert/ radioactivité. La bande dessinée "Ombre" de Ortiz/Segura est également une référence que j'ai du avoir à l'esprit lors de l'écriture. J'ai depuis découvert la série de bds "Jeremiah" de Hermann, qui colle tout à fait avec le style western post-apocalyptique de Diesel and Dust 2035. Le film "postman 2013" rentre bien dans ce cadre également. Les règles sont quand à elle une version personnelle de celles de Cyberpunk 2020.

- Pourquoi ne pas avoir détaillé les prix de chaque équipement ?

On ne peut pas lister tous les prix. C'est au MJ d'évaluer la tâche pour ce genre de travail. Une liste



des prix exhaustive serait très longue à parcourir, et de plus erronée car selon l'endroit où l'on se trouve et la personne à qui l'on s'adresse, les prix peuvent grandement varier. Il en est de même pour les armes. Une banale kalashnikov sera considérée comme une arme exceptionnelle, au même titre qu'un fusil d'assaut beaucoup plus moderne. C'est pourquoi on pourra tout à fait les trouver au même prix. Seuls les vrais spécialistes des armes anciennes pourront faire la différence.

- Pourquoi ne voit-on pas de chars, avions, navires de guerre et hélicos dans les véhicules détaillés ?

Ce n'est pas un oubli, DD2035 est un western post-apo, pas un jeu futuriste... Personne n'a assez de carburant pour faire voler un avion ou un hélico ou faire avancer un char, et l'entretien de ces choses là est beaucoup trop sensible pour le confier à un bricoleur quelconque. Les navires sont plutôt à voile ou à vapeur, beaucoup plus rarement au fioul.

- Pourquoi les munitions sont-elles si chères ?

Le cas des munitions est murement réfléchi. Si j'avais envie d'être bref, je dirai simplement : "pour emm\*\*\*\*\* les grosbills." Mais je détaillerai néanmoins. Dans un monde où les munitions sont fabriquées par de rares artisans de manière artisanale, leur coût est forcément prohibitif. Elle sont même plus rares que les armes elle-même, et la meilleure arme du monde n'est rien sans les munitions adaptées. et puis, avoir des munitions rares et chères fera réfléchir à deux fois les personnages avant de régler tout problème par une salve de plombs. Une arme automatique, c'est bon pour les nantis, ça ne sert qu'à gaspiller des ressources....

- J'apprécie le background, mais je n'aime pas tellement le concept des mahotistes...

Le mouvement mahotiste peut à la rigueur être supprimé du jeu (il est vrai que dans ce cas, cela laisse le terrain très vide...). Ils ne peuvent être considérés que comme un groupuscule un peu virulent, ou uniquement puissant au Japon, mais nettement moins actif et implanté que ce qui est décrit dans le background.

- Le carburant étant très rare, son prix aurait-il logiquement explosé ?

Il a effectivement explosé : 10 litres de carburant équivalent à quatre ou cinq nuits d'hôtel. (le litre d'essence doit valoir dans les 30 cents le litre actuellement) Mais la notion de prix reste très floue dans ce monde. Avant de payer du carburant, le plus dur est de trouver quelqu'un qui accepte d'en vendre...

Plusieurs types d'essence existent et il n'y a plus vraiment de norme en matière d'indice d'octane... On peut faire rouler un véhicule diesel avec n'importe quoi, question de réglage. Ethanol, alcool de n'importe quoi, essence à base de colza, pets de cochon (cf mad max III !). Un véhicule essence sera un peu plus problématique, il faut être un bon chimiste et un bon mécano pour l'adapter à un liquide inflammable autre que l'essence... Dans mon idée, il reste des puits de pétrole aériens (Alaska, Californie, Texas), et ceux qui ont la chance de les exploiter roulent sur l'or. Le raffinage se fait de manière artisanale, en petites quantités. Cette source de carburant permet de faire circuler les rares véhicules en état de marche, même si le fait de pouvoir rouler est un luxe que peuvent se payer les chefs de guerre, les riches marchands, les mahotistes et les raiders, quand ils sont chanceux. Ce faisant, le cheval est en train de redevenir la norme, ainsi que les véhicules à vapeur (voir le scénario "vapeur et trahison").