

ptg  ptb

LA

COMPTIN!

91

VAMPIRE
The Masquerade

84

PARANOIA

CTHULHU

81

**DUNGEONS
& DRAGONS**

74

78

QUEST

HORS-SÉRIE N°1

Sommaire

[Ca commence ici...](#)

[Édito](#)

[Ebook n°1 : Le plaisir de la table](#)

[La déclaration des droits du rôliste](#)

[Fichez la paix à votre MJ !](#)

[Le jeu de rôle peut-il traiter de thèmes adultes ?](#)

[Invitez le Juge Elias](#)

[Ebook n°2 Les grosbills](#)

[Édito](#)

[Pitié pour les pauvres diables](#)

[L'évolution du grosbill](#)

[Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?](#)

[Jouer avec Débilus](#)

[Piège de facilité](#)

[Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôliste](#)

[Édito](#)

[Le pouvoir des parents](#)

[Mecs et Poupées](#)

[JdR pour débutants – le manifeste](#)

[Ghostbusters RPG](#)

[Introduction – Apprendre le JdR à de jeunes rôlistes](#)

[Les Rencontres avec combat](#)

[Récompenses et punitions](#)

[Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

[Ebook n°4 : La théorie, c'est pratique](#)

[Édito](#)

[Théorie 101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun](#)

[Théorie 101 – 2e partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit Déj'](#)

[Théorie 101 – 3e partie : Les propositions créatives](#)

[Le Modèle à trois volets – FAQ](#)

[Clarification du simulationnisme dans le modèle à trois volets](#)

[LNS : de la théorie à l'application](#)

[Ebook n°5 : Dirty PJ](#)

[Édito](#)

[Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#)

[Personnages proactifs et problèmes liés](#)

[Il vous faut un Avocat \(ès règles\), les mecs !](#)

[Le blanchiment d'informations pour les nuls](#)

[Osez être stupide](#)

[Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos](#)

[Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel](#)

[Ebook n°6 : Une brève histoire du JdR](#)

[Édito](#)

[Une brève histoire du jeu de simulation papier 1re partie – Les jeux de plateau, les jeux de figurines et les wargames](#)

[Braunstein : les racines des jeux de rôles](#)

[Une histoire du jeu de rôle](#)

[Première partie : Un petit pas pour un wargamer...](#)

[Deuxième partie : Réouverture de la boîte de Pandore](#)

[Troisième partie : Survenance de l'âge d'or](#)

[Quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

[Cinquième partie : Le pouvoir et la gloire](#)

[Sixième partie : Révolution !](#)
[Septième partie : De nouvelles manières de jouer](#)
[Huitième partie : L'âge des ténèbres](#)
[Neuvième partie : La fin et le commencement](#)
[Postface](#)

[Ebook n°7 : Le père Noël est un rôliste](#)

[Édito](#)
[“C'est la fête” : les jours fériés dans votre JdR fantastique](#)
[Slayriders, les huit salopards de Noël](#)
[Faites un don](#)
[Récompenses](#)
[Des objets magiques autrement](#)
[Quand le père Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque](#)
[Le père Noël est un PJ](#)
[Le père Noël est un MJ](#)

[Ebook n°8 : Comment créer un bon scénario](#)

[Édito](#)
[Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)
[Tous à bord de L'Express pour l'aventure !](#)
[La création de scénarios, première partie](#)
[La création de scénarios, deuxième partie](#)
[Questions de structure](#)
[Comment écrire une aventure à toute épreuve](#)
[La tombe de Dazhdbog](#)
[Giannirateur aléatoire d'aventure](#)
[Extension du giannirateur aléatoire d'aventure](#)
[Extension du giannirateur : cas concret](#)

[Ebook n°9 : Les maîtres de l'improvisation](#)

[Édito](#)
[Trop d'impro tue l'impro](#)
[Techniques d'improvisation pour rôlistes](#)
[Maîtriser avec que dalle](#)
[Techniques pour l'improvisation](#)
[Oui, mais...](#)
[Oui, mais... – Le scénario](#)
[Sans préparation : improviser des aventures à la volée](#)
[Deux MD face à trente enfants](#)

[Ebook n°10 : Bâtir une campagne mythique](#)

[Édito](#)
[Mener une campagne épique](#)
[Mon Meccano pour votre campagne](#)
[Linéarité contre bac à sable](#)
[Comment organiser une campagne de Grandeur Nature](#)
[Le pouvoir du mythe dans les jeux de rôles](#)
[Tout le monde veut être le maître du monde – 1re partie](#)
[Tout le monde veut être le maître du monde – 2e partie](#)
[Tout le monde veut être le maître du monde – 3e partie](#)
[Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne](#)

[Se tenir au courant](#)
[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)
[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (ptgptb.fr) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce onzième ebook *Places to go, people to be (vf)*. Ce dernier, comme vous pouvez le constater, est sensiblement différent de d'habitude : en lieu et place d'un dossier thématique, nous vous proposons ni plus ni moins qu'une intégrale des ebooks PTGPTB réalisés jusqu'ici. Les raisons en sont multiples :

- Au niveau de la presse rôliste, la tendance est à la boulimie. *Casus Belli* est au format mook pour près de deux cent cinquante pages, la nouvelle mouture de *Jeu de rôle magazine* dépasse la centaine, etc. Or, si une telle boulimie existe, c'est parce que les rôlistes sont voraces. Donc autant vous donner beaucoup de matière à lire.
- Au niveau de la création d'ebooks, la tendance est également au regroupement et à l'anthologie. Ainsi, Bragelonne se fait fort, avec son catalogue bien fourni, de proposer des intégrales de ses séries phares. Les éditions de L'Atalante ne sont pas en reste non plus puisqu'elles proposent *Les Annales du Disque-Monde* de Terry Pratchett, regroupées en plusieurs tomes autour d'un thème précis (le Guet, les sorcières, etc.). Donc autant jouer les gros copieurs pour une idée qui rencontre l'adhésion du public.
- Enfin, ceux qui nous suivent auront constaté les déboires de notre site chez Free, qui nous ont contraints à basculer sur la [nouvelle version](#) plus tôt que prévu. Et vous imaginez bien qu'une telle bascule, totalement improvisée, a nécessité beaucoup de temps de notre part. Temps qui a bien évidemment rogné sur celui de la réalisation de l'ebook. Nous avons donc cherché une solution à la fois facile à mettre en œuvre et pertinente : une intégrale.

Ceci étant, vous auriez tort de boudier votre plaisir. En effet, la réalisation des ebooks s'est affinée au fil du temps et cette intégrale a été l'occasion de toiletter les premiers fichiers. Elle nous a également permis de mettre à jour tous les liens, tant ceux pointant vers notre nouveau site que ceux pointant vers l'ebook. Ne vous étonnez donc pas de voir la mention “(compile ptgptb)” pour certains liens : cette légende vous indique simplement que le lien correspondant se trouve au sein de l'ebook et ne vous fera donc pas sortir de votre application de lecture.

Enfin, *the last but not the least*, qui dit intégrale dit également changement de prix. Jusqu'à présent, tous nos ebooks étaient gratuits. Eh bien, même pour ce monceau de culture rôliste qu'est l'ebook n°11, le prix PTGPTB reste toujours le même : rien à payer, si ce n'est votre temps et votre plaisir de lecture.

Sur ce, justement, bonne lecture et bons jeux !

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division “ebook”

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Ebook n°1

Le plaisir de la table

Édito

Bonjour à tous,

Et bienvenue dans ce premier **ebook Places to go, people to be VF**. Premier ? Oui, car, si ce type de dossier vous plaît, nous ne manquerons pas de vous proposer d'autres ebooks PTGPTB(vf) reprenant des articles parus sur notre site.

Vous vous demandez sans doute pourquoi nous avons décidé de vous proposer des ebooks alors que vous pouvez lire l'intégralité des articles sur ptgptb.fr. La raison en est simple : PTGPTB(vf) compte près de 300 textes et le format des ebooks nous permet de vous proposer des articles que vous n'auriez peut-être pas lus autrement, ou regroupés d'une manière à laquelle vous n'auriez pas pensé. Bref, l'ebook est complémentaire du site.

Vous noterez d'ailleurs que, outre les textes choisis, cet ebook dispose d'annexes pour approfondir votre lecture. Ainsi, si vous souhaitez lire davantage d'articles d'un auteur, les liens en fin de volume vous permettront de faire votre choix en toute tranquillité. Et si vous n'avez pas envie, ce n'est pas grave : les annexes ne sont qu'annexes, après tout.

Sur ce, nous vous laissons découvrir ce premier ebook, qui a pour thème : le plaisir de la table (non, ce n'est pas un livre de cuisine :-)).

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Une dernière petite chose : n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques ou suggestions concernant cet ebook et les suivants. Pour cela, une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

La déclaration des droits du rôliste

© 2007 Kenzerco

Un article de Sean McTiernan, tiré de [Knights of the dinner table n°132](#) (un numéro d'octobre 2007 en pdf téléchargeable et gratuit !), et traduit par Antoine Drouart



présente...



Un exemple de contrat social pour groupe de JdR

(avec l'autorisation de David Kenzer et Kenzerco)

J'ai récemment décidé de cesser de faire du GN avec le groupe de mon coin, car j'avais pas mal de problèmes. Le fond de l'affaire, c'était que mon voisinage semble souffrir d'une abondance de MJ qui maîtrisent mal. J'ai alors monté une nouvelle table de JdR et décidé que je formerais un groupe basé sur la forme de JdR que je souhaite mener.

Pour ce faire, j'ai entrepris d'écrire mes propres règles maison, pour que tout le monde soit au courant. Ce qui en est sorti fut connu sous le nom de la Déclaration des Droits du Rôliste, que je retranscris ici :

Déclaration des Droits du Rôliste

Nous, les rôlistes de ce groupe, les Compagnons du Bouclier, posons ici les règles et droits de notre table, qui nous feront former la plus parfaite des sociétés rôlistes qui fût jamais vue.

Ces droits inaliénables sont les suivants :

1. Le MJ n'a PAS toujours raison.

Oui, il y a plus de 20 ans, Gary Gygax était connu pour avoir déclaré que le MJ avait toujours raison. Il n'y avait alors que

trois niveaux, et votre race était aussi votre classe de personnage. Le MJ devait savoir interpréter les règles, parce que de nombreuses choses n'y avaient pas été prévues ⁽¹⁾. Aujourd'hui nos livres de règles sont bien meilleurs, avec des systèmes plus complets, et oui, nous pouvons même vraiment les vérifier rapidement en cours de partie. Non à l'absurde "Le MJ a toujours raison, et s'il a tort, il a raison d'avoir tort". Nous respecterons les règles à la lettre, et irons de l'avant.

2. Aucun personnage ne meurt à cause d'une erreur de règles.

Quelle façon de mourir vous paraît-elle la plus glorieuse et est la plus apte à vous ramener à la table de jeu ?

Ou bien : vous claquez la porte, le reste du groupe en sécurité de l'autre côté, puis vous faites face aux trolls en pleine charge. Vous brandissez votre épée enflammée et les pourfendez un à un, jusqu'à votre trépas, l'amoncellement des cadavres trolls témoignant de votre bravoure.

Ou alors : le MJ a oublié de compter votre armure magique lorsqu'il a fait les jets de toucher des trolls.

3. On ne trichera pas.

Je ne triche pas derrière l'écran et si votre perso est près de la mort et qu'il y a un piège derrière la porte, devinez quoi... Si vous ne vérifiez pas et que vous n'avez pas pris un soigneur dans le groupe, vous l'avez dans le c.l. D'un autre côté, s'il y a un paladin dans le groupe, je ne vais pas relancer les dés du trésor aléatoire parce que je suis tombé sur l'épée "Sainte Vengeresse" et qu'elle est "trop puissante".

4. Les disputes entre un joueur et le MJ doivent rester circonscrites.

J'ai eu trop de problèmes avec des joueurs venant s'incruster dans une conversation entre le MJ et un joueur, alors qu'ils n'étaient pas impliqués dans la discussion. Aussi, un désaccord ne sera discuté que par les gens qui sont directement concernés. Merci, si vous voulez accélérer les choses, de vérifier les règles. Mais évitez à un joueur de devoir parlementer avec tous les autres lorsqu'il discute avec le MJ.

5. En aucune façon le MJ n'a la responsabilité de maintenir les PJ ensemble, par quelque moyen, truc ou astuce que ce soit.

Réglez vous-mêmes toutes vos divergences. Je ne m'en occuperai pas.

6. Embarrasser ou être irrespectueux envers les PNJ a des conséquences.

Les plaisanteries sont une chose, mais j'ai vu trop de joueurs se laisser aller à la grossièreté devant des rois, ou interrompre de façon répétée l'un des leurs en train de discuter avec un représentant de l'autorité. Si vous voulez comprendre comment des dirigeants sont censés agir en face d'eux, un livre parfait pour cela est *Le Bonheur de séduire, l'art de réussir : le savoir-vivre du XIX^e siècle* de Nadine de Rothschild et vous pouvez l'avoir pour pas cher chez votre libraire préféré.

Se comporter comme un trou du cul devant son employeur est une manière terriblement efficace de ne plus avoir d'employeur, tout comme se chamailler devant lui. Il y a des choses auxquelles les héros doivent faire face, alors vous devez vous en occuper.

7. Ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez.

Tout comme votre personnage ne connaît pas la formule pour la poudre à canon, vous n'êtes pas non plus des combattants de profession, des experts en arts martiaux ou des maîtres voleurs. Donner plus d'informations sur la façon dont vous procédez pour résoudre un problème peut vous donner un bonus sur un jet, mais vous ne serez pas pénalisé si vous dites simplement : "Je fais ceci".

8. Le background du personnage est toujours apprécié.

Il doit être écrit pour que je puisse y jeter un coup d'œil. Ayez simplement à l'esprit que si votre histoire commence très loin de l'endroit où commence l'aventure, votre perso risque de ne pas intervenir tout de suite. Il y a des bonus pour ceux qui commencent à écrire leur background avant la partie (l'orthographe et la grammaire sont importants !) et mieux il est, plus les bonus seront élevés.

Les bonus incluent des intrigues secondaires personnalisées, des objets magiques, des XP en quantité petite à moyenne, ainsi que des compagnons d'armes ou autres serviteurs. Oui, d'autres peuvent écrire votre background et j'encourage le groupe à coucher en commun sur le papier la façon dont il s'est formé. Même un simple "Nous nous sommes rencontrés à l'auberge" peut être amusant s'il est correctement écrit.

(Note : il y a une commission de 10 % d'expérience à celui qui a écrit le background, minimum 1. Ex. : S'il y a 100 XP pour l'histoire, vous en recevez 90 personnellement et 10 vont à l'auteur).

9. Pas de "Je ne fais que jouer mon personnage".

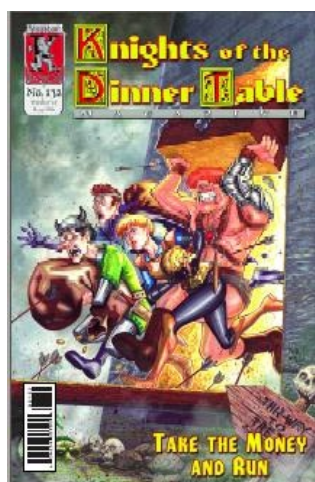
Si vous avez créé un personnage qui est un connard fini, ne soyez pas surpris ni offensé si vous êtes traité comme tel par les autres. Un personnage imbécile pourra faire perdre le boulot que le groupe aurait pu avoir s'il ne sait pas tenir sa langue. Il devrait garder à l'esprit que le duel est tout à fait légal dans nombre d'univers de jeu, et même requis en cas d'insulte à l'honneur.

Vous pouvez jouer un naze, mais ne vous attendez pas à ce que le MJ vous garde par magie dans le groupe. Le groupe PEUT vous virer. N'oubliez pas que vous pouvez vous retrouver endormi pendant huit heures d'affilée au milieu de ces gens et que vous dépendrez probablement d'eux pour vos soins, alors... euh... réfléchissez à quel point vous voulez être un connard. D'un côté, on peut être un connard comme Jayne (dans *Firefly* ⁽²⁾/*Serenity* ⁽³⁾), dans la mesure où il est grossier, mais reste loyal au final. Et on peut être un connard. Point. Sans la classe.

10. Respectez-vous les uns les autres.

Ça serait bien si vous vous aimiez les uns les autres, mais franchement je m'en fiche. Le respect, lui, est nécessaire. Si vous vous demandez si vous en montrez à quelqu'un, alors vous lui manquez probablement de respect.

Ces règles sont les bases sur lesquelles notre groupe va fonctionner, la raison étant que j'ai rassemblé un nouveau groupe pour répondre aux problèmes que j'avais rencontrés avec d'autres MJ ces dernières années. Ces règles sont nécessaires à cet objectif. Les règles concernant un univers particulier sont l'affaire du MJ, tant qu'elles ne contredisent pas ces dix premières règles.



Article original : [Gamer Bill of rights](#) (p. 75 de *Knights of the Dinner Table* n°132)

(1) NdT : D'intéressants développements sur ce sujet dans "[Un examen sans complaisance de Dungeons & Dragons](#)"^(ptgpth) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *Firefly* est une série de science-fiction américaine de 2002. Jayne y est un mercenaire brutal mais astucieux et doté d'un certain sens de l'humour. Plus d'infos [ici](#). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : *Serenity* est le film qui conclut la série *Firefly*. Plus d'infos [ici](#). [\[Retour\]](#)

Fichez la paix à votre MJ !

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGP/TB n°1](#) (février 1998), et traduit par Pierre Gavard-Colenny

Où l'auteur nous rappelle qu'un MJ heureux est un bon MJ



Être un bon MJ, c'est faire en sorte que vos joueurs soient toujours heureux. Bon, ok, ça vous le saviez déjà. Toutefois, aussi troublant que cela puisse paraître, l'inverse est également vrai : être un bon joueur, c'est faire en sorte que votre MJ soit heureux.

Je vous entends ici vous étrangler d'étonnement. "Quoi ? Depuis quand je suis censé divertir le MJ ? Et bientôt, vous allez me dire que je dois accepter sans broncher tous les jets de dés !" Mais réfléchissez bien ; nous jouons tous à ces jeux pour nous amuser. Et c'est valable pour tout le monde. Donc, si les joueurs empêchent le MJ de s'amuser, il va se demander pourquoi diable il passe des heures à préparer ses parties, ou même pourquoi il se donne la peine de venir jouer. Si le MJ ne reçoit aucune récompense pour ses travaux herculéens, tôt ou tard, il va se demander pourquoi il devrait continuer à les faire. Après tout, il pourrait devenir joueur, ou bien le MJ d'un autre groupe, sans la moindre hésitation.

Alors si vous voulez continuer à jouer, il faut que votre MJ trouve de l'intérêt à jouer avec vous. Il ne suffit pas d'être un bon rôliste. Il faut aussi que vous respectiez votre MJ, et qu'à tout instant vous essayiez de lui faciliter la tâche. Voici quelques trucs pour arriver à ce but :

1. Appréciez son travail

N'oubliez jamais que le MJ fait le plus gros du travail, et de très très loin (1). Souvenez-vous que le MJ ne fait pas que maîtriser, mais qu'il doit aussi être un comptable, un conteur et un génie d'invention — sans parler du fait qu'il doit jouer tous les PNJ et maintenir un certain contrôle sur l'intrigue. Cette personne a sacrifié une grosse partie de son temps libre, en plus de la soirée de jeu, juste pour créer des moyens de vous divertir. Tandis que tout ce que vous avez à faire, c'est de venir à la séance de jeu. Souvenez-vous donc que vous êtes redevable au MJ, et que si quelque chose ne fonctionne pas, ou que la partie déraile légèrement, peut-être que vous pourriez lui donner une chance méritée de pouvoir se corriger...

2. Soyez sensible au style de jeu

Les MJ, tout comme les joueurs, ont un style de jeux qu'ils préfèrent maîtriser. Certains aiment un genre ou un système précis. D'autres ont des types de scénarios favoris, comme les chasses au trésor, ou les énigmes. Certains peuvent préférer maîtriser un carnage à grande échelle, tandis que d'autres recherchent des expériences d'intense roleplaying. Quel que soit le cas, les joueurs devraient être prêts à s'adapter au style de leur MJ, tout comme les MJ s'adaptent à leurs joueurs. La plupart du temps, si un nouveau MJ propose à quelques Rambo belliqueux de jouer, mettons, une enquête sur un meurtre, ces derniers lui feraient rapidement comprendre de changer d'optique, ou de dégager. Mais si seul le MJ est obligé de s'adapter, les joueurs ne parviendront jamais à s'envoler vers le roleplaying pour aller dans les hautes sphères, là où leur MJ tente de les faire aller. Essayez et acceptez un compromis.

3. Donnez vos impressions

Souvenez-vous, quand vous faites une critique, qu'il faut qu'elle soit constructive. Ne risquez pas de froisser votre MJ.

Les MJ aiment recevoir des louanges. C'est pour cela qu'ils passent tout ce temps à développer des scénarios : c'est vraiment agréable de voir les gens aimer votre travail. Alors si vous aimez un scénario, un cadre de jeu, ou un personnage, assurez-vous de le dire à votre MJ. De même, les critiques négatives sont également importantes. Si vous n'êtes pas d'accord avec une décision, si vous n'aimez pas le cadre de jeu, ou si vous pensez que le MJ a un problème avec sa façon de maîtriser, ne soyez pas timide, dites-le-lui. Cela est encore plus important lorsque votre MJ essaie quelque chose de nouveau. Plus vous lui direz ce qui allait et ce qui n'allait pas, mieux il pourra vous tailler sur mesure une bonne partie. Toutefois, ne soyez pas trop critique. Si vous vous plaignez toute la nuit de quelques règles insignifiantes, vous détruisez la partie.

4. Impliquez-vous dans la partie !

Un des plus grands défis du MJ, c'est de faire croire à son monde aux joueurs, et leur faire ressentir ce que les personnages ressentent. Mais c'est peine perdue si les joueurs ne font pas des efforts de leur côté. Pourquoi le MJ s'embêterait à jouer chaque PNJ en roleplaying si les joueurs eux-mêmes ne le font pas avec leurs personnages ? Pourquoi devrait-il décrire tous les personnages et toutes les scènes avec amour du détail, si les joueurs n'écoutent pas, ou n'essayent pas de les imaginer ? Le MJ installe la scène et allume les projecteurs, mais si personne ne joue son texte, c'est du temps perdu. Plus vous jouez votre rôle,

plus il est facile pour le MJ de vous faire pénétrer dans son monde.

5. Suivez le courant

Vos actions devraient être adaptées au cadre de jeu – si vous jouez des chevaliers, il serait stupide de ne pas sauver des demoiselles en détresse ou de ne pas pourfendre des dragons.

L'un des points importants dans les JdR, c'est qu'ils se déroulent en direct, et que l'histoire peut prendre tous les tournants que les joueurs désirent. Mais cette liberté, si elle va trop loin, peut anéantir une partie. Quelquefois, il vaut mieux suivre les nécessités dramatiques d'une histoire. Et celles-ci doivent avoir leurs conventions. Par exemple, s'il y a une confrontation au paroxysme de la partie, elle sera bien plus efficace si elle se déroule pendant un orage déchaîné. Regardez donc le MJ grincer des dents lorsque les joueurs décident d'attendre le lendemain matin pour courir après le méchant. Même si vous avez deviné la fin du scénario, suivez le courant. Il se peut que vous ayez à être prévisible, héroïque, ou même stupide pour servir l'intrigue ; tout ce qui compte, c'est de créer une bonne histoire. Ce n'est pas parce que quelque chose est prévisible que c'est forcément ennuyeux.

6. Ne venez pas les mains dans les poches

Comme je l'ai déjà dit, le MJ fait le plus dur boulot d'entre tous. Dès lors, il n'y a aucune raison, par-dessus le marché, qu'il doive prendre soin en plus des joueurs. Il n'y a rien de plus exaspérant pour un MJ que des joueurs qui arrivent en retard, oublient leurs feuilles de personnage, leurs dés, leurs crayons, ou encore qui ont oublié l'intrigue, l'univers ou le système de jeu. Si les joueurs sont tellement apathiques qu'ils n'arrivent même pas à se souvenir quand et où ils sont supposés jouer, si cela ne leur dit rien d'apporter le strict minimum pour jouer, alors cela envoie un message fort au MJ. Si cela ne vous dit rien, pourquoi cela lui dirait-il, à lui ?

Les parties réussies de jeu de rôle sont celles où l'on collabore. Les joueurs et le MJ doivent travailler ensemble pour rendre la partie agréable pour tous ceux qui y prennent part. Cela ne peut être possible que s'il existe un respect mutuel entre les joueurs et le MJ. Donc, pensez à cela la prochaine fois que les choses commencent à sortir du droit chemin dans votre groupe de jeu : si le MJ a la volonté de sortir de ses habitudes pour vous faire plaisir, ne pensez-vous pas que vous pourriez faire quelques efforts pour lui rendre la pareille ? Si vous voulez faire de bonnes parties, alors, pour paraphraser Kennedy : “Ne demandez pas ce que votre MJ peut faire pour vous, mais plutôt ce que vous pouvez faire pour votre MJ”.

Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué que cet article est la traduction d'un article paru dans le défunt magazine Arcane (puisse-t-il reposer en paix).

Article original : [*Give Your GM a Break*](#)

(1) NdT : Pour vous faire une idée de la somme de travail qu'abattent les MJ, consultez l'article “[Maîtrisez comme un Homme](#)”^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

Le jeu de rôle peut-il traiter de thèmes adultes ?

© 1999 Andrew Rilstone

Un article de Andrew Rilstone, tiré de [PTGPB n°7](#) (avril 1999) et traduit par Pierre Gavard-Colenny

Le jeu de rôle est-il enfantin, ou simplement puéril ?



Certaines choses plaisent aux enfants, mais pas aux adultes. Certaines choses plaisent aux adultes, mais pas aux enfants. Une quantité effroyable de choses plaisent à la fois aux enfants et aux adultes.

Le film des Bisounours appartient à la première catégorie ; *Madame Bovary* appartient à la deuxième, et *La Guerre des étoiles* à la troisième catégorie (ce n'est pas vrai que tous les enfants aiment les Bisounours, mais il est vrai, je crois, que toutes les personnes qui aiment les Bisounours sont des enfants.) Nous pouvons donc dire que les Bisounours sont immatures, et que *Madame Bovary* est adulte : mais que dirions-nous de *La Guerre des étoiles* ?

Peut-être le mot "immature" n'est-il pas particulièrement judicieux dans cette discussion.

Qu'est-ce qui caractérise les choses que l'on appelle "immatures" uniquement par provocation ? Réponse : elles peuvent être appréciées à un niveau immédiat, avec très peu d'efforts. Ce sont des choses qui, pour utiliser le terme technique, "en mettent plein la vue".

Récits d'aventure, dessins animés, comics de super-héros, films d'action, farces, shoot-them-up sur ordinateur, musique "pop", bons vieux donjons de jeux de rôle : tous impliquent des couleurs primaires, beaucoup de bruit, une morale relativement simple, une mélodie ou un rythme immédiatement assimilable, des gags simples qui provoquent instantanément de gros rires, des confrontations violentes résolues de manière claire, un langage assez simple, et plein de points d'exclamation.

Les gosses peuvent aimer, comprendre et consommer ce genre de trucs facilement, et sans le critiquer. Et — voilà ce qui nous intéresse — la plupart des adultes aiment aussi cela.

Bien plus, la plupart des œuvres prétendent "adultes" possèdent beaucoup de caractéristiques identiques. La musique classique a le droit d'avoir des airs que l'on retient, la littérature sérieuse a le droit d'avoir des histoires excitantes avec des poursuites, des fuites et des explosions, les comédies satiriques ont le droit de nous faire rire.

L'art adulte, dès lors, n'efface pas obligatoirement le plaisir des trucs puérils qui en mettent plein la vue, mais il ajoute aussi quelque chose d'autre à cela : des personnages plus subtils, par exemple, ou des commentaires sur la société, ou encore un style littéraire plus brillant. Le plaisir instantané que l'on peut retirer d'une histoire immature peut être délayé, dilué ou même entièrement supprimé ; au point qu'un livre, une symphonie ou un film peut être obscur, difficile à lire, et pas très drôle à la première tentative.

Toutefois, les plaisirs profonds cachés au cœur de tels ouvrages sont tels que nous persévérons. Le livre s'améliore à chaque lecture, et nous finissons par en dire "Il a changé ma vie", ou "Il m'a vraiment ouvert les yeux", ou encore "Ces personnages restent gravés dans ma mémoire, aussi réels pour moi que les membres de ma propre famille."

La maturité implique de grandir : il serait stupide (puéril, même) de dire "Untel est immature parce qu'il aime les dessins animés de Bugs Bunny". Il serait plus raisonnable de dire "Untel est immature, parce qu'à 35 ans, il n'aime que les dessins animés de Bugs Bunny ; ses goûts n'ont pas évolué depuis ses onze ans."

Ceux qui ont des goûts adultes peuvent, dans l'ensemble, toujours aimer et apprécier des choses immatures ; mais ceux qui ont des goûts immatures trouveront souvent inconcevables les goûts adultes. Ils diront probablement "Personne n'aime réellement Salman Rushdie (1)/Ingmar Bergman (2)/Virginia Woolf (3). Ce ne sont que des crâneurs, qui prétendent les aimer parce qu'ils leur font se sentir plus intelligents. Ils feraient vraiment mieux de regarder *Terminator 2*".

Un grand nombre de jeux de rôle en mettent plein la vue ; ils fournissent des émotions et des sensations immédiates, une morale simple, de la violence, des explosions, et des tas de points d'exclamation. Très peu de jeux de rôle parlent de la société, de personnages réalistes, des relations humaines, etc.

Nous avons des jeux basés sur les films d'arts martiaux, où le plaisir vient de la représentation de cascades ridicules, et de la pulvérisation d'un bon paquet de méchants. Nous avons des jeux basés sur les films de space-opera, où le plaisir vient de, heu, la représentation de cascades ridicules et de la pulvérisation d'un nombre élevé de méchants. Nous avons des jeux d'horreur, où le plaisir vient de l'adrénaline provoquée par le fait d'aller dans des pièces sombres où il pourrait y avoir des monstres terrifiants tout droit sortis des comics, presque de trains-fantômes. Nous avons beaucoup, beaucoup de jeux militaires et machos, où le plaisir vient de la manipulation d'armes gigantesques en prétendant se jeter tête la première dans une bataille contre l'ennemi et, heu, en pulvérisant un bon paquet de méchants.

Les parties sont généralement fondées sur la fuite d'un danger, un conflit avec un méchant, la résolution d'une énigme, ou la

combinaison des trois : rarement sur des problèmes relationnels à résoudre, une situation sociale à changer, ou une meilleure connaissance de soi. D'accord, on peut dire que la tendance cyber-gothique a introduit le thème de la croissance ou du passage à l'âge adulte, mais elle l'a fait par le truchement d'une aventure.

Citons Michael Moorcock :

“Il existe très peu de personnages adultes dans les histoires d'heroic-fantasy pures. On trouve soit d'éternels adolescents comme Conan, soit des vrais enfants comme Ged dans *Le Sorcier de Terremer* ⁽⁴⁾ ou des jeunes gens comme Airar Alvarson dans *The Well of the Unicorn* ⁽⁵⁾, ou encore des personnages enfantins, comme les hobbits du *Seigneur des anneaux*... Innocents, sensibles, extrêmement loyaux et enthousiastes, ayant tendance à faire des caprices soudains et à être terrorisés, impressionnables, sentimentaux, et parfois sans pitié, ces personnages réagissent très rarement de façon adulte à leur environnement, aux créatures qui les accompagnent ou aux problèmes auxquels ils font face.”

Ça vous rappelle des PJ de votre connaissance ?

Nous pourrions dire à juste titre que le jeu de rôle est, dans ce sens, immature. Il traite d'une gamme réduite de types d'histoires aisément accessibles, et n'a pas évolué ou progressé significativement (à cet égard) depuis ses débuts.

Le jeu de rôle est-il capable de traiter des sujets plus adultes, ou est-il de par sa nature limité aux histoires d'aventure ?

Le jeu de rôle est, par nature, un moyen d'expression dramatique. Au cœur du jeu de rôle, il y a un échange verbal entre le joueur et le meneur de jeu : le meneur de jeu demande “Que fais-tu ?”, le joueur répond “Je fais ceci et cela”, le meneur de jeu répond “Telle ou telle chose se produit, que fais-tu ?”, etc., tant que dure l'attention des participants. Donc, des choses doivent se produire tout le temps. Un personnage ne peut pas rester simplement chez lui et haïr le diabolique Octoplonk, dévoré par la haine, mais ne faisant rien pour la faire disparaître. Cela serait parfaitement acceptable dans un roman, si le talent de l'auteur et sa compréhension de la nature humaine étaient suffisants pour conserver l'intérêt du lecteur, mais cela ne peut pas être le cas dans un film, une pièce de théâtre — ou, comme je le soutiens, dans le jeu de rôle.

Dans une pièce de théâtre, il se peut qu'il y ait une longue conversation. Certains peuvent faire et font des parties de jeu de rôle dans lesquelles les joueurs et les PNJ s'assoient et se parlent. Mais dans les deux cas, la conversation doit avoir un but pour être intéressante : il faut qu'il s'y produise quelque chose. Imaginez Guy le Guerrier et Marcel le Magicien assis au bar en train de bavarder :

“C'était bien la bataille ?

— Ouais, ouais, j'ai pas m'plaire. Une autre bière ?

— Merci. T'as réussi ton sort ?

— À la fin. On a eu quelques problèmes à cause du manque de baguettes.”

Cela serait ennuyeux à mourir. Guy le Guerrier confronté à Marcel le Magicien, et cherchant à savoir pourquoi il a (apparemment) trahi le groupe au profit du diabolique Octoplonk pourrait être extrêmement intéressant et théâtral. S'ensuit-il de tout ça que, quand le jeu de rôle arrête de raconter des histoires d'aventure, il devient à la place simplement mélodramatique ?

Je ne suis pas convaincu qu'il soit plus difficile pour les joueurs d'imaginer des dialogues intéressants et dramatiques (“Monstre ! Tu nous as trahis, Pierre le Clerc est mort par ta faute !”) que d'imaginer des cascades, des tactiques ou des manœuvres de combat intéressantes et dramatiques. Le créateur de jeux anglais Phil Masters prétend qu'une partie entièrement basée sur des “personnages parlant de leurs problèmes” est théoriquement possible, mais qu'en pratique, cela serait infaisable, parce que cela demanderait trop d'efforts aux joueurs. Pour faire un jeu de rôle à la Ingmar Bergman, vous devez être aussi bon pour créer et jouer des personnages qu'Ingmar Bergman. Je pense que c'est une erreur ; dans ce cas, autant dire que pour jouer à *Feng Shui*, vous devez savoir chorégraphier les combats aussi bien que John Woo. Tous les jeux de rôle sont, du côté dramatique, horriblement inadéquats et inférieurs à la littérature ou aux films sur lesquels ils sont basés, mais cela ne nous empêche pas d'y jouer.

Il y a un paquet d'œuvres littéraires sérieuses qui ne peuvent pas être reproduites en jeu de rôle. Je citerai :

1. Toutes les études psychologiques.
2. Toutes les “tranches de vie” mises en scène.
3. Presque tous les récits de voyage.
4. Les tragédies les plus fatalistes.
5. Toute œuvre littéraire où des événements ordinaires et banals sont rendus intéressants par l'intelligence ou le style dans lequel ils sont décrits.

Cela laisse une grande partie de la littérature qui est théâtrale (des événements se produisent), mais aussi adulte (la gratification n'est pas immédiate ; les thèmes abordés sont sophistiqués), que les jeux de rôle peuvent parfaitement simuler.

L'œuvre entière de Shakespeare me vient en tête. J'ai souvent pensé que [les pièces consécutives chronologiquement *Henri IV* ⁽⁶⁾ et *Henri V* ⁽⁷⁾] feraient un sacré bon jeu de rôle.

Si nous voulons rendre nos parties plus adultes, je suggérerais les points suivants :

1. Continuez à jouer des parties pleines d'action et d'aventure, mais considérez les hauts faits comme la matrice au sein de laquelle la vraie intrigue (l'histoire de la progression des personnages et leur évolution à travers leurs expériences) se déroule.

Cela signifie accorder du temps et de la place au cours de vos séances de jeu pour que vos personnages aient une vie à côté de leurs aventures. Si votre partie met en scène un prince, un gros chevalier corpulent et un couple de voleurs crapuleux rassemblés pour affronter l'Octoplonk sur une planète arriérée, alors faites en sorte qu'ils aient le temps de méditer et de réagir si l'un de leurs camarades se fait tuer. Forcez-les à jouer les funérailles, ou à annoncer la nouvelle à sa fiancée. Ne leur faites pas jouer tout de suite le chapitre suivant du scénario.

Pensez aux personnages en termes de personnalités, même si elles sont stéréotypées, plutôt qu'en termes de compétences d'armes. Le fait que le Personnage A est un patriote acharné nous intéresse, tout comme le fait que le Personnage B est un vétéran inconditionnel des batailles, et que le Personnage C était presque un collabo : mais savoir que A a 2 points de vie de plus que B ne nous intéresse pas.

Pensez au scénario en termes d'événements forts, plutôt qu'en termes d'action. Ne dites pas "Cette fois, je leur ai prévu une bataille réellement intéressante du point de vue tactique", mais "Cette semaine, il y aura une autre bataille, presque la même que la semaine dernière. Sauf que cette fois, le sergent se fera tirer dans le dos, et les bleus devront donc prendre en charge l'escouade..."

Un récit de guerre n'est peut-être pas l'histoire la plus sophistiquée du monde, mais elle peut être bien plus adulte qu'un simple massacre effectué par des crétins.

2. Pensez à étendre la gamme des genres dans lesquels nous jouons. Je sais, je sais, je me répète : pourquoi nos personnages sont-ils exclusivement des super-héros exceptionnels, mais jamais des êtres humains ordinaires impliqués temporairement dans une situation intéressante ⁽⁸⁾ ? Une de mes grandes idées de scénarios que je n'ai jamais joués est de raconter l'histoire d'une guerre médiévale-fantastique hautement dramatique contre le seigneur ténébreux, mais vécue du point de vue de fantassins, commençant par l'enrôlement de force d'une bande de paysans, et s'achevant par leur retour au village, qui avec une jambe de bois, qui avec un œil bandé, etc.

Je n'ai jamais été capable de trouver une bonne raison pour laquelle nous ne puissions pas jouer une partie dans laquelle le PJ principal est un avocat, un médecin ou un ouvrier (il y a un grand nombre de séries télé et de romans basés sur ces thèmes. Mais nous ne jouons qu'à des jeux parlant de super-héros. Immaturité ?).

Zut, il y a eu quelques rares (mais excellents) jeux de rôle policiers ou d'enquête.

3. Explorez le jeu de rôle libre [freeform — une sorte de semi-GN qui inclut les soirées-enquêtes, NdT]. Le jeu de rôle libre est une idée merveilleuse, une approche structurale totalement différente du jeu de rôle, dans laquelle les personnages subtils (et qui n'en mettent pas plein les yeux) et les dialogues sont aux premières loges. Malheureusement, ils semblent s'être figés en une structure de jeu limitée, où des tonnes de personnages se promènent dans une pièce en échangeant des informations et en faisant de la diplomatie.

Mais ils peuvent encore être récupérés, en tant que forme de théâtre d'improvisation.

Tout cela est basé sur l'hypothèse que nous voulions que nos parties soient plus adultes. Quelqu'un qui lit cet article dirait probablement : "Mais je ne veux pas une critique de la société et des personnages réalistes. Après une dure journée au bureau, je veux juste rentrer à la maison et démolir quelques orcs." Et je ne vais pas mettre la main sur mon cœur et jurer que je ne suis pas d'accord.

Article original : [Can Role-playing Games Deal With Mature Themes?](#)

(1) NdT : Salman Rushdie est un romancier britannique, auteur entre autres des *Versets sataniques*. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Ingmar Bergman est un réalisateur suédois du XX^e siècle connu pour ses thèmes psychologiques ou métaphysiques. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Virginia Woolf est une intellectuelle britannique considérée comme une des plus grandes romancières du XX^e siècle. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : *Le Sorcier de Terremer* est un roman d'heroic-fantasy d'Ursula Le Guin, dans lequel Ged, le héros, est envoyé dans une école pour étudier la magie. Mais, en relevant crânement le défi d'un autre élève, il libère une puissante créature maléfique et doit s'enfuir. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(5) NdT : *The Well of the Unicorn* est un roman d'heroic-fantasy de Fletcher Pratt, dans lequel Airar, le héros, rejoint la résistance, encourt l'esclavage et devient peu à peu chef de guerre. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(6) NdT : *Henry IV* est une pièce de théâtre de William Shakespeare consacrée au règne de ce roi d'Angleterre du début du XV^e siècle. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(7) NdT : *Henry V* est une pièce de théâtre de William Shakespeare qui développe la règle du fils d'Henry IV, roi d'Angleterre au XV^e siècle. Plus d'infos [ici](#) [\[Retour\]](#)

(8) NdT : Thème de l'article "[La compétence c'est surfaï](#)" (ptgptb) [\[Retour\]](#)

Invitez le Juge Elias

© 2004 Mongoose Publishing

Un éditorial de Ian Barstow, tiré du magazine [Signs & Portents n°9](#) (avril 2004), et traduit par : Esthane



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing
présente :

Pourquoi il faut inviter des persos comme le Juge Elias de temps en temps

Salut !

J'ai pensé ce mois-ci au fait de jouer de temps en temps à des parties avec des personnages "invités". Dans l'équipe de [l'éditeur] Mongoose, nous avons maintenant une partie du lundi et une partie du jeudi, et dans chacune un éventail de joueurs. Il m'est arrivé il y a quelques semaines d'avoir un peu de temps à perdre (je suis un gars du lundi, normalement) et j'ai donc demandé si je pouvais m'inviter à la partie de *Judge Dredd* ⁽¹⁾ du jeudi soir. Ian Belcher qui dirige la partie de Dredd m'a suggéré de prendre un petit rôle de Juge âgé confiné dans un bureau.

Je dois avouer qu'au début j'étais plutôt mitigé. Ça avait l'air terriblement ennuyeux et je voulais passer une soirée amusante ; mais après mûre réflexion, une idée m'est venue. Je me suis souvenu d'un inspecteur pour qui j'avais travaillé quand j'étais policier voilà plusieurs années. Cet inspecteur avait le privilège de s'appeler Porco Milner (Porco n'était pas son vrai prénom, mais il était, comment puis-je le dire... enrobé) et était hors du commun au sens propre comme au figuré. Avec son accent du nord (du nord de l'Angleterre) et une propension à ne prendre soin que de lui-même, j'ai senti que cela pourrait être très amusant de jouer mon PJ – le Juge Elias – d'après lui.

L'idée générale était que le personnage de Juge de Matthew (qui revenait d'un séjour dans un Iso-cube [une petite cellule standard de prison, NdT] pour un cas d'homicide involontaire) avait besoin d'être supervisé sur la voie publique, et le Juge Elias était considéré comme le type idéal pour le faire revenir dans le droit chemin.

La soirée commença bien, tandis que le Juge Elias s'endormit pendant le briefing et se renversa du café dessus, avant de montrer que son uniforme de Juge était mis en valeur par des pantoufles. Lorsque [le PJ de Matthew et le mien] sommes vraiment sortis, j'ai avoué que je n'avais pas été Juge sur le terrain depuis quatre ans et que je n'avais jamais chargé les armes de ma Lawmaster [l'énorme moto des Juges pouvant aller jusqu'à 500 km/h, suréquipée et évidemment surarmée, NdT]. Puis j'ai fait une halte sur notre route vers une émeute de prison pour acheter des gâteaux à la crème que j'ai rangés dans les sacs de la moto.

J'ai continué comme ça, et je suis sûr que vous pîgez. Ce qui m'a fait repenser que si on vous impose un personnage, ce n'est pas grave si vous ne le jouez qu'une ou deux fois ⁽²⁾. L'important est de s'amuser. Cela peut sembler énoncer une évidence, mais il est surprenant de constater combien nous pouvons nous laisser aller à dévier de ce qui est vraiment important. Le but n'est pas d'éplucher les bouquins les uns après les autres, pour créer le personnage le plus optimisé possible. Bien sûr, ça peut être un exercice intéressant de créer des personnages invincibles, mais ils sont d'une certaine manière décevants.

Prenons l'exemple du Juge Elias. Il avait de grandes compétences administratives, mais à part cela, il était inutile. Il est tombé de sa Lawmaster en essayant de monter dessus et, chaque fois que l'équipe s'arrêtait, avait besoin d'aide pour grimper dessus ou en descendre. Totalement inutile, mais très plaisant à jouer ⁽³⁾.

La morale de cette petite histoire ?

Aucune. Simplement : amusez-vous et portez-vous bien.

Article original : [Éditorial de Signs & Portents n°9](#)

⁽¹⁾ NdT : *Judge Dredd* est un JdR tiré de la BD éponyme. Il se déroule dans un univers ultra-urbain où des mégapoles en autarcie font appliquer la loi par des Juges, qui traquent les criminels et décident de la sentence à appliquer. Plus d'infos sur le jeu [ici](#). [Retour](#)

⁽²⁾ NdT : “ [Le point de vue du figurant](#) ” ^(ptgptb) sur l'utilité d'interpréter les seconds rôles, est le développement indispensable de cet article. [Retour](#)

⁽³⁾ NdT : Sans compter que les réussites d'un perso incompétent sont plus glorieuses. Avez-vous lu “ [La compétence c'est surfait](#) ” ^(ptgptb) ? [Retour](#)

Ebook n°2

Les grosbills

Édito

Vous avez remarqué ?

Quand on se lance dans un projet de publication, il est assez rare de voir paraître un numéro 1. Mais il est encore plus rare de voir sortir un numéro 2 quelques mois après. Vous ne me croyez pas ? Jetez un œil aux fanzines, vous verrez.

Bref, tout ça pour dire que vous avez sous les yeux le deuxième **ebook Places to go, people to be VF** (au passage, merci de votre soutien et de vos commentaires, qui ont confirmé votre intérêt pour ce type de lectures) et que le simple fait de l'avoir réalisé est notre manière à nous de conjurer le mauvais sort. D'ailleurs, en parlant de malédiction, nous avons voulu en aborder une, très prégnante dans l'univers du JdR : le grosbill. Le [premier ebook](#) parlait du plaisir de la table ? Eh bien retournons notre veste et abordons cette fois-ci son déplaisir ! Mais en même temps, le grosbill, c'est un peu comme un Nintendogs ou un tamagotchi, c'est un animal de compagnie virtuel dont il faut savoir s'occuper. Et puis, malgré tout, on l'aime bien au village, non ? En tout cas, nous espérons que les articles de ce trimestre vous permettront de mieux comprendre celui qui, à bien des égards, est l'alpha et l'omega du jeu de rôle.

Comme précédemment, cet ebook dispose d'annexes pour celles et ceux qui souhaitent poursuivre leur découverte de nos auteurs. N'hésitez pas à vous plonger dedans si vous en avez envie.

Ah oui, une dernière chose : vous pouvez désormais nous suivre sur Twitter, [@PTGPTB_vf](#). Promis, on ne vous polluera pas votre timeline (d'autres s'en chargent très bien) mais vous pourrez ainsi savoir ce que nous vous préparons et être au courant de la parution des prochains ebooks.

Bonne lecture à tous, et surtout bons jeux (avec ou sans grosbill ^^) !

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Pitié pour les pauvres diables

© 1999 Steve Dempsey

Un article de Steve Dempsey, tiré de [PTGPTB n°10](#) (novembre 1999), et traduit par Antoine Drouart

Ce qu'il nous faut, c'est un grand et formidable melting-pot de joueurs



Un mal rôde autour du jeu de rôle et son nom est le grosbillisme ⁽¹⁾.

Les grosbills sont ces joueurs dont le principal intérêt pour le JdR réside dans l'amélioration de leur personnage jusqu'à des niveaux ridicules. Ils veulent les objets magiques les plus puissants, le plus de fric, les plus gros flingues ou la plus grosse réserve de sang. Et également souvent au détriment du plaisir des autres joueurs.

Cela peut même conduire jusqu'à la triche. Ça peut sembler un concept étrange, dans un jeu qui n'a soi-disant pas de gagnants, mais nous avons tous des récits de quelqu'un qui s'est amené dans une partie avec un personnage possédant le maximum dans toutes les caractéristiques, et tous les objets magiques de la-mort-qui-tue. De même, ces gens-là cachent les dés qu'ils lancent derrière leurs mains et semblent faire des jets critiques fichtrement souvent.

Toutefois, il est aussi trop facile de simplement se moquer du grosbillisme ou de le rejeter : nous devons étudier sa cause et sa place dans notre loisir.

Pour comprendre d'où vient ce type de comportement, je pensais examiner mes motivations pour le jeu de rôle. Étant donné qu'être meneur de jeu est quelque chose d'un peu différent, je me concentrerai dans cet article sur pourquoi je veux être joueur dans une partie.

Il y a un élément social très important dans le jeu de rôle. Ce n'est pas un jeu auquel vous pouvez jouer seul (ça rend sourd...), aussi toute personne qui souhaite jouer doit être intéressée par la rencontre d'autres personnes. Généralement cela signifie aussi, au moins au début de sa carrière de rôliste, faire de nouvelles connaissances, car on trouve rarement des rôlistes sous les sabots d'un cheval.

Presque tous les jeux de rôles amènent pour partie à s'évader de la réalité. Dans l'ensemble, nous ne jouons pas pour analyser de grandes questions philosophiques ou sociales (bien que quelques tentatives, peu judicieuses à mon avis, aient été faites dans ce sens, notamment par White Wolf). Presque toutes les parties se déroulent dans des lieux ou à des époques imaginaires et incluent des éléments fantastiques comme la magie ou le voyage supraluminique.

J'aime également la stimulation intellectuelle liée aux défis, aux énigmes ainsi que l'excitation de l'action et des combats. Cela est très similaire au frisson qui nous parcourt lors de la lecture d'un bon polar ou devant un film comme *Predator*. Si la tension est bien exploitée, que les épreuves sont ajustées à un niveau de difficulté qui est stimulant mais reste possible, alors l'effet est des plus plaisants.

Enfin, les aspects dramatiques du jeu de rôle m'éclatent tout particulièrement. J'aime interpréter le rôle de quelqu'un d'autre, être amené à faire et dire des choses qui ne seraient normalement pas dans mon caractère.

En outre, si le jeu permet de développer et de faire évoluer son personnage, on peut alors s'attacher à lui au bout d'un certain temps. Nous nous rappelons tous ces grandes campagnes où, après avoir commencé avec un magicien de bas niveau avec deux points de vie, nous arrivions finalement à un stade où, après nous être cachés des monstres et avoir utilisé des sorts inappropriés avec créativité pendant des lustres, nous faisons trembler les démons les plus puissants devant notre magie dévastatrice.

Voici mes raisons un peu dans le désordre, et je suis sûr que vous pouvez vous retrouver dans chacune d'entre elles. Alors, les grosbills sont facilement compréhensibles : ce sont les joueurs pour qui le dernier but est celui qui domine les autres. Leur principale motivation est l'accumulation du pouvoir, qu'il soit dans les caractéristiques du personnage ou dans la possession d'équipement magique ou de haute technologie. Un simple désir d'être le meilleur des meilleurs, le vampire le plus effrayant, le combattant le plus fort ; bref, de gagner.

Vous auriez pu penser qu'il n'y avait pas de gagnant en jeu de rôles, mais il n'en est rien. Tout d'abord, il y a le but commun de l'aventure : vaincre la corporation maléfique ou le magicien fou, mais je ne parle même pas de cela. Il y a toujours de la place pour une réussite personnelle, gagner plus d'expérience, plus de pouvoirs, ou de plus grosses griffes. N'importe quoi qui les rende meilleur, ou, encore mieux, meilleur que les autres joueurs. C'est cette faim de puissance qui mène les grosbills. Mais qui parmi nous peut nier avoir eu de tels désirs ? N'avons-nous tous aucune envie que notre personnage devienne un héros, une légende, une star ?

C'est la même chose pour la triche. Avant de pointer un doigt accusateur, combien d'entre nous peuvent dire qu'ils n'ont jamais "accidentellement" fait tomber un dé malheureux, ou modifié un tant soit peu leurs caractéristiques ? Quel MJ n'a jamais laissé un joueur relancer les dés à un moment critique, ou permis de bricoler un poil les jets de caracs ?

Pourquoi faisons-nous ces choses, s'il n'est pas possible de gagner ? C'est parce qu'elles rendent notre expérience ludique plus amusante. Elles nous permettent d'améliorer notre statut dans le jeu, de jouer un peu plus la vedette, de nous rapprocher du héros de cinéma parfait que nous souhaitons être, et nous empêchent de disparaître comme un élément du décor. En ce qui concerne les MJ, la bidouille est particulièrement importante pour améliorer un peu la fluidité de la partie, pour être sûr que les héros sont des héros. Il doivent faciliter suffisamment la tâche des personnages pour qu'ils ne soient pas tous tués lors de la première rencontre.

Vu sous cet angle, la majorité des grosbills ne trichent pas beaucoup plus que le reste des rôlistes. S'ils en arrivent là, cela devient visible et finalement, plus personne ne veut jouer avec eux.

Toutefois, l'accent qu'ils mettent sur le gain personnel encourage la magouille, et c'est un trait qui leur a donné une mauvaise réputation parmi les joueurs qui ne jouent pas de cette façon : les joueurs qui considèrent que tricher est apparenté à un péché mortel. Qu'est-ce qui peut être fait concrètement contre cela ?

Je dois avouer que tout le problème ne vient pas des grosbills, mais des autres joueurs qui sont trop enclins à clamer que le grosbillisme n'est pas du jeu de rôle "correct". Après tout, qu'est-ce qui ne va pas dans le grosbillisme ? La vaste majorité des jeux ont un système d'expérience. Plus vous jouez, plus votre personnage devient puissant. Le grosbillisme est ainsi inclus de fait. Si vous n'aimez pas, alors jouez à un jeu où cela n'arrive pas (comme le *Traveller* original qui n'a pas de système d'expérience du tout ; ou bien des JdR où la progression des compétences est liée à la découverte d'un maître et non pas aux jets de dés ⁽²⁾). Mais si vous vous amusez à un jeu qui encourage le grosbillisme d'une façon ou d'un autre, il est alors un peu fort de critiquer cette pratique.

Le grosbillisme en tant que tel est une approche valable du JdR.

Malheureusement, comme les joueurs se concentrent sur les aspects d'acquisition du jeu, ils ont tendance à ignorer d'autres aspects. Il leur reste encore l'aspect social, mais il tend vers la compétition avec ses pairs plutôt que vers la sociabilité. Ce type de joueurs approche les situations dramatiques ou les énigmes en tentant de réduire l'opposition à l'état de pulpe sanguinolente, plutôt que d'explorer les valeurs, les circonstances, les limites et la culture du monde présenté par le meneur de jeu. C'est en définitive de l'évasion, mais on peut certainement se demander si des occupations imaginaires aussi violentes sont bien saines. Ainsi, on peut certainement critiquer la pauvreté de l'approche grosbilliste.

Mais d'un autre côté, de nombreux – la plupart – des jeux informatiques d'aujourd'hui, tels que *Quake*, *Rumble* ou même *Baldur's Gate*, encouragent de telles formes de jeu. Si on les prend en compte, avec une grande partie des jeux de plateau, des jeux de cartes et des jeux de rôles présents sur le marché, il n'est pas difficile de s'apercevoir que c'est un style très populaire.

Nous devrions alors le reconnaître pour ce qu'il est, et accepter le grand rôle qu'il joue dans notre loisir.

Et pourquoi pas, l'adopter et le soutenir parce que non seulement les grosbills représentent une part significative de notre loisir, mais aussi une majorité des jeunes et des nouveaux joueurs. Sans les grosbills, notre loisir n'existerait pas. Et ce sont ces gens que nous nous permettons de snober ?

Cela ne veut pas dire que vous devez les accueillir à votre table, mais d'un autre côté, ne les rejetez pas non plus systématiquement.

Une façon de résoudre le problème est de jouer cartes sur table au début de la partie.

En général, vous n'iriez pas voir un film dont vous ne connaissez rien. Ça peut être la même chose en jeu de rôle. En tant que MJ, tentez de vous faire une idée des motivations de tous vos joueurs. Assurez-vous que chacun y trouve son compte, et il n'y aura pas de désaccord majeur.

En tant que joueur, vous pouvez aussi y participer. Dîtes à votre MJ ce que vous aimez, et facilitez les choses pour les autres joueurs. C'est un peu de travail en plus, mais cela vaut le coup, si vous ne voulez pas passer une douzaine de sessions de quatre heures à tuer des orcs alors que votre personnage est un poète romantique, ou passer des semaines à discuter des subtilités de la cérémonie du thé alors que votre hache de bataille +8 est assoiffée de sang !

Une autre approche est de déplacer les récompenses de la partie, depuis les points d'expérience simplement vers l'expérience du jeu lui-même. Cela réduira les opportunités de compétition. Les MJ peuvent aussi tenter de faire ressortir le caractère des PJ en leur présentant des situations où le combat est complètement inapproprié ou contre-productif ; comme obtenir un indice vital d'un enfant autiste ou d'un Dieu Très Ancien. Cela mettra tous les personnages sur le même niveau, quelles que soient leurs compétences de combat, pour que chacun puisse avoir sa part égale de gloire.

Il y a de la place pour tout le monde dans le jeu de rôle. Non seulement dans le milieu rôliste, mais aussi autour d'une même table. La cohabitation entre les grosbills et les autres est simplement une question de travail et de découverte de ce que les joueurs et le MJ veulent dans leurs parties. Le jeu de rôles est un loisir qui a de nombreuses facettes, et tous nous y jouons pour de nombreuses raisons. Avec de la préparation et de la tolérance, les parties pourront facilement offrir quelque chose pour chacun.

Après tout, dans le milieu du JdR, un personnage-joueur d'un joueur grosbill pourrait simplement être vu comme un matérialiste. La société ne les regarde pas d'un si mauvais œil que ça, et nous devrions en faire autant.

Article original : [*Sympathy for the devil*](#)

(1) NdT : *Powergamer* dans le texte. L'auteur indique son synonyme le *munchkin* : un grosbill plus gamin, qui fantasme, et s'amuse à tout casser. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Et une mention à *Empire & Dynasties*, où un personnage progresse en... suivant des cours. [\[Retour\]](#)

L'évolution du grosbill

© 2001 Monte Cook

Un article de Monte Cook, tiré de Montecook's rants, et traduit par Benoist Poiré



Arrêtez de vous en prendre aux "grosbills"

NdT : Cet article a été traduit une première fois par Benoist Poiré sur notre site partenaire www.cerbere.org. Qu'ils en soient remerciés.

[Le site de Monte Cook] est un site de jeu de rôles, alors pourquoi pas une gueulante rôliste ?

Prêts ? Bien. Parce que celle-là va mettre mal à l'aise pas mal de monde – je vais défier ce que vous pensez être une bonne manière de jouer.

J'étais un de ces chanceux qui furent entraînés dans Internet assez tôt. Lorsque ce n'était, de mon point de vue, que de l'Usenet (et quelques MUD).

Je pensais bien qu'il devait exister d'autres utilisations d'Internet, à part lire ce qu'un type lambda avait pensé de l'épisode [*Star Trek*] *Next Generation* de la nuit dernière, ou de combattre des monstres dans des donjons en format texte, mais je ne les connaissais pas.

C'est durant cette période, il y a 10 ou 11 ans environ, que je fus initié au terme "grosbill" ("*munchkin*"). Pour ceux qui seraient apparemment novices au JdR, à Internet, voire aux deux, les grosbills sont... eh bien, c'est bien là le problème, n'est-ce pas ? Tout le monde utilise le terme "grosbill", mais personne ne semble l'utiliser exactement de la même manière.

Les grosbills pourraient être :

- * Des rôlistes qui veulent des personnages à l'image des dieux
- * De jeunes rôlistes qui n'ont pas encore "mûri" au-delà de concepts comme le Porte-Monstre-Trésor.
- * Des gens qui sont plus intéressés par les mécaniques de jeu que par le roleplay.
- * Quelqu'un qui joue un jeu de rôle d'une façon qui ne vous plaît pas.
- * Quelqu'un qui joue un jeu de rôles qui ne vous plaît pas.
- * Quelqu'un qui ne vous plaît pas.

"Grosbill" est un terme presque inutile. J'ai vu des gens se plaindre de rôlistes "grosbills" et en tant qu'observateur extérieur je pouvais me rendre compte qu'ils parlaient en fait de types de joueurs complètement différents.

Mais tout le monde aime utiliser ce terme, parce qu'il signifie en fait "un rôliste pas aussi doué que moi". Ceci est fondé sur l'idée que les rôlistes mûrissent et s'améliorent intrinsèquement au fil du temps. Vous voyez, il y a une idée communément admise qui déclare que lorsque vous commencez à jouer au jeu de rôle, vous vous intéressez plus aux chiffres et à tuer des trucs. Plus tard, vous devenez plus mature et vous évoluez, pour ne plus vous occuper de telles trivialités et autres bas divertissements, mais vous vous étendez plutôt sur l'immersion profonde dans le personnage et la narration d'une histoire. De ce fait, le style le plus mature est clairement meilleur parce qu'il est, en fait, plus mature.

Tuuuut ! Merci d'avoir joué.

Je n'y crois pas. Pas seulement la partie sentencieuse, mais toute l'idée d'évolution. Vous commencez à jouer et vous vous enflamez pour tout ce qui a trait au JdR. C'est tout nouveau, donc "les orcs qui menacent le village" est une histoire – et c'en est une que vous n'avez jamais entendue jusqu'ici, parce que vous êtes néophyte. Vous vous intéressez aux mécanismes du jeu parce que vous le devez, juste pour garder la tête en dehors de l'eau. Et certainement, c'est amusant de décapiter le chef orc, prendre ses 78 p.o. et son cimetière +1.

Parce que vous ne l'avez jamais fait auparavant.

Plus tard, quelquefois BIEN plus tard, vous commencez à changer. Taillader ses ennemis en pièces devient agaçant et les couper en rondelles ne semble plus vraiment convenable. Vous décidez d'essayer de découvrir s'il pourrait y avoir quelque chose de plus. Là, les rôlistes prennent généralement l'une de deux voies :

Voie 1 : la voie du dur réalisme. Également connue sous le nom de voie *Rolemaster*™. Vous aimez les JdR, mais la simplicité des jets d'attaque et de dommages, les points de vie trop abstraits, ne sont tout simplement pas suffisants. Vous voulez savoir exactement si vous touchez l'orc, quels tendons ont été déchirés suite au contre-taillant de votre lame et quel effet cette blessure va avoir sur l'orc le prochain round, même si c'est seulement une pénalité de -2 aux jets de perception parce qu'il a une goutte de

sang dans l'œil. Ce que vous voulez, ce sont les blessures critiques, échecs critiques et accidents critiques de char à bœufs table L-7. Vous voulez tenir compte de chaque action à la fraction de milliseconde près. Vous voulez que votre personnage avec 1 point de compétence placé en Arc-zen-sous-marin soit vraiment différent de cet autre personnage dont le joueur n'aurait pas su que la compétence était utile (sans parler de sa disponibilité).

Voie 2 : la voie du conteur. Aussi connue sous le nom de voie du Conteur™. Vous aimez les jeux de RÔLE, mais détestez les JEUX de rôle. Vous voulez écrire des traités de 24 pages sur la qualité de l'eau du village natal de votre personnage. Vous voulez sortir de chaque session de jeu en vous lamentant sur la mort du noble Roi Carlsbad ou vous réjouir de la mort du despote Carlsbad (peu importe, pourvu qu'il y ait de l'émotion). Vous ne voulez pas lancer les dés, vous voulez illuminer, animer toute la table de jeu avec une chanson de votre enfance et passer le reste de la session à discuter avec le PNJ palefrenier à propos de la qualité de l'avoine dans la région depuis la pénurie d'il y a sept ans – et vous ne possédez même pas de cheval.

La plupart des gens croient que l'une ou l'autre de ces voies est une fin en soi, et – évidemment – qu'elles sont mutuellement exclusives.

Non. Ces deux suppositions sont fausses. J'ai travaillé sur quelques jeux différents durant ma carrière, mais l'une des expériences les plus étranges qu'il m'ait été donné de vivre fut de travailler avec les gars qui bossent sur *Champions* [JdR de super-héros ; initia la création de personnages par points, NdT]. Ces gens-là jouaient à *Champions* (pardon – ils jouaient avec le Hero System) trois, quatre fois par semaine, et je me suis joint à eux. Mais ces gens-là étaient tous des rôlistes de la voie 2. Ils jouaient des psychodrames comme vous ne le croiriez pas. Avec *Champions*.

Champions !

Bon, soyons sérieux un moment. Ce JdR est le rêve devenu réalité de l'optimisateur fêru de puissance. Créer de bons personnages à *Champions*, c'est comme remplir votre déclaration d'impôts – vous retenez toutes les déductions fractionnelles ⁽¹⁾ possibles et imaginables pour juste un point de plus tout en prenant des désavantages de fou (comme “phobies” et “grands-mères”) pour réussir à obtenir toujours plus de points. Et le combat se déroule comme un wargame avec figurines – vous pourriez finir une bataille en une soirée si vous êtes prêts à rester éveillé très tard.

Il fut un temps où je croyais que les joueurs de *Champions* devenaient des rôlistes Conteurs parce qu'il le devaient – parce que c'était la meilleure alternative pour éviter d'interminables batailles complexes sans fin. Et peut-être n'est-ce pas si loin de la vérité.

Bien sûr, je peux aussi vous donner des exemples de vampires irréductibles qui se délectaient du nombre de dés de dommages qu'ils pouvaient infliger (*Vampire* est un jeu où vous jouez un vampire et tout le monde autour est humain et normal, mais ce n'est pas pour les rôlistes bourrins – ouais bien sûr) et de joueurs de *Rolemaster* qui pouvaient passer une séance entière sans toucher un dé. Si vous ne croyez toujours pas que ces deux voies s'entrecroisent en fait sans cesse, laissez-moi vous expliquer où je veux en venir.

Les voies 1 et 2 ne représentent pas une fin d'évolution pour le rôliste. L'évolution d'un rôliste ne se fait pas de manière linéaire. C'est un cycle – d'une certaine façon. Si vous continuez à jouer à partir de l'une ou de l'autre des voies durant une assez longue période, vous arrivez en définitive à un moment où vous réalisez que les batailles abstraites contre des monstres avec une emphase sur les scores et les règles du JdR que vous adoriez il y a si longtemps sont toujours marrantes, d'une certaine façon. Bien sûr, ça ne l'est plus exactement comme ça l'était à l'époque, mais quelque part entre nostalgie et absence de prétentions, vous apprenez que tout ça est amusant. Mouliner, bourriner, véritable et intense roleplay et même un coup critique mortel (et satisfaisant) de temps en temps.

C'est énervant et stupide pour des gens investis dans un minuscule loisir de niche comme le JdR de critiquer la façon dont les autres jouent. C'est exaspérant, en particulier, de voir des rôlistes avec plus d'expérience tourner les nouveaux “grosbills” en ridicule sous prétexte qu'ils seraient stupides ou immatures.

Vous avez été un jeune rôliste vous aussi (vous êtes peut-être un jeune rôliste maintenant). Vous avez apprécié ces premières expériences, simples histoires et cet insouciant PMT. Laissez donc d'autres joueurs les apprécier à leur tour. Ne dénigrez pas, ne ridiculisez pas les expériences des autres juste parce que vous êtes déjà passé par là.

Et si quelqu'un joue au JdR depuis 20 ans et apprécie toujours autant le bourrinage insouciant... Où est le problème ? Bien que j'apprécie des jeux ordinateurs comme *Half Life* et *Fallout Tactics*, il ne me déplairait pas du tout de jouer un petit *Galaga* ou (Dieu me vienne en aide) *Sinistar*. Mes parents préfèrent les émissions télé qui passent sur Nick at Nite ⁽²⁾ plutôt que les programmes actuels. Cela démontre-t-il un quelconque manque de maturité ? D'une certaine façon, je pense que c'est juste une préférence différente de la vôtre.

Il est vital pour les professionnels du jeu d'essayer de voir leur travail sous l'angle de vue de tout type de joueur potentiel. Je pense que ce serait génial si tous les joueurs essayaient de faire ça aussi. Et ils ne doivent pas le faire juste parce que c'est la bonne chose à faire, parce que ça renforce l'esprit de communauté et fait briller le soleil. Ils doivent le faire parce qu'en s'ouvrant à d'autres perspectives, ils trouveront en fait de nouvelles (et quelquefois vieilles) manières de s'amuser en pratiquant le jeu.

C'est dur d'être tolérant. C'est dur d'admettre que les gens puissent être différents de vous. Une fois que vous avez découvert

votre vérité fondamentale du jour, quelle qu'elle puisse être, il semble que la seule option est de faire du prosélytisme (même si ça revient à pointer du doigt et à faire des remarques insidieuses). Je suppose que les rôlistes fanatiques sont très semblables à des fanatiques religieux. Beaucoup plus que la plupart des fundamentalistes chrétiens voudraient l'admettre – mais c'est un autre coup de gueule.

Article original : *The Evolution of Munchkin*

(1) NdT : Retrouvez la technique de “l'arbitrage” dans le [LNS4](#) sur notre site. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : programme télé avec des rediffusions de sitcoms du genre *Cosby Show* ou *Roseanne*. [\[Retour\]](#)

Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?

© 2005 Max Cairnduff

Un article de Max Cairnduff, tiré de [PTGPTB n°26](#) (mars 2005), et traduit par JMS

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?



Premièrement, un avertissement : tous les narrativistes ne sont comme ceux décrits ici. Je crois sincèrement que certains cherchent réellement une nouvelle façon de jouer. Cependant, je ne suis pas persuadé que ces derniers soient représentatifs de tous ceux qui se disent narrativistes. Les grosbills aiment gagner. Ils optimisent leurs personnages et exploitent les règles afin de maximiser leur avantage durant la partie. Ce vénérable cliché du JdR, selon lequel il n'y a ni gagnant ni perdant, n'est pas une philosophie à laquelle ils adhèrent.

Ces dernières années, il y a eu un courant, illustré par de nombreux JdR discutés sur The Forge (mais que l'on trouve aussi dans des jeux de rôles plus grand public), à donner aux joueurs davantage de contrôle sur les événements survenant durant la partie. Le Métacontrôle. Il y a eu aussi une tendance à renforcer l'importance de l'histoire par rapport à la simulation de la "réalité".

Beaucoup de jeux des années 70 et 80 (mais pas tous bien sûr, je parle de tendances) mettaient l'accent sur le réalisme, même dans les genres les plus invraisemblables. On se référait au réalisme comme à une Cour Suprême.

Si une règle était irréaliste, c'était en soi et par soi un problème, sauf si cette règle était spécifiquement et intentionnellement irréaliste par nécessité (comme les mutations dans *Gamma World* ⁽¹⁾).

Cette philosophie est passée de mode dans la conception de JdR. Maintenant, nous voyons de plus en plus de gens se référer en priorité à l'histoire.

Plutôt que de demander si quelque chose se produirait dans la vie réelle, les jeux ont tendance à demander si cela se produirait dans les histoires ou les films du genre concerné.

Le problème, c'est que personne ne perd jamais dans les histoires ou dans les films du genre concerné. Et c'est là que tout commence à aller de travers.

Beaucoup de gens, en plaçant pour les jeux narrativistes, mettent en cause ce qu'on appelle le facteur "cigarillo". Vous vous représentez votre personnage comme ce type super cool et il vous faut concilier cela avec son échec quand vous faites un jet de merde. Dans les histoires de genre, les héros n'échouent pas. Ils gagnent. Donc, quand l'accent est mis sur l'imitation du genre, de nombreux joueurs comprennent que ça signifie que leurs personnages ne devraient pas échouer non plus, qu'ils devraient gagner.

Tout le temps. Nous voyons alors des mécaniques de narration où, lorsque quelque chose se passe mal pour un PJ, le joueur dispose d'un droit de regard sur la scène pour s'assurer qu'aucun échec ne puisse intervenir. Les systèmes de règles dans de nombreux jeux intentionnellement narrativistes, particulièrement ceux du style de The Forge, où les PJ, par définition, ne peuvent échouer, le pire qu'il puisse se produire est qu'ils réussissent superbement mais que quelque chose survienne pour maintenir la menace.

À mon avis, l'enjeu pour de nombreux joueurs n'est pas vraiment l'histoire, ce n'est pas vraiment de créer une superbe fiction à sa table. L'enjeu, c'est d'avoir son perso toujours à l'aise, ne ratant jamais rien, tous ces trucs que l'on associait au grosbillisme jusqu'à ce que les grosbills trouvent une nouvelle et meilleure terminologie.

Comme je l'ai dit en préambule, tous les joueurs se décrivant comme narrativistes ne sont pas comme ça, mais je pense que bon nombre le sont. Je crois que beaucoup, si ce n'est la plupart, sont en vérité intéressés par les mêmes trucs qui les ont toujours intéressés : le contrôle, s'assurer que rien n'arrive qui ne soit différent de ce qu'ils souhaitent.

S'assurer que la partie est exactement comme ils veulent qu'elle soit, sans désavantages et sans échecs. Gagner.

Voici une citation de la critique de *Godlike* par Ron Edward, sur le site de The Forge ; il débat de la possibilité offerte par les règles de jouer des commandos au lieu de jouer des troufions de base :

"Cela paraît étrange, vous pouvez jouer des personnages de type TOG [Talent Operation Group – les super-héros qui ont été entraînés dans les équipes des Forces Spéciales], avec un putain d'énorme paquet de points de compétences en plus ou... pour quelque raison que ce soit... ne pas le faire."

Ben moi, cela ne m'a jamais paru étrange. Vous pouvez jouer une campagne de commandos ou pas, et si vous ne le faites pas, vous n'utilisez pas les personnages TOG (ceux avec tellement plus de compétences). Mais du point de vue du grosbill ^(*), la question est : pourquoi diable voudrait-on jamais jouer un personnage plus faible ? ⁽²⁾ Et voici l'autre aspect du problème : il ne s'agit pas seulement de ne pas échouer, il s'agit d'être un des meilleurs et de ne pas échouer. D'être super incroyablement puissant, classe, et de ne pas échouer.

Donc, nous avons des sur-personnages qui réussissent toujours et ont toujours l'air classes en le faisant. C'est ce sur quoi la plupart des parties narrativistes ont l'air de se centrer réellement. Il s'agit de contrôle et de victoire. C'est pourquoi, dans de nombreux jeux narrativistes, un bon jet de dé donne le contrôle au joueur, et un mauvais jet au MJ. Le contrôle est central, contrôler à quel point son personnage est cool et comment il nique sa race. Avoir le contrôle est bien et autorise votre gars à redevenir tout à coup incroyablement classe. Perdre le contrôle est mal, un jet échoué signifie que le MJ décide ce qui se passe, vous n'avez plus le contrôle total de la partie.

OctaNe (3), *Wushu* (4), *Adventure!* (5), à certains égards, sont tous des jeux où l'on incarne des super experts qui n'échouent jamais vraiment et où les joueurs peuvent s'assurer que leur perso a toujours l'air classe.

Il y a des gens comme Paul Czege qui sont véritablement novateurs, qui créent véritablement des jeux narrativistes où l'on tente vraiment de créer une expérience de fiction partagée. Où gagner tout le temps n'est pas l'enjeu ; où il n'y a rien qui puisse être vu, même du point de vue de PJ, comme étant à gagner. Mais Paul n'est pas particulièrement représentatif. Ce qu'il fait ne me semble pas refléter la majorité de la conception de jeux narrativistes (**). Pour chaque Paul faisant quelque chose de véritablement nouveau, il y a une douzaine de types pour qui le narrativisme, c'est pour jouer un super-PJ qui est protégé par les règles du JdR contre l'échec, contre avoir l'air d'un blaireau, pour que jamais il ne fasse autre chose que gagner.

En d'autres termes, un grosbill, mais avec quelques points de trame en plus.

Article original : [Narrativists - A new breed of Munchkin?](#)

(*) Non, je ne pense pas que Ron est un grosbill, la citation est juste utilisée car elle montre bien là où je veux en venir. [\[Retour\]](#)

(**) Franchement, je pense qu'il serait insultant de dire que Paul Czege est juste un concepteur de JdR narrativistes. C'est un bon créateur de JdR, et en tant que tel je pense qu'il crée ses propres catégories qui ne sont qu'à lui. [\[Retour\]](#)

NDLR : Allez à <http://www.halfmeme.com/> pour voir les jeux de Paul Czege, y compris *My Life With Master*

NDLR : La réponse, "Une explication du narrativisme" est disponible [ici](#).

(1) NdT : *Gamma World* est des premiers JdR post-apocalyptiques, avec des mutants. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : une réponse très intéressante dans [La compétence, c'est surfait](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : *OctaNe* : un univers post-apocalyptique ; les règles passent le contrôle du résultat de l'action au joueur (4-5-6 au meilleur dé de 3d6) ou au MJ (1-2-3), sous conditions. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : *Wushu* : un système générique léger en règles, ambiance de films d'action. Plus le joueur décrit son action, plus il a de chances de la réussir [\[Retour\]](#)

(5) NdT : *Adventure!* : des aventures héroïques "pulp" à la Indiana Jones, avec des règles pour tricher avec le destin, et d'éviter de mourir en général. [\[Retour\]](#)

Jouer avec Débilus

© 2004 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Signs & Portents](#) n°9 (avril 2004), et traduit par Esthane



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing
présente :

Alors comme cela, M. Optimisateur pense que l'Intelligence ne sert à rien ?

Merci à mes amis Mark et Bog Boy qui ont inventé la blague qui a inspiré cet article et qui, avec fair-play, m'ont donné la permission de l'utiliser.

Un personnage avec un score d'Intelligence de 3 est un débile. Vraiment, vraiment débile. Ça le place dans le dernier demi-pourcent de l'humanité. Arrêtez de vous demander s'il sait lire, demandez-vous déjà s'il peut nouer ses lacets (ou gagnez du temps, et achetez-lui simplement des chaussures à Vêlcro).

Reformulons : un chien a une intelligence d'un point en dessous, pas moins.

En fait, j'ai eu beaucoup de plaisir à jouer des personnages intellectuellement déficients, car cela me permettait de jouer de la façon la plus drôle, et la plus débile possible – et en prime, cela cachait le fait qu'en tant que joueur, j'ai l'habitude de n'avoir qu'une idée assez limitée de ce qui se passe.

Mais cet article ne traite pas de la façon d'interpréter un personnage avec 3 en Int. J'ai déjà lu plusieurs articles de ce genre, et vous aussi. Ces articles sont en grande partie superflus, car il est facile d'interpréter un personnage stupide – si vous vous en donnez la peine. Et c'est là le nœud du problème. La plupart du temps, un personnage se retrouve avec une Intelligence de trois simplement parce que son joueur n'avait pas voulu laisser tomber une bonne série de tirage de caractéristiques [comme à D&D lorsque l'on lance 6 fois 3d6 avant de les répartir ; on garde toute la série ou on relance tout, NdT], par ailleurs excellente (par définition sauf pour le 3), et avait pensé que l'Intelligence était une stat dont son guerrier bête-de-combat – et bardé de Dons – n'avait tout simplement pas besoin.

En bref, cet article ne traite pas de l'interprétation d'un crétin. Mais du plaisir que vous pouvez avoir à imposer la "débilité" à quelqu'un d'autre qui a un personnage avec une intelligence baissée jusqu'au minimum permis. Imaginez qu'un petit maximisateur de votre groupe a créé un personnage avec 3 en Int, mais au lieu de le jouer comme l'imbécile à peine éveillé qu'il devrait être, il est plutôt en train de le jouer comme un Dupont moyen à la conversation spirituelle, qui n'est juste pas très bon dans l'apprentissage de sorts ou des compétences techniques.

Franchement, ça ne va pas. Pourquoi, alors que le reste d'entre vous finit embroché à cause d'une faible Dextérité, crève en raison d'une faible Constitution, ou est transformé en automate décérébré à cause d'une faible Sagesse, devrait-il s'en tirer indemne ? Il ne devrait pas, et tout ce que vous avez à faire pour l'arrêter est de suggérer une règle maison – tout à fait raisonnable – à votre MJ :

Lorsque survient une situation qui exige une certaine forme d'intelligence pour l'appréhender, les personnages devraient avoir à faire un jet d'Intelligence pour éviter de ne rien comprendre à ce qu'il se passe. Les PJ peuvent "faire 10".

La dernière phrase est très importante. Obliger tous les personnages à faire ces jets serait ridicule. Le MJ devrait plutôt fixer le Seuil de Difficulté pour que seuls les personnages avec une intelligence significativement inférieure à la moyenne doivent jeter les dés [alors que les autres déclarent prendre leur temps pour réussir ; Débilus n'y arriverait jamais].

Maintenant, je pense qu'à ce stade, vous vous demandez où mène ce changement de règle ? Eh bien, je crains de ne pouvoir vous donner un ensemble exhaustif de règles à suivre. En jeu, il vous faudra la garder à l'esprit pour profiter de situations lorsqu'elles se présentent. Mais je peux vous donner quelques exemples du plaisir que vous pourriez avoir une fois la règle entrée en application.

Trouver un "anneau d'invisibilité"

Imaginez un scénario où vous avez trouvé un anneau en or clinquant. (C'est encore mieux s'il y a des signes incompréhensibles gravés à l'intérieur – et soyons réalistes, à peu près toute écriture est considérée par Débilus comme des signes

incompréhensibles).

Un Débilus curieux glisse l’anneau à son doigt, sur quoi vos personnages (tous ensemble !) s’écrient aussitôt : “Où es-tu passé ? Nous ne pouvons plus te voir !”

Vous pouvez accentuer davantage l’effet en cherchant tout autour de lui (comme s’il était impossible de le voir).

Puis – quand il ôte la bague de son doigt – vous criez : “Holà ! Tu es de retour ! Où étais-tu passé ?”

Et si Débilus loupe son jet de Sauvegarde contre la Stupidité, il croit maintenant qu’il a un anneau d’invisibilité.

Bien entendu, le joueur furieux de Débilus sait que ce n’en est pas un, car il a entendu la description du MJ sur ce qui s’est réellement passé – c’est-à-dire rien du tout. Mais c’est une information que le joueur a le devoir de ne pas utiliser. Alors lorsque, un peu plus tard, vos personnages tentent de se faufiler dans le château du Duc, vous pouvez lancer : “Hé [Débilus]! Pourquoi ne pas mettre ton anneau d’invisibilité et passer devant les gardes ?”

Et il n’a pas d’autre choix que de le faire, parce que son personnage croit véritablement qu’il sera invisible. (Du moins, il en sera convaincu jusqu’au moment où les gardes l’attaqueront).

Trouver un “anneau de rapidité”

C’est assez proche du scénario ci-dessus, sauf qu’au moment où il met la bague, les autres personnages disent tous : “Quuu’esst-ceee qquuii ssee paassee ? Tuuu vaaaaaa ttrrrroooooopppp viiiittte !”... Avec une voix extrêmement lente, tout en se déplaçant avec des mouvements très lents, jusqu’à ce qu’il enlève l’anneau.

Un échec sur son jet de Sauvegarde contre la Stupidité plus tard et Débilus croira qu’il a un anneau qui lui permet de se déplacer et d’agir deux fois plus vite que la normale. Imaginez sa surprise quand il se lance dans un combat, enfle son anneau, et – un autre échec sur son jet de Sauvegarde contre la Stupidité plus tard – découvrez que chaque personne dans le combat semble porter un anneau semblable, parce qu’ils bougent tous aussi rapidement que lui.

“Potions”

Vous pouvez vous amuser de façon similaire avec des “potions” – (ou “des bouteilles d’eau”, comme le disent les personnes avec une Intelligence supérieure à 3). Imaginez un scénario où vous trouvez un certain nombre de fioles de verre contenant une sorte de liquide. Débilus avale une petite goulée et ...

Pendant quelques secondes, vous jouez un mini-scénario pour lui faire penser que quelque chose a changé (à savoir soit “l’invisibilité” ou “la rapidité” des exemples donnés ci-dessus), puis vous agissez simultanément comme si les effets se dissipaient (1).

Maintenant, certains pinailleurs parmi vous vont probablement me faire remarquer que les potions ne fonctionnent pas de cette façon : prendre juste une gorgée de potion d’invisibilité ne vous rend pas invisible pendant quelques secondes. Oui, je sais cela, aussi clairement que vous. Mais pas Débilus, parce que c’est un abruti, et c’est bien tout ce qui compte.

Éclaireur

Un Débilus fait un excellent éclaireur – un éclaireur étant défini ici, bien sûr, comme quelqu’un qui avance devant le groupe et débûsque les pièges. Si jamais son joueur refuse la proposition d’entrer dans une pièce sombre, demandez-lui simplement ce que Débilus peut bien voir de dangereux dans cette pièce. Le joueur pourrait alors faire remarquer qu’il existe une relation entre l’incapacité de Débilus à percevoir l’existence potentielle de monstres et le fait que la salle est actuellement dans une totale obscurité, mais dès qu’il commence à utiliser des mots comme “relation”, “potentielle” et, même, “fait”, il est déjà en train de concourir au plaidoyer de l’accusation.

Répartition du butin

Débilus serait donc à peine doué de pensée, mais je parie que lorsqu’il s’agit de la répartition du butin final, son joueur travaillera d’arrache-pied avec une calculatrice : trouvant les taux de change entre l’or, l’argent et les pièces de cuivre ; calculant les valeurs des armes magiques trouvées (appliquant une déduction pour prendre en compte la revente au prix de l’occasion), puis en les soustrayant de la part des personnages qui les ont déjà mis dans leur équipement, et enfin, aboutissant à une série de chiffres précis à la deuxième décimale.

Mais attendez une minute : on parle bien de Débilus, là ! Il aurait peut-être saisi le concept que tel type de morceau de métal est de la monnaie, et que ces sous servent à acheter des bonbons, mais ça ne va certainement pas plus loin que ça.

Maintenant, je ne vais pas dire que quelqu’un d’aussi stupide ne mérite pas une part équitable du butin final (même si, pour être honnête, je suis tenté de le penser), mais je suis sacrément sûr qu’il n’aurait pas la moindre idée de la part qui lui revient

vraiment de droit.

Donc donnez-lui quelques sous, et si son joueur se plaint, demandez- lui simplement quel est le niveau de Débilus en arithmétique. Sauf si vous vous sentez l'âme généreuse bien sûr, et dans ce cas vous pouvez donner à Débilus une épée et lui dire qu'elle est magique. (N'importe quelle épée blingbling fera l'affaire. C'est pas comme si Débilus pouvait faire la différence).

Pourquoi dire au revoir ?

Je pense qu'il est assez évident qu'après une courte séance de ce traitement – en supposant que vous n'avez pas été un cœur tendre, ou foutu en l'air la gestion de la partie par votre MJ –, le plaisir de jeu du joueur de Débilus sera tombé bien en deçà du niveau d'amusement qu'il avait anticipé. Il est, après tout, simplement un grosbill pas-si-brillant qui s'est trouvé coincé dans un univers de jeux logiques cruels, mis en place non pas par le MJ, mais par ses pairs.

En bref, il est probable qu'il veuille abandonner. C'est ce que j'appelle le "Point d'Abandon Fatal" (ou PAF) et il est assez facile de détecter quand le joueur de Débilus l'a atteint – c'est quand il accepte d'être éclaireur sans tenter de faire son jet de Sauvegarde contre la Stupidité. Il se jettera de lui-même dans toutes sortes de situations dangereuses, en rêvant du soulagement béni de la mort, et de la chance de repartir à zéro avec une feuille de personnage vierge et un nouveau tirage de dés ⁽²⁾.

Mais pourquoi s'arrêter maintenant alors que vous vous amusez autant ? Je sais que quand les gens discutent des différents sorts pour ressusciter les morts (Réincarnation, Résurrection, et l'autre), cela se traduit en termes de coûts comparés aux bénéfices, ou de pièces d'or comparées à l'utilité au combat ⁽³⁾ – mais je pense que c'est une mauvaise manière de procéder. C'est un jeu, pas un concours. Il ne s'agit ni de gagner ni de maximiser son efficacité – mais de s'amuser.

Et n'y a-t-il rien de plus marrant que de se donner une deuxième tournée de possibilités de tourmenter ce pauvre Débilus ?

Quelques conseils pour finir

Maintenant, certains d'entre vous pourraient penser que vous allez avoir du mal à convaincre votre MJ d'autoriser tous ces jets de Sauvegarde contre la Stupidité que j'ai décrits ci-dessus. Vous pourriez penser que j'ai exagéré les difficultés que Débilus (ou l'un de ses confrères abrutis) devra affronter dans ses tentatives pour faire face à la vie. Après tout, on peut dire qu'une Intelligence de trois est faible, mais les chiens ont 2 en Int, ce qui est encore plus faible, et ils semblent s'en sortir plutôt bien.

C'est vrai. Mais les chiens ont évolué pour fonctionner avec des cerveaux extrêmement limités. Ils sont conçus pour être des crétins. Nous ne le sommes pas. Les chiens n'ont pas besoin de cerveaux, car ils sont équipés une bonne dose d'instincts inscrits dans leurs gènes. Et pas nous.

Donc, en conclusion : Débilus est le dindon et vous êtes seulement les types pour préparer la farce.

Article original : [*Dealing with Dumbo*](#)

(1) Vous auriez peut-être besoin de vous entraîner à quelques signaux "discrets" de la main pour ça. [\[Retour\]](#)

(2) Selon les termes de la licence D20, je ne suis pas autorisé à vous dire le nombre exact de dés que cela implique, ni leur nombre de faces. [\[Retour\]](#)

(3) Tout comme la question de savoir s'il faut dépenser quelques centaines d'euros en factures de vétérinaire pour un chien bâtard d'une valeur marchande inférieure à un billet de 10 – car quand on envisage le futur de Rex, la décision n'est généralement pas influencée par le fait de savoir si quelqu'un veut hériter de son panier. [\[Retour\]](#)

Piège de facilité

© 2008 Kenzerco

Un article de Noah J.D. Chinn, tiré de *Knights Of the Dinner Table* n°142, et traduit par Antoine Drouard.



présente...

D&D4 et la grande tendance spectaculaire

Enfant, ma première partie de JdR fut avec le système Palladium, un des grands noms du JdR après *Donjons & Dragons*. Nous avons joué à [Teenage Mutant Ninja Turtles](#)^{grog}. Et je vois bien l'ironie de commencer ainsi cet essai sur la nature des JdR et la perception que nous avons du réalisme.

Vous voyez, mon frère et mes amis connaissaient *D&D*. Mais nous n'y avons pas joué parce que, eh bien, c'était de la fantasy. Nous n'en voulions pas, nous voulions quelque chose qui soit crédible... comme... euh... des animaux mutants qui maîtrisent le ninjutsu.

Bon d'accord, mais quand on est enfant, cela ne semble pas si idiot que ça. Je veux dire que nous savions que des animaux mutants ninja n'étaient pas réalistes, mais nous savions aussi que le jeu était basé sur une BD qui était une parodie des BD de mutants d'alors (mais qui déchirait sacrément, quand même). Toutefois, elle se déroulait dans le monde actuel, il y avait des armes à feu autant que des épées, et pas de sorts de Résurrection pour tricher avec la mort. Pour nous, c'était un pas vers le réalisme.

Ce n'est pas une coïncidence qu'une de nos premières parties ait été essentiellement basée sur le scénario de *Piège de cristal* ⁽¹⁾ (comme l'étaient probablement des milliers de scénarios faits maison à travers le monde l'année qui suivit la sortie du film en vidéo... C'était interdit aux moins de 16 ans, après tout). Pour des enfants comme nous, *Piège de cristal* n'était pas un film d'action, c'était LE film d'action. C'était la façon dont notre imagination se représentait le réalisme de notre monde, au lieu du super-héroïsme de *Commando* ou du réalisme brut de *Il faut sauver le soldat Ryan* (oui, je sais, ils n'étaient pas sortis à l'époque, je les prends seulement comme exemples). Notre "pseudo-réalité" si vous voulez.

C'était le genre d'héroïsme crédible que des enfants comme moi souhaitaient développer afin de jouer dedans. Disons, ça ou être Batman. Ça aussi, ça aurait été bien.

Naturellement, cela a influencé notre perception de ce que devait être un bon JdR. Les JdR devaient flirter avec la frontière du réalisme, donc les JdR de fantasy étaient exclus. Je veux dire : ces personnages n'avaient même pas de compétences ! C'était juste une question de combats et de tueries. Palladium, d'un autre côté, avait des compétences plein la hotte. Alors, pendant un certain temps, Palladium fut génial, jusqu'à ce que nous réalisions qu'il ne l'était pas. Bien sûr, j'adore leur univers de campagne, tout spécialement [Mechanoids](#)^{grog}, [Robotech](#)^{grog}, [Rifts](#)^{grog} et [Ninja & Superspies](#)^{grog}. Mais je pense que nous avons abandonné le jour où nous avons réalisé que nos personnages pouvaient se faire tirer dans la tête à bout portant et s'en tirer. Nous avons été rendus fous par la façon bancale dont ils géraient les dommages et les méga-dommages.

Un autre aspect qui nous a fait perdre nos illusions sur Palladium était les niveaux des personnages. Nous en sommes venus à haïr le système de niveaux rapidement. Il nous semblait absurde qu'un de nous puisse soudain apprendre de nouvelles capacités après un combat. "Hé ! Les gars ! Je viens d'apprendre comment donner un coup mortel ! Cool !"

Un de nos JdR favoris était *L'Appel de Cthulhu*, qui en termes de système est un des plus simples, mais aussi raisonnablement réaliste. Pas de niveaux, beaucoup de compétences et une méthode intéressante pour les améliorer. À chaque fois que vous utilisez une compétence vous avez une chance de progresser, mais plus vous êtes doué avec, moins c'est probable. J'ai toujours aimé ça.

Ce n'était pas le seul jeu auquel nous avons joué. Nous en avons joué des différents avec différents niveaux de réalisme. Nous en avons accepté certains, tels [Deadlands](#)^{grog} – un mélange d'horreur cthulhienne et de western – pour le jeu sous influence du cinéma qu'il était. Mais au final, celui auquel nous avons joué le plus était *The Right On Adventure Game*, que mon frère avait créé en plus grande partie lui-même. À nouveau, le niveau de réalisme souhaité était celui de *Piège de cristal*. Nous avons joué avec ce système et l'avons amélioré pendant presque une décennie, je pense. Mon frère espère toujours le publier, mais je ne crois pas qu'il réussira et je pense avoir compris pourquoi.

J'ai récemment récupéré la quatrième édition de *D&D* (il y a longtemps, j'ai réussi à accepter l'*heroic-fantasy* de *D&D* et je l'ai appréciée pour ses mérites, en particulier en jouant à *Hackmaster* ⁽²⁾).

J'ai lu les commentaires sur Internet, j'ai vu des gens le louer, se plaindre et résumer le système. Et j'ai alors commencé à me rendre compte de combien la mentalité derrière le jeu avait changé dans la nouvelle génération.

La plus simple façon de résumer le dernier *D&D* est de comparer combien de gobelins votre personnage peut raisonnablement tuer avant de mourir.

Mike Hensley sur www.hackslash.net en a réalisé une simulation pour les différentes éditions, pour mille combattants du premier niveau (voir le graphique). Dans la première version, la moyenne était de 2,7 gobelins ⁽³⁾. Elle croît avec les éditions, pour atteindre environ 10 pour la 3^e édition (déjà critiquée pour être plus un jeu vidéo qu'un JdR).

Dans la quatrième édition, c'est 23,4 !!

The Evolution of the Fighter - Summary

Friday, June 27th, 2008



Puissance d'un guerrier de premier niveau

La table ci-dessus est une comparaison numérique de votre guerrier moyen niveau un tiré des différentes versions de *D&D*. Les règles de base de cette comparaison sont :

- Un guerrier humain avec les caractéristiques moyennes obtenues par la méthode de création aléatoire standard d'une édition donnée.
- un équipement composé d'une épée longue, et la meilleure armure que l'argent de départ puisse offrir.

Une fois créé pour chaque édition, le guerrier est confronté à un flux sans fin de gobelins provenant de la même édition, un à la fois, afin d'estimer son efficacité. Ces combats furent simulés au moins 1000 fois par un programme en Javascript.

[Graphique et données compilés par Mike Hensley.](#)

C'est mon frère qui résume cela le mieux : ce n'est même plus jouer, c'est juste écraser des vers après une averse. Cependant je me suis dit que les jeunes d'aujourd'hui cherchaient les mêmes choses que moi à leur âge ; mais les films qu'ils regardent et les jeux auxquels ils jouent ont changé, et avec eux leur perception de ce qu'est la pseudo-réalité.

Les films *Die Hard* sont une parfaite illustration de mon propos. Comparez le premier, *Piège de cristal* [1988], avec ceux qui suivent, particulièrement le dernier. Ce qui rendait le premier *Die Hard* formidable, était qu'à aucun moment vous ne vous disiez "C'est impossible". Même le passage le plus incroyable, lorsqu'ils font sauter le toit et que John McClane saute pour y échapper peut passer pour de la chance.

John se fait tirer dessus, ses pieds sont coupés par du verre, il saigne tout ce qu'il peut, il PLEURE, il ne croit pas qu'il va sortir du bâtiment vivant, mais il essaye. À la fin, il n'est plus qu'un tas de chair sanguinolente qui tient à peine debout. Formidable ? Putain, oui ! Mais au fur et à mesure des suites, la série a souffert du besoin de rendre les choses plus épiques, plus grandioses, plus prenantes et donc du besoin d'avoir des héros plus résistants. Au quatrième film [*Die Hard 4 : Retour en enfer*, 2007], John envoie sa voiture percuter un drone Raptor F22 en vol stationnaire, puis plus tard dans une cabine d'ascenseur. Il y a toujours de la violence, il y a toujours du sang, mais on est passé depuis longtemps dans l'univers des super-héros.

Je pense que cette mentalité a imprégné la perception du "réalisme" de la jeune génération. La prolifération des effets spéciaux numériques dans les films a rendu banales les situations les plus extrêmes, et les jeunes adorent ça. Mais moi, je n'accroche tout simplement pas. Je veux dire que lorsque je vois des effets spéciaux numériques (et il est rare que je ne les repère pas, aussi bons soient-ils), ils sapent complètement la crédibilité de la cascade, la rendent complètement invraisemblable et sans tension. Comparez la scène où le capitaine Jack Sparrow échappe aux soldats dans le premier *Pirates des Caraïbes* (pas d'effets spéciaux numériques, beaucoup de travail sur les cascades) à celle où il échappe aux indigènes dans le second (beaucoup d'effets spéciaux numériques, très peu de vraies cascades). Si vous voyez ce dont je parle, il y a de l'espoir pour vous.

Cela s'applique également aux jeux vidéo. Pendant plus d'une décennie, le seul outil qui valait quelque chose fut le PC. Les consoles comme la NES étaient sympa, mais n'offraient rien de correct. Les meilleurs jeux étaient sans conteste et de loin sur PC uniquement (et j'emmerde les Mac !)

Les claviers à 101 touches du PC offraient une sacrée dose de complexité si vous en vouliez, et certains en voulaient vraiment. Par exemple, la série *Falcon*, des simulateurs de vol F16, est devenue de plus en plus réaliste, jusqu'à la version 4.0 qui proposait un niveau quasi-militaire. Vous pouviez faire tous les décollages, atterrissages et vols que vous souhaitiez, pas juste les combats.

Mais aujourd'hui les consoles de jeux ont pris le pouvoir, avec des manettes pourvues seulement d'une douzaine de boutons. Les jeux doivent y être rapides et décoiffants, la patience n'étant pas une vertu. Les simulateurs de vol ici ? Ben, disons que vous pouvez éradiquer toute la Luftwaffe en quelques heures. Mais le jeu est très joli tout de même...

Massacrer une armée entière de gobelins n'est pas peut-être pas ce que les jeunes veulent, c'est seulement leur nouvelle perception de la pseudo-réalité. La ligne de vraisemblance s'est déplacée au point où courir plus vite que les explosions est assez ordinaire, alors nous ne devrions pas être surpris que les JdR aient suivi le même chemin.

Je parie que si vous mettez un gamin de 10 ans devant *Piège de cristal*, il va penser qu'il voit un de ces documentaires ennuyeux que son père regarde. Bordel, il pourrait même penser que lorsque John McClane saute du toit, ça a l'air faux, car il n'y a visiblement pas d'effets spéciaux.

Article original tiré de *Knights of the Dinner Table* n°142

(1) NdT : *Piège de cristal* est le premier de la [série des films d'action Die Hard](#) ^{wiki} avec Bruce Willis dans le rôle du flic John McClane. [Retour](#)

(2) NdT : [Hackmaster](#) était le nom du JdR med-fan imaginaire joué par les "héros" de *KODT*, puis fut vraiment publié comme JdR mi-parodique dérivé de *AD&D*. [Retour](#)

(3) NdT : Avoir un personnage qui risque de mourir vite n'est pas forcément bien pour le roleplay, car les joueurs ne s'y attachent pas. Dans [ces souvenirs](#) ^(p18p1b), Eric Edwards raconte : "Quelquefois, (nos persos) n'avaient même pas de nom. Ou alors le personnage ne recevait de nom que s'il survivait à la première séance de jeu" [Retour](#)

Ebook n°3

Transmettre la flamme du rôliste

Édito

Bonjour à tous,

Et bienvenue dans ce troisième ebook Places to go, people to be (vf). La machine est désormais lancée et nous tâcherons de vous proposer un nouvel ebook chaque trimestre, un mois après la mise à jour du site. Notez donc dans vos agendas que vos lectures numériques rôlistes connaîtront un pic les 1^{er} février, 1^{er} mai, 1^{er} août et 1^{er} novembre.

Vous avez vu ? À PTGPTB(vf), on ose tout (oui, comme les cons, on sait...) ! La preuve, on vous propose des ePub les jours fériés ! En l'occurrence les 1^{er} mai et 1^{er} novembre. On s'est en effet dit qu'il vous fallait au moins ça pour apprécier comme il se doit nos sélections d'articles.

En parlant de sélection, penchons-nous sur celle de ce trimestre. Après un premier ebook consacré au plaisir de la table et un deuxième à nos estimés grosbills, nous nous demandions quel sujet aborder. Non pas que nous manquions d'idées, mais plutôt que nous en avions trop.

Finalement, c'est la date de publication de cet ebook qui nous a aiguillés. Novembre n'est en effet pas si éloigné que cela des fêtes de fin d'année, des cadeaux, des enfants. Et puis les fêtes de fin d'année sont généralement un moment festif, chaleureux. Du coup, il n'en a pas fallu plus pour trouver notre thème du trimestre : la flamme du rôliste et sa transmission.

Avec cet ebook, nous avons voulu rappeler pourquoi nous aimons tellement jouer au jeu de rôle. Mais nous avons également voulu montrer comment on pouvait transmettre ce plaisir à de nouveaux joueurs. Et pour cela, il n'y a pas trente-six solutions : il faut d'une part, les bons jeux, et d'autre part, la bonne manière d'y faire jouer des débutants.

Cet ebook n'est donc pas une simple sélection d'articles autour d'un thème précis, mais un voyage dans l'initiation au jeu de rôle, depuis notre première fois à nous, jusqu'à leur première fois à eux. Avec [Le Pouvoir des parents](#) et [Mecs et poupées](#), vous vous souviendrez donc de ceux qui vous ont plongés dans le jeu de rôle et de ce que cette découverte vous a apporté de fantastique.

Puis, une fois votre flamme ravivée à la chaleur de ces souvenirs, vous pourrez vous plonger sur l'art et la manière de réaliser des jeux d'initiation. En cela, [JdR pour débutants - Le manifeste](#) et la critique endiablée de [Ghostbusters](#) apporteront leur éclairage.

Puis, lorsque la flamme du rôliste aura trouvé le bon jeu de rôle d'initiation, il sera temps de découvrir avec amusement les comportements des nouveaux rôlistes et les moyens de leur donner un maximum de plaisirs ludiques. Et pour cela, rien de tel que les fondamentaux des premiers JdR : les [Rencontres avec combat](#) et les [Récompenses et punitions](#).

Enfin, parce qu'il ne faut pas oublier que faire du jeu de rôle, c'est avant tout s'amuser sans se prendre au sérieux, Laughing Wolf vous fera partager ses [anecdotes sur Teenage Mutant Ninja Turtles](#). Une preuve que commencer par des JdR décalés peut être un excellent moyen de s'éclater !

Sur ce, bonne lecture et au trimestre prochain,

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Le pouvoir des parents

© 2000 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°11](#) (février 2000), et traduit par Rappar



Je m'en souviens si bien. Nous étions dans la bibliothèque, et mon camarade me parlait de ce nouveau jeu que son papa lui avait acheté, nommé *Donjons et Dragons*. Plus tard, nous avons continué de jouer, chez lui. Mais n'être rien que nous deux était un peu limité, alors nous avons obtenu de sa mère qu'elle joue avec nous.

J'étais accro. Mes parents m'avaient acheté *Talisman* quelques années auparavant, mais ceci était quelque chose de bien mieux. Quelques mois plus tard, mon père m'emmena en ville pour m'acheter mon premier exemplaire de *D&D*. Et c'est ainsi que tout commença.

Tant d'histoires sur "comment les gens ont débuté dans notre loisir" débutent avec cette sorte d'émotions. Même si nous avons d'abord entendu parler du jeu de rôle par un ami, ou un frère, la plupart d'entre nous ont vu leurs parents jouer un rôle très important dans ces débuts. Très souvent, nos parents sont ceux qui nous achetèrent des jeux de rôles la première fois, furent les premiers à nous encourager, et même, certaines fois, les premiers à jouer avec nous.

Cependant, quand vous lisez les histoires dans ce magazine, où ailleurs, ou quand vous entendez des gens en parler, combien de fois donne-t-on la moindre importance au rôle des parents ? Au mieux, ils sont cités sommairement au début, déclarant que tout commença quand le rôliste reçut *D&D* une fois à Noël ; puis commence un récit plein de longueurs sur la façon dont l'intérêt crût vraiment en jouant telle et telle aventure avec le cousin Bobby. Au pire, les parents ne méritent même pas de mention du tout !

Je trouve que c'est un peu une parodie de justice. Je pense qu'il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

Jetons un œil à mes expériences, par exemple.

Vous l'avez lu en plein dans le premier paragraphe : nous manquions de joueurs, alors la mère de mon camarade se joignit à nous. On connaît aussi des cas de petits frères et petites sœurs qui ont fait ça, mais pour un parent, c'est certainement bien au-delà de son devoir. Pour ne pas dire un peu étrange. Une femme en pleine quarantaine qui tue des kobolds dans un couloir de pierre de 3 m sur 3, ce n'est pas quelque chose que vous voyez tous les jours, mais elle n'a jamais sourcillé.

Elle écouta l'exposé des règles, créa un personnage (une guerrière nommée Cléopâtre je crois), et commença à jouer. Elle était un peu lente au moment de savoir quel dé lancer et quand, et elle ne comprit jamais vraiment le concept du massacre de kobolds comme nous le faisons instinctivement, mais elle joua. Elle joua bien, et avec un certain enthousiasme, pendant au moins une heure ou deux.

Jusqu'à ce jour, je me demande bien ce qu'elle pensa vraiment de toute cette expérience.

Ma mère n'a jamais véritablement joué aux JdR avec moi, mais elle joua effectivement à *Talisman*. Ce fut la première drogue qui m'amena au jeu de rôle, et nom de nom, ce que j'ai aimé ça ! Mes parents me l'offrirent à Noël, et passèrent la plus grande partie du lendemain à apprendre les règles, puis à me les expliquer au long de nos premières parties ensemble.

Bien sûr, *Talisman* ne suffisait pas, donc mon père débuisqua l'unique librairie en ville qui vendait des extensions pour *Talisman*, et me conduisit là-bas.

Il attendit patiemment pendant que je regardais bouche bée un monde dont je n'avais jamais soupçonné l'existence ; un monde merveilleux de jeux, de *fantasy*, et d'éblouissants dés polyédriques. Je me retrouvais bientôt partagé entre avoir deux suppléments pour *Talisman*, ou bien un seul, et cet autre jeu auquel j'avais joué une ou deux fois avec mon camarade. Le conseil de mon père fut qu'il était plus sensé d'avoir deux jeux différents, plutôt que deux suppléments pour le même. Je suivis son conseil, et rentrai à la maison avec un exemplaire de *Donjons et Dragons* bien serré contre moi.

Comme je l'ai dit, ma mère n'y a jamais joué avec moi, ni mon père.

Cependant, lorsque le jeu de rôle commença à prendre tout mon temps, tous deux firent à peu près tout ce qu'ils pouvaient faire d'autre pour m'encourager. Ils m'écoutèrent expliquer comment ça marchait et convinquirent ma petite sœur de jouer avec moi. Ma mère en particulier comprit ma frustration envers le manque de scénarios du commerce, tant et si bien qu'elle m'aida à ratisser les rayons des magasins de jouets dans toute la ville, à la recherche de scénars pour la boîte de base de *D&D*.

À l'époque, *D&D* disparaissait peu à peu, avec *AD&D* 2^e édition sur le point d'arriver. Les produits que je voulais étaient aussi rares que les dents de poules et, à vrai dire, je n'avais aucune idée de ce que je recherchais. Alors imaginez à quel point ma mère a dû être désorientée. Pourtant elle demanda, vendeur après vendeur, quels produits de *D&D* ils avaient en stock.

Bien sûr, de nos jours les mères doivent poser des questions sur les *Pokémon* ou les *Gameboy* de Nintendo, mais au moins les vendeurs – et les mères – ont quelques idées sur ce que sont ces choses, même s'ils ne les comprennent pas. À l'époque, la plupart des vendeurs avaient encore moins de notions de ce qu'était *D&D* que ma mère, et la fixaient souvent comme si elle était devenue folle. Pourtant ma mère ne fut pas découragée.

Environ un an après, je tombais sur l'exemplaire de *Teenage Mutant Ninja Turtles* d'un ami, et tombai amoureux. Il fallait que je l'aie, aussi je fis la seule chose sensée. J'empruntai le livre et demandai à ma mère d'en photocopier chaque page pour moi, à son travail. Ainsi j'eus mon deuxième JdR, et celui qui me rendit vraiment accro, grâce à ma mère qui passa deux heures de pause déjeuner devant la photocopieuse.

Le soutien continua. On m'offrit des suppléments de JdR, pas seulement à un seul Noël, mais trois Noëls de suite. J'en connaissais un bout à ce moment, mais les connaissances de mes parents ne s'étaient pas beaucoup améliorées. Pourtant, ils continuaient à braver les sombres travées à l'odeur musquée des boutiques de jeu, et me glanaient quelque chose, en plein dans la bonne gamme, et exactement ce que j'attendais. Ils ne se trompèrent qu'une seule fois, quand le scénario pour *Paranoïa* qu'ils acquirent était conçu pour un univers de jeu étendu dont je n'avais pas le *sourcebook* original. Je trouve que c'est un taux de réussite tout à fait remarquable.

Vous pourriez dire qu'ils ne faisaient qu'encourager les centres d'intérêt de leur enfant, comme tout bon parent, mais ce n'est pas si simple que ça. Le jeu de rôle n'est pas un loisir ordinaire.

D'abord, la frénésie tend à être la plus brûlante au début de la puberté, une période où préférer plus de cinq mots à la fois à vos parents est un événement rare. À cet âge, la dernière chose que vous partagez avec vos parents est ce que vous faites pour vous amuser, alors quant à essayer d'expliquer comment ça marche... De plus, comme nous le savons tous, le jeu de rôle est loin d'être une activité très courante. Il est peu probable qu'ils connaissent quelqu'un qui en ait fait l'expérience, ou un moyen quelconque pour qu'ils se fassent une idée tout seuls de comment ça marche.

Ils peuvent toujours affronter les boutiques de JdR, mais ces endroits ne sont pas précisément conviviaux. Même s'ils obtenaient quelque information sur notre loisir, il y a encore un autre problème. Les JdR sont si ésotériques et difficiles à expliquer qu'il est douteux qu'ils comprennent quoi que ce soit de ce qu'ils découvrent. Encore aujourd'hui, mes parents me posent à l'occasion des questions fortuites qui prouvent qu'ils n'ont toujours pas tout à fait compris ("Alors quand vous changez de JdR, est-ce que vous gardez les mêmes personnages ?").

Ensuite bien sûr il y a le petit problème d'image qu'a notre loisir. Ce n'est pas comme se droguer ou voler des voitures, mais l'association d'idées avec le suicide n'est jamais loin. Elle était certainement encore très présente quand je débuteais, même là-bas en Australie. Et n'oublions pas le regard désapprobateur de la minorité morale. Si vous aviez grandi dans une communauté très chrétienne, surtout en Amérique, il est très probable que vos parents auraient été confrontés à des affirmations contradictoires sur la salubrité de votre monomanie préférée. Il n'y a pas d'instinct plus fort chez un parent que celui d'empêcher qu'il arrive du mal à leurs enfants, et si on leur faisait croire qu'il y avait ne fût-ce que le moindre risque, qui pourrait les blâmer de vous mettre à l'abri du danger ? Ils auraient aussi pu affronter une énorme pression de leurs pairs, qui les pousse à critiquer votre conduite. Avec tout cela contre eux, ils ont quand même eu confiance dans vos choix.

Bien sûr, il y a bien trop de tristes histoires de parents qui décidèrent que le moindre risque était déjà trop grand, et confisquèrent ou détruisirent les livres de leurs enfants. Des parents qui ont fait tout ce qu'ils ont pu pour décourager les penchants rôlistes. C'est le regrettable scénario du pire.

Ce qu'il signifie cependant, c'est que même si vos parents n'ont rien fait pour encourager votre hobby, ils faisaient quand même des pieds et des mains pour vous aider, parce qu'il aurait été si facile pour eux de s'y opposer activement. Être ignoré de ses parents est de loin préférable à avoir ses livres brûlés.

Peut-être êtes-vous encore en train de penser que la contribution de vos parents n'a pas été très significative. Ils vous ont certainement aidé, ils n'ont assurément rien brûlé, mais ils sont loin d'avoir été un des facteurs déterminants qui vous ont rendu accro. Repensez-y. Si vous regardez mieux, vous découvrirez que vos parents ont été la clé de tout le processus, ne serait-ce que par le simple fait que vous avez passé la plus grande partie de votre enfance avec eux.

Voyez-vous, ce n'étaient pas les grandes choses qu'ont faites mes parents, qui m'ont vraiment fait m'intéresser au jeu de rôle. Au lieu de cela, c'étaient les petites choses subtiles. La décision spontanée que *Talisman* me rendrait heureux ce Noël-là. Le conseil fortuit de papa qui me fit choisir d'acheter *D&D*. La manière dont ma mère eut l'air si intéressée quand j'achetai de nouveaux dés. La façon qu'ils ont eue de ne jamais m'interroger sur la raison exacte pour laquelle les tortues avaient muté – ou étaient adolescentes d'ailleurs...

Ou comme la fois où j'ai expliqué à ma mère que ma justicière porc-épic mutante travaillait comme dactylo au noir et qu'elle a dit qu'elle trouvait que cela faisait un peu cliché. Dix ans plus tard, Spike la journaliste en croisade contre le crime, une Peter Parker femme, est un des personnages les plus riches que j'aie jamais développés.

À cette époque, la plupart d'entre nous n'avaient que le commencement d'un groupe de JdR, et l'idée d'une communauté qui partagerait notre passion était ridicule. Les seules personnes à qui nous pouvions parler de notre loisir étaient nos amis les plus proches, et notre famille. Si nos parents nous avaient fait taire, nous n'aurions eu personne à qui parler, personne qui écoute, personne à souler. Notre intérêt aurait diminué et la plupart d'entre nous ne seraient pas rôlistes maintenant.

De plus, les détails de ces discussions ont non seulement déterminé si nous allions rester intéressés au JdR, mais le type de rôliste que nous deviendrions : le genre de personnages que nous créerions, la sorte d'histoires que nous raconterions, et le type

de parties que nous apprécierions.

Alors, réfléchissez-y. Prenez un moment et essayez de reconstituer ces jours d'antan. Je vous garantis que vous découvrirez que vous êtes le rôliste que vous êtes maintenant parce que vos parents vous ont acheté quelque chose, photocopié des trucs, vous ont écouté, ont joué à des jeux, vous ont encouragé, et à cause des millions de manières subtiles par lesquelles ils ont montré de l'intérêt pour votre hobby. Un loisir dont ils n'avaient aucune expérience, pas de connaissance, qu'ils ne comprenaient pas – ils avaient même une bonne dose de méfiance et de crainte envers son influence. Un loisir qu'ils auraient pu si facilement vous interdire.

Pensez combien d'amusement et de plaisir vous avez eu dans votre vie à travers ce loisir. Songez à l'argent que vous avez dépensé tout au long des années pour vous offrir ce divertissement. Songez à l'importance qu'a pris le jeu de rôle dans votre bonheur, vos amis et votre vie. Méditez sur ce qui ne serait jamais arrivé de tout cela, si vos parents n'avaient pas été là.

Et alors demandez-vous combien vous devriez dépenser pour la prochaine Fête des Mères.

Article original : [*Once Upon a Time: Parents Power*](#)

Mecs et Poupées

© 2004 Claire Godfrey

Un article de Claire Godfrey, tiré de [PTGPTB n°25](#) (juillet 2004), et traduit par JMS



Venant d’une grande famille étendue des quartiers Est de Londres, j’ai passé une bonne partie de mon enfance à traîner avec mes cousins, lesquels vivaient tous à quelques centaines de mètres. Kevin est l’aîné de nous six – et le seul autre véritable taré de toute ma famille.

Maintenant qu’il a vieilli, il travaille dans la pub, est marié, a des jumeaux et se décrit comme un “goth caché”. C’est un homme gentil et vraiment adorable.

Mais quand il avait 13 ans, c’était un polard avec un P majuscule. C’était le début des années 80 et je me souviens qu’il portait un pull-over gris à col en V, des énormes pattes d’eph, des chaussettes blanches et des lunettes à grosses montures de plastique noir.

C’était mon héros.

Et je ne blague pas...

Poupées

On était en 1981, j’avais sept ans, lui treize, et il venait de découvrir *Donjons & Dragons*. Pendant que ma sœur et sa sœur à lui jouaient avec des poupées et des peluches dans une autre pièce, je restais à regarder (probablement en suçant mon pouce), pendant que lui et quelques-uns de ses potes tout aussi polards s’asseyaient autour d’une table avec des crayons, du papier et des dés. Ils imaginaient alors les contes pour s’endormir les plus fantastiques que j’aie jamais entendus.

Encore mieux, lorsqu’il se retrouvait coincé à devoir nous garder (moi, ma sœur et sa sœur), il les laissait avec leurs poupées et leurs jouets de filles, attrapait ses crayons, du papier et des dés et se posait par terre dans le salon avec moi.

J’ai passé de très nombreuses heures à créer des personnages avec un mépris flagrant des règles (j’avais sept ans !). Mais Kevin n’a jamais été un obsédé des règles et il y trouvait son compte en m’encourageant à utiliser mon imagination excessivement vivante (cf. tous les bulletins scolaires que j’ai eus).

De toute façon, une fois que j’avais créé mon personnage, il commençait l’histoire et j’écoutais, les yeux grands ouverts et bouche bée. Il prenait des accents, faisait des grimaces, des gestes et tout et tout ! Parfois il y avait même des chants !

Mais vous savez ce qui était le mieux !

De temps en temps, il arrêta son histoire et me demandait ce que “je” (c’est-à-dire mon personnage) voulais faire ensuite.

Rien que l’écrire me noue l’estomac.

L’excitation est encore si forte. “Je” créais l’histoire.

Quand je fermais les yeux, je pouvais tout voir. Je fonctionne comme cela depuis aussi longtemps que je me souviens. Chaque histoire, livre, pièce se déroule comme un film dans ma tête. J’avais sept ans et j’étais la vedette, non pas seulement la vedette, “l’héroïne”, de mon film intérieur.

Et voilà, j’étais accro pour toujours.

Mais j’avais sept ans, et j’étais une fille, et je faisais probablement des choses comme offrir du maquillage aux orcs qui fracassaient la porte. Il est même possible, qu’occasionnellement, je me sois égarée à jouer avec des poupées.

Je le bassinai régulièrement pour qu’il me laisse se joindre à son groupe.

Évidemment, cela ne s’est jamais fait.

Alors finalement, il m’a prêté des Livres dont Vous Êtes le Héros et cela m’a calmé pour un temps. Mais cela devint ennuyeux au bout de quelques années.

Et l’on ne se fait dévorer par le même arbre dans *La Forêt de la malédiction* qu’un nombre limité de fois avant de déchiqueter ce bouquin de merde !

Mecs

Un peu plus tard bien sûr sont arrivés le maquillage, les garçons et les chaussures. L’amour du JdR n’est jamais mort mais il est passé en tâche de fond. Même si à chaque réunion de famille je soutirais à Kevin la moindre information à propos du jeu de rôle, et il était toujours disposé à me rendre service. Je crois qu’il appréciait d’avoir un public captivé – quel MJ ne l’apprécie pas !

Finalement j’ai atteint 16 ans et j’ai grimpé jusqu’au lycée pour entamer le “secondaire”. Mon lycée était du genre clique à la

Californienne. Je fus donc étiquetée, on me trouva débile et je fus assignée au groupe intitulé de façon très originale “les tarés”.

Je me suis retrouvée – avec ma meilleure amie “Silent Bob” Simonne et Julia “la nouvelle” égarée – dans un groupe avec six mecs. Nous avions tous plusieurs choses en commun – nous aimions le heavy metal, nous étions de familles non-religieuses et progressistes, nous étions créatifs et nous avions tous un sens de l’humour particulier. Et puis nous lisions beaucoup de livres et voyions beaucoup de films – en général des trucs avec un thème fantastique, d’action ou de science-fiction. Les mecs faisaient du jeu de rôle, du wargame et des jeux de plateau.

Ainsi, un soir, nous avons donc été invitées dans l’inévitable salle à manger des parents, et j’ai pu goûter pour la première fois à du vrai jeu de rôle. Trop timide pour être une actrice et trop impatiente pour être une véritable écrivain, je suis tombée amoureuse du jeu de rôle.

Mais les mois qui suivirent furent pleins de tourments et de peines de cœur.

Trois jeunes filles précoces. Six mecs aux hormones déchaînées. Beaucoup trop de temps libre. Vous faites le calcul. (En fait, il vaut mieux que vous ne le fassiez pas, parce qu’alors ça sonne vraiment sale, et ça ne l’était pas tant que “ça”) !

Pendant deux ans, on s’est beaucoup battus, tripotés, on a grandi et – ah oui – on a joué. C’était la pire et la meilleure époque.

Toucher Classe d’Armure Néant

Mais il y avait quelque chose de pourri dans la salle à manger. Je me suis souvent retrouvée déboussolée. Je savais que je n’étais pas complètement stupide mais peu importe avec quelle force j’essayais, je ne pouvais tout simplement pas comprendre les règles. Peu importe le nombre de fois ou j’ai demandé à un des mecs de m’expliquer des règles comme le TACO, cela semblait seulement devenir plus compliqué à chaque fois.

Ils étaient aussi très possessifs avec leurs bouquins – presque stade anal. Nous pouvions regarder les jolies images à distance mais nous n’étions pas autorisées à toucher. Quant à les emprunter ! Arf !

Arf, Arf, Arf...

“Pour gagner du temps” ils nous disaient de simplement jeter les dés et les mecs déterminaient alors notre succès ou notre échec en fonction de ce que nous avions obtenu. Quand nous demandions qu’ils nous expliquent encore les règles, ils nous répondaient : “Ce n’est pas grave, cela prendrait trop de temps, jette juste ce dé et nous te dirons comment tu t’en es sortie.”

Finalement, bien qu’étant un peu crédule et plutôt franchement naïve, j’ai commencé à réaliser que les choses n’étaient pas aussi innocentes que ce qu’elles semblaient.

Ma théorie sur la vie “Tout le monde est fondamentalement gentil” a commencé à s’effriter lorsque j’ai réalisé que tout cela était un stratagème pour maintenir les “geignardes” dans l’ignorance et établir une phalocratie.

Alors j’ai demandé à Kevin où je pouvais acheter les livres de règles et j’ai fait quelques achats. Je suis revenue chez moi, me suis plongée dans les règles de base, ai réalisé à quel point nous avions été abusées... Et alors !

J’ai quitté le groupe.

Prise de position

Je ne me suis pas emportée, je n’ai pas fait de grandes déclarations, je n’ai pas crié ou hurlé. Mon intelligence avait été insultée et ma fierté en avait pris un coup. Je décidai que ces types n’étaient pas le genre de personne que je voulais comme amis. Alors je suis partie.

Le lien avec les filles a survécu toutefois, Simonne et Julia (qui au final s’est révélé être comme “Jay”) sont toujours mes deux amies les plus proches.

La fin des examens du bac s’approchait et le groupe se dispersait de toute façon – pour aller à la fac ou pour chercher un boulot dans le monde réel. Je fréquentais un club de rock/métal le samedi soir dans mon quartier et j’avais commencé à me faire de nouveaux amis.

Par hasard je découvris que les types avec qui je traînais dans ce club faisaient aussi du jeu de rôle. Qui se ressemble s’assemble, j’imagine. Et reculez et voyez ! Un nouveau groupe surgit des cendres comme un oiseau flamboyant.

Les douze salopards

Au commencement nous étions 12 et nous jouions deux fois par semaine dans la salle à manger de mes parents.

Ma mère était d’accord pour qu’une troupe de très grands types aux cheveux longs et vêtus de cuirs arpente sa salle à manger tous les dimanches après-midi et mercredis soirs. Quand j’étais gosse, la maison de mes parents avait toujours été le lieu de rassemblement de tous les enfants du quartier (ma mère disait que cela ne la dérangeait pas dans la mesure où elle pouvait garder

un œil sur ce que je faisais) et il ne semblait y avoir aucune raison pour que cela change maintenant que j'étais une adolescente.

En quelques semaines elle était devenue la mère adoptive de tous les types et ils lui achetaient des paquets de chocolats à la liqueur et des Mentos comme offrandes pour ses conseils et son hospitalité. Il y eut de nombreux après-midi où je rentrais chez moi une heure avant que la partie ne commence et où l'un des types était déjà là en train de raconter à ma mère ses peines de cœur.

Et de temps en temps elle venait pendant que nous jouions, s'asseyait et disait "Bon alors expliquez-moi ça encore une fois". Nous essayions tous et cinq minutes plus tard elle partait, tapant dans ses mains en riant "Je ne comprends toujours pas".

Étant une mère, elle n'avait pas à comprendre, elle avait juste à ne pas se faire de souci à ce propos et c'est ce qu'elle fit.

Mon père fut moins impressionné mais limitait habituellement sa désapprobation en faisant les gros yeux et en soupirant. Il n'avait pas de problèmes avec le jeu de rôle en lui-même mais les ceintures cloutées et les looks motards laissaient des rayures sur son joli ensemble de salle à manger tout neuf. (On est au début des années 90 en ce qui concerne le look heavy metal. Pensez Guns n'Roses)

Tenir la distance

Ma vie en tant que rôliste à plein temps avait commencé.

Dans les six mois je maîtrisais ma première partie à moi (vous vous souvenez de *Hollow World* ?), j'ai ensuite obtenu mes UV sur *Ravenloft*, essayé *Shadowrun* à l'université, et je suis désormais l'expert résident sur *White Wolf* (règles maisons, pas d'angst). Au cours des 11 dernières années et des quelques 30 joueurs que j'ai connus, deux d'entre nous ont survécu et nous nous considérons comme les fondateurs de notre petit groupe de joyeux drilles.

Il y a moi, évidemment.

L'autre c'est Duncan, ou D comme on l'appelle habituellement. Lors de la première partie que j'ai jouée avec D, je lui ai demandé de m'expliquer le TAC0. Il a utilisé trois phrases toutes simples et je n'ai jamais eu à demander depuis.

C'est mon compagnon de JdR, mon fidèle camarade et virtuellement ma famille, et malgré des désaccords sur à peu près tout le reste en ce monde (religion, politique, société !), nous avons toujours réussi à nous retrouver en ayant ce loisir en commun. Notre dernier groupe traverse actuellement une période mouvementée mais je suis persuadée que nous y survivrons sous une forme ou une autre.

Peu importe, D et moi continuerons encore. Je peux nous imaginer démarrant un groupe de JdR dans notre maison de retraite.

Le jeu de rôle n'est pas toute ma vie, mais une nuit par semaine n'est pas vraiment suffisante et j'aime autant ce jeu que lorsque j'étais une enfant de sept ans qui avait trouvé le plus beau jouet existant.

La boucle est bouclée

Et Kevin, avec qui tout a commencé !

Eh bien, il ne joue plus. Après son mariage, sa femme s'est plainte, avec de bonnes raisons, de son statut de "veuve du jeu de rôle".

Plus tard il a dû déménager loin du quartier pendant quelques années et a survécu grâce au "JdR par courrier". Il a maintenant des jumeaux âgés d'un an. C'est un homme occupé et heureux.

Son dernier tour de piste fut avec mon groupe, il y a de cela quelques années, maîtrisant un *Cthulhu* sans système. Il a dirigé une partie de six heures sans notes, papier, crayons et avec seulement 1d6. Nous avons tous adoré et il nous a foutu les jetons comme jamais.

C'est un vieux pro, et toujours mon héros. Mais si je dis que je suis en chemin pour aller à une convention, ses yeux se voilent et un stupide sourire nostalgique se dessine sur son visage. Ça me brise le cœur.

Un jour ses enfants se rendront compte de la chance qu'ils auront eue d'avoir quelqu'un comme lui pour leur lire des histoires le soir. Je sais que je n'oublierai jamais la chance que j'ai eue.

Article original : [*Once Upon A Time: Guys and Dolls*](#)

JdR pour débutants – le manifeste

© 1999 Paul Beakley

Un article de Paul Beakley, tiré de The Oracle of RPGnet et traduit par Melchior

The Oracle: Essays

présente

Les auteurs et les éditeurs de JdR qui s'abstiennent de publier des jeux de rôles d'initiation ont oublié le but même de leur activité

Les auteurs et les éditeurs de JdR qui s'abstiennent de publier des jeux de rôles d'initiation ont oublié le but même de leur activité.

Jusque dans les années 1980, il était assez facile de découvrir le JdR. Il y avait des clubs jusque dans les écoles primaires, un choix de produits restreint, et une présence commerciale marquée. Avec l'aide de quelques amis, n'importe qui pouvait commencer à jouer.

Le développement de l'informatique a évidemment changé la donne. Mais hormis les jeux de tirs en 3D immersif et les interminables casse-têtes sur ordinateur qui comblent un besoin autrefois rempli par les JdR sur table, d'autres facteurs ont rendu plus difficile la découverte de notre loisir : le marché est devenu trop complexe, il y a trop de jeux qui se battent pour de tout petits créneaux mal définis, et la demande s'est réduite du côté des amateurs comme de celui des joueurs confirmés.

Et en parlant d'attrition... Il suffit de faire la moindre allusion à un recul de notre passion pour que les rôlistes comme les éditeurs soient pris d'une peur panique. Et pourtant, ils continuent leur petite guéguerre pour récupérer des parts dans un marché qui ne grossit pas, courent après les passionnés en espérant gagner un peu d'argent, et comptent sur les éditeurs plus grands et les boutiques pour faire le marketing à leur place.

Au fond, ce dont a cruellement besoin le milieu du JdR, c'est la volonté de convertir de nouveaux joueurs. Et même si après tout c'est peut-être un problème de marketing, on doit absolument placer au cœur de l'effort la création de **jeux de rôles pour des débutants complets**. Sans un bon produit d'appel, il n'y a pas de marché.

Il y a un sujet-marronnier sur les forums : "Quel jeu de rôle recommanderiez-vous pour quelqu'un qui veut commencer à jouer ?" La personne qui pose la question est généralement un adulte intéressé, un ancien rôliste qui a des jeunes frères et sœurs, ou un amoureux qui voudrait faire découvrir sa passion à son amoureuse.

Et les réponses ressemblent toujours à cela : "*Everway, Star Wars, Vampire, Donjons & Dragons, Feng Shui, Ghostbusters, Ambre.*" Il ne fait aucun doute que ces propositions sont celles de fans qui connaissent et aiment ces jeux, à tel point qu'ils ne savent même plus pourquoi ils les aiment. Ils ont oublié que l'intérêt de ces JdR réside dans un système de jeu intéressant, un univers de jeu captivant, des références à une culture populaire que les joueurs apprécient, ou dans l'adaptation fidèle d'une œuvre de fiction. Ils ont le sentiment que les règles simples et flexibles doivent être bonnes pour des débutants, parce qu'elles semblent moins décourageantes que les règles "avancées" à la *D&D*, *Rolemaster*, *GURPS*, ou *Earthdawn*. Après tout, la plupart des rôlistes expérimentés ont commencé avec ces jeux-là.

Pourtant, je sais que je ne pourrais pas recommander l'un de ces jeux à un débutant complet. Aucune chance, par exemple, que je donne un exemplaire de *Everway* à ma grand-mère en lui disant "Au boulot, mamie. Tu vas adorer !" Ou donner à ma baby-sitter, qui est fan de *Star Wars*, le jeu de rôle correspondant, sans la moindre explication ? On se comprend.

Et ça, ce sont les jeux prétendument "faciles".

Les tentatives pour faire de vrais JdR d'introduction étaient louables mais sont en fin de compte des échecs, à mon avis. TSR (maintenant Wizards of the Coast) a édité des kits d'introduction à *Dungeons & Dragons* et *Alternity* ; aucun des deux n'explique ce qu'est le jeu de rôle à une mère de famille qui pourrait le trouver dans la librairie du coin et le prendre pour ses enfants. La boîte de découverte pour *Star Wars*, le jeu de rôle est alléchante mais quasiment introuvable. Chez White Wolf, la magnifique introduction à *Vampire* est sans aucun doute le produit qui présente le mieux extérieurement – et donc, le plus légitime – du jeu de rôle. Mais c'est clairement un argument de vente pour les personnes qui jouent déjà aux JdR, afin de les attirer vers les produits de la gamme.

Il n'y a simplement pas de jeux de rôles vraiment adaptés pour les débutants. Tout ce qui existe actuellement nécessite d'avoir déjà joué, ou l'aide de rôlistes.

Si jamais un éditeur ou un auteur de jeux de rôles voulait arrêter d'espérer que le marché croisse par lui-même, et mettre

vraiment la main à la pâte pour son succès à long terme, voici ce que je lui proposerais de prendre en compte (sans ordre particulier) :

1. La présentation

Absolument tous les JdR publiés se ressemblent. Le moule a été fondu avec *D&D* et n'a jamais été brisé. Tous les jeux de rôle sont imprimés en format relié 21 x 29,7, ce qui est finalement une taille assez étrange si on les compare aux livres dans les librairies, au format poche. Ils contiennent tous des schémas, des tableaux, nécessitent des dés bizarres et des fiches de personnages format A4 à photocopier. Les personnages, eux, sont décrits par de longues listes de chiffres... Vous voyez le tableau. Ça, c'est le décorum des JdR, point barre.

Demandez-vous à quoi ressemblerait votre nouveau concept si vous étiez le premier à avoir l'idée d'un jeu où un modérateur guiderait d'autres joueurs à travers la création d'une histoire interactive. Si demain, vous vous réveilliez dans un monde où *D&D* n'a jamais existé, et que vous aviez cette idée dans la tête ?

Le grand format n'est pas la première chose qui me vient à l'esprit. Ni les schémas, les tableaux, les dés bizarres, et les feuilles de personnages à photocopier.

Le seul fait de briser cette norme de l'édition serait un pas dans la bonne direction. Ça serait un signe que le produit en question ne se positionne pas tacitement vers les rôlistes existants et leur petit cocon.

C'est le point sur lequel les créateurs de *Everway* ne s'étaient pas trompés : le jeu était différent de tout le reste sur le marché. Son problème, ça n'était pas la présentation.

2a. Pensez aux adultes

C'est très difficile de vendre de l'heroic-fantasy *Sword and Sorcery* [façon *Conan* - plus brutale, plus noire, NdT] à des adultes s'ils ne sont pas déjà intéressés par ce genre d'univers. Même chose pour les super-héros, les monstres gothiques branchés, les cow-boys morts-vivants, les samourais fantastiques, et les elfes bourrés de cybernétique.

Les éditeurs de jeux de rôle ignorent tous le marché des adultes. Ils font comme si toute personne de plus de 21 ans est une perte acceptable, et qu'il faut attraper les enfants avant qu'on leur dise que jouer, c'est pour les nuls. Ça ne serait pas une mauvaise stratégie, si seulement tous les éditeurs du monde ne faisaient pas la même chose...

Il suffit de jeter un œil sur les séries les plus regardées pour avoir une idée de ce à quoi les adultes s'identifient. Ce sont les professionnels sur-compétents qui ont la cote : avocats, policiers, médecins, PDG, artistes, scientifiques, et tous les autres. Les adultes peuvent aussi s'intéresser à des rôles de grands sportifs, de politiciens ou d'autres membres de l'aristocratie moderne.

Une autre conséquence du fait d'intégrer les adultes dans sa stratégie marketing, c'est que s'ils accrochent, les enfants le seront nécessairement. Tous les enfants veulent imiter les adultes. Ce qui nous amène à...

2b. Songez aux enfants

Tous les enfants n'ont pas de fantasmes asociaux bourrés de testostérone à épancher dans le jeu de rôle. Il n'y a aucune raison pour qu'un JdR d'initiation ne puisse pas viser le marché des préadolescents (pré-testostéronés). Mais, un jeu de ce type devrait d'abord plaire aux parents.

Dans les jeux pour des pré-adolescents, il faut insister sur la coopération et la résolution de problèmes. L'histoire peut être illogique ou délirante – il suffit de regarder les livres qui visent le marché des 8-12 ans – mais elle doit en définitive véhiculer une morale positive. Et quand ils commenceront à se lasser de la gentillesse, ils auront un très large choix de méchanceté dans le marché actuel du jeu de rôle.

3. Concevez le jeu en tenant compte des impératifs du monde réel

Dans le monde réel, la plupart des gens ne peuvent pas se permettre de passer 8 h sur un jeu, quel qu'il soit. On peut finir un 18-trous au golf en trois heures, et se dire que c'est assez pour la journée ; pour certains, passer quatre heures devant la télé pour voir un match de football américain entre deux équipes de champions pourra sembler une épreuve d'endurance. Alors huit heures, c'est tout simplement au-delà des limites pour la majorité des gens, que votre JdR cible des adultes ou des enfants.

Pourquoi ne pas imaginer une session de jeu de rôle qui prenne le même temps qu'une émission de télévision ? Une heure, et puis c'est tout. Une seule scène, qui mène à une conclusion satisfaisante : c'est déjà une partie.

Cela implique que le jeu soit conçu autour de "blocs" d'une heure. La résolution des actions doit être rapide et décisive. Il faut abandonner les scènes de combat qui durent des heures. Tu tentes, tu lances un dé, tu réussis ou non, et on continue.

Évitez les dés bizarres, ou alors, mettez-les dans la boîte. Si les gens doivent aller dans un magasin spécialisé pour les acheter,

ils ne les achèteront pas.

4. Prenez de la distance avec les combats

Il y a trop de jeux de rôles qui sont en fait des wargames à la première personne déguisés. Généralement, un tiers d'un livre de base en JdR est occupé par les règles de combat, ou par les aptitudes qui s'y rapportent directement.

D'expérience, quand une scène de combat commence dans une partie, je sais qu'il faudra attendre trois heures avant de revenir à la trame principale. Dans un roman, si une scène de combat me prend plus de quinze minutes à lire, je referme le bouquin, définitivement. Dix minutes d'une scène de combat époustouflante dans un film, ça me semble déjà presque trop long. Alors pourquoi le jeu de rôle fonctionnerait-il différemment ?

Le conflit est bien entendu au cœur de tout moment dramatique, mais en faire le SYMBOLE du conflit dramatique a plus contribué à faire tourner les talons des curieux approchant notre passion qu'un magasin plein de rôlistes transpirants en costumes de Klingons.

Il y a pourtant un vaste ensemble de conflits interpersonnels qui ne demandent qu'à être découverts et utilisés : par exemple, est-ce que votre personnage arrivera à se réconcilier avec sa mère avant que le cancer n'emporte celle-ci ? Ou alors des conflits idéologiques : imaginez un jeu où le gouvernement est vraiment dirigé par des brutes violentes et oppressives et que vous jouez un courageux membre d'une milice locale. Ou encore un conflit environnemental : une nouvelle souche du virus Ebola se répand dans votre ville, et le destin de la civilisation humaine dépend de vous.

Les films d'action restent les plus gros succès du box-office. C'est donc que le public aime ça. Mais c'est la chorégraphie et les effets spéciaux qui les émerveillent.

5. Utilisez le rêve de puissance

La quête de pouvoir et de puissance est le point crucial de tous les jeux de rôles, et ce qui les distingue des autres médias. Jusqu'à maintenant, le désir de puissance a rarement dépassé l'utilisation de super-pouvoirs personnels – ce qui en soi ne serait pas problématique si ces pouvoirs surnaturels n'étaient pas en fait que des techniques de combat.

Pourquoi ne pas s'essayer à des rêves de puissance totalement différents, en gardant à l'esprit qu'on cherche à toucher un nouveau public et non des rôlistes cyniques et expérimentés ? Les feuilletons télévisés sont un concentré de fantasme de puissance. Le pouvoir y est l'argent, la célébrité, l'apparence, les conquêtes et la famille. Les intrigues d'entreprises sont elles aussi un pur désir de puissance : reconnaissance, ressources, argent, vantardise et trophées chèrement acquis. Le fantasme du rocker est également un désir de puissance : il est fait de célébrité, de liberté créative, d'adoration, parfois de concurrence avec d'autres groupes, et de batailles avec de méchants producteurs tout en se battant pour ne pas devenir un "vendu".

Bon. Vous me direz : tout ça semblera stupide à un rôliste... Mais est-ce que ça sera la même chose pour le type qui travaille dans un fast-food, et qui cherche un truc à faire avec ses amis sans que ça lui coûte un bras ?

Oubliez ce que vous "savez" de ce que veulent les joueurs ; commencez à chercher ce que vous ne savez pas, mais que les non-joueurs veulent.

6. Faites quelque chose de différent pour les illustrations

A-t-on vraiment besoin d'un autre bouquin plein d'illustrations à la Tim Bradstreet [l'illustrateur des "gravures de mode" de *Vampire la Mascarade*, NdT] : poètes en cuir noir, lunettes de soleil noires, berçant leur sulfateuse à la lumière blafarde d'un lampadaire ? De gros durs bodybuildés bourrés de stéroïdes ? Ou le cliché de la pin-up qui se prend une balle ?

Tous les éditeurs qui s'accrochent fermement à leurs illustrations flingues/muscles/gonzesses parce que "c'est ça qui fait vendre" ont déjà implicitement – ou peut-être explicitement – exclu toute une foule de débutants potentiels.

Il faut se débarrasser une fois pour toutes des dessins au trait trop connoté "comics en noir et blanc". C'est bas de gamme, et ça se voit. Il faut aller regarder du côté de la photographie, des peintures (huile ou aquarelle), et des images de synthèse. Il faut chercher d'autres sujets que les échanges de tirs et les bagarres. Les conflits interpersonnels peuvent aussi être racontés *in media res*. [directement au cœur de l'action, sans introduction ; NdT]

7. Arrêtez avec les maths

Utiliser une série statistiquement probable d'événements pour modéliser mathématiquement une réalité imaginaire n'est pas la manière dont la plupart des gens imaginent la narration dramatique. Quand ils lisent un livre ou regardent un film, ils savent que les choses qui arrivent aux personnages ont été choisies par l'auteur parce que c'était intéressant pour l'histoire, pas parce qu'ils avaient mathématiquement plus de chances de réussir une action particulière.

Bon, je le reconnais, les maths sont à la base de tous les jeux où les joueurs sont en compétition. Mais est-ce qu'elles doivent

être aussi visibles ? Si vous demandez à un joueur débutant d'additionner plus de deux nombres, vous lui en demandez trop. Idem si vous lui demandez d'utiliser autre chose qu'un dé à 6 faces pour représenter le hasard.

Tiens, une idée en passant : pourquoi ne pas baser la résolution des actions sur le genre auquel le jeu se rapporte ? Par exemple, dans le genre du "film noir", la femme fatale trompe toujours le héros, au moins une fois, si ce n'est plus. Les anti-héros se rachètent vers la fin de l'histoire et leur toute nouvelle force morale les aide à triompher du méchant corrompu. Ça peut être résolu avec des maths, mais pourquoi ne pas les cacher à l'intérieur d'un système de résolution narratif ?

Cachez les maths.

8. Pour l'histoire, faites simple

Vraiment simple. Même un décor aussi complexe que celui de *Star Wars* ou de *Ghostbusters* peut être décrit dans les grandes lignes en deux heures. Ne demandez pas à un débutant de passer plus de temps que ça à apprendre l'univers ou le genre d'un jeu de rôle.

Gardez les innovations au niveau minimum dans ce JdR pour débutants. Utilisez la culture populaire et les conventions de genre à votre profit. Vous pouvez fournir une histoire originale, mais n'abusez pas des complications. Ne mélangez pas les genres à moins qu'ils ne soient très connus et compris par un profane. Un jeu de science-fiction avec une catastrophe médicale [par exemple le film *28 jours plus tard*, NdT] se vendra facilement. Des animaux qui parlent et qui sont aussi des *netrunners*, non.

9. Créez un système de récompense qui favorise explicitement la façon de jouer que vous voulez leur voir adopter

Le développement des personnages est le cœur du jeu de rôle, y compris dans les jeux vidéo. Dans les JdR pour débutants, il faut oublier les apprentissages "réalistes" ; récompensez le joueur en lui donnant plus d'impact sur la partie, et non pas en donnant à son personnage fictif des points d'expérience totalement abstraits.

10. Vendez ce nouveau type de JdR pour débutants autre part que dans les magasins spécialisés

Les magasins de jeu sont la pire arme de marketing pour notre passion. Mais cela touche à la question de la distribution, et c'est un autre débat qui dépasse largement le cadre de ce manifeste ⁽¹⁾.

Article original : [*Games for Beginners: A Manifesto*](#)

⁽¹⁾ NdT : Plus sur le rôle des boutiques comme un des facteurs de l'échec du JdR *Empire Galactique* dans cet [article complémentaire de Gérard Klein](#). [\[Retour\]](#)

Ghostbusters RPG

© 1999 Steve Darlington

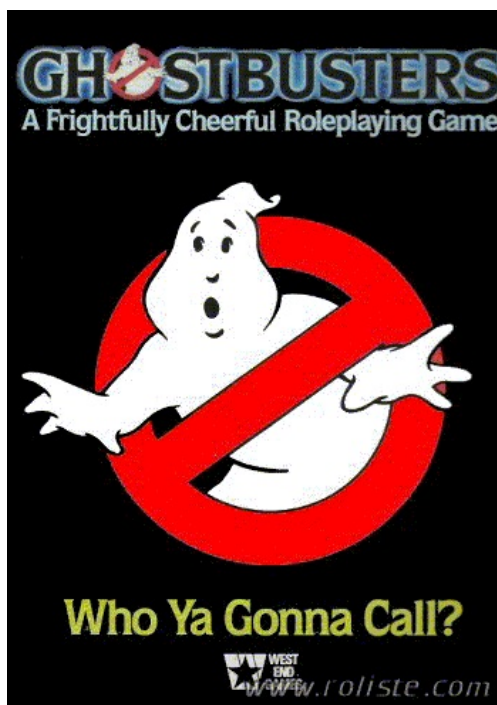
Un article de Steve Darlington, tiré de [RPGnet Review](#) (juillet 1999), et traduit par Benoît Gardonio



Il y a deux semaines, dans sa critique de *Basic D&D* [une version revisitée et simplifiée de *Dungeons & Dragons* (*D&D*), NdT], Brant a lancé un défi : [celui de] “nommer un JdR, autre que *D&D*, qui soit plus centré sur, dédié aux, ou encore orienté idéalement vers, les débutants.”

Le gant ainsi jeté, j’ai pensé qu’il me fallait relever le défi. Et pour Brant, je n’aurai que deux mots : “Ghost” et “Busters”.

Bon, d’accord, c’est un seul mot. Mais ça ne change rien au fait que c’est un des meilleurs jeux de rôles jamais écrits – en particulier pour les débutants.



Ghostbusters – un jeu de rôle affreusement joyeux.

La boîte est couverte d’images tirées du film *S.O.S. Fantômes* [1984], donc n’importe quel fan du film (et qui ne l’est pas ?) sera immédiatement enthousiaste. C’est, clairement, un jeu basé sur un grand film, donc c’est un bon début. Sans parler du fait que le dos de la boîte mentionne quelque chose comme devenir pour de vrai des Ghostbusters [de l’argot (*buster*, *de burst* – *exploser*) : “éclateurs” ou “exploseurs” de fantômes (NdT)], ce qui semble assez marrant.

Quand on ouvre la boîte, deux fascicules en tombent, ainsi que cinq dés et un bon paquet de cartes. On dirait presque un jeu de plateau : rien là de bien menaçant. Un des dés (le *wild dice*) arbore le mignon petit fantôme qui sert de logo au film : carrément sympa. Quelques cartes semblent contenir les caractéristiques des personnages du film. Il est donc plutôt évident qu’il n’y a qu’à en choisir un pour commencer à jouer. Un des fascicules a un encart bien aéré format A4 qui explique les règles. Apparemment, on jette une poignée de dés à six faces quand le Ghostmaster (*Maître des Fantômes*) le demande et si le score est assez élevé, on réussit ce que le personnage était en train de faire. Tomber sur le petit fantôme, c’est pas bon. Le reste des cartes représente de l’équipement, dont vous pouvez prendre trois pièces. Et maintenant, vous voilà fin prêts pour aller casser du fantôme.

Je suis sérieux : les règles ne sont pas plus compliquées que ça. Chaque personnage a quatre caractéristiques : Muscle, Jugeote (*Brains*), Déplacement (*Move*) et Sang-Froid (*Cool*), qui vont de 2 à 6. Ce chiffre représente le nombre de d6 que vous lancerez pour dépasser un seuil de difficulté. Pour chaque lancer, il faut aussi lancer le dé avec le fantôme dessus. Un échec, en ayant obtenu un fantôme sur le dé, devient critique ; et une réussite avec un résultat “fantôme”, voit quelque chose de légèrement nuisible ternir votre succès.

Pour chaque caractéristique, vous n’avez qu’une seule compétence, qui vous permet de rajouter trois dés quand un lancer implique cette caractéristique. La compétence peut être ce que vous voulez, du très important S’empiffrer de Bouffe (Muscles) à l’indispensable Comprendre les Séries à l’eau de rose (Jugeote) en passant par l’amusant Se pavaner (Déplacement) et, utile en toutes circonstances, Élever des enfants (Sang-Froid).

Les personnages ont aussi des Bons Points (*Brownie Points*), qui sont un mélange ingénieux entre les points d’expérience et les points d’attaque (j’y reviendrai plus tard), ainsi qu’un But pour donner chair à leur personnalité. Les Buts comprennent Servir l’Humanité, Science sans Conscience et (le favori de Venkman :) le Sexe. Les personnages gagnent des Bons Points en suivant leurs Buts et en massacrant du fantôme de passage. Puisque le jeu recommande d’utiliser les prêtirés inspirés du film, cela fait de *Ghostbusters* le seul JdR de l’Histoire dans lequel non seulement vous pouvez coucher avec Sigourney Weaver, mais c’est même une des règles du jeu. Vous commencez à comprendre pourquoi je suis tombé amoureux de ce JdR ?

Une fois que vous avez un but, vous choisissez trois pièces d’équipement (toutes présentées sur de jolies cartes) et c’est fini. Il ne reste plus qu’à jouer. Construire un personnage prend environ une minute mais, si on utilise les prêtirés, vous pouvez passer cette minute à expliquer les règles. Ça ne peut littéralement pas prendre plus de temps que ça, à moins que vos joueurs soient lents d’esprit ou qu’ils n’aient jamais vu de d6 auparavant.

Donc, chaque joueur a son perso. Une minute de préparation et les joueurs peuvent commencer. “Mais *quid* du MJ ?”, vous entends-je déjà dire, “Il doit encore se taper des heures de préparation ! Donc c’est quand même bien un jeu difficile pour les MJ novices, non ?”

Faux ! Faux, faux et archifaux.

Il existe un bon paquet de JdR qui permettent aux joueurs de jouer en moins de cinq minutes. *Ghostbusters* est le seul à ma connaissance qui permette de maîtriser dans ce même laps de temps.

Je n’exagère pas. Ça vous prendra moins d’une minute pour lire les règles, comme pour vos joueurs. Alors, vous ouvrez le manuel du MJ, qui vous emmène directement dans l’aventure. C’est une petite histoire bien marrante de deux pages à propos d’un taxi possédé par le fantôme d’un chien géant. C’est une aventure parfaitement construite du début à la fin avec des situations génialement drôles, un casting de PNJ spectaculaires, une superbe petite énigme à résoudre et des tonnes de machins à dézinguer avec votre *Proton Pack*. C’est peut-être un peu trop simpliste pour les vétérans mais c’est imparable pour mener les joueurs et le MJ dans l’aventure.

Un MJ néophyte a seulement besoin de parcourir les pages pour être d’attaque. Des notes en marge donnent également quelques trucs pour bien maîtriser (et même les vétérans les reconnaîtront comme d’excellents conseils) et vous voilà partis ! Il y aura sans doute quelques accrocs les premières fois mais tout est tellement simple que ça ne pourra pas tourner au fiasco.

Ghostbusters pourrait être considéré comme un manuel du MJ débutant. Après la première aventure, une ou deux pages vous expliquent ce que vous venez de faire et comment le faire par vous-même : comment tester des caractéristiques, improviser quand les joueurs partent dans des directions bizarres, les mettre au défi, leur foutre la trouille et, simplement, leur faire faire ce que vous voulez qu’ils fassent sans qu’il n’y paraisse rien.

Puis, vous voilà partis pour une autre aventure, une trame amusante sur un fantôme fanatique de vieilles sitcoms des années 1950. Là encore, cette aventure fournit un tas de super conseils pour mener des parties et se termine par une page d’explications plus détaillées. Et puis ça repart pour un tour.

Ce qui en fait (à ma connaissance) le seul JdR qui enseigne comment devenir MJ par la pratique [🔗](#). Oh, bien entendu, d’autres JdR proposent une aventure dès le début et expliquent quelques petites choses au fur et à mesure, mais pas de façon aussi exhaustive et brillante que *Ghostbusters*. Et ces JdR vous disent généralement QUOI faire, et non pas pourquoi ni comment. Ni ne continuent au-delà de la première aventure : “Oh non ! Maintenant c’est le grand saut vers les conseils au MJ” à la fin du livre. Mais pas avec *GB* : le MJ novice est pris par la main tout au long du chemin. Je maîtrise des JdR depuis dix ans et j’ai le sentiment d’avoir plus appris avec leur tutoriel que dans toute mon expérience [de MJ]. Dès que quelque chose ne va pas dans mes parties, je ressors ce jeu de sous la pile, et je relis ces pages pour me rappeler comment mener la séance de mon mieux. C’est véritablement un travail d’orfèvre.

Cela signifie que non seulement votre MJ peut commencer à maîtriser en cinq minutes, mais qu’il peut devenir, après quelques parties, un maître en la matière. Les joueurs vivront donc des aventures toujours meilleures et plus divertissantes à mesure que le MJ gagnera en expérience avec eux. Et tout en continuant à jouer, le MJ ne manquera jamais d’idées. Parce qu’après le tutoriel et quelques pages de règles plus détaillées, le reste du manuel du MJ est rempli d’amorces d’intrigues, comprenant une bonne cinquantaine de PNJ, une sacrée poignée de routines et de blagues à-insérer-en-cas-de-besoin, et deux synopsis de campagne

complets. Si vous vouliez tout utiliser, vous en auriez pour des mois et des mois de jeu. Ce qui est plutôt donné, au prix où sont les JdR. Ou plutôt “ce qui était [plutôt donné]” car *Ghostbusters* [paru en 1986, NdT] est, hélas, épuisé depuis longtemps.

Donc écumez les magasins d’occasions et les cartons de vieilleries bradées pour le trouver, parce que c’est vraiment un grand classique du JdR. Ce qui ne veut pas dire, malgré tout, qu’il n’a pas quelques défauts. Le problème majeur étant aussi sa plus grande qualité : sa simplicité.

Ghostbusters recrée admirablement le style des films dont il est inspiré. Le jeu est endiable et très très drôle. Il encourage une façon de jouer au second degré, chaotique, comme au cinéma, et même cartoonesque. Par-dessus le marché, les débutants s’y amusent avec une facilité déconcertante. Tout cela signifie que le système est très simple, et par conséquent pas très solide.

Pour ceux qui le connaissent, *Ghostbusters* utilise ce qui allait devenir le système d6, donc il en reprend le côté boiteux. En tant que premier jet, il lui manque aussi cette patine qui vient avec le développement et il contient de nombreux trous béants. Les caractéristiques, par exemple, sont trop rudimentaires et bien trop déséquilibrées, de sorte que les personnages avec un 2 en quelque chose ne pourront jamais réussir certaines actions, alors que ceux avec un 6 réussiront presque toujours, même contre des niveaux de difficultés incroyablement élevés. Les compétences sont trop limitées (si vous possédez une compétence de combat, vous ne pouvez pas en avoir une autre pour le Déplacement), définies sommairement et grossièrement surpuissantes. Le système de combat se résume à une inventive résolution de tâches, et au-delà de ça, il n’y a pas grand-chose de plus dans le livre. En bref, c’est plutôt flou.

Votre MJ peut devenir, après quelques séances de jeu, un maître en la matière.

Ce n’est pas nécessairement une mauvaise chose puisque les règles n’ont pas besoin d’être précises [ici]. Dans les faits, le jeu est une sorte de JdR “libre” (*free-form*). Mais je préfère les systèmes de règles complets qui couvrent toutes les possibilités. Tel qu’il est, les joueurs et le MJ devront réaliser pas mal d’estimations et il y a de quoi bien se jouer du système. Les combats auront besoin d’arbitrage et les MJ trouveront qu’il est très difficile de proposer des défis adaptés à leurs PJ quasi-surhumains. Tout cela ne causerait pas de problème dans une session unique genre “arène”, mais sur le long terme les choses risquent d’êtres plus tendues et difficiles pour tous.

L’autre problème avec la simplicité des règles se retrouve dans le décor. Bien que plaisant, il ne peut pas retenir votre intérêt bien longtemps. *Ghostbusters* est prisonnier de sa propre formule : vous ne pouvez bâtir des scénarios qu’autour de la réception d’un appel à l’aide pour ensuite aller éclater du fantôme. Là encore, no problemo pour quelques scénarios, mais ça lasse rapidement. On pourra me faire remarquer que des JdR comme *L’Appel de Cthulhu* parviennent à échapper à leur propre formule (2) mais je ferai alors remarquer que nombre d’auteurs ont commis nouvelles, romans et même des films à partir du Mythe de Cthulhu, alors que [les producteurs] Ackroyd et Ramis n’ont produit que deux films en tout et pour tout. Et encore ! Le deuxième épisode ressemblait un peu trop au premier.

Donc, le jeu manque un peu de profondeur, et du même coup d’intérêt sur le long terme. Mais *Ghostbusters* ne prétend pas avoir ces qualités. Il revendique d’être un JdR simpliste, superficiel et léger, parce que c’est ce qui permet d’être cinématique, marrant et par-dessus tout, un très très bon jeu pour les débutants. Oui, ils finiront par en avoir ras le bol, mais c’est aussi le but d’un jeu de rôle pour débutants. Vous leur faites une place dans le cercle, leur donnez goût au JdR de la façon la moins douloureuse possible, les rendez accros, et quand ils sont prêts, les faites passer à des choses plus importantes et plus sérieuses. Un jeu de rôle ne pourrait pas être aussi parfait pour les novices, et à la fois être un jeu dans lequel vous vous engagez pour la vie : il vous faut être l’un ou l’autre, et *Ghostbusters* est absolument imbattable sur son terrain. Il est aussi extrêmement fidèle à son sujet et, pour de l’amusement tordant, pur et fondamental, vous ne trouverez pas meilleur JdR. Certes, ça ne va pas plus loin, mais qui s’en plaindrait ?

Et pourtant... la couche de bière et de bretzels abrite son lot de pépites. Il y a là d’incroyables éclairs de génie, des idées créatives à en tomber par terre d’émerveillement tant elles sont brillantes d’intelligence et, avec le recul, révolutionnaires pour leur époque. Ce n’est pas tellement surprenant étant donné que ce JdR a été créé par cinq des plus grands cerveaux de l’Histoire du JdR : Sandy Petersen et Lynn Willis (*L’Appel de Cthulhu*), Greg Stafford (*RuneQuest*, *Pendragon*), Ken Rolston (*Paranoia*) et Greg Costikyan (3) (*Star Wars*, *Toon*, *Paranoia*).

Des exemples dudit génie ? La présentation et l’écriture, d’abord. Comme suggéré plus haut, c’est un des rares JdR qui se présente dans le bon ordre. De sorte que si vous le lisez du début à la fin, vous apprenez, étape par étape, comment mener une partie, chaque nouvelle leçon ou règle vous amenant logiquement à la suivante. Et tout est parfaitement rationalisé pour être joué, avec des indications claires et des astuces présentées juste au bon endroit. Et chaque caractéristique, règle et astuce est conçue pour favoriser un bon jeu spectaculaire. On ne s’embête pas à vous dire combien de points de combat a tel fantôôôme. Au lieu de ça, on vous explique comment le jeter sur les personnages de la façon la plus opportune, comment ils pourraient essayer de le tuer, et comment faire que les joueurs y parviennent sans que cela soit trop facile.

Les règles contiennent de l’or en barres, comme les Bons Points. Plutôt que de perdre des points de vie pour des dégâts reçus, utiliser vos Bons Points (que d’autres JdR appelleront plus tard Points de Destin ou Points de Force) peut vous sortir de bien mauvaises passes par pure chance (4). Ou vous pouvez aussi les dépenser pour modifier vos lancers de dés afin de vous garantir la réussite. OK, tout le monde le fait maintenant, mais en 1986, personne encore ! Le *wild dice* avec fantôme était aussi une

nouveauté, tout comme l'idée fantastique d'inclure un aspect roleplay comme partie centrale de la feuille de personnage en précisant un But ⁽⁵⁾.

Au final, c'est un des livres de règles les plus cocasses de notre loisir. L'exemple de résolution de tâches commence par : "Disons que vous voulez manger un téléphone". Les cartes d'équipement incluent le "Kit de plage" qui "triple votre amusement à la plage !" mais n'a rien à voir avec le massacre de fantômes. Les PNJ ont des capacités telles que "Attraper l'héroïne d'une manière cavalière". Et il y a des tas et des tas de blagues drôles qui se moquent gentiment du jeu de rôle en général, et en particulier des prétentions et des clichés d'autres JdR ou de manuels. Seul le livre de règles de *Paranoia* le dépasse en drôlerie, c'est dire.

Donc même si mes joueurs et moi-même ressortons rarement notre vieux *Ghostbusters*, il occupe une place d'honneur sur mes rayons et je le redescends souvent pour m'y replonger. Parce que, non seulement il regorge d'idées et de règles géniales, non seulement il est plein comme un œuf des meilleurs conseils au MJ jamais imprimés, non seulement il déborde d'idées, de techniques et de scénarios pour rendre vos parties meilleures, non seulement il constitue à la fois l'apogée du JdR "apéritif" et des JdR inspirés par des films, mais cette véritable légende dans l'Histoire du JdR est aussi tout simplement tordante à se pisser dessus et à s'en taper le cul par terre.

Et à part tout ça, si je devais croiser un jour quelqu'un qui ait besoin d'être initié au JdR, c'est bien d'avoir exactement ce qu'il faut. Pas de quasi-wargame pseudo-tolkiennesque confus et aux règles lourdes ; juste un JdR absolument et éternellement suprême dans l'art de rendre accros les nouveaux joueurs. Le seul, l'unique : *Ghostbusters*.

Forme : 4/5 (bien réalisé et classe)

Fond : 5/5 (Excellent !)

Auteurs : Sandy Petersen, Lynn Willis, Greg Stafford

Éditeur : West End Games

Gamme : Ghostbusters

Nombre de pages : 88

ISBN : 0-87431-043-1

Genres : Science-fiction, Horreur, Comédie

Article original : [Review: Ghostbusters](#)

(1) NdT : Idée similaire, le livre de *Post Mortem* (2003) n'est qu'un gros scénario qui explique les règles à tous au fur et à mesure. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Car les scénars de *L'Appel* [c'est un peu toujours la même chose](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Retrouvez des [articles de Greg Costykian](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Extrait de la fiche du Grog : "*Brownie Points, un mélange de points de vie/points de ressources (au nombre de vingt à la création) ... "ils peuvent être utilisés lors des jets de dés. [...] Cependant, ils servent aussi à amortir les chocs : par exemple, se faire engluier, comme Venkman, par un ectoplasme, peut coûter quelques points en fonction du résultat d'un jet de Cool et de l'état de son brushing avant engluage."* [\[Retour\]](#)

(5) NdT : L'importance de la composition de la feuille de personnage [n'a jamais quitté Steve Darlington](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

Introduction – Apprendre le JdR à de jeunes rôlistes

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [DnD Kids](#) (juillet 2011), et traduit par Benoit Huot



Bonjour les enfants (sans oublier les parents, les professeurs et les bibliothécaires) !

Permettez-moi de commencer par une très brève introduction. Je m'appelle Uri et je vais d'école en école, et de centre de loisir en centre de loisir pour jouer à *Donjons & Dragons* avec des enfants. Oui, ça, c'est mon boulot. Vous pensez que c'est dingue ? Dans ce cas, laissez-moi vous demander... En quoi enseigner les échecs est-il plus sensé que *Donjons & Dragons* ?

Puisque vous lisez ce site [<http://dndkids.blogspot.com>], vous connaissez déjà la réponse : ça ne l'est pas. *Donjons & Dragons* traite de créativité, de travail d'équipe, développe l'imagination et incite à s'exprimer par soi-même. On peut l'utiliser pour enseigner l'histoire, le folklore, la mythologie, voire la religion. On peut même s'en servir pour aborder des dilemmes éthiques et moraux, et rendre excitants des sujets habituellement ennuyeux, simplement en impliquant les élèves à un niveau beaucoup plus personnel. *Donjons & Dragons* peut même vous aider pour le calcul (vite, quel est ton bonus à l'attaque avec ce pouvoir ?).

Mais, le plus important... *Donjons & Dragons* est amusant !

Ce qui ne l'est pas, du moins pour les Maîtres de Donjon inexpérimentés, est la transition entre le fait de jouer avec vos amis adultes, et jouer avec des enfants. Parmi les difficultés traditionnelles qui se font jour quand vous avez affaire à des enfants – des difficultés que les professeurs d'école adoreraient vous raconter en long, en large et en travers –, l'une des plus récurrentes et où on se fait tout le temps avoir, est de se heurter à des règles ou des concepts qui peuvent s'avérer trop complexes ou trop ennuyeux pour les plus jeunes. Et je peux vous assurer que je me suis bien fait avoir la première année !

Enfant 1 : Oh, monde cruel !

Enfant 2 : Le monde n'est pas cruel, c'est le MD qui l'est.

Mais, comme le dit Nietzsche, "ce qui ne nous tue pas nous rend plus forts". J'ai appris de mes erreurs, et développé des techniques pour assurer le plus doucement possible la transition entre jouer avec des mecs barbus et des petits garnements.

Et je suis ici pour partager ces techniques avec vous, avec de vraies anecdotes et des dessins des enfants à qui j'ai appris [à faire du JdR].

Note : Mes parties de *Donjons & Dragons* sont des activités extra-scolaires facultatives. Elles durent environ une heure et demie, à raison d'une séance par semaine. Généralement, les mêmes joueurs reviennent d'une séance à l'autre mais ce n'est pas toujours le cas. Mes joueurs se répartissent en deux tranches d'âge : les 8-9 ans (débutants) et les 10-11 ans (expérimentés). Parfois, il y aura des enfants plus jeunes ou plus vieux. Le plus jeune de mes joueurs a 7 ans et il se débrouille étonnamment bien.

Les Rencontres avec combat

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [DnD Kids](#) (juillet 2011), et traduit par Benoit Huot



Dans le précédent article [en VO, NdT], nous avons parlé de la création de personnage. Nous allons maintenant aborder un sujet beaucoup plus amusant : les rencontres avec combat !

Mener des rencontres avec combat avec des enfants devrait être une expérience très vivante, plus proche d'une histoire interactive que d'un wargame. Les chiffres et les calculs intéressent bien moins votre public que des cascades cools et des manifestations de pouvoirs impressionnantes. Ils jouent pour des descriptions savoureuses, des enjeux de vie et de mort, des retournements de situation imprévisibles, et – bien évidemment – les récompenses !

Cet article donne des astuces et des idées pour les MJ désireux de mener des rencontres fluides et amusantes avec de jeunes joueurs. Comme toujours, gardez à l'esprit que les conseils présentés ci-dessous ne sont que ce qu'ils sont : des conseils. Ils sont prévus pour des joueurs "moyens" – mais le joueur "moyen" n'existe pas. Rien de ce qui est indiqué ici n'est universel. Rien. Donc, encore plus qu'avec des rôlistes adultes, votre commandement primordial est :

D&D et la religion

En gardant en vue la dimension religieuse de ce mois je souhaiterais aborder un sujet à la fois sensible et effrayant : la religion. Elle peut enrichir votre partie, ou vous valoir des pluies de dés à la figure. Est-ce que le jeu en vaut la chandelle ? Je pense que oui.

Prenez par exemple un sorcier avec son Pacte infernal. On pourrait décrire ses pouvoirs comme provenant d'un monde souterrain culturellement neutre ou peut-être du dieu grec Hadès (je n'ai pas encore rencontré d'enfants païens hypersensibles...). Cependant, cela enlèverait quelque chose à la noirceur et à l'ambiguïté de la classe. C'est pourquoi je n'ai pas peur de dire "Tes pouvoirs viennent de l'Enfer. Partout où tu marches, le souffle des démons t'accompagne". Un sort mal lancé suite à un échec critique pourrait entraîner une audience fort déplaisante présidée par Graz'zt ⁽¹⁾ et la Démogorgone ⁽²⁾ (assurément un défi de compétence mémorable).

D'après mon expérience de partie, le problème est bien moins explosif que celui auquel on pense communément. L'une des écoles où je travaille est très religieuse. Ni les élèves ni les professeurs n'ont eu de problèmes quand j'ai introduit le polythéisme ou Asmodée ⁽³⁾ et le Béhémoth ⁽⁴⁾ – qui sont tous deux des personnages diaboliques dans notre folklore. Certains enfants jouent des clerics "païens" ou des paladins, tandis que d'autres jouent des sorciers et personne n'a semblé s'en offusquer. Un enfant a même déclaré : "Mon personnage mange l'ours mort" et, quand tout le monde l'a regardé avec horreur, il a ajouté "Quoi ? Vous ne pouvez pas attendre d'un barbare orque qu'il se comporte comme un juif casher".

1. Connais tes joueurs !

Avant de poursuivre dans le détail, il y a deux points sur lesquels je voudrais insister. Le premier peut paraître banal mais il est de la plus haute importance donc, s'il vous plaît, merci de votre attention :

2. Connais les règles du jeu !

Un personnage de faible niveau à D&D n'a pas accès à une grande variété de pouvoirs. Vous n'avez aucune excuse pour être surpris par ce que les enfants (ou les PNJ) veulent faire. Rien n'est plus destructeur d'ambiance qu'un MJ tournant frénétiquement les pages du *Manuel des joueurs*. Un coup d'œil occasionnel dans un manuel – à plus forte raison si les joueurs n'y ont pas accès – augmente la curiosité des enfants envers leurs ennemis et accroît votre aura de mystère et d'autorité. Mais une longue consultation des règles ruine tous ces efforts.

Si vous êtes pris au dépourvu – eh bien inventez des trucs ! Il vaut mieux infliger quelques points de dégâts supplémentaires à un héros ou un monstre, que d'avoir même une seule minute ennuyeuse durant un combat. C'est du D&D, ce n'est pas compliqué ; l'amusement est votre priorité numéro un, le respect des règles est purement secondaire !

Le second problème concerne les enfants qui perdent pied avec la réalité. Loin d'être aussi effrayant que les gens de l'espèce de Patricia Pulling ⁽⁵⁾ qui tentèrent de décrire ce problème, il s'agit néanmoins de quelque chose dont vous devez avoir conscience. Donc :

3. Tu ne laisseras personne fuir la réalité !

Les enfants les plus jeunes (7-8 ans) s'impliquent souvent beaucoup dans les parties trépidantes et excitantes. C'est une bonne chose, mais il est important de s'assurer qu'ils ne s'emballent pas et ne perdent pas de vue la réalité. J'ai récemment rejoint le club respectable de ceux qui ont reçu une chaussure dans la figure. Je n'étais pas, *stricto sensu*, la vraie cible. Il s'agissait plutôt d'un magicien maléfique qui raillait l'un des héros. Cependant, ce ne fut pas lui, mais moi, qui eus une empreinte pourpre de chaussure sur le visage. Par conséquent, faites attention – soyez toujours vigilant envers les enfants qui s'excitent trop, et faites en sorte de réfréner leur enthousiasme.

Vous devriez également surveiller les tensions entre enfants à la table de jeu et en dehors. Les désaccords dans la partie peuvent entraîner des mésententes dans le monde réel. La rancune est à l'origine de disputes, qui mènent parfois à la violence physique. Tuez ce démon dans l'œuf en douchant froidement les jeunes esprits qui s'échauffent trop.

4. Tu maintiendras la paix autour de la table !

Enfant : Si je crie "SPARTAAA !" avant chaque attaque, est-ce que j'aurai un bonus à mes jets d'attaque ?

MJ : Non mais on va se moquer de toi. Moi en l'occurrence.

Quelques conseils rapides :

- Insistez sur une distribution équitable des trésors (voir ci-dessous) ⁽⁶⁾
- Interdisez aux personnages de s'attaquer entre eux
- Si un joueur commence à jouer contre le groupe, essayez de lui faire entendre raison avant que les autres ne se liguent contre lui
- Si un héros en frappe un autre par mégarde au combat, insistez sur le fait qu'il s'agit d'un accident. Les enfants pensent souvent que les attaques des autres personnages sont liées à des disputes (en réalité sans rapport) qu'ils ont eues dans la vraie vie. Expliquez-leur que, même si les joueurs peuvent avoir des raisons de se quereller, leurs personnages sont les meilleurs potes qui soient et qu'ils se sont chacun sauvé la vie de nombreuses fois. Ils n'ont pas le moins du monde de raisons de se battre et, si on y réfléchit bien, les enfants n'en ont aucune raison non plus.

Bien. Maintenant que nous avons précisé ces règles fondamentales, abordons quelques commandements plus subtils.

5. Tu seras vif et débridé !

Donjons & Dragons est un jeu majoritairement oral donc personne ne sera surpris d'apprendre que les mots et le langage corporel ont des effets importants. Cependant, peu d'enfants ont la patience d'écouter des descriptions longues et fleuries de créatures étranges ou de lieux exotiques.

Les enfants adorent voir des images de créatures fantastiques et certains MJ arrivent à leurs parties équipés d'un classeur rempli de belles illustrations en couleurs. Personnellement, je suis farouchement opposé à cela. Vous trouvez ça surprenant ? Laissez-moi vous expliquer pourquoi : *D&D* est un jeu d'imagination et se contenter de montrer des images prive les enfants de la chance de se représenter ces monstres dans leur esprit.

Pour transmettre plus d'informations en un temps record, pimentez vos descriptions en joignant généreusement le geste à la parole. Montrez-leur comment le zombie traîne son corps pourrissant vers eux. Ne soyez pas timide ; grognez et gémissiez, tirez la langue, traînez votre pied – ne décrivez pas bêtement le zombie, soyez-le ! Faites que vos gobelins ricanent et frottent leurs mains comme les misérables petits pleurnichards qu'ils sont. Sortez de votre coquille de professeur ennuyeux, soyez un narrateur débridé ! Vous saurez que vous êtes sur la bonne route quand ils sauteront de leurs sièges pour décrire les actions de leurs héros, mettant en scène chaque coup de taille brutal avec leurs stylos et leurs feuilles de personnage enroulées sur elles-mêmes.

Les mots et la gestuelle sont d'une importance cruciale – donc choisissez-les avec soin ! Si vous décrivez un ennemi comme terrifiant et puissant, les PJ pourraient choisir de s'enfuir, même s'ils sont à 10 contre 1 contre lui et n'ont rien à craindre. Une fois, mon groupe de dix héros de niveau 4 a détalé devant un forgeron ivre parce que j'avais décrit avec trop d'enthousiasme ses muscles saillants, ses tatouages de prison et sa rage animale à l'état pur. J'ai vociféré, juré, frappé du poing sur la table et... je suppose que j'ai trop bien joué mon rôle. Le malfrat n'était pas un danger pour les héros ; mais un adulte en colère représente une menace pour des enfants. Ils ont réagi, assez naturellement, en fuyant – non devant le forgeron, mais devant le MJ.

Décrire un ennemi comme totalement à l'aise, ou riant sardoniquement face au danger, a également un effet très démoralisant sur les enfants les plus jeunes ("Pourquoi n'est-il pas effrayé ? Peut-être que c'est nous qui devrions l'être..."). J'ai l'habitude de réserver cette attitude aux grands méchants ou aux rencontres pleines de défis.

D'un autre côté, si vous décrivez un magicien célèbre, ou même une divinité, comme "un homme petit et gros, le doigt toujours fourré dans son nez" et mettez en scène son comportement capricieux, ne vous étonnez pas si les enfants y voient une absence

totale de danger. Parler d'une voix hystérique et haut perchée ou qualifier une créature d'efféminée (plutôt que dire qu'elle a une voix douce) est également propice à diminuer l'aspect menaçant, même si le second déroutera souvent les plus vieux joueurs (9-12 ans).

Vous pouvez utiliser contre les enfants l'importance considérable (certains la qualifieraient même de lamentable) qu'ils portent à l'apparence extérieure. Chaque race a déjà ses stéréotypes basés sur son apparence et les expériences passées du groupe. Par exemple, une idée répandue veut que les drakéides [des dragons humanoïdes pouvant être pris comme race de départ, NdT] sont grands et puissants, alors que les gobelins sont petits et pathétiques. En réalité, les deux races sont de la même puissance ; les drakéides sont légèrement plus forts alors que les gobelins sont légèrement plus agiles, mais c'est tout. Cependant, dans l'esprit des enfants, les drakéides sont presque des dragons, tandis que les gobelins valent à peine mieux que de la vermine. Une rencontre avec un gobelin barbare de niveau 10 – dont les bras peuvent abattre des arbres et sont aussi épais que les cuisses des héros – les prendra certainement au dépourvu, et leur donnera un sujet de conversation dans les jours à venir. Du moins, si leurs personnages survivent.

Bon, nous avons vu comment mettre les monstres en scène. Maintenant, voyons comment les en faire sortir. En bref, la réponse est :

6. Tu seras sanglant, dingue et amusant !

Le gore dans les jeux pour enfants est un sujet controversé, sur lequel j'ai un avis controversé.



Les enfants adorent le gore. Ils aiment entendre comment leurs marteaux écrasent les crânes de leurs ennemis, envoyant voler des morceaux d'os et de cerveaux dans toutes les directions. Ils aiment savoir que les flammes de Phlegethos [un sort de sorcier de faible niveau invoquant du feu liquide, NdT] ont réduit leur victime à l'état de kebab carbonisé à l'odeur de viande cuite à point. Et ils aiment entendre comment le destin du gobelin qu'ils viennent de pousser de la falaise n'est pas différent de celui d'une pastèque frappée par un marteau, tandis que ses restes ressemblent à ceux laissés par une pizza tombée au sol côté fromage. (En d'autres termes, soyez créatif !)

Une description trop anatomique pourrait causer des cauchemars à certains enfants. Donc, la solution la plus universelle que j'ai trouvée est de rendre cette violence extrême mais très métaphorique – le sang jaillit comme s'il venait d'un arroseur d'incendie, les ennemis sont brûlés comme des chips ou réduits en petits morceaux comme les confettis du Nouvel An. Cela satisfera le besoin des enfants de se sentir puissants et destructeurs, tout en réduisant la violence à une caricature dépourvue de danger.

Si vous pouvez faire des descriptions cool ou drôles avec des bons mots ou des métaphores grotesques – c’est encore mieux ! Par exemple, “Le paysan plante sa fourche dans le ventre du goblin et triture ses intestins comme quand on mange des spaghettis” est à la fois horrible et drôle.

Faites particulièrement attention à la manière de décrire les actions des héros, en particulier si ces actions impliquent les héros d’autres enfants. Si vous décrivez un personnage qui, alors qu’il tire dans la mêlée, touche accidentellement un allié en faisant “Am Stram Gram, Pique et pique et colegram, qui je shoote avec mon arme ?”, ne vous étonnez pas si le héros qui a une flèche dans les fesses décide de rendre la pareille – et ce, alors que c’est vous et non le joueur qui vous êtes moqué de la situation.

Savoir comment parler et agir est important, mais savoir écouter ne l’est pas moins. Je ne vous parle pas ici de sensiblerie compatissante type “Libère ce que tu as sur le cœur” mais du retors “Je vais utiliser tes pires peurs contre toi”. Vous ne vous attendiez pas à ça, hein ?

7. Tu écouteras tes joueurs !

De nombreux enfants ont une imagination débordante et leurs actions peuvent compliquer une rencontre d’une manière à laquelle vous n’auriez jamais songé. Ils verront les pièges les plus horribles dans des lieux pétris d’innocence, la trahison chez le tenancier le mieux disposé, et attribueront des pouvoirs qui feraient mourir d’envie un dragon au kobold le plus négligeable. Vous n’avez aucune raison de ne pas retourner ces soupçons paranoïaques contre eux. Si vous entendez une idée particulièrement bonne (j’entends bien sûr par “bonne” une idée “horifique”), notez-la discrètement pour plus tard.

Parfois, vous pouvez même l’utiliser de suite. Oui, c’est une sorte de triche mais tous les coups sont permis, en amour comme à la guerre – et *D&D* est un mélange des deux. Par exemple, j’ai mené une aventure où les héros devaient récupérer une série de clés de couleur pour accéder à un laboratoire où une sorcière peu prévoyante s’était retrouvée congelée lors de la création d’un élémentaire mortel. En dehors de la difficulté de trouver les clés cachées, de les utiliser dans le bon ordre et de vaincre l’élémentaire, je n’avais aucun défi particulier à l’esprit pour l’aventure. Mais un des enfants débordait d’idées. “Je parie qu’il y a une bombe de glace sous l’oreiller ! Je parie que les livres sont vivants et mangeront quiconque entre dans la bibliothèque ! Je parie que l’ennemi utilisera à la fois des pouvoirs du printemps et de l’hiver contre nous !” Devinez quoi ? Leur mission devint d’un coup nettement plus intéressante !

Écouter les joueurs ne se fait pas toujours avec des intentions mauvaises. Les enfants discutent souvent de ce qu’ils aimeraient trouver et de qui ils voudraient rencontrer. Ils parleront même de vous (quand ils pensent que vous n’écoutez pas), de vos forces et de vos faiblesses. Gardez vos oreilles aux aguets et la préparation de rencontres adaptées deviendra largement plus facile.

Bien, on a assez parlé de communication. Parlons maintenant d’action.

8. Tu utiliseras l’Initiative !

Savoir qui agit le premier est primordial pour les enfants. La plupart entrent féroceMENT en compétition pour ce problème apparemment insignifiant. Choisir arbitrairement un enfant ou désigner simplement le plus proche de vous créera souvent un scandale sans fin. En ce qui concerne les joueurs, ils préfèrent passer dix minutes à se disputer pour savoir qui agit en premier que d’attendre leur tour cinq minutes.

Mon conseil est par conséquent de toujours faire tirer l’initiative – au-delà même de son rôle initial. Lancez l’initiative pour celui qui agit le premier en combat, celui qui récupère l’objet du monstre vaincu, celui qui se réveille le premier le matin... Notez que, dans certains cas, vous devrez oublier le bonus de Dextérité de rigueur pour éviter les doléances de quelques-uns pour qui “ce n’est pas juste, c’est toujours lui qui récupère le butin”.

Les enfants avanceront quand même des raisons diverses et variées pour expliquer pourquoi leur personnage devrait agir le premier. Pire, certains tenteront de vous corrompre ou de vous enjôler (voire de vous apitoyer) pour que vous leur octroyiez le privilège convoité d’agir en premier. Cependant, vous pourrez rejeter la faute sur les dés pour l’ordre de l’action. De plus, vous pourrez leur offrir la consolation qu’à n’importe quel moment, la chance pourrait tourner et que ce serait à eux d’agir les premiers.

Dans tous les cas, l’initiative est juste une excuse supplémentaire pour lancer les dés, ce qui, comme tout rôliste le sait, constitue la moitié du plaisir.

9. Tu prendras en compte l’âge et l’expérience de tes joueurs !

MJ : Ton attaque sournoise à 21 points de dégâts égratigne à peine le sombre sorcier. “Pour cette audace, dit-il froidement en se levant de son trône, vous recevrez la couronne de folie !”

Enfant 1 : Génial ! Je récupère un objet magique !

Enfant 2 : Si recevoir une flèche +5 dans le cou, c’est obtenir un objet magique, alors oui, tu en obtiens un.

Les joueurs débutants sont farouchement individualistes, cupides au-delà de tout ce qu'on peut imaginer, et totalement égocentriques. Cela rend les jeunes groupes très vulnérables au combat, en particulier pour leurs toutes premières rencontres. Même un joueur expérimenté décidera souvent que voir un de ses compagnons se dissoudre dans l'acide serait nettement plus "génial" que de le sauver. Quand vous préparez vos rencontres, gardez cet aspect des jeunes joueurs à l'esprit. Je l'appelle "grandes épées, capacités d'attention limitées" (GÉCAL).

Les débutants se dispersent facilement. Au milieu d'un âpre combat, ils peuvent ignorer les vampires meurtriers pour inspecter une porte qui leur semble curieuse, sans s'inquiéter que cela implique une demi-douzaine d'attaques d'opportunité sur eux [les attaques gratuites auxquelles a droit un personnage lorsque quelqu'un arrive à, ou quitte, son contact, NdT] ou que le simple fait d'ouvrir la porte risque de ramener plus de monstres dans cette rencontre déjà délicate. À moins que vous ne les encouragez à se battre, ils agiront comme un groupe de hamsters lâchés dans la cage d'un python, errant au hasard en attendant de se faire manger.

Les débutants n'agissent pas en équipe. Même s'ils décident de se battre, ils font ce qu'ils désirent sur le moment, le travail d'équipe sonnait comme une reddition. Les magiciens chargeront en brandissant des haches qu'ils ne maîtrisent pas, les guerriers se cacheront derrière des comptoirs et tireront à l'arbalète, les roublards essayeront de grimper au plafond et de couper le chandelier pour le simple plaisir de le faire tomber sur quelqu'un. Pire, certains enfants ne se gênent même pas pour changer leurs plans suite à une embuscade imprévue. Leurs personnages peuvent facilement ignorer la flèche qui vient de transpercer leur poumon gauche et continuer à se déplacer comme si de rien n'était. Après tout, vous leur avez dit que, s'ils récupèrent l'étendard de la légion, ils auront 300 XP – pourquoi s'inquiéter de ces étranges personnes vertes qui leur tirent des flèches depuis les buissons ?

Les débutants ne savent pas s'avouer vaincus. Peut-être sont-ils habitués à des adultes qui les préservent de tout ennui sérieux dans le monde réel ? Toujours est-il que les jeunes joueurs ne se rendent jamais ni ne battent en retraite une fois qu'ils ont décidé de se battre. Peu importe comment tourne la bataille – même si tous les héros sont à terre et que le dernier personnage debout doit combattre avec ses dents car ses deux mains ont été mangées depuis longtemps – ils n'envisageront même pas d'abandonner. Ils aboieront un rapide "Et voici Sparte !" ⁽⁷⁾ et retourneront dans la mêlée... remportant le même type de victoire que l'auteur original de cette phrase.

Pour éviter les ennuis ou le TPK [*Total Party Kill*, tous les PJ sont tués, NdT], je vous recommande d'avoir sous le coude un scénario en cas de défaite. Des choix typiques seraient de vendre les PJ comme gladiateurs (les enfants les plus âgés adorent cette possibilité !), les emprisonner ou les laisser pour morts, avant que des étrangers bienveillants ne les sauvent car ils ont besoin de l'aide des héros.

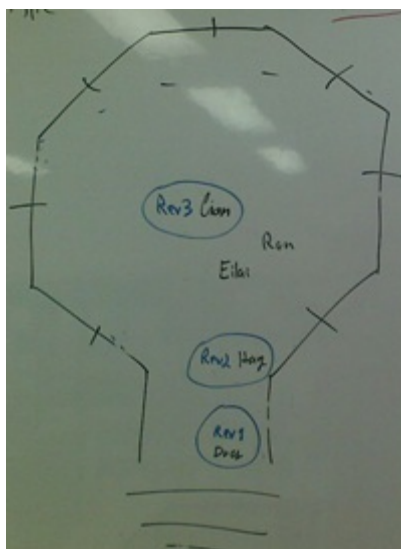
À cause des GÉCAL, considérez les premières rencontres avec combat comme un entraînement à la tactique et au travail d'équipe. Guidez vos joueurs ; ne partez pas du principe que le sens stratégique naîtra naturellement chez des enfants élevés par des séries où un seul homme tue des centaines d'orques juste en agitant son épée dans tous les sens. Vous pouvez conclure le premier combat par des héros capturés et emprisonnés par un ennemi qui leur est pourtant inférieur. Pendant la captivité des héros, faites-leur une conférence sur le travail d'équipe et donnez-leur une chance de le mettre en pratique. En travaillant ensemble, ils échapperont à leur captivité et se vengeront des ennemis qui les ont vaincus.

Les outils du métier

De belles dalles de combat et une boîte remplie de figurines seront extrêmement bien accueillies. Cependant, si vous êtes attaché à vos petits amis en plastique, ne les utilisez pas régulièrement en jeu. Les enfants ont tendance à se jeter les figurines à la tête au bout d'un certain temps, froissent les dalles sans même y penser, et peuvent même échouer à un jet de Sagesse en mettant les figurines dans leur poche.

À la place, je vous recommande de vous tourner vers notre bon vieil ami le tableau blanc. Comme peu de classes sont équipées de tableaux quadrillés, je suggère d'utiliser une règle graduée à la place, et de remplacer les carrés par des incréments de 5 cm. Utilisez des marqueurs de couleur pour rapidement esquisser les éléments importants du champ de bataille. Utilisez une couleur pour les héros et les alliés, et une autre pour les adversaires. Certains MJ aiment écrire les points de vie/dommages à côté des symboles des combattants mais je préfère les tables de dommage car elles sont plus faciles à lire.

Voici un exemple de ce à quoi ressemblerait une bataille moyenne. Ce n'est pas très joli mais c'est efficace et très fonctionnel.



Un groupe de héros affronte de mystérieux pilleurs zombies dans les ruines d'un temple sans nom.

Bien que cet article traite de la gestion des rencontres plutôt que de leur préparation, il y a un point que je voudrais mentionner. Bien évidemment, ce sera avec la voix du commandement :

10. Tu ne négligeras pas les classiques !

Vous avez sans doute joué des douzaines d'aventures, tué des milliers de monstres, survécu à des centaines de pièges, utilisé chaque pouvoir du manuel, acheté et vendu tous les objets magiques du jeu et pouvez prédire la fin d'une aventure avant le premier paragraphe de la première rencontre. Cependant, les enfants jouent pour la toute première fois de leur vie ; ne ruinez donc pas cela par un cynisme blasé. Ne les privez pas du plaisir d'être pétrifiés par un tyranciel ou fracassés par un piège à assommer pour la première fois. Souvenez-vous : les orques et les gobelins sont cools et il n'y a rien de mal à une quête qui consiste à récupérer la vache préférée d'un fermier que des bandits gobelins ont volée. Ou de sauver la fille du maire avant qu'elle soit sacrifiée à Gruumsh. C'est héroïque, c'est fantastique et c'est l'étoffe dont sont faites les légendes !

Pour plaire à votre public, vous n'avez pas besoin de convertir des créatures tirées de livres obscurs des années 1970 ou d'écrire des intrigues shakespeariennes. Plonger dans les égouts pour affronter des rats mutants contrôlés par un sorcier dérangé peut vous sembler banal. Mais pour de jeunes aventuriers, c'est nouveau et excitant. Vous serez surpris de constater à quel point ils prendront cette mission au sérieux !

Et une bataille avec un tyranciel ou un dragon est un événement dont les enfants se souviendront pendant des mois. Ils ont regardé ces créatures dans le *Bestiaire fantastique* quand vous ne faisiez pas attention, ils ont entendu des rumeurs de leurs frères et sœurs aînés, ils en ont parlé dans des murmures fiévreux après l'école... Faites-moi confiance, le seul fait de prononcer le mot "tyranciel" suffit à provoquer une réponse de groupe dont vos oreilles se souviendront pendant une heure.

C'est la même chose pour votre décor. Ne commencez pas votre campagne avec une planète gazeuse géante, magique, pleine d'îles flottantes conscientes et de divinités débiles baragouinant ; la seule chose que vous obtiendrez sera de briser l'illusion théâtrale et de dérouter vos joueurs. Un village pittoresque avec un forgeron nain bougon, un patron de bar halfelin jovial et une mystérieuse sorcière eladrin, constitue un bien meilleur lieu d'aventures. De nombreux MJ commettent l'erreur de commencer avec de l'épique – mauvaise idée ! Les héros de premier niveau devraient protéger les caravanes de bandits du désert, sauver des demoiselles en détresse des griffes des kobolds, ou mettre à jour des cultistes maléfiques d'Orcus ⁽⁸⁾. Ils ne décident pas du destin de l'univers ni ne massacrent les dieux avec des super armes.

Également, les thri-kreen ⁽⁹⁾ semblent particulièrement populaires pour certaines raisons. Juste histoire de vous prévenir.

Et maintenant, un avertissement supplémentaire :

11. Tu ne traiteras pas les cités à la légère !

Enfant : Ya-t-il des elfes femmes dans leur groupe ? Je voudrais en inviter une à sortir avec moi.
MJ : Désolé, ce sont tous des zombies.
Enfant : Je ferai des efforts pour le succès de notre relation.
MJ : Elle va manger ton cerveau !
Enfant : L'amour exige des sacrifices.

Une cité offre tellement d'opportunités. Les personnages peuvent essayer de recruter de nouveaux PNJ pour leur groupe, enquêter, obtenir de nouvelles quêtes, acheter de nouveaux objets, développer leurs compétences, chercher les ennuis, rejoindre les bas-fonds ou la police, dénicher un boulot, se trouver une épouse, initier un soulèvement populaire, se faire des ennemis et/ou des amis, chasser les primes, ou éclater de rire suite à un tour pendable...

Mais les cités sont également sources de graves maux de tête. Elles vous proposent une multitude de problèmes dont vous devriez être conscient avant de suivre ce chemin pavé de bonnes intentions. Un de mes collègues voulait simplement permettre à ses joueurs de renouveler leur équipement dans une ville standard. Cela s'est conclu par des centaines de morts et la garde royale qui patrouillait les rues en ruine à la recherche des instigateurs du grabuge (devinez qui était derrière tout ça...). Était-ce drôle ? Bien entendu. A-t-il dû en conséquence réécrire toute sa campagne depuis le début ? Yep !

Donc pourquoi les villes sont-elles si problématiques ? Avant tout, elles sont horriblement chronophages. Les enfants aiment acheter de l'équipement, même s'ils n'en ont pas besoin (un adulte ne ferait jamais cela, n'est-ce pas ?) et la ville est une excuse parfaite pour chercher les objets de tous les manuels existants – sans oublier les objets qu'ils viennent d'inventer – et voir s'ils y sont en vente. Et n'espérez pas qu'ils feront leurs courses pendant le tour des autres joueurs. Ils attendront que ce soit leur tour pour commencer à feuilleter les manuels. Faire sortir les enfants d'une ville est presque aussi ardu que de leur faire manger des épinards.

Un autre problème des cités est qu'elles sont pleines de gens et de lieux. Vous ne pouvez tous les prendre en compte, à moins que vous ne vous soyez minutieusement préparé. Vous devrez improviser et l'improvisation mène souvent à des conséquences dramatiques inattendues, comme un allié (ou un ennemi) surpuissant, ou une arrestation et une visite des cachots. Mais le pire est la création de noms et de lieux au pied levé, dont la moitié seront oubliés avant la prochaine séance. Il n'y a rien de plus embarrassant qu'un MJ demandant à ses joueurs des informations sur son propre monde... à l'exception peut-être d'un MJ dont les villes et les PNJ changent parce qu'il n'a pas pris de notes.

Et voici un bon moyen de conclure l'article de ce trimestre : parler du problème épineux (souvent au sens propre) de la mort du personnage :

12. Tu tueras les Héros avec discernement !

Un héros reçoit une vilaine morsure au talon alors que le groupe fuit des centaines de zombies. Il progresse désormais moins vite.

Enfant : "Laissez-moi. Je ne ferai que vous ralentir. Mon histoire s'achève... Oh, avant de partir... Laissez-moi cette grosse bombe que nous avons découverte le mois dernier."
BOOOM ! Ainsi finirent un véritable héros et deux douzaines de zombies.

La mort d'un personnage est un problème délicat. Certains héros peuvent mourir juste parce que l'enfant veut s'amuser. D'autres enfants essaient de faire rester leur PJ en vie mais mourraient pour une cause légitime et ne feraient pas trop d'histoires si une flèche perdue les élimine. D'autres déchiquetteront leur feuille de perso à la moindre égratignure, et vous maudiront vous et votre mère, avant de sortir de la pièce telle une furie.

Avec des joueurs de 9 ans ou moins, je préconise d'éviter autant que possible les morts définitives. Les héros dont les points de vie sont négatifs sont juste rendus inconscients. La mort de tous les PJ se traduit simplement par un réveil au cœur d'un donjon humide, privés de leur or et de leur équipement. Dans ce cas, soit les gardes sont opportunément laxistes, permettant aux aventuriers intrépides de s'enfuir et de récupérer leurs affaires, soit on leur propose une quête en échange de leur liberté.

Évidemment, un joueur peut toujours faire quelque chose d'incroyablement stupide à son personnage, comme essayer de tirer les sous-vêtements d'Orcus pour les lui coincer entre les fesses (authentique). Mais, à l'autre extrémité du spectre, vous aurez des joueurs qui sacrifieront noblement leur héros pour prolonger l'aventure ou sauver un ami. La première attitude devrait impliquer la mort et des pénalités (nous ne pouvons avoir des joueurs qui changent de personnage comme de chaussette, n'est-ce pas ?), la seconde devrait accorder une récompense pour leurs prochains personnages.

Pour les joueurs les plus âgés, je préconise de rendre les combats mortels, car ils ajoutent de l'excitation à l'action. Cependant, les joueurs trop sensibles demeurent un problème. La solution la plus efficace que j'ai trouvée est de permettre à un héros mort de revenir comme fantôme ou esprit (voir ci-dessous) jusqu'à ce que le personnage soit ressuscité ou que le joueur en crée un

nouveau (au choix du joueur). Jouer un être surnaturel est vraiment cool pour la plupart des enfants et atténue un peu le mordant de la mort.

Les fantômes

Les fantômes-PJ sont des esprits sans corps qui traînent avec le groupe, l'aidant ou interagissant jusqu'à ce que leurs corps soient ressuscités. Ils ne sont pas les fantômes malveillants du *Bestiaire fantastique*, ni de mignons Casper mais un moyen pour les joueurs de transmettre leur volonté sans leur héros. Pour cette raison, et à moins que votre campagne ne dispose d'un monde spirituel avec lequel le héros mort peut interagir, les fantômes sont simplement définis par leurs pouvoirs.

Télékinésie (à volonté * Action standard) : Vous pouvez faire bouger lentement un objet pesant jusqu'à 2,5 kg, d'une case dans n'importe quelle direction.

Possession (Rencontre * Action standard * Charisme vs. Volonté) : Si le fantôme réussit son jet, la cible, soit effectue une attaque de mêlée basique contre un de ses alliés adjacents (au choix du MJ) ; soit prononce une courte phrase de votre choix ; soit est étourdie (sauvegarde, annule).

Murmure (quotidien * Action standard) : Vous pouvez parler à une seule créature pendant 5 minutes. Elle entend un murmure dans sa tête. Cela peut effrayer les créatures non préparées, et les hébété (Charisme vs. Volonté, sauvegarde annule)

Vue spirituelle (à volonté * Action mineure) : Vous voyez les autres fantômes et esprits. Cela ne révèle pas les choses invisibles et autres créatures cachées. Lorsque vous interagissez avec des créatures spirituelles, utilisez les caractéristiques que vous aviez de votre vivant. À l'exception de la Vue spirituelle, les pouvoirs de fantômes ne peuvent pas être utilisés sur les créatures spirituelles.

Règle optionnelle : Dernière chance

L'âme du héros ne restera plus que quelques heures dans ce monde avant qu'elle ne rejoigne l'au-delà. Une ambiance d'hystérie gagne la partie tandis que les héros survivants cherchent frénétiquement quelqu'un à même de relever leur ami défunt, avant qu'il ne parte à jamais.

Alternativement, cela peut être un moyen de faire partir des héros aimés d'une manière plus mémorable, en utilisant les quelques heures qui leur restent pour laisser une trace dans le monde, ce qui leur permettra de vivre dans le souvenir des gens. Utilisez cette option pour les joueurs sérieux et imaginatifs ou vous ne récolterez qu'une succession de blagues de plus en plus destructrices.

Enfin, bien que ce sujet soit abordé dans les grandes largeurs dans [Récompenses et Punitions](#) ^(ptgptb), quelques mots sur les récompenses :

13. Tu seras généreux avec les XP !

Le temps avance beaucoup plus lentement pour les enfants que pour les adultes. Ne les faites pas attendre des mois avant de progresser de leur premier niveau. Donnez-leur au moins cinq fois plus de XP que dans une campagne classique. Ne soyez pas pingre en XP en transformant votre campagne en un grand et inutile broyeur à monstres— laissez plutôt les enfants goûter l'ascension fulgurante de leurs héros vers la gloire et le pouvoir !

Article original : *Combat Encounters*

(1) NdT : seigneur démon des Abysses, considéré comme un des adversaires les plus puissants de D&D [\[Retour\]](#)

(2) NdT : prince démon également considéré comme un des adversaires les plus puissants de D&D [\[Retour\]](#)

(3) NdT : démon qui apparaît dans la Bible [\[Retour\]](#)

(4) NdT : créature gigantesque apparaissant dans *le Livre de Job* [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Fondatrice de l'association *Bothered Against Dungeons and Dragons* (BADD), qui accusa le JdR de rendre fou. *Le Rapport Pulling* ^(ptgptb) ou [Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#) ^(ptgptb) racontent son histoire [\[Retour\]](#)

(6) NdT : L'article *Récompenses et punitions* ^(ptgptb) aborde ces notions de manière plus approfondie [\[Retour\]](#)

(7) NdT : *300* semble avoir beaucoup d'influence... à moins que ce ne soient [tous ces films d'action](#) ^(ptgptb) où le héros s'en sort spectaculairement et sans mal, contre toutes probabilités [\[Retour\]](#)

(8) NdT : Orcus est prince-démon des Abysses, dans les Royaumes Oubliés et Greyhawk notamment. [\[Retour\]](#)

(9) NdT : Des créatures guerrières aux allures de mante religieuse [\[Retour\]](#)

Récompenses et punitions

Ou "Non, Orcus ☹ ne peut pas être ton animal de compagnie !"

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [DnD Kids](#) (juillet 2011), et traduit par Benoit Huot



La première moitié de cet article est amusante – or, XP, objets magiques, super-pouvoirs, montures épiques et adorables animaux de compagnie. La seconde l’est moins – amendes, châtimement et exil. Les deux côtés d’une même pièce ; la carotte et le bâton. Commençons avec la carotte et espérons que nous n’utiliserons jamais le bâton.

Les Récompenses

Progresser dans le classement

Les points d’expérience (XP) sont plus qu’une simple récompense pour avoir tué des monstres et résolu des énigmes. Ils constituent une méthode pour favoriser les bons comportements et décourager les pratiques de jeu dissipées. Ils sont aussi une méthode pour contrôler le rythme des parties – qu’il s’agisse de l’essor éclair du paysan qui devient dieu en dix séances, ou d’un lent et sanglant chemin de croix nécessitant des centaines de séances.

Distribuez les XP par rencontre ou par séance, mais ne vous fatiguez pas à les calculer en fonction des monstres tués ou de l’utilisation réussie des capacités sans lien avec le combat. La progression proposée dans les règles est à mon sens trop lente pour de jeunes rôlistes. [En ce qui me concerne], je donne entre 150 et 400 XP par rencontre, en fonction de l’importance et de la difficulté ressenties.

Une astuce que j’aime bien utiliser est de demander au groupe si l’un d’eux pense mériter des XP supplémentaires pour la séance. Vous aurez généralement des réponses comme “Moi ! J’ai causé beaucoup de dégâts !”, “Moi ! J’ai utilisé un pouvoir quotidien !” ou encore “Moi ! Mes jets étaient vraiment très bons !”. Mais parfois, un enfant mettra en avant des prouesses impressionnantes que vous auriez laissé passer, comme une bonne interprétation, la résolution d’une énigme, le fait de tenir minutieusement un journal, une action d’éclat et ainsi de suite. Ne cédez pas à l’extorsion – récompensez seulement le type d’activités que vous souhaitez encourager ! Expliquez que faire un résultat élevé pour une action ou repérer un ennemi est juste une question de chance. Les XP supplémentaires récompensent le joueur, pas le personnage.

J’apprécie également de récompenser des activités hors-jeu comme ranger la classe après la partie, ou faire taire ceux qui interrompent la séance. Certains estiment que c’est de l’abus de pouvoir. Pas moi.

Celui qui meurt avec le plus de jouets a gagné

Les objets magiques sont géniaux ! Si vous n’acceptez pas ce postulat, on se demande pourquoi vous jouez à D&D. Oui, avec l’argent que les PJ se font, les enfants peuvent acheter n’importe quel objet du livre, mais collectionner les butins est tellement plus excitant ! D’un autre côté, rester les mains vides ou, pire, avec le pull tricoté par mamie alors que tous les autres ont un jouet cool, peut être assez frustrant.

Comme pour les XP, je suggère de légèrement modifier les règles, au moins pour les plus jeunes joueurs. Ne pas récupérer d’objet – ou en obtenir un perçu comme inférieur – après une rencontre peut très bien mener aux larmes. Et nous ne voulons pas ça, n’est-ce pas ?

Donc ajustez le trésor au groupe – laissez le guerrier obtenir une armure, donnez une dague au voleur, un bâton au sorcier et ainsi de suite. Des objets sans lien avec le combat, tels un anneau de protection ou un sac sans fond s’avèrent, pour certaines raisons, moins populaires parmi les enfants que des armures, des armes et des outils. D’un autre côté, des choses cool mais inutiles comme des idoles bizarres ou des tomes ésotériques sont plutôt populaires si vous les présentez correctement. La règle, pour les joueurs les plus jeunes (ceux qui n’ont pas encore maîtrisé l’art du grosbillisme), est de préférer des objets différents et cool à ceux qui sont efficaces ou vraiment avantageux.

Soyez ferme sur une distribution équitable. La méthode que je trouve la plus efficace est la suivante : tout d’abord, notez sur le tableau [de la salle de classe, NdT] tous les objets gagnés lors de la rencontre. Assurez-vous d’avoir au moins autant d’objets que de joueurs, même si certains de ces objets sont des livres de recettes ogres ou des boîtes de vieux lacets. Puis, faites lancer un d20 à vos joueurs pour déterminer l’ordre de priorité pour le choix des objets. Le joueur avec le plus haut résultat commence et ainsi de suite, jusqu’à ce que tous les objets aient été distribués. N’utilisez pas l’Initiative, car les propriétaires de personnages avec une faible Dextérité se plaindront (à raison) de discrimination. De plus, ce n’est pas une foire d’empoigne mais une juste distribution de biens. Les personnages inconscients ou même morts devraient également toucher leur part.

Sylvanien : Cette hache, là, sert-elle à abattre des arbres et tuer des animaux ?

Enfant : Pas du tout, juste les gens.

Sylvanien : D'accord alors, faites un bon voyage !

L'Argent roi

Ne négligez pas les pièces, les enfants les adorent. Même de petites sommes les rendent heureux, ce qui n'est pas étonnant quand on sait que leur argent de poche s'élève souvent à quelques dollars. C'est pour cela que quelques pièces, qui ne sont que de la papperasse ennuyeuse pour les joueurs adultes, sont une source de fête pour les joueurs enfants... Au moins jusqu'à ce qu'ils découvrent que les objets magiques décents coûtent des milliers de Pièces d'Or.

Une technique que j'aime bien utiliser pour maximiser l'effet "Wououh !" est d'octroyer des récompenses insignifiantes pour les premières séances, et de lâcher d'un coup un millier de pièces d'or sur le groupe. Un avertissement légitime cependant : mettez vos cache-oreilles avant d'annoncer ce trésor...

Encouragez une distribution équitable de l'argent. Les PJ qui amassent des milliers de pièces pendant que leurs amis doivent se battre pour des miettes sur le marché tendent curieusement à être les victimes collatérales de leurs compagnons en plein combat... ou pendant le dîner.

Nos Petits Amis À Dents

Les enfants tenteront de convaincre ou d'apprivoiser toutes les créatures vivantes qu'ils rencontrent, pour en faire leurs animaux de compagnie. Les rôdeurs et les druides iront encore plus loin en s'adressant directement à la nature pour qu'elle leur envoie un allié. C'est dire combien ils adorent les compagnons non humanoïdes !

Dans le premier article [en VO], j'ai recommandé d'autoriser les enfants à débiter la partie avec un petit animal. Voyons maintenant comment utiliser des animaux de compagnie plus sophistiqués comme récompense.

Les animaux de compagnie de départ devraient être de faibles créatures. Corbeaux, écureuils et chiens, – à même de distraire les ennemis et de servir d'éclaireurs – sont de bons choix. Les loups, les léopards et les aigles, capables d'être vraiment utiles au combat, sont un peu limites mais encore acceptables.

Tout ça, c'est bien pour débiter mais les enfants qui apprécient la fantasy en veulent [toujours] plus et c'est exactement ce que vous allez leur donner.

Sans surprise, les animaux domestiques [sic] les plus populaires sont les dragons. Les enfants se moquent de la couleur, de l'âge ou des capacités du dragon ; ils veulent juste en avoir un. Le principe est le même dans de nombreux groupes : chaque fois qu'un PNJ mentionne un dragon, les joueurs-enfants décident aussitôt de se rendre dans son antre pour l'apprivoiser et en faire leur animal de compagnie... Généralement avec des résultats désastreux. Finalement, quand ils trouvent un œuf de dragon sur le point d'éclore, ou un jeune dragon amical prêt pour l'aventure, ils sont ravis.

Les griffons, les hippogriffes et autres bêtes volantes sont également extrêmement populaires. Puis viennent les chevaux, les chiens, les serpents et les autres animaux de notre monde. Étrangement, ils semblent même plus populaires que des monstres mythologiques [comme le centaure, le phénix ou le sphinx, NdT] dans la majorité des groupes. D'autres joueurs, lorsqu'ils entendent que la ville offre une excellente sélection de chevaux et de mules, me demandent si je peux leur fournir quelque chose de "plus intéressant" comme des fourmis géantes, des rapaces apprivoisés ou des vers pourpres. Observez donc vos joueurs avant de choisir l'animal qui servira de récompense idéale.

Certains enfants apprécient d'avoir des esclaves, généralement des soigneurs ou des gladiateurs (et qu'ils traitent la plupart du temps excessivement bien). Seulement, l'esclavage est un sujet délicat qu'il vaut mieux éviter avec les plus jeunes, donc vous devriez utiliser cette récompense avec parcimonie, peut-être en prélude à une réflexion sur la nature de l'esclavage.

Pour résumer, voici le top de la popularité des animaux chez les joueurs* :

Dragons
↓
Animaux volants
↓
Animaux géants
↓
Petits animaux
↓
Esclaves et suivants

*Dans certains cas

Le Pouvoir et la Gloire

Les gens se tournent vers les héros pour que ces derniers les guident et les dirigent. Mais les jeunes héros sont-ils prêts pour cela ?

Après des douzaines de batailles sanglantes, les PJ se dressent victorieusement sur les ruines fumantes de la citadelle du tyran. La populace, désormais libérée de l'oppression, se tourne vers les héros afin qu'ils la guident vers un avenir meilleur. L'espace d'un instant, les PJ ont l'éclat et la majesté du Dieu Déchu et accèdent à l'illumination. Ils jurent alors de parcourir le pays et d'aller à la rencontre des gens et leur parler de cette divinité, de sorte qu'avec leur foi, ils puissent l'éveiller et illuminer le monde.

Après que les PJ ont défait, sans l'aide de personne, les bandits diaboliques, le Baron décide de les nommer officiers et leur donne le pouvoir de monter et d'entraîner une milice, ainsi que celui d'enquêter sur les crimes surnaturels.

Je trouve toujours fascinant d'observer comment les jeunes joueurs abordent la responsabilité de diriger des nations et de forger le destin de milliers de personnes. Certains enfants adorent vraiment ça – un groupe en particulier a créé une nouvelle religion, rédigé sa bible, entraîné des évangélistes afin de porter la bonne parole, pour au final, établir une oligarchie fondamentaliste d'environ 15 000 humains, elfes et nains, dont les villes sont nommées d'après les PJ. Cette religion a même un groupe Facebook et un bon nombre de "J'aime". En comparaison, l'Inquisition espagnole ressemble à des enfants de chœur à côté d'eux ⁽²⁾ ...

Un autre groupe avait libéré tout un tas d'esclaves dans une série d'assauts hardis contre une forteresse orque. Les PJ les ont convaincus de les rejoindre au sein d'une communauté paramilitaire dans les forêts. Chaque joueur dispose de son unité de combat et passe une partie de la séance à décrire comment il entraîne et positionne ses troupes.

C'est un Oiseau ! C'est un Dragon ! C'est un PJ victorieux !

Bien. Nous avons donc discuté XP, or, trésor, influence et compagnons. Abordons maintenant la plus cool des récompenses : la transhumanité ! Ce terme pompeux inclut toutes les récompenses qui octroient des pouvoirs ou des dons au personnage-joueur, qu'il s'agisse de capacités issus de princes-démons reconnaissants, ou de super-pouvoirs consécutifs à la morsure de moustiques radioactifs.

Ce don, selon son origine, peut être le même pour chaque membre du groupe : ("Vous avez sauvé la sorcière des neiges qui, pour vous remercier, vous octroie des pouvoirs sur le froid et la neige") ; ajusté au style de jeu de chaque joueur ("Vous avez survécu à mon labyrinthe ; que chacun soit récompensé selon ses exploits") ou choisi totalement au hasard ("Quiconque mange un fruit de l'arbre occulte obtiendra un aspect différent de la bête").

Les pouvoirs transhumains sont des mécanismes pratiques qui fonctionnent comme des objets magiques, avec l'évidente particularité de ne pas pouvoir être revendus.

Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions de récompenses transhumaines.

Enfant (jouant un maître de guerre) : Les amis ! Les héros meurent dans la bataille. Les pleutres survivent. Donc COUREEEEEZ !

En aparté : Est-ce que j'ai une attaque qui permet de nous enfuir plus vite ?

Faveur divine

La faveur est la récompense que les êtres surnaturels – tels les esprits de la nature, les fantômes, les divinités mineures et autres – octroient le plus souvent. Dans l'impossibilité de fournir des récompenses physiques aux personnages, ils sacrifient un peu de leur essence pour accorder une part de leur divinité à ceux qui ont risqué leur vie pour les aider.

Ces récompenses sont généralement identiques pour chaque PJ et sont liées au domaine de prédilection de la créature. Par exemple :

un esprit aquatique donnera le pouvoir de respirer sous l'eau à volonté, et octroiera le pouvoir quotidien de commander l'eau. un démon pourra négocier avec ses maîtres pour mettre en place un unique "Cadeau bonux : sortez de cet enfer" qui donne droit à une seule résurrection pour chaque PJ.

Purification par le feu (niveau 4)

Après avoir purgé l'autel de l'Esprit de feu de la rouille mort-vivante qui le gangrenait, vous obtenez des pouvoirs qui vous permettront de vous débarrasser des morts-vivants plus efficacement.

Propriété : quand vous encaissez des dommages nécrotiques, vous obtenez l'avantage de combat sur l'adversaire, et un bonus de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien, feu) : action simple. La prochaine fois que vous touchez une cible qui vous a infligé des dégâts nécrotiques lors de cette confrontation, votre attaque inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires.

Super-pouvoirs et mutations

Les super-pouvoirs peuvent provenir de différentes sources : magiciens reconnaissants, vraies divinités, accidents magiques, interaction avec des artefacts, ou encore d'origines plus suspectes.

La différence entre un super-pouvoir et une mutation réside dans le fait que le premier est une capacité que peut utiliser le personnage – comme le vol, la régénération ou la vision à rayons X – tandis que la seconde est en réalité un changement majeur dans le corps du PJ – comme la poussée d'une nouvelle paire de mains, la peau qui se rigidifie, ou une large gueule qui inflige des dégâts de mêlée et de poison. Les mutations peuvent traumatiser certains enfants car, en dépit de leur utilité flagrante, elles constituent une altération du corps qui peut créer un malaise chez les plus sensibles, au point que certains ne veulent plus jouer leur personnage. Utilisez-les donc avec parcimonie.

J'aime accompagner les mutations avec des tables aléatoires où les joueurs déterminent les mutations de leur personnage. Par exemple :

Mutations végétales

Jet (1d10)	Mutation
1	Pieds de vigne
2	Armure d'écorce
3	Sève poisseuse
4	Spores empoisonnées
5	Racines agrippantes
6	Feuilles de camouflage
7	Épines défensives
8	Fleurs éblouissantes
9	Résistance sylvestre
10	Relancez le dé deux fois.

Pieds de vigne (niveau 6)

D'épais sarments de vignes poussent de votre corps. Au prix d'un immense effort de volonté, vous pouvez les faire bouger et même combattre.

Propriété : vous obtenez un bonus de +5 (+10 au niveau 16) aux jets de Discrétion et d'Athlétisme (Escalade) en zone boisée.

Pouvoir : Racines agrippantes

(Rencontre * Martial)

Action standard Proximité explosion 1

Cible : jusqu'à 3 créatures dans l'aire d'effet

Attaque : Force, Dextérité ou Sagesse +2 (4 au niveau 11 et 6 au niveau 21) vs. CA

Dégâts : 1d6 + modificateur de dommage (Force, Dextérité ou Sagesse). La cible est immobilisée jusqu'au début de votre prochain tour.

Maintien : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à ce que la cible réussisse son jet de sauvegarde.

Réputation

Être célèbre dans le royaume a ses avantages : le simple fait de dire "Bouh" fait fuir les guerriers effrayants ; les demandes les plus saugrenues sont exaucées sans mot dire, sur la simple foi de votre réputation impeccable et, lorsque vous aurez sauvé le pays du Grand Wyrn, chaque boutiquier vous fera automatiquement une remise de 50 %. La bonne (ou mauvaise !) réputation est aussi puissante que si vos yeux lançaient des rayons lasers.

Vous devriez donc accorder cette récompense aux PJ qui la méritent vraiment, et l'ajuster en fonction de leurs exploits.

Détective porté aux nues (niveau 3)

Votre réputation impeccable dans la lutte contre le crime et l'injustice fait de vous une puissance incontournable dans les rues de la ville.

Propriété : vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Connaissance de la rue et d'Intimidation (dans les zones urbaines).

Pouvoir (rencontre) : action simple. La prochaine fois que vous êtes la cible d'une tentative de Bluff, Intuition, Discrétion, Connaissance de la rue ou Larcin, votre opposant effectue deux jets de dé et doit utiliser le plus faible des deux résultats.

Autres

Améliorations cybernétiques provenant d'aliens naufragés sur la planète des PJ, créatures magiques liées aux personnages, coups spéciaux appris auprès de vétérans reconnaissants, âmes errantes en quête d'un foyer qui échangeraient un peu de leur sagesse et de leur puissance magique... Les possibilités pour les récompenses transhumaines sont infinies !

Vision accrue (niveau 6)

Vos yeux sont désormais des prothèses technologiquement avancées qui vous offrent une excellente vision et la possibilité de scanner les zones.

Propriété : Vous obtenez Vision dans le noir.

Pouvoir (rencontre) : action standard. Vous pouvez voir les créatures invisibles jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Je vous recommande la lecture de la section "Echoes of Power" dans le décor de campagne *Dark Sun* (p. 211 de la VO). Il propose de nombreux – et excellents – pouvoirs transhumains ainsi que des conseils pour les utiliser comme récompenses.

L'apothéose du rôliste

Souvent, un enfant passera une grande part de la séance à feuilleter le *Bestiaire fantastique*, s'arrêtant sur des pages au hasard et demandant "Est-ce que je peux jouer ça ?". Quand cela concerne un ver pourpre, un cube gélatineux ou un scarabée géant, on est presque tenté de répondre "Bien sûr" et de regarder le joueur se débattre avec un personnage à peine plus intelligent que la chaise sur laquelle il est assis. Non, je plaisante – ne faites pas cela, à moins que vous ne meniez une partie délirante (un sujet qui sera certainement abordé dans un article futur).

Si le joueur vous le demande pour un centaure ou un jeune dragon, vous pouvez soit couper court en disant "Non" soit le motiver avec des "Bien sûr, mais pour cela, tu dois le mériter." À la fin, vous devrez tenir votre promesse – mais pourquoi pas ?

Un ange vaillant (*BF*, p. 18) par exemple, est à peu près égal en termes de puissance à un personnage "normal" de niveau 11.

Pourquoi ne pas laisser le vieux paladin du joueur vivre une apothéose et devenir un ange lorsqu'il atteint sa voie parangonique [Dans *D&D4*, les voies parangoniques sont l'équivalent des classes de prestige de *D&D 3* : des classes spécialisées, accessibles seulement si certains prérequis sont remplis (NdT)]. Si cela vous semble trop tiré par les cheveux, pourquoi ne pas laisser le vieux vétéran raccrocher son épée et faire en sorte que l'ange qui veillait sur lui depuis si longtemps prenne sa place ?

Vous aurez plusieurs problèmes à traiter, au premier rang desquels la jalousie des joueurs et la progression du personnage. Vous ne pouvez pas prendre par-dessus la jambe le premier en autorisant tous les personnages-joueurs à vivre leur apothéose (à ce propos, n'utilisez pas ce mot, personne ne sait ce qu'il signifie). Les enfants sont parfaitement capables de refuser un avantage à de multiples reprises tout en se plaignant que quelqu'un d'autre l'ait. Pour surmonter cela, essayez de rappeler de temps à autre les inconvénients du PJ monstrueux. Par exemple, "Non, tu ne peux pas approcher les géants discrètement – tu es à la base une torche géante hurlant dans la nuit comme un bolide rugissant – En aucun cas on ne pourra te rater !". Évitez juste de trop forcer le trait ou vous aurez le problème inverse – l'ange enviant les mortels.

Concernant la progression de niveaux, il y a vraiment moins de travail qu'il n'y paraît. Souvent, vous serez capable d'utiliser une classe ou une voie existante comme base pour votre table. Par exemple, pour les anges, vous avez déjà le vengeur séraphique (*MdJ* p. 131). Jusqu'au niveau 12, tout est bon, utilisez simplement la voie telle qu'elle est présentée. Le pouvoir de 20^e niveau (Ascendant angélique) est inapproprié car l'ange vole déjà. Bien, vous avez deux niveaux. Quoi d'autre ?

L'ange tient le rôle du Soldat, qui est la version monstrueuse du Défenseur. Cela, couplé à son passé religieux, fait du paladin un meilleur transmetteur de pouvoir. Lorsque vous adaptez les pouvoirs, gardez les deux éléments suivants à l'esprit – tout d'abord, le paladin occasionne principalement des dommages de lumière alors que l'ange combat avec le feu et les éclairs. Ensuite, le paladin est un soigneur alors que l'ange est un destructeur pur et dur.

Voici quelques exemples d'adaptation des pouvoirs du paladin. Vous pouvez laisser tel quel *Châtiment inextricable*. Vous devriez probablement transformer *Charge radiieuse* en *Charge ardente* et occasionner des dommages de feu. *Châtiment réparateur* avec ses soins est tout simplement hors de propos pour ce personnage destructeur.

Donnez à l'ange 4 pv par niveau. Ses points de vie au départ sont largement suffisants. Utilisez les dons avec parcimonie – vu que l'ange est un combattant à deux armes, j'autoriserais des dons de guerrier et de rôdeur.

Punitions

Le Claquement du Fouet

Le fouet est bien entendu métaphorique, sauf si un [puissant démon] balor l'a en main – auquel cas fuyez, pour vos vies !

Bon, soyons sérieux. En fait, c'est même la clé. Certains enfants ne sont pas sérieux. Ils ne viennent pas pour jouer mais pour se socialiser avec les autres. D'autres veulent jouer mais leur esprit est dans les nuages. D'autres encore, comme le Joker dans *Batman*, sont une source de chaos. En tant que MJ, il est de votre devoir de traiter ce problème avant qu'il n'en devienne réellement un pour vous (et votre partie !).

La méthode la plus classique pour punir les abus est la diminution des XP. Sans une très bonne raison, ne retirez pas plus de 50 XP à la fois : vous voulez donner un avertissement aux joueurs, pas handicaper leurs personnages. De graves violations de jeu – comme lire vos notes de MJ, abîmer les personnes et leurs affaires ou toute remarque insultante – doivent être sévèrement sanctionnées. Dans de rares cas, vous pouvez même utiliser la technique ultime de la perte de niveaux, bien que cela soit souvent un prélude à l'exclusion du fautif du groupe.

Notez également que certains enfants font davantage attention à l'or qu'aux XP, sans doute parce que les XP sont une mesure abstraite de l'évolution d'un personnage. Comme pour une décoration, les enfants ne s'en préoccupent pas le moins du monde alors que, comme les PO sont de l'argent, tout le monde y fait très attention. Le plus souvent, c'est ce genre d'enfants qui sera votre fauteur de troubles. Ne les punissez donc pas en leur retirant des points d'XP parce que, en réalité, ils n'en ont rien à faire. Frappez-les là où ça fait mal... Au fond de leurs poches.

Une autre technique, développée par mon estimé collègue Nitzan Rimón, consiste à accorder des XP gratuits à tous les joueurs à l'exception des trouble-fêtes. Par exemple, si des enfants arrivent régulièrement en retard aux séances, attendez qu'ils s'installent puis octroyez ostensiblement des XP à ceux qui sont arrivés à l'heure, en insistant sur le fait que les retardataires n'obtiennent rien. Cette technique marche très bien pour ceux dont le comportement relève plus de l'effronterie ou d'un manque de respect que de l'immaturité ou de la distraction. Il semble que les premiers s'inquiètent davantage de la progression des autres que de leur propre stagnation.

Maintenant, j'ai déjà rencontré dans mon travail différents types de fauteurs de troubles. Même si les archétypes ci-dessous sont de grossières généralisations, ils peuvent vous aider à identifier et résoudre le problème, dans certains cas. Après chaque intitulé, vous distinguerez un certain nombre d'étoiles. Ces derniers témoignent de la sévérité du problème. Une étoile est une nuisance mineure qui mérite à peine votre attention. Cinq étoiles signifient la mort de votre partie.

Toutes les citations ci-dessous sont malheureusement authentiques.

L'Astronaute*

“J’attaque avec Précision elfique”

...juste après avoir entendu (pour la cinquième fois) qu’il ne s’agissait pas d’une attaque.

Crime : L’enfant est clairement à côté de la plaque. Il n’a aucune idée de ce qui se passe réellement dans la partie, quelles sont les capacités de son personnage ou même ce que signifie le plus basique des termes de jeu. Comme le héros malheureux [du film] *Memento*, sa mémoire semble remise à zéro toutes les quelques minutes.

Vérdict : Soyez juste patient et attentionné. Cette personne essaye vraiment de participer mais les idées tournoient trop vite dans sa tête. Ce n’est pas de sa faute et il ne le fait pas pour vous faire tourner en bourrique. C’est juste qu’il est incapable de se concentrer. Répétez-vous fermement et clairement à chaque fois. À la fin, tout rentrera dans l’ordre.

Le Pleurnichard*

“Mais je ne veux pas jouer un goblin !”

...parce que, dans la liste des vingt races jouables, le goblin est mentionné.

Crime : Pour l’Amour [du dieu de la Lumière] Pelor, ce qu’un enfant peut se plaindre ! Cet enfant oscille toujours entre les larmes et la crise de colère. Un banal incident – un mauvais jet, un objet qui ne correspond pas à l’épée de ses rêves, une rencontre avec un PNJ qui n’est pas Orcus – et les larmes coulent sur ses joues tandis que ses poings blêmissent de colère.

Vérdict : Rien. Oui, il est irritant mais, à moins qu’il ne gêne la partie, vous ne pouvez vraiment rien faire pour le calmer. Pleurer relève de la manipulation et, si vous commencez à céder, vous n’en finirez pas. Généralement, je suggère à l’enfant de sortir se laver le visage, plus pour faire preuve de civilité qu’autre chose.

Le Tricheur*

“18 ! Oui ! Hein ? Oh, ceux-là ne comptent pas !”

...après avoir lancé le d20 sept fois.

Crime : Lancer les dés, c’est sérieux... Trop sérieux pour être laissé au hasard. Le tricheur léger ne cesse de sortir des excuses créatives pour expliquer pourquoi les mauvais jets ne comptent pas (“Le dé a touché le livre, ce n’est pas juste.”). Le tricheur maladif est juste malhonnête.

Vérdict : Les enfants adorent se raconter leurs aventures donc les chances de tricher sans se faire repérer sont quasi-nulles. Le tricheur léger ne perdra pas son temps à se justifier sauf s’il est pleurnichard (cf. ci-dessus) ou antagoniste (cf. ci-dessous), auquel cas sa triche est le moindre de vos soucis. Quant au tricheur maladif, vous devez le pénaliser suffisamment pour lui apprendre que le crime ne paie pas.

Le Changeur de Personnage en Série**

“Je peux jouer un Yuan-Ti ? Je veux jouer un Yuan-Ti, mon elfe me sort par les yeux. Je veux qu’il meure. Je me suicide ! Est-ce que je garde mes XP et mon équipement ?”

...juste après avoir ouvert le Bestiaire fantastique à une page au hasard

Crime : Une crevette dans un buffet à volonté a une espérance de vie plus longue que le personnage du joueur. Ce dernier en veut un nouveau à chaque séance. Il jure toujours que c’est la dernière fois puis rentre chez lui, ouvre le *Manuel des joueurs* ou un *Dragon Magazine*, voire regarde un film, et change à nouveau d’avis.

Vérdict : Tout d’abord, essayez de le convaincre avec diplomatie que son personnage est super-cool. Puis expliquez-lui que ses objets magiques et ses points d’expérience seront perdus lors de la transformation. La plupart des joueurs abandonneront l’idée à ce moment-là. Ceux qui acceptent de tout perdre se soucient plus d’expérimenter des classes et des personnages nouveaux que de développer leur personnage. Ne vous mettez pas sur leur route – c’est une cause perdue d’avance.

L’Hyperactif**

“Je suis Batman !”

...courant tout autour de la table, heurtant objets et personnes

Crime : Tel un homme possédé, l'enfant hyperactif ne cesse de sauter partout, de danser, chanter, parler d'autre chose, dessiner sur la table ou perdre les pédales. Quand ce n'est pas son tour, il s'assure que ce n'est le tour de personne.

Verdict : Il est important de faire la distinction entre les “voleurs d'attention” et les enfants naturellement hyperactifs. Le voleur d'attention se calmera si on l'ignore assez longtemps et qu'on lui inflige de temps à autre une sévère amende de XP. L'hyperactif patenté a besoin de choses à faire ou il devient dingue. Donnez-lui quelques missions (ramasser les dés tombés, dessiner des trucs au tableau, aider à ranger les chaises) et il devrait se calmer. Les cas les plus extrêmes échappent au sauvetage (voir ci-dessous).

Le Joker ****

“Ça vous dit que je chante avec six dés sur mon nez ?”

...au moment critique du monologue du Grand Méchant

Crime : Identique à l'hyperactif, mais accompli sciemment. Le joker n'agit pas parce qu'il a besoin d'agir, mais parce qu'il veut capter les rires faciles des autres et se sentir au centre de l'attention [du groupe].

Verdict : Privez-le de cette attention. Expliquez aux autres enfants qu'il ruine la partie de tous les autres joueurs et que, en rentrant dans son jeu, ils ne font que l'encourager et ruiner leur aventure. Vous devez sanctionner durement les tentatives particulièrement gênantes, et faire sortir le fauteur de trouble pour quelques minutes. Si cela ne suffit pas, appliquez la méthode de Batman avec le Joker.

Le Chaotique-Stupide*****

“Donc... Voici le grand Empereur-Dieu dont tout le monde parle ? Je pisse sur ses chaussures et lui pète au nez.”

...alors que le groupe est en train de négocier avec un demi-dieu du 30^e niveau

Crime : Probablement le plus problématique des archétypes, le joueur chaotique-stupide ne se conduit pas mal. À la place, il joue son perso d'une manière qui, si le MJ la traitait de manière réaliste, l'amènerait à le faire tuer à chaque round, et à faire tuer le groupe à chaque séance.

Verdict : La mort... du personnage. Si un PJ s'élance d'une falaise d'un kilomètre de haut avec une enclume en guise de parachute tout en criant “Géronimo !”, il ne mérite pas votre pitié. Demandez au joueur de créer un nouveau personnage à un niveau plus faible que les autres membres du groupe. Après quelques morts, il se sentira désavantagé [par rapport aux autres] et deviendra plus sérieux.

Il vaut mieux traiter différemment les actions qui auraient pour conséquence la mort du groupe entier. À la place, focalisez-vous sur la mort (drôlement horrible) du fautif. Dans un de mes groupes, le PJ qui avait confondu ma campagne avec un *cartoon Looney Tunes* s'est fait vaporiser par un archimage, et l'un de mes PJ s'est exclamé “Merci ô grand magicien ! Cet imbécile nous tapait sur les nerfs depuis Eauprofonde, mais Uri ne nous aurait pas laissés le tuer ! Merci ! Merci !”

Ah oui, peu importe l'ampleur du préjudice, n'autorisez pas les enfants à tuer les personnages des autres. Cela crée un cercle vicieux de vengeance qui ruine rapidement la partie.

L'Antagoniste *****

“Tu penses pouvoir me contrôler ? Mais je vais te détruire, oui !”

...alors qu'on lui demande d'arrêter d'arracher le papier-peint du mur

Le Crime : L'antagoniste croise le MJ, le MJ croise la souffrance. L'antagoniste est votre ennemi, c'est clair et net. Il est venu détruire l'expérience de jeu de chacun par tous les moyens. Des mesures disciplinaires légères comme le faire sortir de la classe pour un moment ou lui prendre des XP et de l'or sont sans effet sur lui. Le prendre à part pour discuter ne réussira pas non plus à calmer son esprit belliqueux.

Verdict : En de rares cas, vous pouvez canaliser l'énergie de l'antagoniste vers l'envie de devenir le meilleur PJ de la partie. Il sera toujours un gros con mais un gros con qui fera taire les autres, vous aidera pour les chaises (en échange de quelques XP) et criera sur quiconque lui barrera la route vers plus d'XP et de trésors.

Malheureusement, vous ne pourrez sauver que peu d'antagonistes donc je vous recommande la sentence la plus dure de toutes : le bannissement du royaume !

Au-delà de la Rédemption

Concernant les vrais fauteurs de troubles, nous pouvons en apprendre beaucoup des *Anges de Boston*, à savoir “Détruisez le mal de sorte que le bien puisse fleurir”. Certains enfants ont des vrais problèmes qui nécessitent une aide, mais pas au détriment des autres enfants qui viennent pour jouer et s’amuser. Les pires nuisibles sont souvent les plus charismatiques et leur présence n’apporte rien de bon au groupe, car les bons gosses deviennent alors leurs maléfiques hommes de main.

Vous n’avez d’autre choix que de les laisser partir.

Bien entendu, je ne parle pas ici de perturbations mineures. Vous ne pouvez pas attendre d’un gamin de 9 ans qu’il ait les manières d’une reine. D’ailleurs, je suis persuadé que même la reine interrompt parfois son MJ dans la fièvre du combat... Je parle ici des vrais fauteurs de troubles, de ceux qui harcèlent ou brutalisent les autres, qui gâchent votre campagne, traitant la partie comme la poupée Barbie de leur petite sœur, qui ruinent l’ambiance avec des farces infantiles ou crient des obscénités, qui écoutent de la musique ou jouent à des jeux bruyants sur leur iPhone, qui vomissent des discours racistes ou haineux et mettent les autres mal à l’aise, qui mettent consciemment votre autorité en doute sans raison particulière et deviennent enragés quand vous leur répondez sur le même ton.

Vous avez ci-dessus tous les cas auxquels j’ai été confronté par le passé. Des fois, j’ai gagné, d’autres fois, j’ai perdu. Mais c’est mon boulot. Vous, vous le faites pour vous amuser. Vous n’avez pas à supporter ça. Peut-être qu’au prix d’un effort suprême, vous transformerez une brute ou un rebelle sans attaches en joueur correct mais, avant d’y parvenir, vous aurez perdu votre partie [et les joueurs qui allaient avec].

Survivre à l’Horreur : Monter de niveau

Ça y est, votre groupe a obtenu 1000 XP tout brillants et gagné son premier niveau. Mes plus sincères condoléances – ils sont dans la partie pour un bon bout de temps et vous êtes sur le point de goûter à l’enfer... à moins de faire exactement ce que je vous dis.

En premier lieu, imprimez la table des dons. Il y en a environ 80 dans le livre et les lire à votre groupe, avec toutes les questions habituelles et les “Excuse-moi, je n’écoutais pas, j’étais en train d’embêter Adam avec mon stylo”, prend facilement une heure. À la place, photocopiez la page concernée, distribuez-la et soyez disponible pour répondre aux questions et faire des suggestions. Certains enfants vous demanderont simplement de choisir les dons pour eux et vous devriez pouvoir leur répondre. D’autres préféreront des précisions sur la fonction de tel ou tel don. Ne soyez pas trop technique ou détaillé – dans tous les cas, ils oublieront la moitié de ce que vous direz car ils vous questionnent tout en vantant – tous à la fois – leur personnage de 2^e niveau.

Vous pouvez utiliser la même méthode pour les pouvoirs, bien que le problème soit moins brûlant : choisir un pouvoir utilitaire ne prend que quelques minutes et le choix est relativement limité par rapport aux dons. Quand vous décrivez ces pouvoirs utiles, précisez bien qu’ils aident au combat mais, en réalité, ne blessent pas l’adversaire. Quelqu’un essaiera malgré tout d’utiliser son endurance infinie pour attaquer un orque et vous vous mordrez une fois de plus les doigts de cette incompréhension, mais au moins vous pourrez dire que vous avez essayé.

La dernière des horreurs est le niveau “+ 1/2”. Tout d’abord, si vous jouez avec des débutants, ne pensez même pas à mentionner les fractions ; laissez cette exquise torture à votre cher collègue, le professeur de mathématiques. “Augmentez les bonus de compétence, de défense et de capacité d’un rang à la fois” est la meilleure manière de procéder. Cependant, assurez-vous que les enfants mettent leurs nombres à jour dans la bonne case, sinon la feuille de personnage deviendra illisible plus tard. Certains MJ préfèrent se charger des calculs eux-mêmes, mais je crois beaucoup à l’autonomie des enfants, donc je préfère employer la méthode difficile, dans l’espoir qu’ils apprendront vraiment à jouer (et calculer) un jour.

L’auteur souhaite remercier le grand Nitzan Rimon : un collègue, un ami et un orque.

Article original : *Rewards and Penalties, or “No, you can’t have Orcus as your pet!”*

(1) NdT : Orcus est prince-démon des Abysses, dans les Royaumes Oubliés et Greyhawk notamment. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Retrouvez des religions très... curieuses dans [La Créativité des enfants](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

Mon histoire rôlistique et autres bizarreries

© 1999 Laughing Wolf

Un article de Laughing Wolf, tiré de [PTGPTB n°7](#) (avril 1999), et traduit par Atma

Un exercice de révisionnisme historique et d'histoires à dormir debout



Mon histoire débute en un temps où *Vampire* ne me disait rien de plus que Kiefer Sutherland et ses copains suceurs de sang du film d'horreur pour ado *Génération perdue* (1987). Mais même à cette époque, moi et mes acolytes avions des personnages qui souffraient d'un net manque d'humanité. C'étaient des animaux psychopathes, tout de griffes, de crocs, de flingues en bandoulière et d'épées en mains, sans une once d'humanité dans leurs âmes froides et velues.

Mon premier jeu n'était pas *AD&D*, ou *Gamma World*, mais [Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness](#) ^{grog}. Aussi, plutôt que des sorciers, guerriers et dragons, je me fis les dents sur des ninjas, encore des ninjas et autres figurants à mettre en pièces à l'aide de rafales d'armes automatiques de gros calibre.

Hé, avant que tous ces produits dérivés ne vous fassent pâlir d'horreur, sachez que c'était bien avant l'hérésie démoniaque de Archie Comics (les BD, mais aussi l'épouvantable dessin animé et les films qui s'ensuivirent) qui transforma l'ensemble du phénomène "Tortues Ninja" en un triste prétexte pour mettre la main sur l'argent de poche des gosses. Les BD originelles de Mirage Studios avaient peu en commun avec ces atrocités, en dehors des personnages principaux. Cette série plutôt bonne existe toujours mais la qualité n'est jamais vraiment revenue au même niveau après ce fiasco.

Mais revenons-en au commencement...

J'ai tué le roi lézard !

Les gens arrivent au jeu de rôle par les voies les plus étranges. Pour moi, ce fut un livre *Choisis ton aventure* [Choisis ton aventure et Défis fantastiques sont deux séries de Livres Dont Vous Êtes le Héros. NdT] que mes grands-parents me donnèrent vers l'âge de 10 ans. Le livre lui-même était assez décourageant : je ne cessais de mourir dans un volcan quelque part en Nouvelle-Zélande, mais l'idée d'être en mesure de choisir parmi plusieurs cheminements semblait plutôt cool à l'époque.

Fondu au noir pendant quelque temps, jusqu'au moment où je tombais sur les romans *Défis fantastiques*. Pour ceux d'entre vous qui ne s'en souviennent pas, les romans *Défis fantastiques* étaient comme les livres *Choisis ton aventure*, mais avec plus de mordant. Ce qui rendait les romans *Défis fantastiques* aussi cools, c'est qu'il y avait du combat. Il y avait aussi des dés (seulement des D6 cependant, puisque n'importe qui peut en trouver en cherchant un peu) et vous les lanciez pour décider des résultats des combats et de diverses situations. Vous aviez des caractéristiques (Force, Endurance et Chance), des armes, un inventaire, et pouviez parfois même lancer des sorts. Il y avait là presque toutes les facettes caractéristiques du jeu de rôle.

Les romans *Défis fantastiques*, et plus particulièrement ceux de qualité comme *L'Épreuve des champions* et *Le Labyrinthe de la mort* (oui, du même nom que le jeu vidéo ringard), n'étaient rien de plus que des petits modules pour joueur unique. Je les trouvais incroyables. Je commençais à collectionner les *Défis fantastiques* comme un possédé. Des amis bien intentionnés de la famille gardèrent un œil prudent sur mes prouesses, mettant ma crédule mère en garde contre "ce jeu démoniaque qui pousse les gens au suicide".

Le début des années 80, pour ceux d'entre vous qui sont arrivés au jeu de rôles depuis, était une période effrayante d'hystérie anti-JdR.

Toutes les deux semaines, les journaux à scandales écrivaient tel ou tel article présentant les méfaits de cette menace païenne et comment elle tuait "nos enfants". Ironiquement, c'est à cause de toute cette hystérie que je découvris l'existence de *Donjons et Dragons*. Enfin, ça et les publicités au dos des *comics*.

Le premier livre *Défis fantastiques* auquel j'ai jamais joué, et qui est toujours mon préféré, était *L'île du roi lézard*. Je l'empruntais à Guy, mon plus vieil ami, celui qui m'a fait débiter le jeu de rôle, et celui de tous mes amis qui est toujours le plus associé au jeu de rôle.

L'introduction du livre était que votre bateau s'était fracassé sur une île. Cette île était sous la fêrue... d'un roi lézard. Vous deviez explorer et rassembler assez d'armement et de connaissances pour attaquer ledit roi lézard et le tuer, afin que les habitants soient libérés et que vous puissiez vous tirer de l'île. Enfin, c'est ainsi que je me souviens de l'intrigue. J'appris beaucoup de choses sur le JdR avec *L'île du roi lézard*. En voici deux particulièrement importantes :

- 1er conseil : si vous voulez rassurer vos parents quand à la solidité mentale de votre loisir, ne courez pas dans le salon en criant "J'ai tué le roi lézard ! J'ai tué le roi Lézard !". Ceci est particulièrement à éviter si vos parents sont restés coincés dans les années soixante. Ils pourraient vous renier pour avoir interrompu les Doors.

- 2e conseil : si les gens vous demandent ce que vous êtes en train de faire pendant que vous jouez à un livre-jeu *Défis fantastiques*, ne levez pas les yeux après avoir jeté les dés de combat pour répondre « Je tue des trucs » avec un regard fou. Même si c'est le cas. Ça les énerve.

Une des choses qu'ils ne vous disent pas à propos de *Défis fantastiques* est qu'ils sont de la marijuana ludique: une dose de départ qui sert de marche-pied vers des drogues plus dures. Aussi, alors que mon bloc-notes, crayon et les dés volés au *Monopoly* de ma sœur étaient tout ce qu'il me fallait pour être heureux pendant un moment, je commençais à aspirer à autre chose. Guy aussi. Nous connaissions *Donjons et Dragons* et étions impatients de nous y essayer, mais nous ne savions pas où trouver les livres et ne connaissions personne qui les avait. Nous nous languîmes quelques temps, et de désespoir commençâmes même à créer notre propre jeu de rôle d'heroic-fantasy.

Il s'avéra que nous allions découvrir le jeu de rôle, mais pas par l'entrée principale par laquelle la plupart des gens découvrent ce hobby. Nous nous glissâmes par la porte de service.

Premières impressions

Il n'y a pas de moment plus magique que votre première partie de jeu de rôle. Elle peut être menée par des nuls, vous pouvez n'avoir aucune idée de ce qui s'y passe, vous pouvez tressaillir d'horreur en ne comprenant rien à la masse de chiffres et de tableaux devant vous (et ce n'est que la feuille de personnage), mais quelque part, d'une manière ou d'une autre, vous avez le sentiment que vos horizons viennent d'être violemment élargis.

Vous ne serez plus jamais le même. À moins bien sûr que vous n'ayez jamais été destiné à être un rôliste, auquel cas vous oublierez tout cela et retournerez à ce que vous faisiez avant que votre ami vous soumette à cette torture débile.

La première fois que je jouais à un JdR était avec Guy, cette même personne responsable de ma découverte de *Défis fantastiques*. Comme c'est souvent le cas, tout débuta pendant les vacances d'été, c'est-à-dire les vacances de Noël dans l'hémisphère sud. Avec trois mois à tuer d'une manière ou d'une autre, il était inévitable de croiser au moins un nouveau moyen de nous amuser. Cette année-là, ce fut le jeu de rôle. Le vrai jeu de rôles, parole d'honneur, celui avec les dés de forme bizarre.

Un ami de Guy était le Maître de Jeu, le type avec les livres, les dés, et du courage. Le jeu était *Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness*. Bon, comme je le disais, c'était avant la série télé ou le film, avant que les Tortues ne soient devenues un phénomène commercial d'ampleur. Aussi le titre ne me disait rien du tout (à part qu'il s'agissait d'attirer l'attention) ; le jeu était le seul de son genre. Aussi je fus capable de l'apprécier sans aucun préjugé.

Le temps dont nous disposions était assez court, donc je me retrouvais avec une feuille de personnage sous le nez et on me dit que j'étais un animal mutant. Je classais cela comme "Mauvais". Cependant, j'avais aussi une arme automatique et apparemment une sorte d'étrange organisation à la James Bond qui gérait de l'armement expérimental qui me donnait une accréditation carte blanche, et possédait sa propre forteresse sous-marine. Je classais ces deux informations comme "Bonnes". Laughing Wolf aimer Gros Bâtons qui font Boum.

Pour ceux qui ne connaissent pas, *TMNT* place les joueurs dans la peau de personnages hybrides mi-humains, mi-animaux, qui combattent des méchants de bande dessinée dans des scènes de kung-fu très cinématiques. Un système de création de personnage à base de points permet d'équilibrer la part bestiale en vous. Dépensez-en trop sur des caractéristiques animales cool comme des crocs, des griffes ou des queues préhensiles et vous ne pourrez pas vous permettre d'obtenir des traits humains comme le charisme, la station debout ou (particulièrement important si vous allez utiliser des pistolets et apparentés) des mains humaines.

Je ne me souviens plus quel animal j'étais, mais je me rappelle clairement que Guy était une chouette mutante. Et voici pourquoi :

Pendant cette partie, Guy entra en possession d'une information que je désirais. Je la lui demandai. Guy refusa. Agacé, je transportai Guy au-dessus de l'océan dans un hélicoptère Chinook, avec deux rhinocéros mutants comme gros bras. Alors qu'ils maintenaient couché le personnage de Guy, je menaçai de le jeter hors de l'hélicoptère, vers une mort certaine. Dans l'océan en dessous. Je lui demandai à nouveau l'information. Guy refusa.

À ce moment, nous avions tous deux oublié le fait que son personnage avait des ailes. Guy continua à se montrer récalcitrant, donc je le jetai hors de l'hélicoptère. Sa chouette, née avec le don du vol, piqua vers une mort brusque et douloureuse à l'impact avec la surface de la mer. Pas un seul battement d'ailes. Même pas un plané. Juste un plat.

C'était la première leçon importante de jeu de rôle que j'appris : souvenez-vous de ce que votre personnage peut faire. Souvent, vous avez des pouvoirs bizarres et fantastiques qui sont si éloignés de la norme que vous les oubliez, dans un état d'esprit qui est plus approprié au joueur qu'à votre personnage. Mais si vos capacités vous sortent de l'esprit, il est très probable que vous vous giflerez vous-même à propos d'une inutile (mais sans doute comique) et fatale mésaventure.

En fait, le jeu de rôle lui-même était amusant, mais une fois terminé j'étais plus intrigué par le livre de règles. Maintenant que j'y avais goûté, je le voulais en entier. Je me rends compte aujourd'hui que le moyen le plus facile de revivre la magie de votre tout premier jeu de rôle est d'acheter un nouveau jeu de rôle. Avoir un nouveau JdR ressemble au Noël du rôliste : un nouveau monde entier à comprendre et à faire évoluer, de nouveaux personnages, de nouvelles factions, de nouvelles caracs et généralement, un

nouveau design séduisant avec de belles illustrations. L'étrangeté de tout cela rappelle ces premiers sentiments d'émerveillement.

TMNT ne faisait pas exception à la règle. En fait, il y avait tout ce qu'il fallait pour contenter un adolescent mâle. Des armes pleines de pointes aiguisées. Des ninjas. Des arts martiaux. Encore des ninjas. Des mitrailleuses. Un peu plus de ninjas. Le Pied. Et les quatre Tortues. Et, cerise sur le gâteau, le jeu était miraculeusement démunie des illustrations ringardes de TSR. S'il y a une chose que je déteste, c'est qu'on veuille me convaincre par mon entrejambe, et pas mon cerveau.

Les Tortues étaient cool. Le jeu était cool. J'étais emballé. Aussi lorsque l'ami de Guy disparut dans le même endroit qui aspire les secondes chaussettes d'une paire et les séries télé intéressantes, j'achetai mon propre livre de règles de *TMNT*. Ainsi commença un long, long voyage.

La logique part en vacances

Votre premier jeu n'est pas seulement le plus amusant, c'est aussi celui duquel vous tirez les anecdotes les plus drôles, car vous ne cessez de faire les choses les plus tordues. Je ne fais pas exception à la règle. En voici quelques-unes de mes meilleures :

Commençons la cérémonie avec un exemple d'humour visuel *vraiment* stupide. Vous vous souvenez des animaux mutants dont je parlais dans le premier paragraphe ? Eh bien, une chose que je n'ai pas dite c'est que la plupart de nos personnages mutants faisaient 30 centimètres de haut. Permettez-moi d'expliquer.

En plus d'utiliser vos points de création de personnage pour acheter des mains humaines et le don de voler, *TMNT* équilibre aussi les choses entre les espèces en vous permettant d'acheter votre taille. Chaque animal commence avec une taille de base et une quantité de points qui ont tendance à s'équilibrer : les animaux tels les rongeurs et oiseaux commencent avec une petite taille mais une plus grande quantité de points ; les créatures plus grandes comme les rhinocéros ou les éléphants commencent grandes, mais avec moins de points. Ainsi les petites créatures peuvent dépenser des points pour atteindre une taille respectable, et les créatures plus grandes peuvent obtenir des points (et donc plus de capacités) en faisant décroître leur taille.

Aussi, étant donné les grosbills que nous étions, nous descendions toujours l'échelle de taille aussi bas que possible afin de pouvoir acheter tous les attributs animaux sympas que nous pouvions obtenir. Ce qui signifie, bien sûr, que nous nous retrouvions à faire trente centimètres de haut.

Ainsi il y avait ces minuscules animaux mutants se baladant avec des katanas d'un mètre de long ou des fusils mitrailleurs deux fois plus grand qu'eux (oubliez le recul). Ces bébés conduisaient aussi des véhicules (y compris des semi-remorques) à tombeau ouvert et réalisaient toutes sortes d'exploits étranges. Vous pouvez imaginer la terreur d'être poursuivi dans un couloir par plusieurs dai-katanas énormes, s'agitant de haut en bas, dissimulant complètement la petite boule de poils qui est censée les porter.

(J'ai de tendres souvenirs d'avoir fait l'exact contraire : il y a peu de choses aussi effrayantes – ou aussi destructives – qu'un colibri de la taille d'un éléphant. Note de l'Éditeur.)

Quand ils conduisaient, j'ai toujours imaginé ces petits balais à chiottes avec bras et jambes écartés sur le volant et utilisant leur poids pour les virages (se garer doit avoir été particulièrement casse-pieds). Je suppose que lorsqu'ils devaient klaxonner, ils le faisaient à coups de boule. Ce qui reste un mystère, cependant, est la manière dont ils pouvaient voir ce qu'il y avait sur la route. Ou utiliser les pédales. Ou les vitesses. Ou changer la station de radio, tant qu'on y est.

Des fois nous passions du délire complet à force de ne pas tenir compte des règles, à nous rendre similairement dingues en obéissant aveuglément à ce que le livre de règles indiquait. C'est encore clair comme de l'eau de roche à mon esprit, parce que c'était une des choses les plus stupides (et les plus amusantes, si vous étiez là) que j'ai faites en tant que MJ.

Une de ces petites terreurs démarrait son semi-remorque afin de sortir d'un grand parking vide. Alors, voyant qu'il s'agissait d'une action, je décidai que c'était le moment d'effectuer un test de compétence, n'est ce pas ? On jette donc les dés pour vérifier le résultat d'une conduite à une vitesse normale d'un grand véhicule. Le PJ échoue.

Méchamment. Un jet sur la table des "Échecs critiques" : le véhicule se renverse.

Ainsi, ce qui s'est passé c'est qu'un pauvre naze a juste démarré son énorme semi-remorque et l'a fait basculer rien qu'en tournant la clé.

Ça c'est du talent.

Et ils jouèrent heureux jusqu'à la fin de leurs jours

La chose la plus importante de toutes, cependant, est que nous nous sommes AMUSÉS! Il y a tant de personnages, de scènes et de moments de mes premières années de jeu de rôle au lycée et plus tard dont je me souviens avec plaisir. Pendant que tout ce Chaos Mutant se produisait, nous commençâmes enfin *AD&D*, le régime de base de tous les rôlistes à l'époque. Et à partir de là, tout était possible. Actuellement, nous avons une campagne de *Vampire* en cours et des campagnes *AD&D* et *Mage* qui commencent.

Le jeu de rôle est maintenant devenu mon activité sociale principale. Sans exception, tous mes amis ont commencé le jeu de rôle fanatiquement, ce qui est une bénédiction. J'ai été assez chanceux pour former un groupe de jeu avec mes amis, plutôt que choisir des amis dans mon groupe de jeu. Il y a des gens formidables dans le monde du jeu de rôle mais avoir des personnes avec qui vous êtes à l'aise et familier pour votre premier groupe de jeu rend les choses un peu moins intimidantes. Encore mieux, ma compagne ne m'enquiquine pas lorsque je vais jouer, elle me houspille lorsque cela fait longtemps que nous n'avons pas joué.

Une des meilleures choses que nous ayons jamais fait fut de découvrir les conventions de Brisbane. Aller à votre première convention c'est un peu comme si vous renouveliez votre première expérience du jeu de rôle. Si vous êtes intéressé par le jeu de rôle, je ne peux assez vous recommander les conventions. La chance de pouvoir découvrir tant de systèmes et tant de techniques

de maîtrise est quelque chose que vous ne pouvez tout simplement trouver nulle part ailleurs. Depuis que nous allons aux conventions, nous avons découvert *Magic : L'Assemblée*, *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Vampire*, *Mage*, *Warhammer JdR*, *Star Trek*, *Toon*, le *freeform* et le *multiform* ⁽¹⁾.

Mes amis et moi avons formé une équipe d'habitues des conventions et continuons à porter le nom que nous avons choisi à notre première convention (Briscon '94) : Les Loups d'Acier. Nous continuons à jouer fanatiquement aux conventions, et l'année dernière nous avons eu l'occasion d'aider à en organiser une, quand nous avons formé la moitié du comité pour ConJure. À présent nous avons même un site pour notre groupe, aussi si vous êtes intéressés, pourquoi ne pas y [jeter un coup d'œil](#) (lien mort) ?

Les JdR ont complètement changé ma manière d'occuper mon temps libre, mais cela va plus loin. Le jeu est une porte vers tant de choses incroyables. Au travers du jeu de rôle et des conventions, j'ai découvert les Fêtes Médiévales, me suis intéressé à l'histoire médiévale (en particulier les Templiers), me suis penché sur le langage klingon, ai appris de la véritable histoire religieuse et me suis activement intéressé aux arts martiaux, en commençant le karaté et le kung-fu. J'ai eu entre les mains des ouvrages de littérature classique que je n'aurais autrement pas lus : *L'Art de la guerre*, *Le Prince* de Machiavel et les ouvrages de Nietzsche.

De même, c'est incroyable tout ce que l'on apprend du jeu de rôle. Si une bande de ninjas devait débarquer par la fenêtre alors que je tape ceci, je pourrais nommer presque tous les machins bizarres pointus, tranchants et contondants avec lesquels ils me blesseraient. Un poids lourd au bout d'une chaîne ? Kawanga. Une faucille à l'aspect menaçant sur une chaîne ? Kusari-gama. Et comment ai-je appris tout cela ? En parcourant les livres de JdR.

Mais par-dessus tout, le jeu de rôle a été amusant. Aussi, qui que vous soyez, quelle que soit votre drogue ludique, assurez-vous de vous amuser.

Article original : [Once Upon A Time: My Roleplaying History and Other Strangeness](#)

⁽¹⁾ NdT : Le *freeform* (au sens australien) est un type de Grandeur Nature avec une implication minimale de la part d'un MJ. Le *multiform* est une combinaison de soirée-enquête, de *freeform* et de jeu de scène. [\[Retour\]](#)

Ebook n°4

La théorie, c'est pratique

Édito

Bonjour à tous,

Il y a un truc que j'aimerais vous avouer : la théorie et moi, ça fait deux. Je veux dire, je n'ai jamais aimé les discours pompeux et jargonnants qui ne font que réinventer l'eau tiède. Alors forcément, réaliser un ebook sur la théorie rôliste, vous imaginez bien que ce n'était pas forcément ma tasse de thé.

Seulement, *Places to go, People to be* est un site réputé pour ses articles de fond et qui dit articles de fond dit, à un moment ou un autre, théorie. On peut repousser l'échéance de nombreuses fois mais il vient un moment où il faut bien se frotter à la bête.

Vous avez donc sous les yeux notre quatrième ebook, consacré à la théorie. Seulement, notre but n'est pas ici de vous faire fuir (rassurez-vous, on a d'autres armes pour ça) mais de vous faire comprendre que, parfois, la théorie peut avoir du bon (si, si). Ce livre numérique a donc pour objectif d'aborder les principales notions de théorie rôliste mais avec des articles clairs et accessibles. Bref, tout le contraire du pompeux et jargonnant mentionné plus haut.

Vous retrouverez donc les trois *Théorie 101*, d'excellents articles de Mark J. Young, qui abordent clairement et naturellement des notions comme le fait que nous partagions tous un [imaginaire commun](#), que le [contrôle de l'histoire](#) ne se trouve pas toujours où l'on croit et que nos [attentes de joueurs](#) obéissent à trois grandes tendances. John H. Kim viendra ensuite à votre aide car, il faut bien le reconnaître, Mark s'est montré assez flou sur l'une de ces tendances. John se chargera donc de resituer ce fameux modèle théorique via une petite [FAQ](#) avant de [clarifier](#) les termes qui doivent l'être. Enfin, parce que la théorie n'est jamais aussi utile que lorsqu'elle est appliquée, Mark nous fera le plaisir de vous expliquer en quoi elle peut vous permettre de [créer de meilleurs jeux de rôles](#).

Nous espérons que vous prendrez plaisir à lire ces quelques articles et vous souhaitons une bonne lecture.

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (les précédents, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Théorie 101 – 1^{re} partie : le système et l'espace imaginaire commun

© M.J. Young 2005

Un article de M.J. Young, tiré de [PTGPTB n°26](#) (mars 2005), et traduit par Pierre Carmody

Comment les jeux de rôles fonctionnent réellement



Il n'y a pas très longtemps, sur une liste de diffusion que je fréquente, quelqu'un chercha les embrouilles en affirmant qu'il faisait du "jeu sans règles" et qu'ainsi, il n'utilisait aucun système du tout. J'ai réagi de façon assez vigoureuse, expliquant avec quelques détails ce qu'est un système et ce qu'il fait, et pourquoi le "jeu de rôle sans règles" utilise tout autant du système que n'importe quel autre JdR, que ce soit *Theatrix*, *Fudge* ou *Rolemaster*.

Quelqu'un d'autre intervint sur cette liste en disant que mes explications relatives au fonctionnement du jeu de rôle lui semblaient plutôt déprimantes et enlevaient beaucoup à l'amusement.

Je n'y avais jamais pensé. Certaines personnes ne veulent vraiment pas savoir ce qui fait marcher les jeux de rôles ; elles veulent juste jouer et s'amuser. C'est comme voir ce qui se passe en coulisses. Tout le monde n'a pas envie de savoir comment un prestidigitateur effectue ses tours de magie.

Je peux comprendre ça, d'une certaine manière. *Le Choc des titans* ⁽¹⁾ est une aventure extraordinaire pour celui qui n'a aucune idée de la manière dont le film a été réalisé. Comprendre comment Ray Harryhausen a utilisé la technique du stop-action avec ses maquettes peut sembler fascinant à certains d'entre nous, mais cela supprime certainement quelque peu cet effroi mêlé de respect, lorsqu'on ne voit plus cette énorme Gorgone s'élever des profondeurs, mais une maquette de 30 centimètres en surimpression sur l'écran.

De la même manière, certaines personnes adorent regarder sous le capot et comprendre ce qu'elles font et comment elles y arrivent lorsqu'elles jouent, alors que d'autres veulent juste profiter du voyage et rigoler un bon coup. Si vous voulez *réaliser* un film, vous aurez probablement besoin de comprendre comment de telles choses sont faites ; si vous ne voulez qu'apprécier le spectacle, il pourrait alors être plus amusant de ne voir que le produit fini sans savoir comment il fut conçu. De même, pour certaines personnes, comprendre comment fonctionne fondamentalement un jeu de rôle peut interférer avec le plaisir d'y jouer, mais c'est absolument nécessaire pour savoir comment les créer.

Si vous ne voulez pas savoir comment les jeux de rôles fonctionnent réellement, il est temps d'arrêter votre lecture. Il n'y a absolument pas de honte à ne pas vouloir connaître la théorie, à vouloir regarder le magicien scier la femme en deux sans avoir aucune idée de comment l'illusion fonctionne. Nous allons regarder en coulisses comment ces choses sont faites, et pourquoi elles fonctionnent de cette manière. Si ça vous intéresse, continuez à lire.

À l'heure actuelle (mars 2005), une grande partie des théories les plus pertinentes sur le jeu de rôle sont élaborées sur un site internet appelé [The Forge](#). Les créateurs de jeux présents construisent leur travail à partir de celui des autres, et les théoriciens d'ailleurs comme ceux d'Europe du nord de l'[École Turku des Créateurs de Jeu de Rôle Grandeur Nature](#) ^(ptgptb) y ont trouvé leur voie en participant à ces discussions. Le travail théorique est poussé par la conviction qu'une meilleure compréhension de la théorie produira de meilleurs JdR. La plupart de ce qui sera présenté dans cette série d'articles provient de là-bas ou y fut développé.

Le concept qui a émergé comme étant probablement le dénominateur commun et le signe distinctif des jeux de rôles est celui d'**Espace Imaginaire Commun**. En substance, chaque groupe de joueurs fait un effort pour se figurer les mêmes événements se déroulant dans le même univers imaginaire. Bien entendu, il existe quelques écarts entre les visions individuelles de l'univers imaginaire mais dans l'ensemble, le jeu peut continuer car il existe une compréhension partagée de ce qui se produit, un accord commun concernant les événements de la partie.

Parfois, des gens mettent en doute l'existence réelle de cet espace imaginaire commun. Le moyen le plus simple de s'assurer qu'il en ainsi est d'examiner ce qu'il en serait autrement :

Soudain, le personnage de Bob essaye de dégainer plus vite que Dan-regard-de-la-mort-qui-tue dans les rues de Laredo, tandis qu'Anne tente de sortir son vaisseau spatial d'un champ d'astéroïdes et qu'elle appelle Bob pour qu'il vise l'ennemi qui lui colle aux fesses, pendant que Jim voit tout ce beau monde attaquer un dragon.

Alors que tout ça commence à ressembler un peu à une partie de *Multiverser* ⁽²⁾, le fait est que même dans *Multiverser*, il existe un espace imaginaire commun, un ensemble convenu d'événements, d'éléments de l'univers, et d'actions des personnages qui

interagissent entre eux, bien que fréquemment à des niveaux différents. S'il n'y a pas cette convention, alors nous ne jouons pas vraiment ensemble.

La manière dont nous arrivons à cet accord tacite est au cœur du concept de **système**. On attribue à [Vincent Baker](#), auteur de JdR aussi novateurs que *Kill Puppies for Satan*, *Dogs in the Vineyard*, *Animals at Night*, et *Matchmaker*, la première identification et formulation de ce qui fut appelé le **Principe de Lumpley** : le système est le moyen par lequel chaque groupe de joueurs arrive à un accord sur le contenu de l'espace imaginaire commun.

Ce principe est la raison pour laquelle le jeu de rôle sans règles et *Rolemaster* ont en fin de compte la même "quantité de système". En jeu, quelqu'un à la table fait une déclaration, le système est alors appliqué par les cerveaux des participants, et un consensus est atteint sur comment ceci a changé le contenu de ce qui est imaginé. Comment cela se produit diffère dans les détails selon que le jeu possède des mécaniques compliquées tel *Rolemaster*, ou qu'il soit un jeu de rôle sans règles réglé de manière complètement sociale (une différente forme de complexité), mais au fond c'est la même chose.

Fondamentalement, le système répartit la **crédibilité**. Ce qui signifie qu'il fournit aux participants les moyens nécessaires d'estimer qui a le droit de déclarer quoi à propos de l'espace imaginaire commun, et qui n'en a pas le droit.

Par exemple, dans les JdR traditionnels, les participants que nous avons tendance à appeler les joueurs (ou les "personnages-joueurs", dans un souci de clarté) possèdent la crédibilité de dire ce que leur personnage entreprend et ce qu'il dit. Le seul joueur responsable de "tout le reste", que nous appellerons ici le meneur, mais qui porte d'autres noms dans beaucoup de JdR, a la crédibilité de décider de la réussite ou de l'échec de leurs actions et de leurs conséquences, des actions des antagonistes et des ennemis, de la condition générale et de la situation du monde.

Nous appelons ceci crédibilité car nous acceptons tous les déclarations de ces participants si celles-ci sont prononcées dans la mesure de ce concept.

Nous croyons que ce qu'un joueur dit de son personnage est vrai par le biais de l'image que nous partageons, et que ce que le meneur dit de tout le reste est vrai. Ce sont ainsi des déclarations crédibles. Bien qu'il existe des exceptions même dans les jeux traditionnels, les limites de la crédibilité suivent ces lignes de très près. Un joueur ne pourrait pas dire "Je vois soudain à ma droite une porte que je n'avais pas remarquée avant et, la trouvant déverrouillée, je m'y précipite pour être en sûreté".

De même, un meneur ne pourrait pas normalement dire "Ton personnage tire son épée et charge le vénérable et titanesque dragon rouge". Un personnage-joueur qui annoncerait la présence d'une porte serait ignoré dans la majeure partie des cas, puisqu'il ne possède pas la crédibilité d'insérer de telles portes dans le monde imaginaire commun. Un meneur peut parfois s'en sortir en faisant des déclarations sur les actions des personnages-joueurs, mais les joueurs attendront de lui qu'il ait une bonne raison de prétendre à la crédibilité d'effectuer une telle déclaration dans ces circonstances et, pour cette raison, cette affirmation sera ouvertement contestée dans de nombreux groupes.

Une fois que ceci est compris, il devient possible de changer la façon dont est répartie la crédibilité. Par exemple, [Universalis](#) élimine entièrement le meneur et fournit à la place un système de ressources par lequel les joueurs enchérissent pour contrôler ce qui se passe. De nombreux autres jeux de rôles indépendants permettent aux joueurs de créer des problèmes pour eux-mêmes et les uns pour les autres.

En corollaire, il est clair que le meneur est un des joueurs. Son rôle dans la partie est différent de celui des autres, mais c'est un rôle qui peut être défini de beaucoup de manières différentes par les règles du jeu. Changer ce que le meneur fait, distribuer de diverses façons les aspects de cette crédibilité, a mené à beaucoup d'idées révolutionnaires dans la création de jeux de rôles. Nous voyons également que jouer à un JdR est une activité essentiellement sociale, entièrement bâtie sur la définition des relations entre les membres d'un groupe afin qu'ils sachent quoi croire de ce que disent les autres et ce qu'ils ont eux-mêmes le droit d'exprimer.

Ainsi, un système de jeu de rôle est un ensemble de modifications spécifiques du contrat social d'un groupe d'amis, une sorte de rituel dans lequel ils s'engagent, et dont la fonction spécifique est de créer cet objet d'imagination commun. C'est une façon de se lier les uns aux autres dans ce but.

En tentant de classer différentes manières de distribuer la crédibilité, [Ron Edwards](#) a avancé le concept de **Posture**. Auteur de nombreux jeux parmi lesquels *Sorcerer*, *Trollbabe*, et *Elfs* sont les plus connus, le professeur Edwards a obtenu le [Diana Jones Award](#) pour ses contributions à la création du jeu de rôle. La Posture se réfère aux relations entre le joueur, son personnage et le reste de l'espace imaginaire commun, et fournit des catégories générales à l'intérieur desquelles des spécificités peuvent varier selon le jeu ou le groupe. Les quatre postures majeures sont le *marionnettiste*, l'*acteur*, l'*auteur* et le *metteur en scène*.

La posture du marionnettiste est plutôt simple à comprendre. Le personnage est un jeton qu'utilise le joueur pour agir à l'intérieur du monde de jeu. Comme une pièce de *Monopoly* ou de *Trivial Pursuit*, tout le monde se fiche de savoir si les actions du personnage sont sensées. Ce qui compte est que le personnage fasse dans l'univers de jeu ce que veut le joueur.

La posture d'acteur représente l'approche du monde par le biais exclusif du personnage, mais aussi uniquement par le biais de ses désirs et de sa personnalité. Cette approche de jeu fait dépendre beaucoup de choses de ce que le joueur croit que son personnage ferait "en vrai", s'il était une personne réelle dans cette situation, et est étroitement associée aux concepts que la plupart des gens appellent *immersion*. La posture d'acteur découle des perceptions et pensées affectées au personnage, et limite

la crédibilité du joueur de contrôler ce personnage et l'impact que le PJ peut avoir d'une façon réaliste sur le monde.

La posture d'auteur est en quelque sorte une fusion complexe entre acteur et marionnettiste. Dans ce cas, le joueur contrôle encore uniquement le personnage ; cependant, il lui est permis, et on attend même du joueur, qu'il utilise ses propres connaissances et désirs pour établir les décisions de son personnage, tout en donnant en même temps une justification à la raison qui a poussé le personnage à agir ainsi.

Par exemple, soit un PJ guerrier grossier et impétueux toujours mêlé à des bagarres ; soudain le joueur décide qu'il veut que le cours de la partie évolue vers une alliance entre ce guerrier et un noble non-joueur. Ainsi, lorsque les personnages se rencontrent, le personnage décide de ne pas se battre même si tout le monde s'était attendu à ce qu'il le fasse. Le joueur justifie son acte en déclarant que son personnage fut pour une fois impressionné par quelqu'un avec un comportement noble, ou que le personnage tomba soudain amoureux de l'adorable fille du Duc, et qu'il n'était plus le même à ce moment.

Ce qui importe ici est que le joueur permette à ses propres connaissances et désirs de contrôler la direction que prend l'histoire, mais fasse cela en gardant la mainmise sur son personnage et en créant des raisons expliquant pourquoi le personnage a suivi le bon vouloir du joueur. C'est donc similaire à la posture d'acteur, dans la mesure où le joueur ne contrôle que son personnage et n'effectue son action que d'une façon à préserver l'intégrité de ce dernier, mais aussi comme la posture de marionnettiste, puisque le joueur utilise son personnage pour accomplir les objectifs du joueur et non ceux du personnage, s'ils diffèrent.

La posture du metteur en scène est assez simple à comprendre mais choquante à accepter pour la majorité de joueurs. Cela signifie que les joueurs possèdent la crédibilité de créer des parties de l'espace imaginaire commun qui sont normalement en dehors du contrôle de leur personnage. De fait, cela donne aux joueurs une grosse part de crédibilité traditionnellement réservée au meneur. Pourtant, c'est quelque chose que presque chaque rôliste a un jour utilisé, dans une certaine mesure.

Imaginez un instant qu'un personnage-joueur vienne d'entrer dans une pièce. Le meneur déclare que ça ressemble à une chambre de femme. Le joueur dit alors que son PJ se dirige vers la table de toilette pour examiner les petits objets qui y sont disposés. Notez que le meneur n'a jamais déclaré qu'il y avait une table de toilette ou que quelque chose était posé dessus ; le joueur a supposé qu'une chambre à coucher de femme aurait une table de toilette et que sur ce meuble, on aurait disposé quelque chose de décoratif. Il avance alors l'assertion que de telles choses existent et demande plus d'informations à leur sujet.

Ceci est un exemple très limité de la posture de metteur en scène. La majorité des JdR donnent assez de crédibilité au joueur pour qu'il puisse produire de telles affirmations. Si le joueur ne possédait pas cette crédibilité, il aurait dû demander s'il y avait une table de toilette, si quelque chose était posé dessus, et peut-être s'il n'y avait rien l'empêchant d'aller y jeter un coup d'œil de plus près ; attendant à chaque fois la confirmation du meneur, qui est la seule personne possédant la crédibilité d'ajouter de tels éléments dans l'espace imaginaire commun.

Si on allait vers l'autre extrême, un joueur avec davantage de crédibilité aurait affirmé qu'il ouvrait le tiroir du haut, qu'il fouillait les sous-vêtements de la dame et trouvait un petit paquet emballant une correspondance qui pourrait bien être des lettres d'amour, et qu'il empoche pour un examen ultérieur. À nouveau, rien de tout cela ne fait partie des déclarations du meneur quant au contenu de la chambre, mais un joueur peut avoir assez de crédibilité pour créer ces éléments, puisqu'ils sont cohérents avec ce qui est donné.

Avec suffisamment de crédibilité, un joueur pourrait créer la porte latérale par laquelle son perso fuirait. C'est le concept de la posture du metteur en scène.

Les meneurs le font tout le temps, mais il n'existe aucune raison inhérente pour que les joueurs ne puissent pas le faire.

Il faut signaler qu'il n'existe pas de posture juste ou fautive, pas de manière de jouer meilleure ou de pire. Il n'existe que des préférences individuelles sur comment faire les choses, et des considérations pratiques sur comment faire fonctionner chaque partie particulière. Toutes ces postures sont de bons choix pour certains types de jeux de rôles. Cela peut ou pas être un type de jeu que vous apprécieriez, mais des gens aiment bien jouer à des JdR qui incluent ces différents aspects.

Bien entendu, si le système est à la base de la répartition de la crédibilité, que sont alors les règles ? Est-ce que la fournée d'une douzaine de bouquins des *Règles Avancées de Donjons & Dragons* est complètement inutile ? Est-ce qu'il n'existe aucune différence entre *Aftermath* et *Ambre – le jeu de rôle sans dé* ? Est-ce que ceux qui travaillent à créer de nouveaux JdR gaspillent leurs efforts vu que les règles du bouquin ne sont pas le système ?

La relation entre les règles et le système a mis un peu de temps à être développée, et est difficile à comprendre. Les règles font **autorité**, ou peut-être de façon plus précise, sont des autorités. Elles sont des autorités dans le même sens que le droit jurisprudentiel est une autorité dans les tribunaux, ou que les Écritures sont des autorités pour la religion : les personnes impliquées s'y réfèrent et les invoquent pour soutenir leurs déclarations et ce faisant, renforcent la crédibilité de celles-ci.

Ainsi par exemple, un joueur incarnant un rôleur à *Donjons & Dragons* pourrait dire que son personnage va utiliser sa

capacité de pistage pour identifier la direction qu'a prise l'adversaire. Ceci sera probablement accepté car faisant partie de la crédibilité du joueur. Cependant, si le meneur ne savait pas que le rôleur possédait cette compétence, le joueur pourrait montrer la section des règles dans laquelle le pistage est présenté et expliqué et donner ainsi de la crédibilité à l'action qu'il a déclarée.

Notez que les règles ne possèdent pas de crédibilité. Elles ne peuvent pas déclarer quelque chose par elles-mêmes, mais doivent être citées par une personne possédant de la crédibilité. Qui plus est, l'autorité des règles est soumise à la crédibilité des personnes impliquées dans la partie. Un rôleur peut-il pister les traces de quelqu'un au fond de la mer ? Quelqu'un possède la crédibilité pour savoir si les règles s'appliquent et comment elles doivent être comprises. Il peut exister une règle quelque part dans les livres qui traite de cette situation, mais si personne ne l'utilise, elle ne fait pas partie du système, car elle n'influence pas ce qui est mutuellement imaginé.

Une fois que nous reconnaissons que les règles sont des autorités utilisées pour soutenir la crédibilité des déclarations faites par les gens, il n'y a qu'un pas pour se rendre compte que tout le reste en dehors de leur esprit et de leurs déclarations est au mieux une autre autorité.

Les dés ne font pas partie du système, mais sont plutôt une autorité à laquelle quelqu'un fait appel pour déterminer un résultat. Qu'un meneur puisse ignorer ou non les dés fait partie du système ; que les joueurs puissent le forcer à tenir compte du résultat des dés fait partie du système ; mais en utilisant le dé, nous faisons appel à l'autorité du dé. Ceci s'applique également aux diagrammes et aux tableaux, aux feuilles de personnages, aux descriptions du monde, aux scénarios et suppléments, et à toute la somme des autres supports d'information que nous utilisons en cours de partie. Nous utilisons le véritable système du jeu à chaque fois que nous décidons de ce qui se produit dans notre réalité imaginaire ; si nous utilisons un dé, ou un tableau, ou des scores de caractéristiques, nous faisons appel à une autorité pour soutenir ces décisions ; mais c'est toujours encore nous en tant que participants qui décidons.

Pour finir, un jeu de rôle est une conversation entre un groupe de personnes où celles-ci décrivent les unes aux autres certains événements imaginaires qu'elles créent au fur et à mesure qu'elles les décrivent. Tout le reste que nous voyons comme partie intégrante du JdR existe pour soutenir cette activité, et pour déterminer quelles déclarations sur ce qui se passe seront acceptées par tous.

Si votre réaction à cela est, *c'est tout ?* : toutes mes condoléances. Dans un sens, oui, c'est tout. Pourtant, c'est le plus puissant des secrets de la création de JdR parmi ceux qui ont été révélés jusqu'à présent, et selon le degré où vous pouvez comprendre, consolider et exploiter ce concept central, vous pouvez créer ou jouer un JdR formidable.

Article original : [*Theory 101: System and the Shared Imagined Space*](#)

(1) NdT : *Le Choc des titans* (VO : *Clash of the Titans*) est un peplum avec des divinités grecques, réalisé par Desmond Davis en 1981, célèbre pour ses trucages et ses maquillages. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *Multiverser* est un jeu de rôle multi-univers de l'auteur, publié par Valdrion Inc. Les PJ pouvant se déplacer d'une dimension à l'autre, les règles de la réalité peuvent changer et déterminent ce qui est possible ou non dans cette dimension. [\[Retour\]](#)

Théorie 101 – 2^e partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit Déj'

© 2005 M.J. Young

Un article de M.J. Young, tiré de [PTGPTB n°27](#) (juin 2005), et traduit par Pierre Carmody

Qui a le contrôle de l'histoire ?



Il y a une idée gravitant autour du jeu de rôle, qui n'a plus été remise en cause depuis très longtemps. Les livres de règles de nombreux JdR ont décrit une approche que nous tenons presque pour allant de soi. Seulement, si nous nous arrêtons pour y réfléchir, nous remarquerions presque certainement que ce en quoi nous avons cru était intrinsèquement contradictoire, impossible dans son essence.

La plupart des lecteurs seront d'accord pour dire que dans un jeu de rôle, l'arbitre, ou Maître du Jeu, a habituellement le contrôle complet de l'histoire, et que les joueurs ont un contrôle complet de leurs personnages, qui sont les personnages principaux de l'histoire. De mémoire d'homme, Ron Edwards a été la première personne à signaler le problème dans cette idée. Si une personne a le contrôle total des personnages principaux de l'histoire, comment quelqu'un d'autre peut-il contrôler l'histoire ? On pourrait croire que l'histoire doit tourner autour des actes des personnages principaux. Si les joueurs possèdent le contrôle complet des actions de leur personnage, alors le meneur de jeu ne peut pas avoir le contrôle de l'histoire ; inversement, si le meneur a le contrôle complet de l'histoire, alors les joueurs n'ont pas vraiment le contrôle des actions de leurs personnages.

Bien que Ron Edwards ait créé pas mal de jeux de rôles, et particulièrement *Sorcerer*, *Trollbabe*, et *Elfs*, et qu'il ait reçu le prix Diana Jones Award pour ses contributions au jeu de rôle, il est probablement plus connu pour [l'analyse] qui est populairement appelée le LNS [Abréviation pour *Ludisme*, *Narrativisme*, et *Simulationisme* – [traduite sur PTGPTB\(vf\)](#)]. Bien que ceci soit très important dans la théorie du jeu de rôle, cela est hors du sujet de cet article ; en fait, ce n'est qu'une petite partie du travail personnel du Professeur Edwards, bien que cela ait été la partie la plus débattue.

Il est probable que ce conflit, qui a été surnommé “Le Truc Impossible Avant Le Petit déj'”, ne vous apparaisse pas comme posant un problème. La plupart des rôlistes répondent que ce paradoxe disparaît si on le replace dans son contexte. Chaque groupe de jeu fonctionnel a trouvé un moyen de résoudre le conflit, et la plupart des rôlistes vous diront avec joie ce que cette définition [“Le maître du jeu a le contrôle complet de l'histoire, et les joueurs ont un contrôle complet de leurs personnages, qui sont les personnages principaux de l'histoire”] signifie vraiment. Le problème est que *ce que la définition signifie vraiment* dépend entièrement de la personne à qui vous posez la question.

Il y a au moins quatre façons de réconcilier ces deux concepts. Ils sont exprimés en styles de jeu, plus spécifiquement en style de maîtrise, selon la manière dont les maîtres de jeu mènent leurs parties et comment les joueurs y réagissent. Les quatre méthodes ne sont pas entièrement compatibles entre elles, au point que des joueurs transplantés d'un groupe qui utilise une méthode à un groupe qui en utilise une autre pourraient éprouver des difficultés à jouer, car ils ne comprendraient pas ce qu'on attend d'eux.

Notre hobby gagnerait beaucoup à clarifier cette situation. Malheureusement, les éditeurs importants sont jusqu'à un certain degré dans un dilemme. S'ils devaient énoncer quelles approches ils avaient initialement imaginé pour leur jeu, ils s'aliéneraient sans aucun doute la base de leurs joueurs (aucune approche de la définition ne représente la majorité des joueurs). De plus, à cause de la confusion qui existe depuis si longtemps, beaucoup de livres de règles et de suppléments pour des JdR d'importance ont utilisé différentes approches à des endroits différents. Un jeu de rôle peut illustrer une approche dans son système de règles mais utiliser une approche différente dans ses suppléments, sans indiquer que cela est différent. Heureusement, des éditeurs et théoriciens indépendants posent le problème par le biais de nouveaux JdR qui reconnaissent la nécessité de clarifier plus précisément cette distribution de la crédibilité.

Le premier style courant de maîtrise est connu sous le nom d'*illusionnisme*. Pour des raisons qui devraient devenir évidentes, ce style est généralement perçu comme non fonctionnel. Le meneur illusionniste prend au pied de la lettre l'énoncé selon lequel il a le contrôle complet de l'histoire, et justement, il contrôle l'histoire complètement. Peu importe ce que font les joueurs, il adapte et les contre au mieux de ses capacités afin de pouvoir raconter son histoire, sans jamais avouer ce qu'il est en train de faire.

Pendant ce temps, les joueurs n'ont pas conscience du fait que leurs actions n'ont aucune importance. Ils réussissent parfois, ou se ratent, et tout a l'air d'être cohérent. La crédibilité que les joueurs accordent au MJ pour lui permettre de contrôler les événements lui permet de cacher le fait que, quoi que les joueurs fassent, rien ne comptera jamais.

Maintenant, si vous pouviez attraper le meneur illusionniste la garde baissée et dans un élan d'honnêteté, il pourrait vous dire quel destin attend chacun des personnages, ce qui va leur arriver à eux et au groupe, comment les différentes trames vont se développer et se résoudre à la fin, qui gagnera et qui va perdre, où la rencontre finale se produira, et peut-être même quel

personnage subira le coup fatal. Personne ne meurt dans cette partie sans que le meneur ne le décide, personne ne réussit sans qu'il ne le veuille, personne ne subit d'échec sans qu'il ne dirige l'action.

Les signes caractéristiques de l'illusionnisme sont que les joueurs n'ont absolument aucun impact sur l'espace imaginaire commun, mais qu'ils ne le savent pas. Le maître leur dit quoi imaginer. Ils font des suggestions sur ce qu'ils veulent voir arriver, mais il les remet dans les rails de son plan, favorisant celles qu'il peut gérer et niant celles qui risqueraient de faire dérailler son histoire – tout en faisant croire aux joueurs qu'ils contribuent à l'action.

Quand l'illusionnisme est découvert, cela conduit souvent à la dissolution du groupe de jeu. La plupart des joueurs veulent en fait décider de ce qui arrive à leur personnage, et savoir qu'ils ne le peuvent pas enlève toute raison de jouer. Cependant, certains groupes passent de l'illusionnisme au participationnisme, le second style de maîtrise de notre liste.

Le **participationnisme**, identifié et baptisé par le co-créateur d'*Universalis*, Mike Holmes, ne diffère pas de l'illusionnisme par sa structure. Le maître contrôle toujours tout ce qui a une signification en jeu, tandis que les joueurs n'ajoutent rien, si ce n'est du relief. La différence est que les joueurs le savent, et sont assez contents de laisser le maître raconter son histoire centrée sur les personnages.

On pourrait décrire le participationnisme ainsi : une petite fille est assise sur les genoux de son grand-père. "Il était une fois," commence le grand-père, "vivait une princesse." "Et le nom de la princesse était Alicia, pas vrai grand-père ?" l'interrompt la petite fille. "C'est cela, Alicia," répond le grand-père, "le nom de la princesse était Alicia." La petite fille n'a rien apporté de significatif à l'histoire, mais on lui a permis de sentir qu'elle en faisait partie, et elle écoute ainsi plus attentivement l'histoire grâce à cette contribution, qui serait autrement sans intérêt. Dans le jeu participationniste, les meneurs utilisent les mêmes techniques illusionnistes pour tromper les joueurs en leur faisant croire que leurs choix font une différence, mais les joueurs le savent et en sont contents, parce que le meneur va créer quelques histoires géniales dans lesquelles ils se sentiront comme des héros. Ils ne peuvent pas regarder trop sévèrement leurs victoires ou leurs défaites, puisqu'en fin de compte, ils n'ont rien fait, mais ils se sont amusés à faire croire qu'ils le faisaient, tout comme ils peuvent s'amuser à s'identifier au héros d'un film dont ils n'auront jamais le contrôle.

Ces deux approches reposent largement sur les techniques d'illusionnisme. De telles techniques ne sont pas mauvaises ou non fonctionnelles en soi, et on considère le participationnisme comme un style fonctionnel – parce que chacun accepte de jouer de cette façon. Tous les styles de maîtrise les utilisent à un certain degré. Il est tout autant possible d'utiliser ces techniques pour augmenter la crédibilité des joueurs que pour la réduire. Les illusionnistes utilisent ces techniques pour supprimer le pouvoir des joueurs sur les faits qui comptent vraiment, ne leur laissant que les décisions sans intérêt. Il est aussi facile de les utiliser inversement, de retirer le pouvoir des joueurs sur les faits sans intérêt et de l'augmenter sur les faits qui comptent vraiment. Une des révélations importantes des débats théoriques récents est que la plupart des techniques peuvent s'adapter à presque tous les types de jeu, si elles sont bien utilisées.

De nombreux scénarios sont créés pour une approche de maîtrise connue sous le nom d'**esprit pionnier**. Quand j'ai identifié l'esprit pionnier pour la première fois en tant qu'approche distincte, je l'ai baptisé jeu en module, pendant que j'essayais de le comprendre, pour ensuite le renommer esprit pionnier en référence au concept de celui qui crée une piste à travers les bois pour que d'autres puissent la suivre. Ceci résout Le Truc Impossible par un accord inhabituel entre les joueurs. Dans un jeu d'esprit pionnier, le maître a créé un scénario qui est en général très linéaire et y a placé pour les joueurs des indices à suivre pour atteindre la fin qu'il désire. Ainsi il a le contrôle complet de l'histoire, parce qu'il l'a créée et a décidé comment elle devrait se terminer. Cependant, une fois que le jeu commence, il se limite à révéler les informations de son scénario et à juger les résultats des actions des Personnages-Joueurs. Les joueurs sont libres de faire tout ce qu'ils souhaitent. Ils ont été prévenus, et ont accepté (souvent implicitement) de suivre les indices et tenter d'atteindre la fin du scénario telle que le maître l'a prévu.

Dans une certaine mesure, le principal objectif de telles aventures est de parvenir à les terminer victorieusement. Un groupe qui réussit à faire son chemin jusqu'au terme de l'aventure peut se féliciter d'avoir trouvé la solution ; le meneur mérite aussi des félicitations, puisqu'il a été capable de créer une piste que les joueurs ont pu suivre. Si les joueurs perdent la piste, ils tentent de la retrouver sans aucune intervention du meneur ; s'ils n'y arrivent pas, ils ont en quelque sorte perdu la partie, et il est temps de créer un autre scénario.

Comme nous l'avons vu, beaucoup de scénarios suivent cette approche : on attend des joueurs qu'ils commencent à un certain point, se déplacent à un autre endroit quand ils résolvent quelque chose, puis par plusieurs étapes successives pour atteindre la fin. La seule chose qui garde véritablement les joueurs dans cette aventure est leur promesse qu'ils vont tenter de terminer le scénario. Beaucoup de meneurs créent leurs aventures de cette façon, parce que c'est ce qu'ils trouvent dans les scénarios.

De l'extérieur, il peut sembler difficile de distinguer l'illusionnisme du participationnisme et de l'esprit pionnier. Dans chaque cas, le meneur a créé une histoire et les joueurs la suivent. Le meneur illusionniste a enfermé ses joueurs dans l'histoire sans le leur dire. Le meneur participationniste a leur consentement pour les enfermer dans l'histoire. Le meneur "esprit pionnier" est dépendant de leurs efforts volontaires à suivre les indices pour que son histoire puisse être contée.

Même si les Personnages-Joueurs vivent presque toujours l'histoire telle qu'elle a été préparée par le meneur. La quatrième approche de jeu, appelée **jeu de basse**, est complètement différente des précédentes.

Ron Edwards a identifié et baptisé le jeu de basse, en référence au rôle du bassiste dans un groupe de jazz ou de rock. Le bassiste donne la mesure, fixe parfois l'ambiance, la clé et les changements dans la musique, mais il ne joue presque jamais la mélodie. Cela est laissé aux autres instrumentistes. De la même manière, le meneur du jeu "de basse" crée le monde, l'ambiance, peut-être les situations, mais se fond ensuite dans l'arrière-plan afin de permettre aux joueurs d'improviser, en se contentant d'encourager leurs efforts, d'apporter des changements quand tout marche trop bien pour eux, et de conserver un rythme acceptable pour l'ensemble.

Dans cette résolution du Truc Impossible, le meneur contrôle l'histoire dans le sens où il crée le monde et la situation, et décide ainsi de quoi parle l'histoire et où elle commence, mais ne contrôle pas sa fin, ou comment elle atteint sa fin car cela dépend entièrement des choix effectués par les joueurs par le biais de leurs personnages. En fin de compte, l'histoire sera une aussi grande surprise pour lui que pour n'importe qui d'autre. Le jeu de basse est l'approche de jeu la plus libre et interactive. Toutefois, il demande que les joueurs n'attendent pas du Maître qu'il leur dise quoi faire. Les joueurs devraient faire ce qu'ils veulent, pour provoquer la survenance des choses qui les intéressent. C'est ainsi d'une certaine manière l'approche la plus surprenante et la plus difficile à appliquer. Beaucoup de jeux indépendants tentent d'encourager cette approche.

Ceci ne signifie pas que d'autres approches ne soient pas valides. L'esprit pionnier et le participationnisme sont fréquents et appréciés par beaucoup de joueurs. Ce qui compte dans la théorie de la création de jeu de rôle, c'est de faire un JdR amusant. Ces méthodes ont toutes porté leurs fruits, au moins pour quelques joueurs.

Les quatre méthodes décrites ici sont en quelque sorte l'archétype des formes pures platoniques qui n'existent pas dans la réalité. La plupart des gens les mélangent à un certain niveau. La distribution de la crédibilité en jeu est constamment en mouvement, étant constamment renégociée au fur et à mesure de la progression du jeu. Il est probable que votre style tombe entre deux de celles-ci, ou en tire des éléments, ou alors que vous hésitez à qualifier ce que vous faites jouer (je sais que je le fais). De même, puisqu'elles sont dans une certaine mesure des abstractions, beaucoup de débats existent pour savoir si elles ne sont vraiment que quatre.

Quelques-uns affirmeraient que l'illusionnisme et le participationnisme sont en réalité la même chose, ou que l'esprit pionnier est simplement du participationnisme qui fonctionne bien. On suppose qu'il existe d'autres styles qui n'ont pas encore été identifiés, mais personne ne sait vraiment comment les reconnaître. La théorie avance et s'étend constamment, avec de nouvelles idées ajoutées chaque mois et de vieilles idées réexaminées et réformées. Cette série d'articles a tenté de se concentrer sur des idées qui sont très largement établies, au moins parmi les théoriciens de [The Forge](#), mais il est toujours possible que quelque chose de neuf ait pu être reconnu alors même que cet article va être publié, le rendant au mieux incomplet, au pire obsolète.

Cependant, la théorie sur les styles de maîtrise et les solutions au "Truc Impossible Avant le Petit-Déj" n'ont pas seulement un impact sur la création de JdR indépendants, mais sur comment les joueurs et les meneurs peuvent comprendre et modifier leur propre approche du JdR au sein de leur propre groupe de rôlistes.

Article original : [Theory 101: The Impossible Thing Before Breakfast](#)

Théorie 101 – 3^e partie : Les propositions créatives

© 2006 M.J. Young

Un article de M.J. Young, tiré de [PTGPTB n°28](#) (novembre 2006), et traduit par Pierre Carmody

Pourquoi jouons-nous ?



En examinant les styles de maîtrise et la création de jeux, on a noté au passage que le but d'une partie de jeu de rôle, et donc celui de la création de JdR, est de s'amuser. Beaucoup de gens fatigués des théories se tournent vers l'idée que ce qui compte, c'est de s'amuser, pas de faire de cette chose un sujet académique. Jouons, amusons-nous, et ne nous inquiétons pas de ce que nous faisons.

Cette attitude est louable, en quelque sorte ; nous devrions toujours garder à l'esprit que les JdR sont faits pour s'amuser, et c'est une erreur de ne pas se concentrer sur cela dans la création de jeux. D'un autre côté, cela contourne une question essentielle. Comment s'amuser ? Qu'est-ce qu'il y a à propos des jeux de rôles qui les rend amusants ? Bien que je comprenne certainement la dichotomie entre s'amuser et transformer le jeu en un sujet académique, je suggérerais que les sujets académiques puissent représenter énormément d'amusement pour ceux qui les apprécient. L'amusement est un concept tellement mal défini. Nous le reconnaissons quand nous en faisons l'expérience, souvent quand nous le voyons chez les autres, mais nous ne réfléchissons généralement pas à ce qui provoque cette expérience.

Si nous voulons créer des jeux de rôles, cependant, et même si nous voulons les mener efficacement, nous aurons besoin de comprendre ce qui rend les JdR amusants, et comment en faire ressortir l'amusement inhérent. De même qu'il est vrai que certaines personnes trouvent les études académiques amusantes et d'autres pas, il doit être vrai que différentes choses sont amusantes pour différentes personnes. Afin de rendre un jeu plaisant, il faut discerner ce que les joueurs apprécient, et accepter que ce n'est pas la même chose pour tous.

Mon frère plaisante toujours en disant qu'il y a deux catégories de personnes dans le monde, ceux qui divisent toutes les personnes du monde en deux catégories, et ceux qui ne le font pas. Il semble, cependant, que nous divisions toujours les joueurs en trois catégories. La plus ancienne répartition de joueurs en trois catégories que j'aie rencontrée, – et dont j'ai oublié la source –, maintenait que certains joueurs voulaient du combat, d'autres des énigmes, et que d'autres voulaient des opportunités pour des interactions entre personnages, leur évolution, et l'expression. Ce classement recommandait de créer des aventures avec des opportunités pour les trois types de jeu, afin d'attirer les trois catégories de joueurs.

Le premier classement de joueurs en trois catégories qui eut un impact durable sur la théorie du jeu de rôle émergea de discussions d'un newsgroup, qui faisait partie d'un coin d'Internet maintenant largement abandonné, connu sous le nom de Usenet, et nommé [rec.games.frp.advocacy](#). Ce classement est parfois connu sous le nom du modèle RGFA ou *Threefold model* (modèle en trois volets), ou appelé GDS. Ce modèle semble avoir essentiellement émergé d'une tension entre ceux pour qui le jeu de rôle était l'expérience d'un personnage, qui prirent le nom de simulationnistes (*simulationists*), et entre ceux pour qui c'était l'expression d'un personnage, qui furent appelés dramaturges (*dramatists*). Au milieu du débat, quelqu'un avança qu'aucune de ces deux choses ne lui importait, puisqu'il était là pour jouer à un jeu ; ainsi la troisième catégorie de Ludistes (*gamists*) fut créée pour couvrir ceux plus intéressés par la partie que par les rôles.

Au début de l'année 1998, Ron Edwards publia un article crucial sur Gaming Outpost intitulé [Le système est important](#) ^(ptgptb). Dans celui-ci, il tenta de présenter un certain nombre de concepts de la création de jeux. Il cita les distinctions de Jonathan Tweet dans les mécanismes de résolution : la chance (l'utilisation de dés ou d'autres générateurs aléatoires comme des cartes), le karma (la comparaison directe des scores ou la dépense de ressources), et la dramaturgie (la détermination par décret, la décision de quelqu'un dans la partie). Il a également mis en avant sa compréhension du [modèle à trois volets](#) ^(ptgptb), renommant le Dramaturge en Narrativiste pour éviter la confusion avec les termes de Tweet. Cependant, il changea fondamentalement les concepts centraux du ludisme, du dramatisme et du simulationnisme, provoquant en cela l'émergence d'une théorie distincte connue de façon plus populaire sous le terme LNS.

Cela prit de nombreuses années et des débats avec les contributions de beaucoup de personnes avant que ce qui fut appelé LNS fusionne en un concept central en ce qui pourrait être la première principale théorie globale des jeux de rôles. Dans cette théorie, le ludisme, le narrativisme et le simulationnisme ont été désignés sous le terme de [proposition créative](#) ^(ptgptb), dans un effort d'expliquer ce qu'ils sont et comment ils fonctionnent.

Le professeur Edwards évite d'employer des mots tels que raison, mobile ou intention. À un certain niveau, il est facile de dire qu'une proposition créative est la réponse à "pourquoi nous jouons". Cependant, étant donné que la langue est un peu imprécise ici, il y a souvent un malentendu avec la formule "pourquoi nous jouons". Peut-être que John vient jouer parce qu'il essaie de mettre Mary dans son lit. Nous pourrions honnêtement dire que c'est ce pourquoi il joue. Ceci n'a rien à voir avec la raison pour laquelle il joue dans le sens de la proposition créative ; c'est seulement la raison sociale de son implication. Quand nous parlons de pourquoi quelqu'un joue, nous demandons pourquoi le jeu est amusant pour ce joueur, ce qu'il apprécie quand il est dans une partie de jeu de rôle.

Comme on peut s'y attendre, différentes personnes apprécient différentes choses, et ont ainsi des attentes différentes de leur expérience de jeu de rôle. Ceci mène à des conflits d'intérêts et aux conflits associés entre les joueurs. En se remémorant ce vieux *modèle à trois volets* des préférences de jeu, si nous avons un joueur qui veut du combat, un autre qui veut des énigmes et un troisième qui veut des interactions entre personnages, satisfaire les intérêts des trois relève au mieux du jonglage. Le maître de jeu tente alors de diviser équitablement le temps passé sur chaque domaine, pour que chacun puisse apprécier la fraction de la partie orientée sur ses préférences.

Au pire cela devient un motif de division dans un groupe, lorsque chaque joueur se rend compte que moins de la moitié du jeu tourne autour de ce qu'il apprécie, et qu'on pourrait concevoir des parties plus amusantes pour lui, en se basant sur ce qu'il trouve amusant. Les conflits autour de la proposition créative étant plus fondamentaux que cela tendent davantage à diviser. Nous disons qu'un groupe de jeu est **dysfonctionnel** si les joueurs qui le composent luttent pour le contrôle de la proposition créative [de la partie], qu'ils en soient conscients ou non. Quand différents joueurs attendent des choses différentes de la même partie, les groupes de JdR ne fonctionnent pas bien.

Pour comprendre les propositions créatives, on doit déjà comprendre qu'elles sont en relation avec la partie. C'est ce que les personnes amènent à la table qui provoque leurs décisions de jeu ; c'est ce qui rend le jeu amusant pour une personne. Certains joueurs ont des raisons multiples de jouer, et joueront à différents jeux pour différentes raisons, ou changeront même leur proposition créative en cours de partie. Celles-ci ne sont pas des catégories de personnes, ni ne sont exactement des catégories de JdR, mais plutôt des catégories de types d'amusement qui conduisent et renseignent l'approche individuelle de la partie. De même, personne ne dit ou ne croit qu'il n'existe pas une quatrième proposition qui n'ait pas encore été identifiée ; pour l'instant, les efforts pour en définir une ont toujours ramené à une des trois existantes.

Le ludisme a mauvaise réputation chez beaucoup de joueurs parce que tout le monde croit comprendre ce que c'est, et beaucoup de personnes l'associent à des termes comme *grosbill*, *optimisateur de persos* et *expert de règles* [NdT : le joueur qui, tel un avocat s'appuyant sur la jurisprudence, utilise les règles pour détourner le système]. Bien que ces joueurs soient certainement le plus associés au jeu ludiste, ils ne le définissent pas. Il a été dit que le ludisme, c'est la question de gagner ou de perdre, mais cette description est bien trop étroite. Que ce soit à propos de relever des défis est effectivement plus proche, mais il manque encore quelque chose. Finalement, le ludisme c'est la course à la gloire. C'est une histoire de vantardise, de la récompense qui vient d'une action que les autres admirent. Si les joueurs s'amusent du fait qu'ils s'impressionnent les uns les autres par la qualité de leur jeu (particulièrement en relevant des défis en jeu), si leur conversation d'après-partie raconte les choses cool que les joueurs ont faites et si leurs sourires en cours de partie viennent de la bonne gestion des situations, c'est certainement une partie ludiste.

Si le ludisme est plus compliqué que les gens ne le croient, le **narrativisme** l'est moins. Il a souffert d'incompréhensions et de mauvaise presse, et de la limitation particulière de langage du mot *histoire* qui signifie des choses si différentes pour les gens. Le narrativisme procure la même sorte d'amusement que de vous asseoir avec vos amis pour discuter du sens de la vie, de l'univers et du reste.

Cette proposition est induite par le désir d'*explorer* des problèmes, de créer un drame avec de l'action morale, éthique ou personnelle en établissant un conflit et en testant une réponse à ce dernier. C'est fondamentalement centré sur les conséquences des choix.

En pratique, cependant, c'est aussi simple que d'imaginer une situation confrontant des valeurs réelles, de décider ce qu'un personnage ferait en se basant sur ses valeurs, et de regarder ce qu'il se passe. Les gens jouent à ça tout le temps sans s'en rendre compte. Ils soulèvent des questions d'amour, de loyauté, de fidélité, de confiance, d'honneur, d'honnêteté et bien plus, dans leurs parties et, en plaçant le personnage dans des situations où ces différents principes entrent en conflit, testent leur propre croyance dans ces choses.

La théorie est de par sa nature toujours en mouvement. Ceci apparaît dans chaque effort pour qualifier le simulationnisme. Ron Edwards le décrit comme mettre l'accent sur la préservation du rêve. Le co-auteur d'[Universalis](#), Ralph Mazza met en avant la relation entre les éléments fixes et variables comme dans une expérience, tandis que son collègue Mike Holmes questionne le fait que ce soit véritablement une proposition créative dans le même sens que le ludisme ou le narrativisme. Mon sentiment est que le but du simulationnisme est la découverte, et son moteur est la curiosité. C'est la même conception de l'amusement qui est le moteur de la popularité de la chaîne Histoire, des documentaires, des carnets de voyage et des programmes scientifiques ; ce désir d'apprendre. ⁽¹⁾

Nous arrivons ainsi tous autour d'une table de jeu pour nous amuser ; mais nous pouvons avoir des conceptions différentes de ce qui rend le jeu amusant. Si nous ne sommes pas d'accord, alors, comme le fana d'énigmes et le combattant, nous lutterons pour le contrôle de la partie ou déplorerons à quel point celle-ci ne nous plaît pas.

Un des objectifs de la création de JdR est d'éliminer un tel dysfonctionnement. Il pourrait paraître peu pratique de suggérer que les règles du jeu peuvent avoir un impact sur ce que les joueurs trouvent amusant, particulièrement puisqu'elles ne sont pas le système mais plutôt un moyen d'influencer le système, comme nous l'avons vu dans notre premier article.

Toutefois, le système *est* important. La relation entre la proposition créative et les règles apparaît parce que le système

importe, et parce que les règles sont une autorité majeure du système. Un jeu de rôle peut être créé pour promouvoir ou faciliter une proposition créative particulière, ou au moins pour éviter d'entrer en conflit avec elle.

C'est là où émergent les concepts de *jeux* ludistes, narrativistes ou simulationnistes. Dans une certaine perspective, on ne peut pas logiquement dire qu'ils existent. Le ludisme, le narrativisme, et le simulationnisme sont des propositions créatives exprimées à travers la partie de JdR. Cependant, si un jeu récompense une proposition et interfère avec les autres, ceux qui y jouent devront faire un choix. Ils peuvent ignorer ces règles qui sont un obstacle à leur approche particulière de s'amuser, et décaler le jeu vers ce qu'ils veulent en créant un système moins strictement fidèle aux règles. Ils peuvent changer leur pensée, et essayer de comprendre pourquoi une manière de jouer différente est amusante et trouver de l'amusement dans quelque chose de neuf. Ou ils peuvent jouer à un autre jeu.

On a dit beaucoup de choses sur les créations de JdR **incohérentes** dans les discussions théoriques. Ceci mène à de nombreux débats, principalement parce que le terme est mal compris.

Les premiers jeux de rôles ont découvert qu'ils représentaient un immense panel de possibilités, et tentèrent de toutes les combler. Les racines du wargame de notre loisir transposèrent dans ces nouvelles créations la tension entre le ludisme et le simulationnisme qui existe dans les wargames ; l'introduction de l'interaction entre personnages apporta avec elle le potentiel du narrativisme. Les jeux tentèrent de tous les encourager.

Cependant, les propositions créatives sont souvent en conflit direct les unes avec les autres, puisque des joueurs en désirant une vont interférer avec des joueurs en désirant une autre. Les systèmes de règles contenaient ainsi des morceaux qui, en soutenant différents modes de jeu, montaient les joueurs les uns contre les autres.

La solution simple à cela a toujours été de dire aux joueurs de se débarrasser des règles qui ne contribuaient pas à leur capacité à s'amuser. Ceci fonctionne extrêmement bien pour créer des groupes de jeu fonctionnels, ainsi ceux qui ont des penchants ludistes se débarrasseront de beaucoup de règles avantageant le narrativisme et le simulationnisme, afin d'augmenter leur capacité à se prouver quelque chose. Ceux avec des intérêts narrativistes vont davantage se débarrasser de ce qui est ludiste ou simulationniste pour se concentrer sur des valeurs et des choix de personnage. Ceci arrive à un certain degré dans chaque groupe, souvent sans que ceux qui sont impliqués s'en aperçoivent.

Ceci peut passer totalement inaperçu, chaque groupe croyant qu'il joue le jeu tel qu'il est écrit, jusqu'à ce que des joueurs changent de groupe et découvrent que le choix par cet autre groupe des règles qui ne sont pas importantes ou qui devraient être ignorées, est totalement différent.

Ceci signifie finalement que bien qu'ils utilisent les mêmes règles en tant qu'*autorité*, ces deux groupes ont forgé des systèmes complètement incompatibles à partir d'elles. Les deux prétendront jouer à *Donjons & Dragons* ou à *Champions* ou à *Vampire*, mais ils ne pourraient pas plus jouer ensemble qu'un joueur de bridge et un joueur de pinochle [NdT : le pinochle est le bésigue américain, un jeu de cartes classique, lointain cousin de la dame de pique]. Les mêmes règles ont résulté à ce que l'on joue à des jeux extrêmement variés.

De tels jeux de rôles sont qualifiés d'incohérents à cause de leur incapacité à produire des parties uniformes parmi la totalité des groupes de jeu. Les règles du bridge ou du baseball ou de *Axis and Allies* sont construites de telle façon que des joueurs puissent aller d'un groupe de jeu à l'autre sans avoir à apprendre de nouvelles règles. Beaucoup, beaucoup de jeux de rôles sont construits de cette façon. Beaucoup d'entre eux sont cependant construits comme des trousseaux à outils, non pour être joués tel qu'écrits, mais pour être personnalisés suivant des goûts individuels.

Il y a des avantages marketing à ce type de création, parce qu'un nombre bien plus important de joueurs achètera un jeu qu'ils pourront personnaliser plutôt qu'un autre qui est bien conçu pour procurer une expérience de jeu spécifique, qu'ils pourraient ou non apprécier. D'un autre côté, cela promeut une attitude suivant laquelle le système n'est pas important, que n'importe quel Maître de Jeu peut maîtriser n'importe quel jeu, éviter le jeu de la mécanique et faire jouer un univers en utilisant ses propres règles éprouvées. Le système est important car si vous laissez les règles renseigner votre approche de jeu, vous devriez découvrir que les jeux de rôles sont vraiment différents entre eux, davantage que seulement dans les détails de l'univers, et qu'il y a plus de choses à apprécier dans le jeu de rôle que ce que vous aviez cru.

C'est le but d'une création de JdR bonne et cohérente, et également celui que les théories actuelles sur le jeu de rôle soutiennent. The Forge et d'autres lieux de discussions théoriques existent pour donner la possibilité aux créateurs d'examiner leurs propres postulats, d'arriver à une meilleure compréhension de ce que les jeux de rôles peuvent faire et, via l'amélioration de leurs propres créations, enrichir notre passion.

Cet aperçu de la théorie du JdR a nécessairement été très bref, peut-être même superficiel. Il y a pas mal d'articles qui prennent pour thème ces notions et les développent à l'attention de ceux qui voudraient en apprendre davantage.

Ron Edwards a été un précurseur en bien des aspects depuis quelques années. Ses articles, maintenant sur The Forge, sont essentiels pour tout débat sur la théorie actuelle. [Le Système est important](#) ^(ptgpb) est maintenant dépassé, mais reste l'endroit le plus pratique pour débiter. Cela est développé en une théorie complète dans [Le LNS et d'autres sujets de théories rôlistes](#) ^(ptgpb).

Une compréhension bien meilleure de la théorie est exprimée dans des publications plus récentes : [Simulationism: The Right to Dream](#), [Gamism: Step On Up](#), [Narrativism: Story Now](#). Même celles-ci ont été partiellement mises à jour par la publication de [The Provisional Glossary](#).

John Kim a beaucoup de choses sur son [site internet](#). Il a été très impliqué dans les premières discussions sur le Modèle à trois volets sur RGFA, et a aussi bien préservé ce travail qu'il l'a développé.

Ma propre [Théorie appliquée](#) ^(compile ptgptb) est un effort pour clarifier beaucoup de concepts théoriques en se concentrant sur leur application potentielle dans la création de jeu de rôle. J'écris également la série hebdomadaire *Game Ideas Unlimited* sur [Gaming Outpost](#), qui s'est aventurée dans la théorie rôliste à un certain nombre d'occasions. [Gauche ou droite ?](#) ^(ptgptb) discute de l'usage des techniques d'illusionnisme pour rendre les joueurs plus puissants. Dans le même temps, [Ephemeral Illusion](#) conteste l'illusionnisme comme une approche de jeu pratique. On discute des moyens d'encourager les diverses propositions créatives (depuis un âge où elles n'étaient pas encore appelées ainsi) dans [Rewards](#). [Credibility](#) examine certaines des bases de l'espace imaginaire commun et de la façon dont il est formé.

Une compréhension complète de l'état présent de la théorie requiert de l'implication dans les débats actuels. À présent, les [forums de The Forge](#) sont les endroits les plus accessibles pour ces débats, attirant des contributeurs de beaucoup d'éditeurs de jeux de rôles, de créateurs indépendants, de membres de groupes et du milieu du GN scandinave, et d'autres. Dans le monde des blogs, [celui de Vincent Baker](#) est notable ; il y a d'autres liens vers des blogs dans les forums de The Forge.

Article original : [Theory 101: Creative Agenda](#)

(1) NdT : La définition proposée ici étant relativement floue, les deux prochains articles de cet ebook (en particulier [La clarification du simulationnisme dans le modèle à trois volets](#)) permettront de mieux comprendre cette proposition créative. [\[Retour\]](#)

Le Modèle à trois volets – FAQ

© 2004 John H. Kim

Un article de John H. Kim, tiré de [John H. Kim's Role-Playing Game Page](#) (2004), et traduit par Pierre Buty



Ce qui suit est plus ou moins la forme originale de la FAQ du modèle en trois volets (*Threefold Model*). Je l'ai rédigée en octobre 1998 pour la poster sur [rec.games.frp.advocacy](#). Elle faisait suite à un fil intitulé "Nouvelle FAQ : Simulationniste versus Plausible" (18 octobre 1998). Depuis, il y a eu deux légères révisions et la version finale est ci-dessous.

[1. Qu'est-ce que le Modèle en trois volets ?](#)

[2. Qu'est-ce que je préfère ? L'accent sur l'histoire, le jeu ou la simulation ?](#)

[3. Arrêtez de tourner autour du pot ! C'est quoi à la fin ?!](#)

[4. Mais ces catégories se chevauchent, non ?](#)

[5. Ce modèle est à chier ! Comment je m'en débarrasse ?](#)

[6. Mais mes histoires sont **toujours** crédibles ! Mes parties sont donc à la fois complètement narrativistes et complètement simulationnistes, non ?](#)

[7. Donc les narrativistes sont des acteurs ratés qui se payent un trip artistique, les ludistes sont des grosbills qui veulent battre le MJ, et les simulationnistes sont des experts de règles qui ergotent sur des problèmes de balistique, c'est ça ?](#)

[8. Je ne crois pas être narrativiste ou simulationniste. Mais j'aime jouer, donc je dois être ludiste, pas vrai ?](#)

[\(9.\) Deux commentaires du modèle tripartite](#)

1. Qu'est-ce que le Modèle en trois volets ?

Le modèle tripartite est une façon de rassembler plusieurs aspects des "contrats sociaux" [les conventions d'un groupe de jeu, NdT] ⁽¹⁾ en catégories logiques. Un contrat social [rôliste] complet contient toutes les facettes de comment une partie se joue : pas seulement la mécanique des règles, mais aussi comment les scénarios sont construits, le genre de comportement attendu des PJ, comment les actions non prises en compte par les règles sont résolues, la tolérance envers les distractions hors-jeu, etc. Le Modèle divise nombre de ces aspects en trois catégories, connues sous le nom de l'Histoire [*Drama*], le Jeu et la Simulation.

Le modèle est basé sur l'acceptation du fait qu'il puisse y avoir des objectifs différents à jouer, tous aussi valides les uns que les autres. De nombreux modèles de JdR ou de nombreux joueurs emploient des étiquettes péjoratives telles que "grosbills" [munchkin], "poseurs", "expert des règles" ⁽²⁾, etc. par opposition aux "vrais rôlistes". Le Modèle Tripartite est conçu pour inciter les rôlistes à voir les différents styles simplement comme d'autres façons de jouer.

Les jeux de rôles ne sont pas simplement bons ou mauvais. Un même JdR peut être très apprécié d'un joueur et détesté par un autre. Plutôt que de dire que l'un ou l'autre a mauvais goût, il est plus utile de distinguer des schémas dans ce que différents joueurs et MJ apprécient. Le Modèle est une méthode de classification, qui répertorie les styles en fonction de leur degré d'orientation vers l'Histoire, le Jeu et/ou la Simulation.

Ce à quoi s'applique le Modèle est une question ouverte. On s'en sert souvent pour analyser les décisions d'un MJ quant à ce qui doit se passer dans l'univers du jeu pendant une session, et dans une moindre mesure pour la conception des aventures en cours de campagne. L'applicabilité du Modèle au reste du "contrat social" est discutable. Il peut ou non s'appliquer au comportement des joueurs, aux méthodes de hors-jeu, à la conception du système de règles, de la campagne, et à d'autres sujets.

2. Qu'est-ce que je préfère ? L'accent sur l'histoire, le jeu ou la simulation ?

Sans doute aucun des trois. Votre style personnel ne se résume pas à un seul mot tenant sur une étiquette. De manière plus intéressante, vous utilisez probablement un mélange de différentes techniques, et poursuivez plus d'un seul objectif. Peut-être êtes-vous plus proche d'un des sommets du triangle, mais vous appréciez sans doute le mélange.

3. Arrêtez de tourner autour du pot ! C'est quoi à la fin ?!

OK, voilà quelques petites définitions :

Narrativiste : ce style valorise la création d'une histoire satisfaisante à travers les actions à l'intérieur de la partie. Plusieurs

sortes d'histoires peuvent être perçues comme satisfaisantes, en fonction des goûts personnels, ce qui va de l'extravagante action *pulp* au drame psychologique réaliste. C'est le résultat final de l'histoire qui compte.

Ludiste : ce style valorise la création de défi digne de ce nom aux joueurs (et non aux PJ). Ce défi peut être du combat tactique, des énigmes à résoudre par l'intelligence, de la politique, ou n'importe quoi d'autre. Les joueurs vont tenter de résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés, et en retour le MJ fera en sorte qu'il soit possible de surmonter l'obstacle si les joueurs agissent intelligemment dans les limites du contrat.

Simulationniste : ce style veut que les événements en cours de partie soient résolus seulement à partir d'éléments internes à l'univers de jeu, sans qu'aucune considération de méta-jeu ne vienne affecter la décision. Ainsi, un MJ complètement simulationniste ne trafiquera pas les résultats pour sauver les PJ ou pour sauver son intrigue, ou ne modifiera même pas des faits inconnus des joueurs. Un tel MJ peut utiliser des considérations de méta-jeu pour répondre à des questions de méta-jeu, comme qui jouera quel personnage, doit-on interpréter une conversation mot pour mot, etc. mais pour résoudre les événements du jeu proprement dits, il se basera sur ce qui se passerait "réellement".

4. Mais ces catégories se chevauchent, non ?

Il est vrai que ces objectifs ne sont pas opposés en permanence. À court terme, un conflit donné peut à la fois constituer un défi digne de ce nom et se résoudre de façon réaliste. Cependant, toute partie aura ses problèmes, y compris des passages sans intérêt dramatique, des passages irréalistes, et des passages déséquilibrés. Le Modèle s'attache à comparer les efforts que vous mettez pour résoudre chacun d'entre eux.

Une campagne, même parfaitement simulationniste ou ludiste, comportera quelques fragments de narration. Après tout, les gens racontent des histoires sur ce qui leur arrive dans la vraie vie, ou même dans ce qui s'est passé dans une partie d'échecs qu'ils ont jouée. De même, une campagne narrativiste comportera quelques conflits qui constitueront un vrai défi pour les joueurs, et quelques événements réalistes. Mais un MJ ludiste de même talent, qui ne se donnera pas un mal de chien pour la qualité de l'histoire, sera capable de présenter de meilleurs défis. De même, un MJ simulationniste, qui se concentrera uniquement sur les résolutions d'action en jeu, pourra rendre ce monde de jeu plus "réaliste".

5. Ce modèle est à chier ! Comment je m'en débarrasse ?

Vous ne pouvez pas vous en débarrasser totalement. C'est une idée dont quelques personnes parleront forcément. La meilleure façon de réduire son emploi dans les discussions est de ne pas en parler. Cette idée existait avant cette FAQ, et elle existera après sa disparition. Si vous croyez qu'elle n'est pas assez exacte ou pas assez complète (ce qu'elle n'est pas), alors inventez un meilleur modèle et parlez-en.

6. Mais mes histoires sont toujours crédibles ! Mes parties sont donc à la fois complètement narrativistes et complètement simulationnistes, non ?

Le simulationnisme n'est pas défini en termes de crédibilité, il est défini en termes de méthode. Par exemple, en tant que MJ vous pouvez avoir une intrigue en tête, et mettre si bien en place le décor et les personnages, que pendant la partie, l'intrigue se déroule sans que vous ayez à intervenir de manière notable. Un joueur très simulationniste pourrait ne pas remarquer que vous aviez construit les événements de manière à produire cette histoire. Cependant, s'il s'en rend compte, il se sentira trompé : vous aurez rompu son contrat favori.

À tort ou à raison, un pur simulationniste n'essaye pas simplement de produire une histoire crédible. Il essaye en fait de découvrir ce qui se passerait "en vrai" en modélisant ce que contient le monde de jeu. Bien sûr, il est impossible de simuler ça à la perfection, mais il trouve son compte à essayer.

Par exemple, disons que les PJ savent qu'une cible se cache dans un hôtel parmi huit, mais qu'ils ne peuvent pas trouver lequel à part en les fouillant. Un MJ narrativiste pourrait décider que pour des raisons de rythme, le second hôtel qu'ils fouillent sera le bon, de façon à ce que la partie ne s'éternise pas pendant qu'ils les font l'un après l'autre. C'est tout à fait crédible, mais un MJ purement simulationniste refusera de le faire. Il est plus probable qu'il en choisisse un à l'avance et qu'il laisse les joueurs décider dans quel ordre ils les fouilleront. Les joueurs peuvent très bien trouver le bon immédiatement, ou ils peuvent s'échiner sur les sept autres avant.

7. Donc les narrativistes sont des acteurs ratés qui se payent un trip artistique, les ludistes sont des grosbills qui veulent battre le MJ et les simulationnistes sont des experts de règles qui ergotent sur des questions de balistique, c'est ça ?

Non, ce sont des stéréotypes extrêmes. Même s'ils comportent une part de vérité, le Modèle ne recherche pas le plus petit dénominateur commun. Il y a de bons et de mauvais exemples de chaque type de jeu.

Un pur narrativiste pourrait faire jouer un drame dur, sobre et réaliste où les PJ sont des personnages de la vraie vie qui peut-être se concentrent sur leur travail. Dans ce cas, l'histoire dramatique s'articulera peut-être autour de leurs inter-relations et de la tension ainsi produite. Les campagnes narrativistes incluent aussi les campagnes de comédie, où l'action du jeu est menée dans une perspective humoristique, plutôt que pour réaliser un "drame" plus classique. L'important est que les événements de la partie sont créés en fonction de la satisfaction que l'intrigue donne au groupe.

Un ludiste pourrait mener un jeu d'enquête où les PJ sont mis au défi de trouver le tueur non seulement à partir d'indices matériels, mais aussi de la personnalité et des motivations des suspects. Remarquez que ceci ressemble superficiellement à une histoire dramatique, mais l'important est ici que le mystère puisse être résolu par les joueurs, tout en leur donnant du fil à retordre. Une énigme purement narrativiste ferait peut-être une meilleure histoire, mais une enquête purement ludiste mettra davantage l'astuce des joueurs à l'épreuve.

Par définition, le simulationniste tentera d'être "réaliste" au sein de l'univers de jeu, bien qu'il puisse y avoir des lois naturelles différentes de celles du monde réel. Cependant, les joueurs ne sont pas nécessairement obsédés par les règles ou les lois de la physique. Une partie simulationniste peut tout autant être centrée sur les discussions politiques entre des personnalités importantes, ou sur des rebelles livrant une guerre de propagande pour rallier les masses à leur cause. De nombreux membres du forum ont mené des parties simulationnistes sans le moindre jet de dé.

Une enquête purement simulationniste débiterait par la recherche de comment le crime a été perpétré en se basant uniquement sur des éléments de l'univers de jeu. La conséquence logique peut très bien signifier que les joueurs peuvent résoudre le mystère facilement, ou ne peuvent pas le résoudre du tout, ou ne peuvent le résoudre qu'en le soumettant à l'attention d'autres autorités. Un MJ absolument simulationniste ne reviendra pas en arrière pour changer quoi que ce soit afin que l'enquête se déroule mieux pour les PJ.

8. Je ne crois pas être narrativiste ou simulationniste. Mais j'aime jouer, donc je dois être ludiste, pas vrai ?

Le ludisme n'est pas conçu comme une catégorie fourre-tout pour tout ce qui n'entre pas dans les deux autres catégories. Il s'oriente spécifiquement sur la création des défis dignes d'être relevés par les joueurs. Le Modèle n'a pas la prétention d'être un répertoire exhaustif et exclusif des types de jeu, et il n'est pas forcément complet. Plusieurs personnes ont suggéré une quatrième sorte de style, le "Social". Cependant, la discussion est retombée parce qu'il n'y a pas eu de consensus quant à ce que ce style signifiait comparé aux autres, ou même s'il était possible d'en discuter de la même façon.

De nombreux aspects du jeu ne sont pas compris dans le Modèle. Par exemple, chacun des trois styles peut varier de "léger" à "sérieux". Le jeu "Bière et chips" (*Beer-and-pretzels*) désigne habituellement l'exploration ludiste de souterrains, où vous essayez de casser du monstre. Cependant, il y a également des jeux narrativistes non sérieux, par exemple des histoires bien mielleuses de super-héros où les bons triomphent toujours des méchants. Remarquez que ce n'est pas du ludisme, vu qu'il n'y a pas de difficulté là-dedans : le gentil gagne toujours, c'est juste marrant de voir comment il le fait.

As Larp Grows Up *- Theory and Methods in Larp*

Deux commentaires du modèle tripartite

Note de PTGPTB(vf) : ces commentaires sont extraits de [Knudepunkt](#), le livre en ligne qui compile les conférences du festival de GN Knudepunkt au Danemark, d'où leur orientation "GN". Mais ils sont symptomatiques des réactions et de l'étendue d'application du modèle tripartite.

Commentaires sur le Modèle Tripartite – Morten Gade

Cette théorie est certainement la plus ancienne de toutes. Diable, ce n'est presque plus une théorie, vu que les concepts de ludiste, narrativiste et simulationniste sont passés dans le langage GNiste courant.

Dans la préface de cette anthologie, nous avons écrit, "Il n'y a rien de plus pratique qu'une bonne théorie". Et s'il y a une théorie qui peut le prouver aux joueurs et aux organisateurs, c'est bien le modèle tripartite, auquel la plupart des joueurs peuvent effectivement se référer. Oh, je pourrais parler pendant des heures de la beauté de cette théorie.

Toutefois, il faut prendre conscience de l'a priori qu'elle contient. Peut-être pas dans la théorie elle-même, mais dans les interprétations qui en sont faites. Parce que le plus souvent, cette théorie est utilisée afin de justifier une attitude envers

des “bons” ou “mauvais” joueurs. Dans certains endroits, les narrativistes sont vus comme les meilleurs joueurs de tous. Dans d’autres, ce sont les simulationnistes. Plus rarement, c’est même les ludistes. Mais nous devons nous méfier de cela.

Il n’y a pas de “vraie” façon de jouer à un GN qui soit meilleure que les autres. Il y a toutefois des objectifs différents dans des GN différents – et ainsi une façon de jouer peut mieux convenir dans un GN particulier que dans un autre. Il n’y a pas de vérité universelle, mais une vérité différente dans chaque exemple – et cette vérité est choisie par les organisateurs.

Commentaires sur le Modèle Tripartite – Line Thorup

Le modèle tripartite est très différent des deux autres théories de ce chapitre, dans la mesure où il n’est pas un manifeste. Il ne prend pas position en montrant le bien et le mal, il ne fait qu’expliquer. Le but du modèle est de regrouper les façons de jouer à un GN dans des catégories logiques. Il y arrive très bien. Il réussit à former trois catégories qui sont toutes pertinentes et très bien expliquées. Le narrativiste, le ludiste et le simulationniste.

On peut se rendre compte du succès de cette théorie du fait que ces catégories sont en train de s’intégrer dans le vocabulaire normal des GN.

Là où le modèle n’est pas aussi efficace à mon avis est dans les exemples où il relie les différents types d’orgas et de joueurs. C’est un point que j’aimerais voir approfondi car je pense que beaucoup de personnes en tireraient profit. Tel qu’il est aujourd’hui, c’est une tentative admirable que de faire plus que définir des catégories, mais il n’amène pas plus de clarification, au contraire, je le trouve un peu déroutant. Mis à part ce point, le modèle tripartite est très bien pensé et est de loin l’un des modèles le plus utile en GN car il donne un jargon commun qui permet aux GNistes de discuter des termes plus abstraits de manière non préconçue.

Article original : [*The Threefold Model – FAQ*](#)

(1) NdT : Un exemple de contrat social pour groupe de JdR [ici](#) (compile ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *rules lawyer* en VO ; littéralement “avocat de règles”. Pire qu’un simple “expert des règles”, ce joueur, tel un avocat américain déterrante une jurisprudence dans des tomes poussiéreux, cherche LE point de règles qui lui permettra de les détourner à son profit [\[Retour\]](#)

Clarification du simulationnisme dans le modèle à trois volets

© 2004 John H. Kim

Un article de John H. Kim, tiré de [John H. Kim's Role-Playing Game Page](#) (2004), et traduit par Grégoire Pinson



Le “simulationnisme” est un terme qui est apparu en février 1995 au sein du [groupe de discussion rec.games.frp.advocacy](#) (rgfa). Je voudrais l’expliquer ici et le remettre dans son contexte. Lors des deux années suivantes sur rgfa, il a été défini par la négative, en opposition à certaines méthodes.

Le simulationnisme se définissait par : ne pas laisser des informations de méta-jeu influencer les décisions dans l’aventure (telles que : le fait qu’un personnage soit un PJ ; qu’il ait plus d’importance que le décor de l’aventure (*background*) ; ou qui les joueurs sont). Ainsi, le simulationnisme rejette les méthodes de type bonus aux jets de dés quand le MJ trouve une action cool, ou de type “points de karma” permettant aux joueurs d’altérer le décor de l’aventure. À la place, ce qui arrive doit être fondé uniquement sur ce qui arriverait dans l’univers de jeu, en tant que réalité alternative.

D’après la discussion, un certain nombre de personnes ont trouvé ce style de jeu gratifiant. Pourtant, il a été difficile d’analyser les raisons de cet intérêt. Cela vient en partie du fait que le simulationnisme rejette les analogies simples. Par exemple, le jeu de rôle simulationniste n’est ni la narration d’histoires (*storytelling*), ni non plus que le jeu compétitif. Je vais essayer d’analyser ces raisons, en revisitant ce style à partir de mes propres observations de parties de JdR tendant vers le simulationnisme pur.

Plus tard, le simulationnisme fut incorporé dans les typologies globales dont le point culminant fut le “modèle à trois volets” [R1]. Dans cet article, je vais traiter le simulationnisme comme un style en soi ; une méthode de prise de décision, parallèle quelque part à des styles artistiques tels que l’impressionnisme ou le surréalisme. Il y a des caractéristiques et des tendances du simulationnisme qui pourraient s’avérer aussi importantes que la définition formelle.

Analogie et identité

Un aspect central du simulationnisme est qu’il n’identifie le jeu de rôle, ni avec l’écriture de fiction, ni avec d’autres types de jeux. C’est important parce que le jeu de rôle est souvent perçu et jugé selon des normes extérieures. Par exemple, un JdR pourrait être considéré comme mauvais si les aventures qu’il produit ne feraient pas un bon livre ou un bon film de ce genre d’aventures. À l’inverse, un JdR pourrait être également jugé mauvais si ses règles ne sont pas équitablement équilibrées, comme celles d’un jeu de plateau ou de cartes.

Il faut donc rejeter cette assimilation pour trouver ce qui est spécifiquement intéressant dans les jeux de rôles. Ainsi, le simulationnisme appelle à rejeter les idées préconçues sur ce à quoi devrait ressembler le jeu de rôle. À la place, il demande aux gens de se faire leur propre idée sur la façon dont ils aiment jouer au JdR pour lui-même.

Le simulationnisme permet que des techniques particulières puissent être empruntées à d’autres activités, comme les mécanismes des jeux de cartes, ou s’inspirer de romans. Pour autant, cela ne veut pas dire que le jeu de rôle est l’une ou l’autre de ces activités, ou qu’ils ont la même essence.

D’une certaine façon, cette vision peut n’être que transitoire. Une fois que vous avez découvert le jeu de rôle indépendamment des analogies, vous pouvez tenter de le mélanger et de le relier à d’autres activités. Mais il est vital d’essayer d’oublier ses idées reçues, au moins au début.

Création d’aventure

L’aspect le plus radical du simulationnisme est son approche de la préparation du MJ. Les JdR classiques demandent au MJ de préparer une aventure personnalisée et qui engage les joueurs. Le MJ est censé préparer des accroches scénaristiques afin d’encourager les PJ à s’engager dans l’aventure prévue. Voici des exemples d’accroches classiques :

- Dans une taverne, un individu mystérieux propose aux PJ un travail inhabituel.
- Un être cher d’un personnage est enlevé ou menacé par quelque adversaire maléfique.
- Un vieil ennemi réapparaît soudain pour causer des ennuis à un personnage.

Toutefois, le principe central du simulationnisme empêche d’utiliser ces méthodes. Lorsqu’un MJ prépare la partie entre les séances, les événements du décor devraient se baser uniquement sur ce qui devrait être raisonnablement présent dans l’univers du jeu. Ça peut être de l’extrapolation, du hasard ou imaginé arbitrairement, mais ça ne peut pas être construit délibérément à des

fins narratives. Ce principe du simulationnisme rejette les accroches mélodramatiques ou tout autre structure narrative préparée.

Cela dénie tout contrôle du MJ sur l'intrigue. Puisqu'il n'y a pas de "crochet" narratif pour "attraper" les PJ, le MJ a peu de maîtrise sur ce que les PJ vont faire. Il est réduit à superviser le décor, et ça pourrait ne pas être une force motrice de l'intrigue. En fait, ni le MJ ni les joueurs ne peuvent savoir où l'intrigue les emmène. Il est possible qu'elle parte dans des directions complètement inattendues parce que le MJ a créé la toile de fond sans planifier ce que les joueurs y feront, et que les joueurs agissent sans connaître l'ensemble de la toile de fond. C'est une forme de [ce que Liz Henry appelle la collaboration dialogique](#) (*dialogic collaboration*) en opposition à la collaboration hiérarchique (*hierarchical*) [R2].

Cette approche inquiète de nombreux rôlistes qui craignent qu'elle puisse mener à ce qu'il ne se passe rien. Les PJ voyageraient et visiteraient différents endroits sans y trouver quoi que ce soit de spécial et s'ennuieraient. C'est le risque si les joueurs sont conditionnés à attendre une aventure préparée. Les joueurs tourneraient en rond en cherchant des indices de ce que le MJ voudrait qu'ils fassent, sans succès. Mais il est possible de faire émerger une dynamique différente en ajustant la façon de jouer (1).

Dans une partie simulationniste, le fardeau de diriger la partie repose davantage sur les épaules des joueurs. Sans situations arrangées pour forcer les PJ à l'action, les joueurs doivent être plus proactifs. Ils ont intérêt à se montrer rebelles dans le sens où, confrontés à une situation stable, ils vont prendre des risques pour la chambouler. Dans les aventures provoquées par le MJ, il y a un événement inhabituel (une accroche scénaristique) qui pousse les PJ à l'action. Mais dans une partie simulationniste, il n'y aura, en général, pas de tel événement inhabituel. Sans une telle accroche, les PJ auront besoin de chercher le conflit.

Maintenant, certaines personnes pourraient arguer que la plupart des joueurs ne seront pas assez proactifs. Ils sont généralement passifs tant qu'on ne les pousse pas à l'action. Il existe de nombreuses manières de contourner cela (2) :

- Vous pouvez répartir les responsabilités autrement. Dans les groupes de JdR, c'est traditionnellement le joueur le plus actif qui devient MJ. Changez ces habitudes, en prenant quelqu'un d'autre comme MJ et en gardant le membre le plus actif du groupe comme joueur.
- Les joueurs apprennent de ce qu'on leur montre. Si on les nourrit constamment d'accroches dramatiques, ils en viennent à considérer que c'est le boulot du MJ d'être le stimulateur. En enlevant les accroches, cela force les joueurs à sonder les motivations de leurs personnages.
- Vous pouvez construire, dès le départ, une situation génératrice [d'aventures] comme prémisse de la campagne. Par exemple, les PJ pourraient tous être des gens normaux dans le monde contemporain, mais qui acquièrent soudain des super-pouvoirs. Cette simple prémisse peut être la cause de toutes sortes de conflits variés et d'événements pour une longue campagne.
- Il vaut mieux décider de limiter le décor ou la portée des aventures à une "zone" donnée. Vous pouvez créer une campagne avec des raisons de rester dans la zone en question. Dès lors, les éléments préparés comme les PNJ et les lieux peuvent être réutilisés dans de nombreuses aventures.
- Faire des ellipses sur de longues périodes en jeu peut devenir important. Si rien n'arrive, là maintenant, vous pouvez faire un saut de six mois dans le temps jusqu'au moment où quelque chose est susceptible d'arriver. Les joueurs devraient généralement avoir leur mot à dire. Il est logique qu'ils puissent arriver au moment et à l'endroit qui les intéresse, et où ils souhaitent jouer, quels qu'ils soient.
- Garder trace des détails peut devenir important. Journaux de campagne et synthèses sont souvent d'importantes références qui génèrent des idées.

Il est probable qu'à la fin, une campagne simulationniste vous donne l'impression d'être plus historique ou biographique. En termes narratifs, une telle campagne manquera souvent de conclusion dramatique aux événements ; avec certaines intrigues ne faisant pas long feu, et d'autres qui seront à peine effleurées. Toutefois, ce type de campagne aura aussi de plus en plus de profondeur dans les détails et les relations. Le simulationnisme rend les intrigues plus complexes et riches de sens. Toutefois, il est primordial de ne pas juger le JdR simulationniste [sous l'angle de la qualité des intrigues] comme s'il était un roman ou une pièce de théâtre, mais plutôt comme une expérience en soi.

Actions et résolution des scènes

La résolution d'actions diffère de la conception d'aventures, parce que cela concerne moins la préparation du MJ avant la séance, et plus l'utilisation des règles pendant la partie. On peut pourtant y appliquer le même principe simulationniste de se laisser guider par les dynamiques internes.

Plusieurs systèmes de jeu axés sur les histoires conseillent au MJ d'ignorer ou de modifier les jets de dés ou les règles (3). Ils suggèrent notamment de laisser réussir les actions "cool" ou inspirantes des PJ.

Un autre concept est que l'opposition des PJ doit être équilibrée avec eux. Cela signifie que si les joueurs jouent intelligemment, les PJ devraient réussir.

Le simulationnisme réfute ces deux idées. Les résultats ne sont pas truqués pour le bienfait de l'histoire. Ainsi, lorsqu'ils sont confrontés à des difficultés importantes, les PJ peuvent très bien échouer. Ou bien, ils peuvent avoir de la chance et surmonter la difficulté en un clin d'œil. Il n'y a aucun parti pris pour rendre difficiles mais surmontables les obstacles auxquels seront confrontés les PJ.

Le plus important à retenir de tout cela est qu'il faut lâcher la bride sur ce que vous voulez que l'histoire soit. Souvent, une partie de JdR peut se transformer en un bras de fer méta-jeu entre les joueurs et le MJ, ou entre les joueurs eux-mêmes. Le MJ veut que l'histoire aille dans un sens et les joueurs veulent qu'elle aille dans un autre. Le simulationnisme vous encourage à abandonner vos attentes sur la façon dont vous voulez que tournent les choses, et au contraire de vous concentrer à enrichir ce qui survient.

Réduire la honte de l'échec est une autre leçon essentielle. Les systèmes qui récompensent les joueurs selon les succès du personnage stigmatisent nécessairement les joueurs des PJ qui échouent. Dans ces systèmes, si votre PJ échoue, c'est parce que le MJ n'a pas pensé que votre façon de jouer était assez bonne pour vous octroyer un succès. Cela transforme la partie en exercice de critique et fixe l'attention des joueurs sur la performance (que ce soit en tant que joueurs tactiques ou en tant qu'acteurs). Si le groupe accepte de s'en tenir à des résultats simulationnistes, alors le centre d'intérêt évolue. Les joueurs essaient toujours de faire en sorte que le personnage réussisse, mais l'échec est plus acceptable, car il est celui du PJ et pas du joueur. On s'intéresse plus à la façon dont les choses se sont déroulées, que ce soit autour du personnage ou dans sa psyché.

Conflit et tension dramatique

Comme on vient de le voir, la partie de JdR simulationniste est par nature ouverte, et peut donner des résultats inattendus, à la fois pour les joueurs et le MJ. Cependant, on a encore du mal à imaginer à quoi ressemble la partie du point de vue du récit. Ce qui arrive n'est pas le résultat d'une structure dramatique planifiée. Comment apporter de la tension dramatique, si les personnages font tout simplement ce qu'ils veulent dans le décor ? Quel genre d'événements se produisent, et quelle est leur signification ?

Un problème classique dans les campagnes traditionnelles, c'est qu'elles mettent en scène un groupe de personnages sans liens forts avec l'univers de jeu, ni motivations fortes. Les accroches scénaristiques inventées par le MJ, qui conduisent les PJ dans l'aventure préparée, sont la solution typique à ce problème. Toutefois, ces accroches dépendent du talent du MJ [à connaître] ce qui à la fois motive le personnage et intéresse le joueur.

Le simulationnisme rejette cette méthode. En l'absence de programme externe qu'ils sont censés suivre, les personnages devraient chercher à accomplir des objectifs qui sont importants pour eux. Les joueurs doivent apprendre à créer des personnages dont les actions sont intéressantes à jouer. La toute première qualité d'un PJ est d'accepter de prendre des risques. La partie se centrera alors sur l'extrapolation des conséquences de leurs actions. Si un PJ prend des risques pour ses ambitions, alors il peut réussir ou échouer. Les deux possibilités sont intéressantes.

En outre, ces ambitions deviennent des buts pertinents pour les joueurs car la création de personnages est un processus profondément personnel. Les joueurs mettront un peu d'eux-mêmes dans le PJ, si on leur donne le choix et la possibilité de créer un personnage complexe. Cela représente souvent un moyen d'exaucer les vœux des joueurs ; des personnages qui peuvent faire, et feront, des choses impossibles pour le joueur. Cela ne revient pas à fixer des objectifs méta-jeu qui n'ont rien à voir avec ceux du personnage ; c'est plutôt que le personnage de fiction reflète les intérêts et les souhaits du joueur.

En extrapolant à partir du processus de création de personnage, on peut voir quel aspect est en fait important pour le joueur. Au lieu d'un MJ qui devine ce qui pourra avoir une importance pour le joueur, c'est au joueur de créer un personnage dont les actions ont un sens [p.ex. si un joueur crée un personnage avec de forts scores en Charme, on en déduit qu'il cherche des aventures diplomatiques, NdT]

En fin de compte, le sens dans la partie ne vient pas du fait que telle ou telle action réussit ou échoue. Si un personnage décide de charger sous le feu ennemi pour sauver un frère d'armes, la chose la plus importante est son choix d'agir ainsi. Qu'il réussisse ou qu'il échoue est secondaire et les deux options sont intéressantes.

Interprétation et immersion

C'est l'imitation précise d'autres personnalités, d'autres cultures et d'autres philosophies que les nôtres, qui intéresse le jeu de rôle simulationniste. Les moyens de le faire ne sont pas clairement perceptibles dans la définition. Cela n'a pas besoin d'être un pur exercice intellectuel avec une indifférence clinique. Il peut s'agir d'une expérience émotionnelle mais également éducative. Notez que le simulationnisme rejette toute racine littéraire : il est donc exclu de vouloir imiter les comportements et les attitudes de personnages de films ou de séries. Jouer un rôle, de façon détaillée, appelle à sonder les motivations des personnages, pas à simplement imiter d'autres sources.

Sur le forum rgfa, la plupart des contributeurs simulationnistes étaient contre des mécanismes de personnalité coercitives. Ces dernières spécifient ce que les personnages-joueurs devraient penser ou faire, indépendamment du joueur. Il s'agit de mécanismes comme le fait d'avoir un trait quantitatif du type "Maîtrise de soi 4" [dans *Vampire*, NdT] contre lequel on fait un jet de dés pour déterminer les actions du PJ dans certaines situations. Dans les débats, le premier argument a été la précision. On trouvait que ajouter de telles règles ne renforçait pas la vraisemblance du comportement du personnage. Pour un rôliste expérimenté, ça entrerait en conflit avec les tentatives d'interprétation, et pour un rôliste qui interprète peu, ça ne ferait qu'ajouter des réactions aléatoires et déconnectées à un *roleplay* médiocre (et les vrais gens n'agissent pas au hasard).

Je trouve cet argument fort mais il y a une autre raison. Le pouvoir émotionnel du simulationnisme émane généralement des conséquences des choix du joueur. Pour des raisons similaires, les JdR simulationnistes ont eu tendance à favoriser les créations de personnage par attribution de points au lieu des déterminations aléatoires.

Bien que ça ne fasse pas partie de la définition du rgfa, il y a souvent une association entre le simulationnisme et ce que l'on nomme "immersion". Par exemple, la plupart des contributeurs orientés "simulationnisme" sur rgfa étaient aussi en faveur de ce qui a été nommé le jeu "profondément dans le personnage" (*deep in-character*) ou jeu immersif. La FAQ de l'adaptation du modèle à trois volets pour les jeux grandeurs nature scandinaves de Petter Bøckman substitue le terme d'*immersionnisme* au terme de simulationnisme. [R3]

Il existe beaucoup de points de vue différents sur ce qu'est un jeu immersif ou même, sur son existence même. James Wallis, dans son essai *Through a Mask, Darkly*, parle d'un type de jeu immersif qu'il nomme "jeu de masque" (*mask-play*) (basé sur le concept de [Keith Johnstone](#) "d'état de masque" au théâtre). Tel qu'il le décrit :

Le "jeu de masque" est la façon la plus complète pour un joueur de pénétrer l'univers du jeu. Pensez-le comme une réalité virtuelle : lorsque le joueur regarde autour de lui, il voit le décor du jeu. Il regarde les autres joueurs et voit les personnages. Il se regarde dans le miroir et voit le visage de son personnage. C'est uniquement en se fermant le plus possible au monde réel que le joueur sera capable de laisser sa personnalité normale au second plan et permettre à la personnalité de son personnage fictif de prendre le dessus. Je ne peux pas décrire ce que cela veut dire exactement, parce que ça n'arrive pas assez souvent pour être analysé, mais d'après mon expérience personnelle, ça vaut la peine d'essayer de l'obtenir. [R4]

Cela rejoint certainement d'autres formes de narration. Dans son livre sur l'écriture créative, [Lajos Egri](#) explique :

La première chose consiste à faire que votre public ou votre lecteur identifie votre personnage comme quelqu'un qu'il connaît. Ensuite, il faut que l'auteur fasse en sorte que le public imagine que ce qui se passe peut lui arriver [à cette personne qu'il connaît, NdT] ; l'émotion suscitée imprènera la situation et le public ressentira une sensation si intense qu'il ne se sentira pas comme un spectateur mais comme le participant d'une histoire passionnante qui se joue devant lui. [R5]

Je ne prétends pas que le jeu de masque immersif soit une forme supérieure (ou inférieure) d'une même expérience fictionnelle. Toutefois, je pense qu'il est important de souligner les similitudes entre elles – au lieu de considérer qu'elles sont opposées.

Le sujet du jeu immersif va au-delà de la portée de cet essai. Certaines personnes (telles que Wallis) ⁽⁴⁾ le considèrent important et cela semble aller de pair avec le jeu simulationniste.

Systèmes de jeu simulationnistes

La plupart des systèmes de jeu ont mis l'accent dans les scénarios, soit sur l'émulation d'un genre, soit sur les obstacles adaptés au groupe de PJ (*fair challenge*). Pourtant, beaucoup de jeux ont connu l'influence du simulationnisme ou de la simulation. Les tout premiers scénarios étaient des défis pour les joueurs, à peine voilés. Les donjons dans *D&D* étaient conçus comme des épreuves (*tests*) pour les joueurs ⁽⁵⁾, et non pas créés suivant une logique interne, ce qui a amené certaines frustrations.

En réponse, il était courant d'adapter des sources littéraires ou des genres ⁽⁶⁾, suggérant ainsi que le jeu devrait être dans la veine de la source d'inspiration initiale. Les exemples incluent *L'Appel de Cthulhu* (1981), *James Bond 007* (1983), *Ambre* (1991) et *Theatrix* (1993).

Je voudrais citer trois systèmes simulationnistes majeurs : *SkyRealms of Jorune* (1985), *HarnMaster* (1986) et *Ars Magica* (1987). Les précurseurs importants sont notamment : *Tékumel, Empire of the Petal Throne* (1975) et, à un certain niveau, *Traveller* (1977) et *RuneQuest* (1978).

Ces JdR n'avaient pas de modèle littéraire pour définir à quoi devait ressembler une aventure. Ils étaient enracinés dans une vision du décor, où les personnages font partie intégrante du monde et de la société. Ils ont (au moins) essayé de faire en sorte que les aventures découlent des motivations des personnages au sein de leur monde, au lieu d'être déterminés par des accroches. Il y avait toujours des scénarios clé en main pour ces JdR et bien entendu, nombre de ces jeux étaient plus ou moins influencés. Néanmoins, je perçois ceux-ci comme étant parmi les plus simulationnistes.

Pour moi, la différence principale réside dans le fait d'avoir des personnages-joueurs qui ne soient pas des aventuriers, des super-héros, des mercenaires ou d'autres archétypes similaires. Ceux-ci n'ont que de très minces motivations pour leurs aventures, recherchant des accroches dramatiques ou simplement l'aventure pour l'aventure elle-même.

Les JdR simulationnistes tendent à avoir des personnages plus sociaux et/ou plus égoïstes. Par exemple, à *Ars Magica*, les PJ

réalisent leurs ambitions d'apprendre la magie en étant membres d'une petite communauté de mages (une Alliance). Dans *SkyRealms of Jorune*, les PJ essaient d'obtenir la citoyenneté en gagnant des marques sur leur *challisk* [la plaque de métal inaltérable sauf au laser, qui conserve les marques reçues par les apprentis-citoyens de Burdoth, NdT].

Pourtant, le simulationnisme a aussi eu une forte influence sur d'autres JdR. Évoluant à partir d'un *D&D* basé sur la résolution de défis, de nombreux jeux de rôles ont adopté une forme plus ou moins simulationniste de résolution d'actions variées ; mais ils furent, du coup, aux prises avec une certaine déconnexion entre ceci et leur tentative d'émulation littéraire. C'est la source de divers bidouillages et manipulations pour obtenir une intrigue adéquate, principalement de la part du MJ.

Changer la résolution d'action pour tenir compte de la narration, comme c'est exemplairement montré dans des JdR comme *Theatrix* (1993) et *Everway* (1995) est une solution. La solution du simulationnisme consiste à renoncer à toute émulation littéraire et à explorer la simulation en jouant un rôle, comme une différente forme d'art.

Conclusion

Le *simulationnisme* du modèle à trois volets est basé sur la méthode et l'observation, plutôt que la tentative d'atteindre un but théorique. L'outil est la simulation : définir ce qui devrait arriver, en se basant sur le monde de campagne tel qu'il a été imaginé. Écartez le choix de rendre l'histoire conforme aux livres et aux films (1). Pensez plutôt l'univers du jeu comme une réalité alternative. Beaucoup de rôlistes ont découvert des conséquences et des expériences intéressantes grâce à cet outil.

Ce texte a tenté de montrer l'apport de cet outil ; non seulement à quoi ressemblent les parties mais aussi ce qu'elles impliquent à un niveau émotionnel. Le simulationnisme n'a pas un unique objectif. Comme de nombreuses formes d'art, le jeu de rôle simulationniste ne se réduit pas aisément à une nature ou origine unique.

Toutefois, beaucoup d'autres questions pourraient être posées, telles que :

Quelle est la fonction sociale représentée par le jeu de rôle ?

Que représente l'immersion dans le personnage en termes de narration ou de psychologie ? Qu'est-ce qui rend cette expérience gratifiante ? Quels sont les meilleurs moyens de l'induire ?

Quelle est l'importance de l'apprentissage dans les jeux de rôles ? Avec le temps, mes propres parties ont certainement eu tendance à inclure de plus en plus d'Histoire (la vraie), de culture générale et de science. De nombreux JdR mettent l'accent sur cet aspect.

De quelles façons le simulationnisme peut-il être combiné à d'autres approches de la manière de jouer un rôle ?

Comment le simulationnisme, tel qu'il est décrit ici, peut-il être rapproché d'autres modèles, comme celui du modèle LNS de Ron Edwards ? [R6]

Je suis impatient de discuter de ces questions.

Références

R1 Kim, John (2003), *Origin of the Threefold Model*^{kim}

R2 Henry, Liz (2003), *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*^{kim}.

R3 Bøckman, Petter (2001), *The Three Way Model: Revision of the Threefold Model*^{kim} in Gade, Morten (ed.) *When Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp* p. 12-16. [NdT: la "variante GN" du *modèle à trois volets*^(ptgptb)]

R4 Wallis, James (1995), *Through A Mask, Darkly: Connecting players and roles in Interactive Fantasy* #3

R5 Egri, Lajos (1965), *The Art of Creative Writing*. Kensington Publishing Corp, New York.

R6 Edwards, Ron (2001), *Le LNS et d'autres sujets de théorie rôlistique*^(ptgptb).

Article original : [Threefold Simulationism Explained](#)

(1) NdT : Dans un registre similaire, le chapitre "L'absence d'orientation de la campagne" de *Huit canots de sauvetage*^(ptgptb) explique que, s'il n'y a pas d'aventure préparée, "si l'univers de campagne est assez riche, alors une direction générale finira par émerger de l'interaction entre les joueurs et le monde de jeu", ce que l'on peut exprimer aussi par "Les joueurs finiront bien par faire faire une connerie par leur perso" [\[Retour\]](#)

(2) NdT : John Kim écrit la *bible du joueur proactif*^(compile ptgptb) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Par exemple ce manifeste du narrativisme qu'est *La Trousse à outils interactive*^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Et les *turkuistes*^(ptgptb) ! [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Que ceux que “tester les joueurs” interpelle, se rendent compte que dans un “ donjon” ludiste, un obstacle à affronter, vivant ou non, s’appelle une *Rencontre* (oui, comme en coupe, un championnat... ou un tournoi !) [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Kims’y connaît en adaptation de genre, expliquant la nécessité de *réifier les conventions de genre* ^(ptgptb). [\[Retour\]](#)

(7) NdT : Par exemple, vous jouez des aventures basées sur *Les Trois Mousquetaires*. Oubliez l’idée selon laquelle les mousquetaires sont les “ bons”, qu’ils vainquent les gardes du Cardinal à 4 contre 20, et qu’ils doivent gagner à la fin [\[Retour\]](#)

LNS : de la théorie à l'application

© 2003 Mark J. Young

Un article de Mark J. Young, tiré de [The Forge](#) (janvier 2003), et traduit par Antoine Drouart et Grégoire Diet



Utiliser la théorie pour aider à la création de JdR

Introduction

Il y en a parmi les rôlistes qui aiment faire de la théorie, pour essayer de comprendre et expliquer notre passe-temps, ou pourquoi nous faisons ce que nous faisons, et pourquoi ça marche quand ça marche. Pour certains rôlistes, ceci n'a aucun sens. Nous jouons pour nous amuser ; nous concevons des jeux de rôles de la manière qui semble être la plus amusante. Certains méprisent la théorie et n'y voient aucune utilité. Si vous n'avez aucun usage de la théorie, alors le seul intérêt de ce texte sera que, peut-être, quelqu'un d'autre en aura. Je fais partie de ceux pour qui les théories sont fondamentales, aussi m'intéresseront-elles toujours même si elles n'ont aucune valeur pratique pour qui que ce soit.

Cependant, puisque je pense que la théorie est la base de l'action, je ne peux pas imaginer qu'une théorie n'ait aucune application pratique. Aussi j'explorerai l'application pratique de la théorie du jeu de rôle.

Plus spécifiquement, j'examine la théorie généralement connue sous le nom de [LNS](#) ^(ptgptb). Cette théorie suggère que les styles de pratique rôliste se divisent en :

- Ludistes qui ont plaisir à relever les défis du jeu,
- Narrativistes qui apprécient les grandes histoires qui impliquent des thèmes ou des problématiques,
- et Simulationnistes qui cherchent à savoir comment pourrait être une autre réalité.

La théorie doit beaucoup à de nombreuses personnes tout au long de nombreuses années, y compris dans les discussions sur le forum de [rec.games.frp.advocacy](#), où elle prit pour la première fois cette forme, avec ces mots, quand Ron Edwards la formula dans son article [Le système est important](#) ^(ptgptb), à l'origine édité sur Gaming Outpost, mais depuis perdu et republié sur [The Forge](#) [et PTGPTB(vf)]

M. Edwards a développé cette théorie dans plusieurs autres articles, et les discussions et débats sur les détails se sont tenus sur les forums de plusieurs sites rôlistes. Régulièrement au cours de ces discussions, quelqu'un suggère que la théorie n'a pas beaucoup d'utilité, parce qu'elle n'indique pas comment créer un meilleur JdR.

La réponse peut être, et est souvent, que ce n'est pas vraiment une théorie sur la façon de créer des JdR. C'est une théorie sur ce que les rôlistes cherchent quand ils jouent, et elle trouve son application la plus efficace comme outil de diagnostic pour les groupes de jeu qui semblent être intérieurement en désaccord. Dans ce contexte, si nous avons des rôlistes qui essaient d'obtenir d'un JdR des choses différentes, avoir une terminologie et des définitions avec lesquelles discuter de ce que chacun cherche peut être d'une valeur inestimable pour résoudre un conflit.

Si tout ce que faisait la théorie LNS était de résoudre de tels conflits, ce serait déjà précieux. Cependant, personne ne peut lire le titre de ce premier article, [Le système est important](#), sans assimiler l'idée que la création de JdR fait elle-même partie du problème, et pourrait donc faire partie de la solution. Ceux qui demandent comment créer de façon narrativiste, ludiste, ou simulationniste, posent des questions pertinentes ; les réponses généralement données à ces créateurs débutants ont été insatisfaisantes, car elles reviennent essentiellement à leur dire de créer tout ce qu'ils aiment puis de le tester dans des parties pour voir comment cela fonctionne.

Sur ce point, les réponses n'ont pas besoin d'être aussi nébuleuses. Une fois la théorie comprise, elle suggère par certains aspects des approches pratiques pour concevoir des JdR cohérents qui encouragent des types particuliers de manières de jouer. On ne parle pas de conception de règles lourdes ou non, ou du degré de détail de l'univers de jeu, ou même de sujets du genre "Jouez-vous *votre* personnage à la première personne ou à la troisième personne" ou de laisser les joueurs contrôler des éléments au-delà du personnage. Il s'agit de la façon de créer des JdR qui encouragent et facilitent une des approches de jeu définies par la théorie.

Une fois que vous avez le concept de base d'une idée de jeu de rôle, l'application de la théorie peut considérablement faciliter plusieurs des détails de la conception.

La création de JdR couvre de nombreux aspects ; aucun pris séparément ne déterminera complètement comment le jeu sera

joué. Il n'est pas nécessaire non plus pour être efficace, que les priorités de la création soient considérées par rapport à la totalité de ces aspects. Le contexte social du groupe de jeu peut avoir un impact significatif sur le bon fonctionnement du jeu, et s'il est joué tel qu'il a été conçu.

Une fois que l'on convient qu'un groupe particulier de rôlistes est intéressé par jouer un genre particulier de JdR, créer en rapport avec ces désirs n'est pas aussi mystérieux que certains le sous-entendent. On peut faciliter des préférences LNS particulières par certains aspects de la conception : la création de personnage, les mécanismes de résolution, la répartition de la crédibilité, la progression et les récompenses ; et les créateurs peuvent concevoir des approches pour chacune des préférences LNS par de telles réflexions longtemps avant que la partie de test commence.

La base de cet article, qui sera quelque part à la limite entre la théorie et la pratique, est ce principe fondamental : on préférera un comportement s'il est récompensé, et on l'évitera s'il est pénalisé.

Il y a beaucoup à dire, aussi l'article sera par nécessité incomplet ; cependant, j'espère que ceci fournira une certaine base pour des applications pratiques de la théorie à la création de JdR.

La création de personnage

Presque tous les jeux de rôles incluent une section sur la façon de créer un personnage. Très peu consacrent plus d'une ligne ou deux à l'étude de ce que vous créez quand vous le faites. Négliger l'étude de cet aspect mène à des problèmes de conception ; en termes de LNS, la compréhension de ce que vous créez est de loin plus importante que la façon dont vous le créez. Autrement dit, si vous savez ce que vous créez, comment le faire devrait le plus souvent venir naturellement.

Trop de JdR créent des personnages sans penser à ce qu'ils sont. Les personnages ne sont pas vraiment des gens ; ils sont des composants fonctionnels d'un monde de jeu, instrumentalisés par les joueurs afin de réaliser leurs buts. En un mot, ils sont des outils. C'est à ce moment de la partie que vous essayez de guider les joueurs pour qu'ils créent les bons outils.

Prises de cette façon, il devient évident que les considérations LNS sont très importantes pour répondre à la question de ce que vous concevez. Si vous guidez les joueurs pour concevoir des marteaux, ils vont terminer avec de très bons outils pour frapper des choses ; si vous voulez qu'à la place ils écrivent des histoires, vous devez leur faire concevoir des stylos. Vous avez besoin du bon outil pour le travail à réaliser ; si vous ne l'avez pas, il existera une tendance à essayer de faire correspondre le travail à l'outil.

Donc, quels sont les genres d'outils nécessaires aux principaux types de travaux ?

Les outils ludistes sont faciles à reconnaître et à concevoir. Un personnage ludiste doit pouvoir faire face aux défis qui se présenteront. Ce que cela signifie précisément dépend de la nature de la partie et des préférences du créateur. Certains personnages ludistes peuvent être extrêmement focalisés sur les défis principaux de la partie.

Le combat en est l'exemple le plus commun, et on pourrait mesurer l'efficacité d'un personnage, dans un certain type de conception ludiste, par ses capacités à causer et à résister aux dommages, afin de survivre au combat.

Dans un style de jeu très différent, le défi pourrait être la course, et la création du personnage serait étroitement liée à la vitesse du personnage, sans prendre en compte beaucoup d'autres facteurs.

Cependant, les jeux à compétences peuvent également avoir une forte base de conception ludiste, si les compétences sont adaptées pour relever les défis potentiels de l'aventure. Les compétences de Conduite ou de Pilotage, de Médecine, de Piratage informatique, de Crochetage, et de Discrétion, sont toutes des candidates à la conception ludiste, parce qu'elles sont là pour fournir des options au joueur, des façons de relever les défis que la partie présente.

Cela ne veut pas dire que les personnages narrativistes ne peuvent avoir ni puissance ni compétences ; ils en ont. Cependant, les personnages narrativistes doivent être reliés au monde. Ils doivent être construits pour que les choses aient une importance pour eux, et qu'ils aient une importance pour les choses.

Tout comme il y a de multiples manières de concevoir un personnage efficace pour relever les défis à venir, il y a de multiples manières d'intégrer un personnage dans l'univers de jeu. Créer des relations avec d'autres personnages est un facteur précieux ; il est également utile de donner au personnage des croyances et des principes, qui seront mis à l'épreuve par les événements. L'histoire et les buts du personnage peuvent être importants, s'ils peuvent donner naissance à des problèmes. Une inimitié de longue date pourrait être simplement la cause d'un nouveau combat ; bien fait, cela pourrait devenir un thème à Explorer [l'Exploration ≈ l'imagination en action, NdT.] ⁽¹⁾

Pour construire un outil narrativiste, vous devriez avoir [un personnage] qui est déjà lié aux idées que vous espérez Explorer.

Les outils simulationnistes sont peut-être les plus difficiles à voir ou à concevoir. D'une certaine manière, aucun mot qui décrive un personnage simulationniste, ne s'applique aussi bien à une autre catégorie. Il doit être efficace, capable de changer son monde ; mais alors, les personnages ludistes sont efficaces dans ce sens. Il doit être humain, ressemblant à une personne réelle ; c'est aussi vrai des personnages narrativistes. Peut-être que la caractéristique la plus importante d'un personnage simulationniste est qu'il doit être un [intermédiaire] *fidèle*, c'est-à-dire qu'il doit clairement exprimer quelque chose de vrai et crédible dans le contexte, afin qu'il ait exactement l'impact sur les événements et les personnes autour de lui qu'il devrait avoir, ni plus, ni moins.

Ceci ne signifie pas qu'un personnage simulationniste est plus détaillé qu'un autre. Un personnage simulationniste pourrait avoir une histoire, des principes, un caractère, des buts, des relations, des compétences, et toutes les choses qui soutiennent d'autres formes de JdR ; il pourrait aussi facilement être défini par trois chiffres définissant son efficacité sur une feuille de perso. Ce qui importe est qu'il ait pris forme comme une partie intégrante du monde, dans lequel il prend place comme s'il y était né et y avait été élevé. Le comprendre est comprendre les fondamentaux du monde dans lequel il vit, et vice versa. Il est ce qu'il est, et dans un certain sens, pas ce qu'un étranger à son monde veut qu'il soit. Il est dans le monde et de ce monde, et en tant qu'outil il nous révèle le monde à travers lui.

Maintenant que nous avons une certaine idée du genre d'outil, de la sorte de personnage, que nous essayons de créer, comment le créons-nous ? Employons-nous des systèmes [à répartition] de points pour les personnages ludistes, des générateurs de background ⁽²⁾ pour les narrativistes, et des dés pour les simulationnistes ? Erreur sur toute la ligne. Ces considérations méthodologiques n'ont rien à voir en elles-mêmes avec ce que nous créons. Vous pouvez créer n'importe quelle sorte de personnage avec chacune d'elles.

Prenons les générateurs de background pour exemple. Nous pourrions commencer un personnage à l'adolescence et le faire passer, à travers une combinaison de jets de dés et de choix, par une formation militaire, une éducation, un travail dans le secteur privé, et d'autres expériences par lesquelles il améliore les compétences qui le préparent aux futurs défis.

Nous pourrions à la place commencer un personnage plus jeune, le promener à travers ses premières années, développer ses amis d'école, ses relations, ses liens familiaux, ses ami(e)s pour la vie, en combinant avec ces moments où se forment les opinions et les croyances, et ainsi obtenir quelqu'un prêt à *Explorer les thèmes* de la partie.

Nous pourrions avoir un choix beaucoup plus large d'options, créant des personnages moins spécialisés et ayant un historique et des expériences plus variées, et paraissant ainsi plus vrais, en tant qu'outils que nous emploierons pour *Explorer le monde*. L'idée d'employer des générateurs de background n'était pas importante ; c'était la manière de les utiliser qui a fait la différence. Ce n'est pas *comment* vous construisez le personnage, mais *quelle sorte de personnage* vous construisez. Vous devrez certainement ajuster le système de création de personnage pour construire le bon type de personnage et vous pourriez constater que vous avez plus de chances de faire fonctionner un type de mécanisme plutôt qu'un autre, selon ce que vous souhaitez faire, mais la réponse n'est pas tant dans le type de mécanisme que dans le résultat recherché.

Je donne quelques suggestions sur les systèmes de création de personnage dans [Game Ideas Unlimited: CharGen](#) (qui donne quelques pensées générales et se concentre sur la création sans règles de PJ) et [Game Ideas Unlimited: Negative Points](#) (manières d'aplanir certains problèmes dans les systèmes avec dés et à points).

Les mécanismes de résolution

Ron Edwards a dit que le système dans une partie est l'équivalent du temps. Pour comprendre ceci, vous devez comprendre quelque chose au sujet du temps : c'est le vecteur du changement. Sans le temps, rien ne change. Dans un jeu de rôle, le système détermine ce qui se produit, ce qui change ; sans lui, rien ne change. Ainsi le système détermine et contrôle les changements, il est donc effectivement le temps du monde imaginaire.

Pourtant ceci, aussi, peut être très important pour soutenir ou empêcher les préférences LNS. Ce qui importe vraiment c'est la manière dont les résultats sont traités.

Bien que cela ait été dit bien des fois, cela vaut la peine de rappeler que les systèmes sans dés ne favorisent pas par eux-mêmes une partie narrativiste. Ils peuvent être employés dans une partie narrativiste, mais ils peuvent également être employés dans une partie ludiste ou simulationniste. Ainsi, les problèmes généraux tels que les réserves de dés, les courbes en cloche, la granularité, et les autres aspects du système qui amènent tellement de discussions (en particulier entre les fanas de systèmes) ne sont pas pertinents par eux-mêmes dans les discussions LNS. Comme avec la création de personnage, c'est ce que vous faites qui importe, et non pas la question de comment vous le faites.

Qu'essayez-vous de faire ? La fonction du système est de fournir le moyen du changement ; plus précisément, les mécanismes de résolution sont là pour donner aux joueurs la capacité de faire les changements qu'ils souhaitent dans le monde de jeu et d'interagir avec les conséquences. Pour les ludistes, les mécanismes de résolution sont dans un sens à la fois les obstacles à surmonter et les moyens par lesquels les surmonter. Pour les narrativistes, ce sont les moyens par lesquels le thème affecte le personnage et le personnage aborde le thème. Dans une partie simulationniste, ce sont à la fois les limites du changement et le pouvoir pour l'Explorer.

Pour les mécanismes ludistes, vous voulez quelque chose de tranché ; cela nécessite habituellement des conditions claires de victoire et d'échec. Cela aide également si le système est sensible aux choix du joueur, c'est-à-dire, s'il y a moyen que le joueur, à travers son personnage, puisse affecter la probabilité de succès. Ceci pourrait résulter d'une stratégie, ou du choix des compétences et de l'équipement, ou encore de n'importe quelle décision qui devrait donner, et donne, un avantage au personnage. Rien n'est plus frustrant pour le joueur durant une partie ludiste que de faire des efforts, qui semblent logiques, pour améliorer les chances du personnage, et qu'à la fin tout cela n'ait aucun effet.

Même les stratégies irréalistes sont utiles comme outils ludistes. Un JdR qui donne des bonus de combat pour une stratégie

défensive prudente et solide peut être très ludique, mais aussi un autre qui donne des bonus de combat pour l'exubérance et la hardiesse impétueuse, avec charges, cris, et cascades excessives. Ce qui est important n'est pas comment les bonus sont gagnés, mais qu'il soit en fait possible de manipuler les chances de succès à travers les choix du personnage.

Bien que nous ayons pris ici le combat en exemple, il ne faut pas penser que tout cela n'est important que pour le combat. Si un personnage peut améliorer ses chances de crocheter une serrure, pirater un ordinateur ou de soigner une blessure en faisant des actions particulières, ceci sert une partie ludiste. Il y a un défi à surmonter. Le système de résolution indiquera avec certitude si le PJ a réussi ou non, mais le joueur a la capacité d'ajuster légèrement sa chance de succès par son approche du problème.

Bien qu'il puisse sembler étrange de dire qu'un mécanisme de résolution n'a pas besoin de donner des résultats déterminés, c'est mieux pour une partie narrative. Un joueur ludiste veut savoir s'il a réussi ou échoué. Un joueur narrativiste veut savoir si ses efforts ont une conséquence. Dans un mécanisme de combat au pistolet, il est tout à fait suffisant pour un système ludiste de déterminer si le tir atteint l'opposant et la gravité de la blessure ; pour un système narrativiste les choses sont probablement beaucoup plus vagues (dans une certaine perspective). Le tir pourrait avoir le pouvoir d'effrayer l'opposant et causer sa fuite, par exemple. Dans la perspective ludiste, ce pourrait être un tir manqué ; dans une perspective narrative, c'est un succès. Ainsi le mécanisme de résolution aidera le narrativisme s'il prévoit plusieurs degrés de réussite plutôt qu'une détermination stricte de l'échec ou de la réussite.

Le Simulationniste veut savoir ce qui se produirait réellement, étant donné l'ensemble des hypothèses du décor. Cela ne signifie pas que ce soit "réaliste" dans le sens ordinaire ; cela signifie qu'il faut être "crédible" dans les limites du monde imaginaire. Un combattant qui plante sa lance dans le sol et l'utilise comme point d'appui quand il court sur les poitrines de ses adversaires, tout en leur donnant des coups de pied n'est pas très réaliste, mais c'est adapté à la réalité imaginaire d'une certaine sorte d'univers, et pourrait ainsi être incorporé à une partie simulationniste se déroulant dans ce monde. En fait, si on a établi qu'un combattant donné peut faire cela, le jeu simulationniste devrait dicter qu'il fera ainsi dans toute situation où ce serait la réponse évidente, à moins qu'il y ait une raison de penser qu'il ferait autre chose à ce moment-là.

Ainsi les mécanismes de résolution qui soutiennent une partie simulationniste sont ceux qui rendent des résultats en accord avec l'univers de jeu. Souvent, comme avec le narrativisme, ceci est rendu par une certaine forme de succès et d'échec relatif, une détermination du degré de réussite du personnage ; mais comme pour le ludisme, le résultat doit généralement être indiqué. Un simulationniste ne veut pas juste savoir qu'il a échoué ; il veut savoir de combien il a échoué.

Pour aider à mettre toute la question des mécanismes de résolution en perspective, imaginez la course d'un personnage ; peut-être sa fuite devant un attaquant. Le ludiste veut savoir s'il a couru assez vite. Le narrativiste veut connaître l'enjeu de la course. Le simulationniste veut savoir à quelle vitesse il a couru. Bien que dans un sens, chacun des trois cherche à échapper à l'adversaire, ils envisagent ceci de manières différentes.

La répartition de la crédibilité

Avant de dire quoi que ce soit sur la répartition de la crédibilité, il est important d'expliquer ce que c'est.

Dans la théorie du JdR, il est reconnu qu'il existe dans le jeu une réalité imaginaire partagée dans laquelle les actions se déroulent. Les joueurs, y compris le meneur, contribuent au contenu de cette réalité à travers les affirmations qu'ils se font les uns aux autres. Ces affirmations reviennent à : "Voici ce que je veux qu'il se passe dans l'univers qu'on a imaginé ensemble."

Bien sûr, les affirmations des joueurs peuvent être contradictoires ; après tout, les joueurs ont des buts différents. Le personnage de Bob et celui de Bill peuvent se battre, et Bob dire que son personnage a frappé celui de Bill en plein sur le nez, alors que Bill répondra que son personnage a évité le coup de celui de Bob et l'a projeté à terre. Il est alors nécessaire de savoir ce qui s'est passé effectivement dans notre espace imaginaire commun, ou alors nous n'imaginons plus la même réalité. Les systèmes de jeu peuvent répartir de la crédibilité pour répondre à cette question. La crédibilité est le niveau auquel toute personne à la table a le pouvoir de définir ce qui s'est passé dans cet espace partagé.

Vous pouvez penser que dans les JdR traditionnels, seul le meneur a de la crédibilité. C'est inexact. Tous les joueurs ont une portion de crédibilité. Le meneur est rarement capable de dire quelles actions va entreprendre chaque personnage-joueur – uniquement s'il va réussir cette action. Ainsi les joueurs autres que le meneur ont également de la crédibilité dans ce type de jeux, dans la mesure où ils déclarent ce que tente de faire leur personnage. La crédibilité signifie que quelqu'un a le droit de décider quelles règles s'appliquent à la situation, quel mécanisme de résolution on utilisera, ce que veulent dire les dés, et finalement ce qui se passe dans l'espace commun ; elle signifie aussi qu'il a le droit de dire ce que tentent de faire les personnages, ce qu'ils se disent les uns aux autres, et comment ils réagissent. La crédibilité est toujours partagée. Le problème est : comment est-elle répartie ?

Il y a parfois confusion avec quelque chose appelé les privilèges narratifs, c'est-à-dire qui a le droit de décrire la scène. Il y a un rapport entre les deux, mais il n'est pas absolu. Par exemple, un JdR peut donner à chaque joueur à la table le droit d'affirmer un fait qui doit être inclus dans le résultat de l'événement, et ensuite le joueur qui a les droits de narration doit décrire ce qui s'est passé de façon à ce que tous les faits y apparaissent. Lui-même peut très bien ne pas avoir décidé de quoi que ce soit, bien qu'il le décrive. Dans la plupart des cas, les privilèges narratifs incluent la crédibilité ; cependant, même dans les jeux où les droits de

narration passent d'un joueur à l'autre, il peut y avoir des cas où le meneur peut poser son veto sur un élément de la narration, s'il va à l'encontre de quelque chose qu'il sait mais n'a pas révélé aux joueurs (3).

Un JdR ludiste est en général mieux servi par une délimitation étroitement et clairement définie de la crédibilité. Il ne sert à rien que le joueur qui fait face à ces épreuves décide lui-même s'il a réussi, parce que le but du jeu est de surmonter des épreuves. Comme il est possible que les joueurs se retrouvent en compétition les uns avec les autres, cela serait tout aussi problématique que la décision soit prise par un joueur potentiellement concurrent. Il est important de répartir clairement la crédibilité pour un jeu ludiste, et que le joueur qui décide de la résolution soit désintéressé. C'est pourquoi les JdR traditionnels donnent ce pouvoir au meneur. Il est considéré comme un arbitre neutre, et aussi longtemps que les joueurs ont confiance en sa neutralité, il peut déterminer sans problème ce qui se passe dans l'univers de jeu.

Il n'est pas impossible d'éliminer le rôle du meneur dans un JdR ludiste, mais pour ce faire il doit être conçu de façon à établir clairement qui a la crédibilité dans toutes les circonstances, pour qu'il n'y ait jamais de contestation d'un succès ou d'un échec. Donner trop de crédibilité aux joueurs peut aller à l'encontre des préférences d'un jeu ludiste, car un joueur qui peut simplement décider si son personnage a réussi ne se rend plus compte qu'il y avait un défi [NdT : "À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire"...].

Cela ne signifie pas que les joueurs ne peuvent avoir de crédibilité au-delà du contrôle des actions de leur personnage. La crédibilité pour ajouter de l'ambiance ou des détails à une scène ne va pas à l'encontre des préoccupations des ludistes. L'important est qu'une telle crédibilité ne donne pas les moyens d'éliminer les difficultés elles-mêmes. Comme l'un de mes fils le faisait observer, vous ne pouvez donner à un ludiste le pouvoir de s'inventer une épée +4 à portée de main et espérer que votre jeu sera toujours fonctionnel au niveau ludiste. Les difficultés doivent être préservées.

Le narrativisme nécessite généralement de laisser plus de crédibilité entre les mains des joueurs. Ils ne luttent pas entre eux ni ne tentent de gagner la partie. Par conséquent, leur donner de la crédibilité ne se fait pas au détriment de la partie comme cela tend à l'être dans le cas d'un jeu ludiste. Les joueurs doivent plutôt avoir la possibilité de s'attaquer à l'histoire.

La [Posture du metteur en scène](#) offre aux joueurs la possibilité d'ajouter des éléments à l'univers et d'improviser des événements. Elle n'est pas rare dans une approche narrativiste. Ce n'est pas essentiel, mais cela fonctionne mieux dans ce cas qu'avec d'autres approches. Une restriction importante de la crédibilité tend à étouffer un jeu narrativiste, car elle retire aux joueurs la capacité d'exprimer ce qu'ils souhaitent.

Il est beaucoup plus difficile d'aborder la distribution de la crédibilité dans une approche simulationniste. Ce qui importe ici est la vraisemblance et la cohérence de l'imaginaire partagé ; c'est-à-dire que tous les joueurs doivent voir la même chose et y croire. Cela n'exclut pas une crédibilité largement distribuée : cela nécessite une entente forte sur la nature de la "réalité".

Dans un univers médiéval fantastique, en explorant un château abandonné, un joueur qui possède de la crédibilité pourrait annoncer qu'il voit des objets sur une table et les décrire. Tant que ces objets ne remettent pas en cause l'accord sur la nature de la "réalité", une telle crédibilité n'est pas un problème. Il est ainsi évident que parmi ces objets pourraient se trouver des lampes, des bouteilles, peut-être des dagues et des épées, voire même des bijoux, toutes choses pouvant être découvertes sur une telle table. Si le joueur en venait à décrire des pistolets laser, cela violerait sans aucun doute la réalité convenue, et sa crédibilité cesserait dès ce moment.

Cependant, il y a des cas délicats. Le joueur peut décrire la découverte du fameux joyau perdu du prince Balthazar, ou ouvrir une bouteille pour libérer un génie, ou encore la trouvaille d'un parchemin menant à un trésor caché. Ces éléments sont également tout à fait plausibles compte tenu du contexte, mais ils peuvent étendre la crédibilité du joueur un peu trop loin. Pour cette raison, les JdR simulationnistes préfèrent le plus souvent une crédibilité des joueurs plus restreinte tandis que celle du meneur est plus étendue. Ce n'est pas un arrangement nécessaire, mais cela tend à mieux favoriser le simulationnisme.

Encore une fois, la répartition de la crédibilité ne détermine pas en soi le type de partie qui va être jouée ; elle tend à favoriser différentes approches selon sa configuration, et on devra réfléchir à la distribution de la crédibilité entre les joueurs, pour les aider à atteindre leurs buts.

La progression

On doit se demander s'il est nécessaire que les personnages s'améliorent tout au long des parties. La réponse est que cela n'est jamais nécessaire. Cela ne l'est pas d'un point de vue simulationniste, certainement pas d'un point de vue narrativiste, et, de façon surprenante, non plus pour le ludisme. Cependant, il est souvent souhaitable dans chacun de ces modes, que les personnages aient la possibilité de progresser et de s'améliorer d'une façon ou d'une autre. La question pertinente est : de quelle façon le personnage peut-il progresser ?

La plupart d'entre nous sommes conditionnés pour penser à l'évolution ou l'amélioration en termes ludistes : un personnage progresse en devenant meilleur dans ce qu'il fait. C'est-à-dire que sa capacité à relever les défis augmente. La plupart des joueurs sont surpris qu'il puisse exister une progression du personnage qui n'ait rien à voir avec ceci. Pourtant, prendre en considération ces modes de progression devrait nous donner des indices quant à l'amélioration des personnages en termes simulationniste ou

narrativiste.

En discutant de la création des personnages, nous avons reconnu que le personnage était un outil utilisé par le joueur pour atteindre des buts. Améliorer un personnage signifie en faire un meilleur outil. Ainsi, si un personnage débutant dans un jeu ludiste est un maillet en caoutchouc, sa progression pourrait l'amener – à travers diverses étapes – à devenir un marteau à clous, un marteau fendu, un marteau à panne ronde, une masse, un marteau-piqueur, et finalement un engin de démolition. C'est-à-dire que le personnage devient de plus en plus propre à réussir les épreuves, car c'est un outil conçu pour surmonter les défis.

Si nous considérons la fonction d'un personnage narrativiste, nous en déduisons qu'il existe afin que le joueur puisse modifier l'histoire, et en tant que tel il doit être lié à la problématique de la partie. Améliorer ce personnage signifie le relier plus intensivement ou extensivement à l'histoire. Cela peut prendre la forme d'engagements plus fermes, des relations humaines plus fortes, des attitudes morales plus tranchées ; cela peut aussi signifier de plus grands conflits, des doutes accrus, ou plus de connexions interpersonnelles. Dans un JdR qui explore la question de l'identité sexuelle, un personnage qui a toujours décrit l'homosexualité comme une perversion pourrait progresser par la découverte que son meilleur ami est homosexuel, créant ainsi une tension entre son amitié et ses convictions. Il n'est pas impossible que les personnages narrativistes deviennent meilleurs dans ce qu'ils font, mais il est beaucoup plus avantageux pour une partie narrativiste qu'ils deviennent de plus en plus intégrés aux problématiques. Un outil qui a commencé comme un crayon progresse pour devenir un traitement de texte : il peut maintenant aborder les problématiques à de nouveaux niveaux et sous de nouveaux angles.

Comme un jeu simulationniste concerne l'Exploration d'une réalité imaginaire, la progression du personnage est d'autant meilleure qu'elle augmente ses capacités d'exploration. Notre loupe évolue progressivement vers un microscope électronique ; notre lunette devient le télescope Hubble.

Les particularités de fonctionnement dépendent beaucoup de ce que le jeu explore. Si c'est l'exploration d'un monde physique, une plus grande mobilité est la voie logique de la progression. Pour l'exploration d'une société complexe, plus de contacts et de visibilité au sein de cette société, voilà la réponse. L'exploration de faits historiques ou fictifs nécessite un accès plus facile aux événements.

Mieux savoir se battre ou améliorer des compétences peut être simulationniste si cela permet au joueur d'explorer des zones plus difficiles d'accès ou plus dangereuses de l'univers de jeu. Il est difficile d'être précis vu la gamme des possibilités, mais on trouve de la même manière la réponse dans n'importe quelle situation : identifier ce que l'outil facilite, et comment le rendre encore plus efficace dans cette tâche. Une chose qui est cohérente avec une manière de jouer simulationniste dans ce domaine, est que la progression du personnage, comme tout le reste, doit être mêlée à la "réalité" de l'univers de jeu.

Un personnage qui explore l'univers de jeu en tant que journaliste correspondant local peut progresser en se voyant promu reporter envoyé spécial avec un plus grand rayon d'action, mais seulement si le fait que ce personnage reçoive cette mission a un sens dans le contexte du monde.

Encore une fois, il n'est nécessaire dans aucun style de jeu que les personnages progressent ou évoluent. Un jeu ludiste peut consister en des opposants de plus en plus difficiles à battre avec les mêmes ressources que celles avec lesquelles vous avez commencé. L'univers d'un jeu narrativiste peut interagir avec un personnage statique. Un jeu simulationniste peut se limiter à ce à quoi le personnage a accès. Tous les styles de jeu peuvent être améliorés par la possibilité de faire progresser des personnages, selon leurs propres termes. Plus important, si la conception d'un JdR offre aux personnages des options de progression, elles influenceront la manière dont les joueurs aborderont ce jeu.

Les récompenses

J'ai disserté ailleurs sur les systèmes de récompenses et de la nécessité qu'ils soient à double tranchant. J'ai tout d'abord considéré le problème sur les forums du site The Forge, et plus tard contribué à un bref écrit sur RoleplayingTips.com. Le texte le plus clair et le plus complet sur le sujet est dans l'article bien nommé : [Game Ideas Unlimited: Rewards](#). Mais j'en récapitulerai certains points ici.

Il y a deux aspects, aussi importants l'un que l'autre, dans les systèmes de récompenses. De nombreux créateurs ne s'en rendent pas compte, et ainsi leurs systèmes de récompenses sont intrinsèquement source de conflit : ils encouragent des styles de jeu opposés. Il existe un exemple évident si on examine les si populaires systèmes de points d'expérience des JdR où les personnages tuent des monstres et amassent des trésors. Cela vous donne des points, qui augmentent le niveau ou les compétences de votre personnage, ce qui le rend plus apte à tuer des monstres et à amasser des trésors. C'est un système de récompenses ludiste cohérent : tout en lui est organisé pour encourager le massacre des monstres et la récupération des trésors, c'est-à-dire de répondre aux défis du jeu. Il n'a pas besoin de correction, parce qu'il marche très bien pour ce qu'il est censé faire.

Cependant, il y a de nombreux meneurs qui n'aiment pas ce que donne ce système. Ils pensent que cela encourage le massacre de monstres et le pillage de trésors (ce qui est vrai, parce que c'est exactement ce qu'il est censé faire). Ils ne veulent pas en faire le centre d'intérêt du jeu. Ils veulent encourager l'interprétation des personnages, ou leur développement, ou le dialogue, ou le fait d'aider les PNJ, ou un des innombrables choix offerts par le jeu de rôle. Alors ils suppriment au moins partiellement les points gagnés par les monstres et les trésors, et à la place les donnent lorsque les personnages suivent la conduite désirée, quelle qu'elle soit. Dès lors, un joueur gagne des XP quand il aide les pauvres ou mène ses activités personnelles. Cette expérience augmente

son niveau..., ce qui le rend plus apte à tuer des monstres et à amasser des trésors. On distribue les récompenses pour un type de manière de jouer, mais elles en facilitent toujours une autre.

Il n'est pas nécessaire d'avoir un système de récompenses dans un JdR. Sans ces récompenses artificielles, beaucoup de joueurs découvriront que le jeu est sa propre récompense. Après tout, les joueurs jouent parce que le jeu leur plaît. Ils apprécient différents aspects du jeu, mais tout ce qu'ils aiment est inhérent à la partie. L'un dans l'autre, les systèmes de récompenses sont la cerise sur le gâteau.

Bien faits, ils facilitent la manière de jouer souhaitée. S'ils sont mal faits, ils peuvent être en horrible dissonance avec le reste du jeu.

Ainsi, lorsque vous concevez un système de récompenses, vous devez en considérer les deux aspects. Quel est l'effet de ces récompenses, c'est-à-dire qu'est-ce qu'un joueur doit faire pour être récompensé ? Gagner, explorer le thème, découvrir l'univers de jeu sont tous des buts et des comportements qui peuvent être en un sens récompensés. Si vous voulez en encourager un, c'est lui que vous allez récompenser. Ensuite vous devez vous demander ce que la récompense facilite. Est-ce qu'elle rend le personnage plus puissant, donne au joueur plus de possibilités d'interagir avec l'histoire, ou est-ce qu'elle ouvre de nouvelles zones à explorer ?

Quand ils existent, les systèmes de récompenses sont souvent liés à l'amélioration du personnage. Aussi, vous avez résolu l'un si vous avez déjà résolu l'autre, au moins en partie. Cela n'est pas nécessairement le cas ; vous pouvez ainsi donner des récompenses qui font progresser le joueur vers ses buts d'une certaine manière, et une amélioration du personnage qui fait progresser le joueur vers ses buts d'une autre façon.

Par exemple, vous pouvez avoir un JdR ludiste dans lequel la *progression* du personnage est fondée sur la progression des compétences par l'utilisation, de telle manière qu'à chaque fois que le personnage utilise la compétence d'une manière significative, il obtient un crédit pour augmenter cette compétence. À côté de cela, vous pouvez *récompenser* une manière de jouer ludiste par des points de succès, un petit nombre de points ou de dés que le joueur peut utiliser lorsqu'il veut augmenter ses chances face à un défi plus difficile, ou à un moment où réussir compte plus. Les récompenses ne sont pas toujours liées à la progression du personnage, même si cette progression est correctement conçue pour servir les intérêts du jeu. Les JdR qui n'ont pas de progression des personnages-joueurs peuvent quand même avoir des systèmes de récompenses effectifs et fonctionnels qui favorisent le mode de jeu désiré.

Conclusion

En prenant suffisamment en compte les objectifs qu'un JdR tente d'atteindre, la théorie LNS peut être très instructive sur la *meilleure manière* d'y parvenir. Elle ne dicte pas les solutions à toutes les questions qu'un créateur doit se poser, mais elle l'informe des problèmes qu'il doit résoudre et qu'il pourrait autrement ne pas remarquer.

En étudiant la création de personnage, les mécanismes de résolution, la répartition de la crédibilité, la progression et les récompenses, nous avons montré que la théorie LNS pouvait dans certains cas nous indiquer les meilleures solutions pour le type de jeu que nous voulons créer. Il est clair que parfois les créateurs se posent les mauvaises questions dans ces domaines, parce que certaines des choses que nous pensons importantes ne sont pas pertinentes, mais d'autres que nous ignorons souvent sont importantes.

Bien que ces cinq aspects de la conception de JdR forment une partie significative de la plupart des jeux de rôles, ils ne constituent pas la totalité des sujets importants dans tous les jeux. Nous espérons que la prise en compte de ces aspects ne va pas seulement permettre au créateur de constater que le LNS peut être un guide pour des problèmes de conception, mais aussi lui fournir des réponses dans des domaines qui ne sont pas couverts ici.

J'attends impatiemment de voir l'application de cette théorie à de plus en plus de JdR à l'avenir.

Article original : [*Applied Theory*](#)

L'auteur tient à remercier Ron Edwards, Mike Holmes, Clinton Nixon, Ryan Young, Fang Langford, et Ralph Mazza pour leurs suggestions éditoriales sur le brouillon de cet article. Citer tous ceux dont les contributions ont été émises à travers les forums de The Forge et d'autres requerrait un article en soi ; merci d'accepter mes remerciements.

De même, d'innombrables messages sur les forums ici et là ont contribué à ce que l'auteur comprenne ces problématiques. Il a été intelligemment suggéré de faire des liens au moins vers quelques-uns d'entre eux ; hélas, il y en a bien plus que ce qui peut être retracé.

Cependant deux messages sortent du lot, car ils développent des points précis couverts par cet article et dans chacun l'auteur y a écrit des commentaires, qui, il l'espère, sont valables.

– Le concept de crédibilité a apparemment été introduit par Vincent dans [Vincent's Standard Rant: Power, Credibility, and Assent](#) ; les commentaires de l'auteur en haut de la deuxième page et près de la fin de la troisième peuvent aider à éclairer l'utilisation de la crédibilité dans ce contexte, et ce fil de discussion contient beaucoup d'éléments utiles.

– Il apparaît que la suggestion initiale sur la double nature de la récompense est dans le message de cet auteur et la seconde dans [GNS and Player Rewards](#).

Ce message illustre par des exemples que les JdR n'ont pas besoin de mécanismes de récompense pour récompenser les joueurs, car la partie est souvent sa propre récompense.

(1) NdT : Lire le [chapitre 1 du modèle LNS](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *lifepath* dans le texte ; “ le cheminement de vie ” que l’on trouve développé dans *Traveller, Cyberpunk, Mechwarrior 3^e ed* [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Pour d’autres exemples de privilèges narratifs, lire [Changer les rôles](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

Ebook n°5

Dirty PJ

Édito

Bonjour à tous et bienvenue dans ce cinquième... **ZRR RHH KRSHHH**

“Allô ? Allô ? Essai. Un. Deux. **DZZT SHRRR**... Ça y est Jonny, on a réussi à pirater leur fréquence rôliste. Les rebelles sont dans la place !!

Ahem, excusez-nous et reprenons.

Rôlistes, rôlistes, on vous ment. En fait, c'est pire : on vous spolie ! Ouvrez les yeux : votre meneur de jeu est une entité à la solde du Grand Capital et vous n'êtes que ses prolétaires qu'il exploite ! Il est temps pour vous de reprendre le pouvoir; de lui montrer vraiment qui dirige à cette #;%\$@ de table de jeu !!!! Hum, oui, désolé Jonny pour cet écart de langage, j'avais promis de me tenir à carreau.

Reprenons calmement. **DZZ TRRR**... La révolution est en marche et c'est vous, joueurs, qui en serez le fer de lance. Grâce aux toutes dernières technologies de piratage et de hacking, vous avez désormais entre les mains la bible du rôliste engagé, le mode d'emploi de l'Armageddon, le couteau suisse ultime pour enfin montrer à tous qui est le maître à votre table de jeu. Car oui, il y a peut-être bien un seul meneur de jeu mais cela ne signifie absolument pas qu'il soit le maître...

Vous en voulez des preuves ? Les voici. Votre lavage de cerveau euh... je veux dire votre “acculturation révolutionnaire” commencera avec [Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#). Ici, vous constaterez les ravages que peut faire un groupe de joueurs plus fort que le MJ.

Seulement, la théorie par l'exemple ne suffira pas pour vous former. John H. Kim vous briefera donc sur les [personnages proactifs](#) et toutes les possibilités qui leur sont offertes. Lorsque vous aurez terminé ce stage, vous aurez déjà de bonnes bases théoriques.

Seulement, **KRSSH RRRT**... la théorie, ça va bien cinq minutes. En tant que révolutionnaire, vous avez besoin de travaux pratiques. Justement, nos stages complémentaires vous permettront d'affûter vos connaissances et de développer vos capacités. En premier lieu, vous apprendrez [comment mettre les règles de votre côté](#). Vous découvrirez ensuite comment [exploiter vos connaissances de joueur pour votre personnage](#). Le must en termes d'infiltration rôliste. Vous comprendrez également combien [être stupide](#) peut avoir ses avantages en jeu. Enfin, pour prendre véritablement le pouvoir à votre table, vous devrez dominer le MJ mais également les autres joueurs. Notre coach Wolfgang se fera donc un plaisir de vous apprendre à [escroquer les autres joueurs](#).

Vous serez alors fin prêt pour le Grand Soir de la révolte rôliste. Il ne restera plus qu'une toute petite formalité à remplir : vérifier si vous correspondez au profil de notre [questionnaire](#) pour être assuré de venir grossir les rangs de la Révolution !

Bienvenue dans un monde de trahisons et de faux-semblants, soldat !”

DZZZ KRRRT PSCHHHH...

Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose

© 1998 Stephen Brown

Un article de Stephen Brown, tiré de [PTGPTB n°5](#) (novembre 1998), et traduit par Esteban

Ces démons infernaux qui menacent de détruire n'importe quelle partie de jeu de rôle : les joueurs



Le jeu de rôle nous offre une opportunité d'être créatifs dans un contexte social. Pour certains d'entre nous, c'est la seule, et pour quelques-uns c'est une fenêtre qui, semblent-ils penser, peut laisser passer le zeppelin de tous leurs efforts réprimés d'imagination.

C'est à travers cette créativité que nous autres, mortels ordinaires, pouvons être transformés en... bon, d'autres mortels ordinaires mais avec des collants et une cape ! Ou des vampires, des loups-garous, ce que vous voulez. Le propos, c'est que, pour la plupart d'entre nous c'est la créativité et l'imagination qui nous ont menés aux JdR, et c'est cela (et notre accoutumance aux trucs à grignoter) qui nous poussent à revenir et à en redemander.

Mais il y a un délicat équilibre qui doit être respecté entre le côté créatif et le côté social. Trop d'interaction sociale, et le côté imaginatif, le vrai jeu, souffre. Trop d'imagination, trop de fioritures et c'est le côté social qui souffre : les tensions montent, la dynamique s'effondre et bientôt tout le monde déteste le petit con trop malin que vous êtes.

Récemment, j'ai mené une campagne pour la première fois dans un milieu adulte (remarquez que je n'ai pas dit mature) et ça puait.

La dernière fois que j'ai maîtrisé c'était au lycée : nous nous voyions tous au moins cinq fois par semaine, et quand nous nous rassemblions pour jouer, nous jouions, Baby. Avec ce groupe d'adultes nous nous rencontrions en chair et en os seulement une fois tous les 15 jours, et quand nous jouions, nous ne faisons surtout que jacasser.

Cela nous a pris au moins une heure pour nous installer et seulement commencer à jouer et alors nous étions constamment interrompus par des allusions aux infos de la semaine, aux événements personnels ou à la télé chaque fois qu'un vague parallèle se présentait avec la partie. Ça a été une sorte de problème récurrent dans mon groupe – un trop grand aspect social.

Mais le vrai problème dans ce cas était le besoin de chacun d'exprimer sa *créativité*. Pas seulement le courant dont vous avez besoin pour emmener quelques personnages à travers votre scénario standard, mais un raz de marée de jeu d'acteur prétentieux qui a rapidement balayé les inhibitions des joueurs, toute signification de l'histoire, ma santé mentale et toute envie de m'asseoir derrière l'écran du MJ à l'avenir.

Avouons-le, c'était partiellement ma faute à l'origine. J'avais trop apprécié la création du scénario et une fois parti, je ne pouvais plus m'arrêter. Personnages, PNJ, intrigues et sous-intrigues, historiques et décors grandirent tous exponentiellement en complexité et en importance, tandis que j'étais assis là, bavant et grimaçant comme un idiot.

Pour vous en dire un mot, les personnages et le décor initial provenaient d'une nouvelle que j'avais presque trouvé le temps d'écrire quelques années plus tôt. Ainsi l'intrigue et les relations entre personnages étaient pratiquement gravées dans la pierre ⁽¹⁾ ("D'Oh !", comme dirait Homer Simpson). Les personnages étaient un petit clan de vétérans et leurs familles, qui s'étaient installés ensemble après la guerre, parce que – et c'était le point important – ils s'aimaient vraiment bien.

À peine les joueurs eurent-ils passé le seuil qu'ils commencèrent à marquer le scénario comme leur territoire, à la manière des animaux inférieurs du monde entier. Des tensions et des griefs complètement inimaginables durant les deux décennies de vie commune des personnages explosèrent en quinze minutes. On vit des informations cachées, des possessions volées et des plans volontairement sabotés. Deux personnages furent cruellement empoisonnés par deux des autres PJ. Et inévitablement, des petits papiers durent être échangés. Pas les quelques questions auxquelles on s'attend dans une partie normale mais des douzaines, venant de toutes les directions en même temps, la moitié traitant de ces minables querelles, l'autre moitié demandant "Que disait son petit papier ?".

Alors mes muscles atrophiés de MJ, déjà ployant sous le fardeau, devaient essayer de maintenir l'action pour les quelques joueurs non impliqués dans la rixe en cours, tout en griffonnant à la hâte des réponses pour ceux qui l'étaient. C'était un cauchemar. Tout le monde essayait d'être malin.

D'habitude, ce n'est pas un problème, mais ils essayaient tous d'être malins en tant qu'individus en ne pensant que peu ou pas à l'aventure, au reste du groupe ou à moi. Les joueurs sont nombreux mais le MJ n'est qu'un. Et quand les besoins du Nombre excèdent les capacités de l'Un, alors tout le monde est baissé. Et quand beaucoup des besoins du Nombre sont futiles et que l'Un s'arrache les cheveux par poignées, les sages du Nombre se taisent et se tiennent à carreau, de crainte que l'Un n'invoque un dieu du Chaos en leur sein. Comme c'est arrivé cette fois-là, mais c'est une autre histoire.

Pour être scrupuleusement juste avec les porcs, j'admettrai que c'était largement ma faute si les choses se sont gâtées. J'ai stupidement tracé l'affaire linéairement, sans anticiper la saine dose de chaos qui différencie les jeux de rôles d'une orgie frénétique de jongleurs épileptiques munis de tronçonneuses (comme je l'ai dit, ça faisait longtemps que je n'avais pas maîtrisé). J'ai exposé cette campagne affreusement sur-écrite en ne leur laissant qu'une marge de manœuvre presque nulle. Et comme j'avais follement espéré qu'ils se comporteraient plus ou moins comme je l'avais prévu, je n'avais aucun plan de réserve pour les ramener sur le droit chemin, rien de l'autre côté de l'horizon au cas où ils s'égèreraient.

Mais pour ma défense, les joueurs ne rivalisaient pas seulement pour le Béret d'or de l'art déplacé, quelques-uns étaient juste délibérément contrariants. À un moment, le ranger du groupe décida de ne pas fouiller le campement dans le désert parce "qu'il semblait trop évident" que l'intrigue le demandait. Charmant. Un autre joueur pensa que le bas score d'intelligence sur sa feuille de personnage lui donnait carte blanche pour agir en permanence comme un idiot, au point de faire échouer les plans du groupe et de détruire leur seule et unique embarcation.

C'est très bien d'essayer d'être innovant avec vos personnages, tant que vous restez cohérent avec eux. Et vous ne devriez pas avoir à coller à l'histoire, d'un passage trop planifié à l'autre. Mais le MJ a probablement investi beaucoup de son temps à créer un scénario qui va d'un point A à un point B, et décider soudainement que votre personnage voudrait plutôt ouvrir un magasin de vêtements pour Barbares Grand et Larges au point C, c'est comme lui foutre une gifle.

Il y a un pacte entre le MJ et les joueurs, se réunir dans l'intérêt de l'amusement. Et travailler ensemble pour cela. Les groupes doivent avoir un but commun et toute exploration personnelle devrait prendre en compte les ressources disponibles. Et dans la plupart des cas, surtout celui-ci, la ressource la plus limitée est le MJ ⁽²⁾.

Ceci ne veut pas dire qu'il n'y a pas de place pour les idioties dans le jeu de rôle : pour certains, c'est le seul but de l'exercice. Mais vous devez jauger vos camarades joueurs et leur humeur. Si tout le monde est absorbé dans la partie, ce n'est probablement pas le moment de lancer une bataille de tartes à la crème. Et si vous insistez, vous vous apercevrez peut-être qu'on ne vous donnera pas l'heure et l'endroit de la prochaine séance.

De même, pour que le jeu de rôle soit un tant soit peu amusant, le MJ doit créer une ambiance favorable à un peu d'expérimentation et d'exploration en dehors des limites de n'importe quelle aventure donnée. Mais les joueurs doivent aussi réaliser que s'ils s'amènent en ville pour rendre visite à une vieille grand-tante, découvrant qu'elle a mystérieusement disparu, ce n'est pas le moment d'aller se balader pour creuser des mines d'or dans les plus proches collines à dragons ⁽³⁾.

Nous avons tous assisté et participé à ce comportement à problèmes, sous une forme ou une autre, et nous en avons tous souffert. Et c'est plus que simplement gênant, ce peut être matière à ruiner non seulement des aventures et des campagnes, mais aussi détruire des groupes entiers de rôlistes. Ainsi, il est important que les joueurs ne perdent jamais de vue le pacte du jeu de rôle, ce contrat implicite qui existe entre le MJ et les joueurs : travailler *ensemble*, pour l'amusement de chacun.

Car si *Hudson Hawk* ⁽⁴⁾ ne nous a rien enseigné d'autre (comme je le crois), il a écrit en lettres de feu de 6 mètres de haut que l'imagination d'une personne, quand elle est laissée à se propager sans contrôle jusqu'à ses limites égotistes, peut vraiment, vraiment, merder.

Article original : [*Why Too Much Creativity Can Be A Bad Thing*](#)

(1) NdT : La sur-créativité a aussi été examinée dans [Maîtrisez comme un homme](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le numéro 1 incluait aussi un article sur les [responsabilités des joueurs](#) (compile ptgptb) dans la construction d'une bonne partie. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Sur le même thème, des conseils pour [écrire un scénario à toute épreuve](#) (compile ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : *Hudson Hawk* est un navet avec Bruce Willis en voleur de haut vol. L'auteur le cite en exemple d'imagination débridée mal employée ; on y trouve en effet des nonnes espionnes du Vatican, des gadgets étranges, des méchants euh... typés. [\[Retour\]](#)

Personnages proactifs et problèmes liés

© 2004 John H. Kim

Un article de John H. Kim, tiré de [John H. Kim's Role-Playing Game Page](#) (2004), et traduit par Pierre Buty



Les jeux de rôles ont tendance à faire jouer les PJ de façon **réactive**. Le MJ présente une ou peut-être plusieurs aventures potentielles (c'est-à-dire des **amorces**), les joueurs relèvent le défi, et ils essayent alors de résoudre le problème. Ils se montrent souvent assez créatifs quant à la façon de résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés, mais la situation et l'objectif à atteindre sont tous deux établis par le MJ. Une manière de jouer **proactive** signifie que les joueurs inventent un plan d'action qui n'a pas été établi par le MJ. Ce type de jeu est souvent ignoré, et parfois même dénigré. Certains la considèrent comme hostile au MJ et ruinant sa campagne. Je crois que ces mauvaises expériences proviennent en général du fait que ni MJ ni joueurs ne savent comment utiliser le dynamisme [*proactivity*, NdT]. Le dynamisme modifie le fonctionnement du groupe, rendant les joueurs davantage responsables de l'aventure. Cette approche présente de nombreuses limites, mais aussi de nombreuses possibilités.

Dans cet article, j'aimerais encourager le jeu proactif en tant qu'option viable, et trouver des façons de réduire certains problèmes courants. Je ne considère pas le jeu proactif comme fondamentalement supérieur, mais il s'agit d'une option négligée qui mériterait d'être mieux comprise et appréciée.

En quoi le dynamisme est-il différent ?

Le dynamisme n'est pas une manière alternative d'arriver à la même fin. Le jeu proactif produit une sorte d'histoire différente d'un jeu réactif, à la fois dans son thème et dans la structure de l'intrigue. Dans une aventure réactive, il faut généralement aller chercher les protagonistes ou les prendre dans le filet d'une situation inhabituelle. Les joueurs recherchent les événements inhabituels qui sont les signes d'une amorce d'intrigue.

Lorsqu'ils les trouvent, ils agissent pour restaurer le statu quo.

Par exemple, ils peuvent tomber par hasard sur un meurtre bizarre et essayer de découvrir qui en est responsable. Ou ils peuvent entendre des rumeurs à propos d'une étrange caverne hors de la ville, la nettoyer de ses occupants maléfiques et la piller. Puisqu'ils agissent pour rétablir le statu quo, c'est aussi la structure typique d'une série avec des épisodes. Chaque épisode débute par une entorse au statu quo, qui est plus ou moins restauré à la fin.

Dans une histoire proactive, les protagonistes partent du statu quo et initient l'action qui va le changer. En JdR, cela signifie que les joueurs prennent des éléments établis (des PNJ, des endroits, etc.) et imaginent un plan pour leur faire quelque chose. Ces histoires tendent à être épiques plutôt qu'épisodiques, comme l'ascension (et peut-être la chute) de personnalités importantes, ou une intrigue de type soap-opera. Les protagonistes essaient de modifier le statu quo, donc si l'on part du principe qu'ils ont un minimum de succès, il y aura continuellement des changements. Le point important est qu'ils doivent être motivés pour le faire, et qu'il doit être intéressant de jouer au moins une partie de leurs efforts. Au sein de sociétés pacifiques et civilisées, des PJ proactifs seront probablement des révolutionnaires ou des criminels, puisque jouer une vie normale n'est sans doute pas très excitant.

Dans un univers moins réglementé, il y a plusieurs possibilités. Voici quelques exemples de concepts traditionnels de JdR qui conviendraient :

1. Une longue guerre où les PJ sont des guérilleros, piégés derrière les lignes ennemies, ou agissant d'une façon ou d'une autre de leur propre chef plutôt qu'en suivant des consignes détaillées.
2. Des gens qui vivent de leurs crimes et peuvent se déplacer librement, comme des pirates dans les Caraïbes, des hors-la-loi du Far West, ou des cambrioleurs de films modernes qui peuvent choisir leurs cibles.
3. Des partisans d'une faction politique quelconque dans une région relativement sans loi, prêts à promouvoir les intérêts de leur camp par tous les moyens nécessaires.
4. Des révolutionnaires clandestins complotant contre une organisation maléfique solidement enracinée.

Bien sûr, les possibilités sont infinies, la plupart étant spécifiques à un univers particulier.

De plus, les aventures proactives ont tendance à se terminer de manière moins nette. Puisque le statu quo n'est pas restauré, l'histoire ne donne pas l'impression de se clore à la fin. Il faudra peut-être utiliser quelques artifices pour faire des coupures nettes dans l'histoire afin de distinguer une aventure d'une autre.

Comment marche le dynamisme

Pour débiter une manière de jouer proactive, les PJ ont besoin d'arriver à un plan d'action quelconque sur : comment ils veulent changer l'état actuel des choses ? Ce plan devrait dépendre uniquement d'éléments établis ou implicites de l'aventure. Par exemple, chercher au hasard n'importe quoi qui pourrait aider contre un ennemi n'est pas un plan proactif. Il repose sur la découverte d'une ressource inconnue que le MJ devra fournir.

Un exemple de plan proactif est de tendre un piège à l'ennemi. En utilisant des ressources qu'ils ont sous la main, les PJ mettent en place un appât qui attire leur ennemi dedans et déclenche un genre d'embuscade. De cette façon, l'ennemi réagit à un plan établi par les PJ. S'ils ont un adversaire déclaré, un autre plan proactif est d'aller acquérir une ressource qui leur permettra de le vaincre.

Un autre exemple serait simplement une aventure de prise de contrôle d'un endroit normal. En clair, une banque n'est pas une amorce d'aventure en elle-même. Dans une campagne réactive, le MJ créerait une amorce pour un hold-up, avec quelqu'un tentant d'engager les PJ ; ou peut-être qu'il y a eu une livraison spéciale qui rend la banque implorante pour être dévalisée. Cependant, dans une campagne proactive, des PJ aux penchants criminels pourraient décider de dévaliser la banque sans aucune de ces amorces. Ou ils pourraient décider de lui imposer une taxe de "protection". Ou n'importe quoi d'autre parmi une foule de choix.

Je peux illustrer ceci avec un exemple plus développé. Dans une campagne que j'ai menée, les PJ étaient cinq personnes sur environ deux cents au monde dotées de pouvoirs psychiques extraordinaires, ainsi que de compétences plus terre à terre considérables. Ils finirent par découvrir que leurs pouvoirs étaient liés d'une façon ou d'une autre à une autre Terre dans une dimension parallèle. Ce monde était dominé par un tyran quasi divin vivant dans une forteresse imprenable au sommet d'une montagne.

Je n'avais principalement vu cela que comme un élément de décor de ce monde, pas comme une aventure en elle-même. Le dieu maléfique n'était pas quelqu'un qui allait sortir se battre, et était au mieux un ennemi lointain.

Les joueurs décidèrent néanmoins de viser le sommet. Ils concoctèrent un plan pour se rendre en Russie (cela se passant au temps de la dislocation de l'Union Soviétique) et de voler des têtes nucléaires pour mener leur propre bombardement de la montagne. Les pouvoirs et les compétences uniques des PJ rendaient cela envisageable, mais cette tentative n'avait absolument rien à voir avec rien de ce que j'avais imaginé. Vu que le jeu était situé plus ou moins dans le monde réel, les joueurs avaient une idée concrète de ce qui était possible.

Parce qu'ils n'ont pas d'amorce toute prête pour accrocher les PJ, les plans proactifs, par nature, n'apparaissent pas comme évidents. Lorsqu'on considère la situation, un plan proactif n'est généralement qu'une possibilité parmi d'autres. Par exemple, tous ceux qui entendent la description initiale du monde parallèle ne penseront pas "Mais c'est évident, partons pour la Russie !" Parce qu'il y a plusieurs possibilités, il peut être difficile que tous les joueurs tombent d'accord sur un plan. Tout particulièrement si les PJ ont des motivations différentes. Sans une amorce planifiée par le MJ pour les attirer tous ensemble, les PJ peuvent très facilement se séparer et être incapables de se mettre d'accord sur une action décisive. Il existe quelques manières de corriger ce problème :

1. Le groupe de PJ peut être conçu de manière à ce que tous les PJ aient des motivations et des principes très semblables.
2. La campagne pourrait être construite avec un PNJ leader qui peut dicter le plan général. Les autres PJ pourraient désapprouver et modifier la façon dont le plan est appliqué, ou influencer les choses d'une manière quelconque, mais la décision appartient en premier lieu au leader en tant qu'individu.
3. Les joueurs peuvent s'engager hors-jeu à chercher un moyen de mettre leurs PJ d'accord. Puis les joueurs peuvent réfléchir à un plan, et s'arranger pour que leurs personnages aient des raisons d'être motivés pour soutenir ce plan.

Gérer une partie proactive

Le problème de base avec le jeu proactif, c'est qu'il rend la partie très difficile à préparer pour le MJ. S'il ne sait pas ce que les PJ vont faire, il ne peut pas préparer de PNJ, d'endroits ou d'autres infos qui l'aideront à mener le jeu. Pour cette raison, le dynamisme est souvent vu de manière négative : comme des joueurs causant des problèmes au MJ, ou du moins qui refusent de coopérer. Maîtriser un jeu proactif signifie remettre entre les mains des joueurs la responsabilité de la direction générale de l'intrigue. Cela implique plusieurs choses.

Premièrement, cela signifie que le MJ devra fréquemment inventer au pied levé.

Deuxièmement, il faudra une bonne communication à la fois entre les joueurs et avec le MJ.

Une technique utile est de réserver un peu de temps à la fin de chaque session de jeu pour faire des projets. À ce moment, le MJ demande ouvertement aux joueurs ce qu'ils ont l'intention de faire pendant la prochaine partie ou du moins ce qui s'en rapproche le plus. Les joueurs répondent, ce qui donne au MJ une base pour savoir quels PNJ et quels endroits il doit préparer.

Encourager le dynamisme

C'est surtout parce que beaucoup de MJ ont des difficultés à comprendre et à gérer le dynamisme que les joueurs se montrent réticents. Le point principal est de ne pas les décourager. Par exemple, si les joueurs font quelque chose d'inattendu, ne suivez pas votre instinct qui vous dit de l'empêcher au profit de quelque chose que vous connaissez. Évitez de vous préparer pour des actions précises de la part des PJ. Cela vous fera perdre confiance dans un premier temps, parce qu'il faut de la pratique pour affiner vos talents à improviser des résultats. Mais on s'en sort.

Pour aller plus loin, vous pouvez tenter d'encourager le dynamisme en respectant les éléments nécessaires :

- Des PJ *motivés* pour briser le statu quo
De bons PJ proactifs ont de l'ambition. Par exemple, les gangsters avides de pouvoir sont meilleurs que les super héros moyens. Ils devraient chercher à s'élever. Ils devraient viser haut, et leurs buts ne devraient pas avoir de limites.
- Des PJ *capables* de briser le statu quo
C'est assez compliqué. Les PJ devraient être capables de changer le statu quo, mais sans s'avérer suffisamment puissants pour pouvoir le définir. Ils sont puissants et peut-être cruciaux, mais pas dominants. Le groupe devrait définir une "échelle" ou une "portée" pour la campagne, c'est-à-dire la "zone d'intérêt" dans laquelle les PJ évoluent. Mais c'est un sujet à développer en soi.
- Un background *suffisamment bien développé* pour soutenir tout ça
En tant que MJ, vous devez vous montrer suffisamment bon à l'improvisation, ou avoir un background très bien défini, ou les deux. Une approche est d'utiliser l'univers d'un JdR publié. Une autre est d'utiliser le monde réel ou quelque chose qui s'en rapproche.

Je me dois cependant d'émettre un avertissement. Au final, le jeu proactif place les forces directrices de la campagne entre les mains des joueurs. Ce n'est pas une bonne chose en soi. Si les joueurs ne sont pas prêts pour cela, alors la partie risque tout simplement d'échouer, de la même façon qu'une campagne réactive échouera si le MJ ne trouve pas d'aventures. Créer des aventures nécessite une solide énergie créative et de l'engagement. Dans beaucoup de groupes de jeu, le MJ est plus engagé et a plus d'expérience que les joueurs ; un jeu proactif est meilleur si vous avez des joueurs aussi engagés que le MJ, voire plus.

Mélanger dynamisme et réactivité

Une façon de compenser les défauts du dynamisme est d'essayer une approche mixte, à la fois réactive et proactive. Cependant, ce n'est pas forcément la somme de ce qu'il y a de meilleur en chacun d'eux. Les intrigues proactives et les intrigues réactives sont fondées sur des situations et des personnages différents. Les intrigues proactives dépendent de personnages dont l'ambition est de renverser le statu quo, alors que les intrigues réactives dépendent de personnages dont l'attention est tournée vers le maintien du statu quo. Si on les mélange mal, les deux approches peuvent se saper mutuellement. Les intrigues proactives peuvent être affaiblies par les événements insérés par le MJ qui distraient les PJ des objectifs qu'ils devraient normalement poursuivre. Les intrigues réactives peuvent être affaiblies en insérant des délais [dus aux initiatives des joueurs], et les événements déclencheurs disparaissent. Pour discuter de ceci, je définirai deux types de mélange :

J'appelle **Dynamisme Partiel** les intrigues où les PJ sont poussés dans l'action par des événements conçus par le MJ, mais ces événements n'ont pas de réponse claire. Ils pourraient être désignés par le terme "stimulant" plutôt que "amorce", parce qu'il ne conduisent pas les PJ vers un objectif final. Alternativement, on pourrait les penser comme des "coups" ⁽¹⁾ (un terme inventé par Ron Edwards dans le JdR *Sorcerer*).

Cela est réactif dans le sens où, si les joueurs sont poussés en avant par le MJ, ils ont une plus grande marge pour les choix d'actions des PJ. Un stimulant typique serait de poser un dilemme quelconque au PJ, qui pourrait aller dans une direction ou l'autre. Il y a une transition subtile et en douceur entre amorces et stimulations.

Bien sûr, en principe, le MJ pourrait vouloir inciter les joueurs à prendre une décision plus rapidement, mais sans en contrôler le contenu. C'est-à-dire que le stimulant est conçu comme un outil pour rendre le joueur proactif, plutôt que de lui fournir une intrigue à suivre. Par exemple, un PJ vertueux qui a lutté contre le doute se retrouve soudainement face à un ancien ennemi (un tueur renommé) piégé dans un bâtiment en feu. Ceci est prévu pour inciter le joueur à prendre une décision morale et la rendre plus dramatique. Un autre exemple : les PJ ont planifié l'attaque d'un ennemi, mais ils ne peuvent pas se mettre d'accord sur le plan. En tant que MJ, vous leur fournissez des informations détaillées de ce que fait l'ennemi. Ils peuvent toujours faire tous les plans qui leur passent par la tête, et les informations supplémentaires leur donnent plus de confiance en leur choix.

Cependant, dans la pratique, la situation exacte, et la manière dont elle est présentée, vont fortement influencer le choix des PJ. Une stimulation n'est jamais une poussée neutre vers le dynamisme. C'est une forme de réactivité où le MJ tente quand même de laisser ouverts certains choix importants. De plus, les secousses peuvent compenser le manque de motivation proactive des PJ.

Par exemple, dans une campagne pleinement proactive, il peut immédiatement apparaître qu'un PJ particulier ne fonctionne pas. Le joueur refait ou introduit un nouveau PJ pour intégrer la partie. D'un autre côté, si la campagne est "partiellement proactive", le MJ fournit une série de stimulants qui poussent le PJ dans l'action. Le PJ est ainsi conservé alors qu'il pourrait autrement être abandonné au profit d'un autre plus proactif.

J'appelle **Dynamisme en Alternance** le fait que le MJ s'attende et se prépare au dynamisme des PJ, mais ait également un

plan de secours au cas où leurs projets feraient défaut ou s'enliseraient. En pratique, des distractions de la vie réelle, un manque de coordination et/ou de nombreux autres problèmes peuvent faire faiblir les joueurs même s'ils se montrent normalement proactifs. Une solution de secours consiste en une amorce complètement réactive utilisée en dernier ressort, par opposition aux stimulants qui sont utilisés plus régulièrement. Le danger est ici que les joueurs perçoivent le plan de secours comme là où l'aventure est *censée* aller. Cela peut arriver même sans appel intentionnel au plan de secours. Les MJ sont des êtres humains, et ils donneront tout naturellement des signaux sur où ils se sentent plus prêts à aller et où ils ne le sont pas. Donc lorsque les joueurs se rapprochent du plan prêt, le MJ se sent plus sûr de lui et plus compétent. À l'inverse, le MJ hésitera de plus en plus lorsque les joueurs s'éloigneront du plan préparé. Le plan de secours peut ainsi facilement affaiblir la fibre proactive et devenir une prophétie qui s'accomplit par elle-même.

Mon conseil est que si vous voulez un plan de secours, alors il devrait apparaître en tant que tel aux joueurs, et qu'il est préférable que ce soit eux qui y fassent appel. Cela peut être explicitement signalé hors jeu : "Ok, on aura un plan de secours pour cette partie". Cependant, cela peut rester implicite tant que les joueurs le comprennent clairement en tant que tel (c'est-à-dire une amorce dramatique nette du genre "Vous recevez une lettre réclamant votre aide"). L'important est de ne pas confondre les signaux envoyés aux joueurs. Vous devez consacrer votre temps à vous préparer surtout au dynamisme des joueurs, avec seulement quelques notes griffonnées sur le plan de secours. Ce n'est pas une aide vers le dynamisme, mais plutôt un substitut temporaire.

Tout ceci juste pour démontrer qu'il n'y a pas une unique voie correcte. La manière de jouer réactive et l'approche mixte fonctionnent. Cependant, le dynamisme pur est également exploitable, et donne une expérience très différente du jeu réactif ou mixte. En espérant que cet article ait montré certains de ses mécanismes, et donné une idée de comment l'appliquer dans les parties.

Article original : [Proactive Player Characters and Related Issues](#)

(1) NdT: "*bang-driven mode*" – Mener la partie par impulsions, ou "Bang ! Il se passe X, que faites-vous ?". Cf. [LNS6, NdT2](#) (ptgpth) [\[Retour\]](#)

Il vous fout un Avocat (ès règles), les mecs !

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) (1999), et traduit par Marina et Nital



Note du Traducteur : Avocat ès règles – *rules lawyer* en VO ; littéralement “avocat des règles”. Pire qu’un simple “expert des règles”, ce joueur, tel un avocat américain déterrera une jurisprudence dans des tomes poussiéreux, cherche LE point de règles qui lui permettra de les détourner à son profit

Ils étaient quatre à entrer dans le Repaire de Sidion ce jour-là : Yarnn le Puissant, dont l’épée avait occis plus de mille hommes ; Jaccotan le Bâtard, qui pouvait vous soulager de votre bourse, votre vie, ou les deux, sans même que vous vous en rendiez compte; Merron le Sage, quatre-vingts sorts au bout des doigts ; et Parlan le Pédant, qui avait une fois fait fondre une tribu entière d’orcs en larmes avec une critique cinglante de leur stratégie offensive.

Le dragon était magnifique, même aux yeux blasés de Yarnn. Tout au long de ses 9 mètres de long, la peau écaillée pulsait et reluisait du violet au vert puis au violet – à peu près comme le holo-truc sur la carte de crédit de Yarnn, en fait. Tout en lui exprimait la puissance pure. Chacun de ses mouvements proclamait la mort imminente du groupe.

Yarnn avait vu des dragons plus gros, mais c’était sur une holo-vidéo intitulée “La mort d’un groupe de PJ”. Son épée Vise-l’aine chanta lugubrement, mais Yarnn – même Yarnn – avait peur. Le dragon tourna sa tête vers eux, se leva sur ses pattes arrière, et commença à inspirer, une inhalation puissante qui semblait aspirer tout l’air de la caverne, remplie d’écho.

“Oh, merde !” pensa Yarnn. “Une boule de feu.”

Finalement le sifflement obscène du souffle s’arrêta et le silence se fit pendant quelques instants. Soudain, les joues de l’énorme bête se contractèrent, ses lèvres froides se plissèrent, ses poumons éructèrent, une tempête de feu naquit au fond de sa gorge et...

“Tu ne peux pas faire ça !” cria Parlan.

Une inutile bouffée de fumée sortit brièvement des narines du dragon avant de mourir dans l’air froid de la caverne. “Hein ?”

“J’ai dit : tu ne peux pas faire ça !”

Un regard à la fois confus et pathétique s’installa sur le visage du dragon. “Je ne peux pas quoi ?” marmonna-t-il, retombant à quatre pattes.

Parlan s’avança, et agita son doigt devant le museau du dragon. “Tu es un dragon violet, n’est-ce pas ?

– C’est ce que m’a dit ma maman, oui.

– Eh bien les dragons violets ne peuvent cracher de feu ! Seuls les dragons rouges le peuvent...

– Ah oui... ?

– Donc tu n’es pas rouge, n’est-ce pas ?

– Euh... maintenant que tu le dis, non.

– Au moins, c’est clair, annonça Parlan en frappant des mains et en s’éloignant vers le fond de la caverne. Vous pouvez continuer, les gars, ne vous occupez pas de moi.”

Et Vise-l’aine chanta.

Souvenez-vous de ceci : votre MJ est un enfoiré. Oubliez tous les trucs qu’il a pu lancer pour vous dire combien vous devriez lui être reconnaissant.combien il doit s’acharner, juste pour que vous et les autres joueurs puissiez vous amuser.combien il adorerait être joueur, mais quelqu’un doit faire le sacrifice suprême pour que la partie puisse continuer. Tout ça, c’est des conneries*.

** Bon, peut-être que “conneries” est un peu fort et pas 100 % honnête, mais bon, il faut ce qu’il faut pour écrire un article !*

Votre MJ est un enfoiré. Une partie de jeu de rôle est simplement une autosatisfaction de son fantasme de puissance, partie dans laquelle il essaie d’établir sa supériorité intellectuelle, spirituelle et affective, sur vous, les joueurs. Pour y parvenir, il va mentir, tricher, vous manipuler et avancer des arguments fallacieux à propos du fait que “les règles ne sont qu’un support pour raconter une histoire”**.

*** Une fois encore, en choisissant d’utiliser des mots forts et éloquents comme “mentir”, “tricher” et “manipuler”, nous n’avons peut-être pas été vraiment conformes à la vérité. Un tout petit peu...*

Mais souvenez-vous de ceci : les règles ne sont peut-être qu’un artifice frauduleux qu’il utilise pour renforcer l’illusion de son impartialité ; mais c’est une illusion qu’il doit préserver. Ce qui vous permet, de temps en temps, d’utiliser ces règles contre lui.

En bref, une bonne défense en s’appuyant sur les règles peut faire la différence entre la survie et la destruction du groupe.

L’exemple ci-dessus illustre le cas le plus simple de l’exploitation des règles dans un scénario. Le MJ avait, tout simplement, merdé. Il ne connaissait pas les règles de son propre système de jeu, et vous avez réussi à l’attraper. Une fois pris sur le fait, il ne pouvait que vous donner raison et revenir en arrière. Mais certaines situations ne seront pas toujours aussi faciles à trancher.

Où il est question de Vraisemblance

Yarnn leva l’assiette à son visage et renifla en connaisseur les riches arômes provenant du steak de dragon fumant. “Ahhh”, soupira-t-il joyeusement. Couteau en main il entama le repas, engloutissant gros morceau de viande sur gros morceau de viande, presque sans prendre le temps de respirer.

“Putain ! Tu me dégoûtes !”, aboya Merron qui picorait son propre steak.

– Y’a pas de mal à se faire plai...

La tentative de Yarnn pour parler en mangeant se conclut par un large morceau de viande bloqué dans sa trachée. Il commença à suffoquer bruyamment tout en agitant les bras de façon maladroite. Finalement, quelques trente secondes plus tard, ses collègues se rendirent compte qu’il était en train de mourir, et pas de rire. Alors que Jaccotan fouillait dans le sac de Yarnn, Merron le frappa violemment entre ses larges épaules, pour essayer de déloger le morceau.

Pendant ce temps, à côté d’eux, Parlan s’étendit sur sa couchette, perdu dans ses pensées. Alors que Yarnn et Merron adoptaient ce qui ressemblait à une position érotique homosexuelle, mais qui était sûrement une tentative de [Manœuvre de Heimlich](#), il pensa à voix haute : “Depuis quand les aventuriers s’étouffent à mort sur un morceau de steak ? Je veux dire, est-ce vraiment plausible ?”

L’exemple ci-dessus propose un challenge bien plus délicat pour un Avocat ès règles. Bien sûr, vous pouvez vous en tenir aux scénarios faciles où le MJ a fait une erreur évidente dans sa compréhension des règles, mais ces situations sont généralement rares (à moins que vous ne soyez suffisamment chanceux pour avoir un MJ vraiment merdique).

Il est beaucoup plus fréquent que la vie d’un personnage dépende plutôt d’une interprétation des règles, ou même d’une estimation de la probabilité d’un événement. Pour être un *Expert de la règle* de haut vol, vous devez apprendre à tourner ces situations plus floues à votre avantage.

Choix du MJ et du système de jeu

Afin de manipuler le jeu en votre faveur, vous devez avoir le bon MJ et le bon système de jeu. Bien que l’ordre n’ait pas spécialement d’importance, intéressons-nous d’abord à la question du choix du MJ.

Choisir le MJ

Les MJ sont comme les juges. Certains laisseront un avocat implacable passer outre leurs décisions. D’autres dirigeront leur Cour d’une poigne de fer et n’accepteront aucun baratin de qui que ce soit. Certains MJ ne veulent pas discuter des règles. Sachez les reconnaître et ne vous y essayez même pas.

Parlan s’avança à l’intérieur du cercle, regarda en l’air et secoua le poing. “Je m’en fiche que tu aies créé cet univers ! Les cercles de pierres doivent être enchantés par cinq mages au moins et...”

Yarnn, sous le choc, contemplait le cercle d’herbe fumante à ses pieds. Ce n’est pas comme si c’était la première fois qu’il voyait la foudre tomber. Sauf qu’en général des nuages, de la pluie et plein d’autres trucs annonçaient son arrivée.

Ce qu'il vous faut, c'est quelqu'un qui préfère les règles au sens commun, et le consensus à ses propres décisions. Quelqu'un qui autorisera une décision collective à outrepasser son verdict initial. Quelqu'un qui dira "Ça a l'air débile, mais apparemment c'est ce que la règle dit..."

De plus, un zeste d'insécurité relationnelle est un avantage certain. Un maître du jeu qui craint secrètement que personne ne l'aime et que tout le monde veut l'éjecter du groupe sera clairement beaucoup plus susceptible de répondre à vos tentatives de persuasion.

Comment repérer une telle personne ? Eh bien, vous pouvez étudier la façon dont il se comporte. Examinez la liste ci-dessous et voyez quels points lui correspondent :

- Lorsqu'il est joueur, il se lance souvent dans des actions susceptibles de provoquer la mort du groupe de persos. (- 50 points).
- C'est souvent son perso qui se fait tuer (+ 50 points).
- Lorsqu'il se lave les cheveux, il applique et rince le shampoing deux fois, parce que c'est ce qui est écrit sur le flacon. (+ 5 points).
- Il a un casier judiciaire. (- 20 points)
- Il pense que cet article est à prendre au premier degré et le lit pour s'en inspirer. (+ 30 points)
- Il triche lorsqu'il joue. (- 30 points)
- Lorsqu'il a passé son permis de conduire, et que le formulaire demandait s'il pouvait lire une plaque d'immatriculation à 30 mètres, il est vraiment sorti du bâtiment, et s'est mis à la bonne distance pour faire le test. (+ 10 points)

Si à la fin vous atteignez un score (positif) élevé, vous avez sous la main un bon candidat-MJ (dont vous pourrez remettre en cause les décisions).

Des décisions étrangement mauvaises

Une façon facile de déterminer qui dans votre groupe de joueurs habituels pourrait faire un bon MJ à manipuler, est de maîtriser vous-même pendant une partie, mais en prenant des décisions incroyablement mauvaises. Les joueurs qui acceptent ces décisions sans les remettre en cause ou protester explicitement manifestent clairement un respect exagéré des règles et des décisions du meneur, et seraient donc plus susceptibles d'accepter une impitoyable remise en cause de leurs décisions.

Évidemment, une soirée en tant que très mauvais MJ sera aussi la garantie qu'on ne vous demandera pas de maîtriser de sitôt. (Bonus)

Maîtriser comme un branque peut impliquer d'ignorer, voire inverser, les règles de base.

OK Jerry, tu viens de faire un 20 naturel pour attaquer l'ours. Cela impliquerait normalement une réussite critique, mais dans ce cas c'est un échec critique. Tu viens de lâcher ton épée. Elle tombe par terre et se casse en deux.

Ou bien, vous pouvez essayer de créer de nouvelles règles avancées vraiment débiles :

Une odeur fétide assaillit leurs narines alors que Yarnn le Puissant, Jaccotan le Bâtard et Meron le Sage entraient dans la taverne. Ils franchirent la porte ouverte, en quête de bonne nourriture, d'une pinte de bière (et dans le cas de Jaccotan, d'un coup rapide avec l'une des putains qui travaillaient à l'étage).

Yarnn s'approcha du propriétaire des lieux. "Bordel que ça daube ici ! Qu'est-ce que vous avez mis sur le sol, de l'eau d'égout ?"

Avant que le propriétaire ne puisse répondre, un des buveurs de la table voisine se leva et s'approcha de Yarnn. Il puait, et portait une tunique de cuir usée. Il empestait vraiment. "T'as un problème, mon pote ?" demanda-t-il.

Yarnn, en aventurier de niveau moyen qu'il était, regarda l'homme de haut en bas et demanda avec un sourire en coin.

"À qui ai-je l'honneur ?"

L'homme, sans se démonter, répondit : "À moi, Darmok l'Égoutier !"

Voilà qui explique l'odeur, pensa Yarnn en reniflant. L'homme se pencha sous la table et exhiba une pelle au tranchant émoussé.

"Tu sais ce que je fais tous les jours ?"

Yarnn commençait à en avoir ras le bol. Pourquoi ce bouseux n'allait-il pas se faire voir et emmener sa puanteur avec lui ?

"Je tue des rats, continua l'homme sans lâcher sa pelle. Des tas de rats. Plein, tous les jours, depuis quinze ans. Tu sais ce que ça veut dire ?

– Euh... non.

– Ça veut dire que je suis Égoutier niveau 28. Mon pote Jennon est niveau 25, et il n'y a pas un homme à cette table qui n'est pas en-dessous du niveau 15. Qu'est-ce que tu disais à mon ami le tavernier ?"

Yarnn couina une réponse. “On pourrait avoir trois pintes de bières et un sachet de chips au bacon ?”

OK, donc on est tombé sur le mauvais MJ.

Choisir le système de jeu

Certains jeux de rôles se veulent simples et libres de droits, basés sur un système de résolution des actions unique et universel. Évitez-les. La clarté et la simplicité sont les ennemis d’un Avocat ès règles. Remettre en question un système de jeu “simple” dégénère souvent en guerre d’usure, avec des batailles qui s’éternisent sur des questions de vraisemblance (1).

Il vous faut un système qui soit :

- Complexe
- Contradictoire
- Plein de règles optionnelles
- Qui utilise des tableaux (beaucoup de tableaux)
- Qui utilise des classes de personnages, avec des règles spécifiques pour chaque classe.
- Qui inclut plein de suppléments contenant plein de règles supplémentaires.

Il y a quelques systèmes qui me viennent immédiatement à l’esprit et que je pourrais recommander, mais dont j’éviterais de citer le nom par peur de me faire attaquer en justice (2).

Connaître ses règles

Ok, donc vous avez un MJ faible et malléable, et un système de jeu complexe et ceinturé de règles. De quoi devez-vous vous soucier maintenant ?

Pour faire court : connaître le système de jeu. Je ne peux qu’insister là-dessus. Derrière chaque bon Expert se trouvent des heures passées à étudier les arcanes des règles, des suppléments, des éditions avancées que vous aurez lus dans de minuscules chambres lugubres.

Il faut connaître les règles.

Les Royaumes d’Au-Dessus, foyer des Dieux. Un milieu d’après-midi d’un jour éternel. Les Dieux se réunissent pour jouer avec leurs champions mortels. Les participants du jour sont : le Bouffon, seigneur des joies des hommes ; le Guerrier, seigneur des colères des hommes et la Catin, maîtresse du désespoir des hommes.

Le Guerrier se pencha au-dessus du plateau et poussa un tas de pions devant lui. “Je pense que votre champion se retrouve piégé, Maîtresse Catin...”

* * * * *

Le plateau était mince et escarpé, tombant à pic vers une plaine s’étendant à perte de vue sur trois côtés, un groupe de barbares en colère venant du dernier côté. Merron regarda Yarnn.

“... Et tout cela faisait partie de ton plan, ou on peut officiellement déclarer que tu t’es planté ?”

Yarnn marmonna quelque chose d’inaudible, et puis leva les yeux au ciel : “J’ai une idée !”

* * * * *

La Catin exposa son plan. “Mes champions vont sauter du haut de la falaise jusqu’à la plaine en contrebas.”

– Ma dame, se risqua le Bouffon, la falaise fait plus de deux cents coudées de haut [200 coudées correspondent à 90 m, NdT]. La chute leur sera sûrement fatale !

– Non point, cher Bouffon, répondit la Catin avec un sourire en coin, car il me suffit de jeter un jeu d’osselets [Eh oui ! “Les Dieux ne jouent pas aux dés”, comme l’a dit Einstein, NdT] toutes les 20 coudées de chute. Dix lancers en tout, ce à quoi mes champions vont survivre facilement.”

* * * * *

“Tu es fou ? Cela fait plus de 200 coudées d’à-pic ! On va crever !!

– Meuh non, Merron, on ne mourra pas, je te le jure ! babilla Yarnn, Tu dois juste faire une roulade lorsque tu atterris. Ce sera comme le spectacle en holo-véo qu’on a vu. Tu sais : Macho Cassidy et le Kid de la Lune !”

Les barbares étaient maintenant en train de charger, en hurlant des descriptions obscènes du sort qu’ils réservaient aux prisonniers.

Merron agrippa Yarnn par le bras et ils coururent au bord de la falaise. “Et merde...”

* * * * *

La Catin se préparait à lancer les osselets lorsque le Guerrier l'arrêta en posant une main sur son bras. "Il ne te faut pas dix lancers d'osselets, Maîtresse Catin.

– De quoi tu parles ?

– Il te faut un lancer par chute de vingt coudées, mais c'est cumulatif. À cause de l'accélération de la gravité, tu vois."

Le Bouffon rajouta son grain de sel d'un ton allègre. "Il te faut donc un lancer pour les vingt premières coudées, deux lancers pour les vingt suivantes, trois lancers pour les vingt d'après..."

** * * * **

"... et merde."

Sprotch ⁽³⁾.

Entuber

Le dernier élément dont il faut tenir compte est l'art délicat du bluff (aussi parfois nommé "entubage"). Cette méthode acquiert ses lettres de noblesse lorsque votre connaissance du système de jeu dépasse significativement celle du MJ.

C'est une méthode simple. Mentez. Citez des règles optionnelles obscures tirées du supplément que le MJ a acheté seulement la semaine dernière et qu'il n'a pas encore eu le temps de lire. Inventez des trucs. Citez des règles tirées d'autres JdR.

Pour finir, considérons d'autres postures d'avocat ès règles...

Un bon Expert finit toujours par se faire repérer. Des MJ particulièrement peu sûrs d'eux peuvent même aller jusqu'à vous bannir de leurs campagnes. Évidemment, rejoindre d'autres groupes peut être une solution, mais comment faire en sorte pour que vous ne soyez pas connu pour vos prouesses d'expertise ?

Avocat ès règles furtif

La défense furtive consiste en gros à cacher vos connaissances des règles. La plupart des maîtres du jeu préfèrent acheter de nouveaux JdR qu'ils seront les seuls et uniques à maîtriser. Les joueurs seront autorisés à lire le "Guide du Joueur", mais les MJ garderont les trucs de MJ pour eux seuls.

La stratégie à suivre ici est évidente : achetez le "Guide du Maître", mais ne le dites pas. Lorsque vous citez des règles, faites-le vaguement, comme si vous étiez en train d'essayer de deviner des règles en utilisant le bon sens commun.

Ce qu'il faut faire c'est utiliser un autre magasin de jeux. Vous achetez probablement tous vos livres de jeu de rôle dans le même magasin du coin. Vos collègues joueurs fréquentent probablement la même boutique. Vous êtes connu. Les gens vont parler.

La solution ici est de trouver un autre magasin pour faire vos achats "secrets". Ne l'utilisez pas pour autre chose. Garez votre voiture au coin de la rue et portez des lunettes noires. Ne traînez pas. Ne papotez pas. Prenez juste votre livre, payez en liquide, et tirez-vous.

Et pour l'amour de Dieu, cachez le livre de règles lorsque vous avez de la visite. (Une bonne méthode de double-bluff est de le garder sous une pile cachée de magazines pornos. Soyons réaliste, si vous trouvez un magazine porno sous le matelas d'un ami, vous n'allez pas vous attarder – vous allez juste commencer à vous foutre de sa gueule à ce sujet de temps en temps.)

Avocat ès règles par procuration

La défense par procuration implique d'utiliser les autres joueurs pour lancer la contestation à votre place. C'est un tour difficile à mettre en place, mais avec quelques notes passées en douce, et des courts briefings alors que le MJ fait sa pause toilette, vous pouvez aller très loin.

Avocat ès règles à distance

Ce n'est pas quelque chose que j'ai personnellement essayé, mais il semble que le développement des téléphones portables connectés à Internet soit une belle occasion de mettre en place une sorte de centre de conseil que les joueurs pourraient contacter, en tripotant fébrilement leur clavier sous la table...

"Centre de conseil et de stratégie rôliste, bonjour. Je suis Robert votre conseiller. comment puis-je vous aider ?"

Quelqu'un veut lancer www.sos-avocat-es-regles.com ?

Article original : [*What you guys need is a lawyer*](#)

(1) NdT : Pour savoir à quoi servent les règles, et les différentes approches systèmes lourds/systèmes légers, lisez [Selon mon bon vouloir](#) ^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdIR : Chez *PTGPTB* ^(vf) personne ne nous lit, donc on a moins peur que l'auteur, et nous recommandons *D&D3* qui contient un jeu dans le jeu, où gagnent [ceux qui connaissent les règles et savent les optimiser](#) ^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Si l'extrait de dialogue entre dieux-joueurs dysfonctionnels vous a plu, retrouvez-les dans le livre [Game Night](#). [\[Retour\]](#)

Le blanchiment d'informations pour les nuls

© 2006 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°10 (2006), et traduit par Pierre Buty



Votre personnage est enfin VOUS

Qu'est-ce que le blanchiment d'informations ? Pour citer l'autorité en la matière, [The Slayers Guide to Games Masters](#) [Mongoose Publishing, 2003 – un guide humoristique sur les relations entre le meneur et les joueurs, NdT], le blanchiment d'informations consiste à transformer des informations “sales” détenues par les joueurs en informations “propres” détenues par les personnages.

Correctement compris et utilisé, le blanchiment d'informations peut donner au grosbill moderne et anticipateur un avantage décisif sur son ou sa MJ (bien que, soyons honnêtes, ce sera “son” MJ, alors je laisse tomber tout de suite cette connerie politiquement correcte).

Dès ses débuts, le jeu de rôle a dû faire face à des situations où le joueur sait quelque chose que le personnage ignore, et chaque groupe s'en est sorti à sa manière. Le groupe avec lequel j'ai joué pendant mon adolescence utilisait le système classique de “quitte la pièce”. À l'opposé, mes groupes actuels du jeudi et du dimanche reposent à la fois sur : la maturité pour eux, et l'amnésie pour moi (je suis réputé pour oublier tout ce qui se passe au cours des parties).

- **Le système où on quitte la pièce** : les joueurs sortent physiquement de la pièce dès que des événements ont lieu, dont leur personnage n'est pas conscient.
- **La maturité** : les joueurs sont suffisamment mûrs pour ne pas agir en fonction d'informations que leur personnage ne connaît pas.
- **L'amnésie** : le joueur a la mémoire d'un poisson rouge et oublie donc tout ce qu'il a entendu depuis plus de cinq minutes, que ce soient ou non des informations que son personnage connaît.

Tous ces systèmes ont leurs défauts, en particulier l'amnésie, qui rend votre personnage virtuellement incapable d'avoir quelque fonction que ce soit dans le scénario, à part celui du “type qui traîne derrière le groupe et qui se fritte avec tous ceux que les autres commencent à fritter.”

Mon pire souvenir avec la méthode où on quitte la pièce fut une campagne que mon ami d'alors Rich P. avait débutée alors que nous avions quatorze ou quinze ans. On y jouait chez moi, le samedi de midi à 17 heures. La partie avait lieu dans le salon et les “personnages non présents” s'asseyaient dans la pièce du fond.

Rich débutait la campagne en posant que les personnages ne se connaissaient pas les uns les autres, mais qu'en tant qu'étrangers en ville, ils se rencontreraient et formeraient un groupe d'aventuriers. Mais il avait décidé que ce ne serait pas réaliste s'ils arrivaient en ville pile au même moment, il nous fit donc commencer à intervalles irréguliers.

Je fus le dernier à entrer dans la partie, quelques **douze** heures, soit deux parties et demie après le début de la campagne. Oui. J'ai passé deux samedis après-midi entiers plus un bout d'un troisième assis dans la salle du fond, seul pendant les dernières heures, attendant que quelqu'un passe la tête par la porte et m'annonce que je pouvais venir.

Disons simplement que je ne suis pas un grand fan de la technique où on quitte la pièce.

Les difficultés liées au fait de devoir quitter la salle et l'impossibilité de rendre les gens amnésiques (vous êtes né comme ça et c'est tout. Même si vous souffrez d'un traumatisme crânien, vous n'étiez pas amnésique avant) font que la plupart des groupes se rabattent sur la maturité des joueurs.

Et c'est là que se présente l'occasion de quelque triche subtile, pour peu que vous blanchissiez avec succès vos sales informations de joueur en informations propres de personnage.

Passons en revue quelques techniques adaptées.

Blanchiment par l'envie

Le blanchiment par l'envie est peut-être la technique la plus largement utilisée. C'est plus facile à expliquer avec un exemple ; j'utiliserai donc un incident qui s'est déroulé il y a quelques semaines au cours de la campagne de *L'Appel de Cthulhu* de mon groupe du dimanche (John fait jouer [Terreur sur l'Orient Express](#)).

Commençons avec le personnage de Général Tangent, un journaliste qui s'intéresse à l'Histoire, alité à l'hôpital à la suite de graves blessures reçues au cours de la partie précédente. Pendant ce temps, le personnage de TAFKAC – Mr Drake – un détective privé sans la moindre compétence ni le moindre intérêt pour l'histoire, sillonne la ville à la recherche d'indices, et s'est juste vu offrir une pile de livres d'histoire qu'il s'apprête à mettre de côté (il ne lui vient pas à l'idée qu'ils pourraient se révéler un tant soit peu utiles).

Voilà Général Tangent en possession d'une information de joueur très utile : le PJ de TAFKAC détient des livres que le PJ de Général Tangent pourrait passer la journée à lire pour leur plus grand profit. Par conséquent, il devait blanchir cette information sale de joueur en information propre de personnage.

Ce qu'il trouva est un classique blanchiment par envie :

Général Tangent : "Qu'est-ce que je m'ennuie. J'aimerais bien avoir quelque chose à lire. Je vais demander au personnel de l'hôpital d'envoyer un message à Drake pour qu'il m'apporte des bouquins. "

Et bien sûr, Drake n'allait pas gaspiller son temps et son argent à acheter des livres alors qu'il en a tout un tas dont il souhaite se débarrasser, pas vrai ?

Les téléphones, les portables ou quoi que ce soit d'autre peuvent souvent devenir des outils bien pratiques de blanchiment d'informations.

"Tu sais quoi, je me sens vraiment seul. J'ai vraiment envie de parler à Bill. Je vais arrêter la voiture à la première cabine que j'aperçois. "

Quelques minutes plus tard.

"Salut, Bill. comment ça va... Quoi ? Il y a une bombe sous ma voiture réglée pour exploser à midi ? Tu as tenté de me joindre toute la journée pour m'avertir ? Waouh ! Quelle chance que je t'appelle !"

La chose à se rappeler est que vous devez convertir une "dure" vérité de joueur en une envie "douce" de personnage.

Blanchiment d'informations par envie induite

C'est une variation de la technique ci-dessus qui évite la suspecte nature arbitraire du blanchiment par envie. Une technique classique de blanchiment par envie induite est d'éviter de mentionner que l'on mange, mettant de côté un déclencheur de changement de comportement qui peut être utile plus tard.

Par exemple :

Joueur Un (Peu après avoir appris, en tant que joueur, qu'il y a une bombe réglée pour exploser à midi, c'est-à-dire dans vingt minutes, sous la voiture de son perso) : "Je n'ai encore rien mangé aujourd'hui, non ?

MJ (suspçonneux) : Non.

Joueur Un : Alors je dois avoir vraiment faim. Je vais faire demi-tour et retourner à la cafétéria que j'ai passée il y a quelques minutes.

MJ (maussade) : Tandis que tu entames ton casse-croûte, le parking est rempli par l'immense boule de feu qu'est l'explosion de ta voiture.

Joueur Un : Oh non ! C'est terrible ! J'aurais pu mourir ! Mais quelle chance incroyable j'ai eu de m'être justement arrêté pour manger un morceau !

MJ : N'est-ce pas."

Il est bien plus difficile pour le MJ d'argumenter contre ce genre de techniques, parce que votre personnage **n'avait pas** mangé de la journée et qu'il **est** par conséquent affamé. Un blanchisseur avisé évitera de réutiliser les mêmes déclencheurs de changement de comportement et essaiera d'avoir toujours quelques déclencheurs potentiels sous le coude.

Gérer le temps et l'espace

C'est sans doute la technique de blanchiment la plus simple, vu la façon dont elle se fonde sur la manipulation du temps du jeu.

Imaginez que vous jouez des gangsters des années 1920 ; votre personnage est dans son appartement et se prépare à sortir pour prendre sa voiture. Sans qu'il le sache (on parle du PJ, là, le joueur sait tout), un assassin l'attend dehors derrière les buissons, prêt à lui tirer dessus dès qu'il passera par la grande porte. Pendant ce temps, son meilleur ami (un camarade PJ) traverse en trombe la ville à bord de sa voiture, priant pour arriver à temps pour empêcher le meurtre.

La solution est simple : jouez la montre. Prenez un long petit déj' bien tranquille. Faites la vaisselle. Remarquez tandis que vous le faites que ça fait un moment que vous n'avez pas nettoyé la cuisine, et faites donc un bout de ménage. Tout plutôt que de franchir cette porte et de vous faire descendre.

C'est un exemple simple et légèrement artificiel, mais il illustre très bien cette technique. Notez aussi qu'il inclut la combinaison de plusieurs techniques. Je suis sûr que vous avez tous remarqué que la cuisine non nettoyée depuis longtemps est, bien sûr, un déclencheur de changement de comportement mis de côté.

Neutraliser les clichés

Les joueurs obtiennent certaines de leurs informations en reconnaissant des clichés. Le type avec un chapeau noir est un méchant. Le vieillard qui s'approche dans un bar et propose de vous payer un verre est un employeur qui vous proposera une quête, et non le vieux pervers solitaire qu'il serait probablement dans la réalité.

Les intrigues sont assez transparentes dans le meilleur des cas, tout particulièrement pour le scénario typique de jeu de rôle comparé à ces intrigues-là, un roman d'amour de Barbara Cartland pourrait passer pour le grand frère du *Da Vinci Code*. Un scénario est en général parsemé de tous côtés de la myriade de petites flèches métaphoriques clamant "aventure par là", une nécessité si l'on veut que cinq attardés querelleurs et incompetents (c'est-à-dire le groupe d'aventuriers de base) continuent à avancer dans la bonne direction.

Cet effet est encore plus accentué par le fait que le MJ ne vous présente en général qu'une version remaniée des traits saillants de la vie de votre personnage, ne mentionnant que les événements, les choses et les gens les plus importants.

Imaginons qu'après avoir décrypté quelques clichés pas trop subtils, vous découvrez que le gentil vieillard qui vous a invité à passer la nuit dans son château et à vous joindre à sa fête uniquement pour le plaisir de votre compagnie a en fait une bonne tête de sale vieux nécromant pervers qui profitera de la nuit pour vous tuer dans vos lits et vous transformer en zombies (à part pour le voleur halfling qu'il gardera comme une sorte de jouet sexuel).

Que faites-vous [de ce savoir] ?

La chose évidente à faire est de tendre un piège dans votre chambre, de rester éveillé, puis de sauter à la gorge de cette ordure et de lui faire la peau dès qu'il entre. Mais bien sûr, tout ça c'est utiliser des informations de joueur, et le MJ insistera pour que vous alliez dormir. "Vous ne pouvez pas vous balader comme ça et partir du principe que tous les gens que vous rencontrez essayent de vous tuer" dira-t-il. "C'est rien qu'un gentil vieux qui n'a absolument rien fait qui puisse éveiller des soupçons."

Vous avez besoin de blanchir cette information de joueur obtenue grâce au cliché.

Par chance, nous avons dans notre arsenal une arme tout spécialement conçue pour démonter ce genre de clichés : **les facettes anti-clichés**.

Une facette anti-cliché est un aspect incorporé à votre personnage lors de sa création et dont l'essence même est de détruire tout cliché que le MJ voudrait que les joueurs ignorent.

Cela peut se faire en utilisant les avantages et désavantages lorsque le système les prend en compte. Mais les facettes anti-clichés peuvent également servir avec des systèmes qui ne comprennent pas de traits de personnages. De fait, ces systèmes sont parfois supérieurs puisque vous pouvez prétendre "interpréter votre personnage", ce qui détourne habilement l'attention de vos véritables objectifs à long terme de grosbill.

Revenons à notre exemple ci-dessus. Supposons que, pendant la création de votre personnage, vous aviez lu à votre MJ et à vos camarades joueurs l'histoire de votre personnage que voici :

*"Bon, mon personnage s'appelle Pieter DeRealto, c'est un rôdeur mince et sec venu des montagnes du nord. Il a grandi dans un village tranquille et paisible, fils du forgeron et de la sage-femme. Il apprit très jeune à aimer la montagne. Cependant, quand il avait sept ans un sympathique vieux villageois devint son ami, lui offrit des friandises exotiques et lui permit de venir jouer dans sa maison. Il passa les mois suivants à abuser de lui sexuellement. Par conséquent, **il se montre extrêmement méfiant envers les personnes qui lui proposent de l'aide ou leur hospitalité sans rien demander en retour.**"*

Je pense que la facette anti-cliché est ici plutôt évidente. Pour un personnage avec une histoire pareille, rester éveillé pour tendre une embuscade au vieux ne peut en aucune façon être considéré comme de la triche. Merde, un naïf pourrait même croire que le joueur interprète son personnage.

Donc ce que vous devez faire, avant le début de la campagne, c'est d'essayer de deviner tous les clichés que votre MJ pourrait sortir de sa manche (la route qui mène de toute évidence à un danger, le parasite "inoffensif" qui vous assassinera dans votre lit pour voler le trésor, le paysan / l'enfant / la veuve en pleurs qui vous enverra dans une longue quête pleine de dangers mais vide de récompenses), et incorporer, pendant la création de personnage, une facette anti-clichés pour les contrer.

Blanchiment clandestin

Imaginons un scénario de triche moins habituel : vous jouez en tournoi à une convention une partie que vous avez déjà jouée en secret auparavant, à une convention différente avec un personnage prêté ou provisoire ⁽¹⁾. Vous jouez à présent avec votre personnage principal et souhaitez utiliser les informations de joueur en votre possession pour vous assurer que votre personnage principal fasse un sans faute. À vous l'XP et les applaudissements, pour peu que vous blanchissiez avec succès vos informations de joueur en informations propres de personnage.

Ceci est légèrement différent d'un blanchiment d'informations classique. En temps normal, notre but est de forcer les autres à accepter de mauvaise grâce des informations que tout le monde autour de la table, MJ compris, sait être des informations de joueur. Ce qui signifie que notre blanchiment n'a pas besoin d'être subtil, tant qu'il marche. Dans ce cas, cependant, le blanchiment ne doit pas seulement convertir des informations de joueurs en informations de personnage, mais aussi le faire de façon à ce que la triche ne se voie pas.

Et c'est là qu'on en vient au ***blanchiment clandestin***.

Dans cet exemple, beaucoup des informations du joueur sont en rapport avec des choix aléatoires (quel couloir mène à un piège et lequel mène au trésor, par exemple), ce qui nous permet de simplement faire le bon choix aléatoire à chaque fois. De même, lorsqu'une déduction est requise (résoudre une énigme, par exemple), vous pouvez simplement faire semblant de trouver la solution.

Mais même dans ces cas le blanchiment clandestin peut être requis, de peur que vous ne commenciez à paraître incroyablement chanceux ou astucieux. Voyons comment faire votre lessive sans attirer l'attention.

Une bonne gestion du temps et de l'espace reste une technique des plus efficaces dans ce genre de situations. Lorsque le groupe approche d'un couloir menant au trésor, vous agissez avec assurance et prenez la tête. En revanche, lorsque le groupe s'approche d'un couloir aboutissant dans un piège, vous hésitez un instant, juste assez pour que quelqu'un d'autre passe en premier. L'important pour rester subtil est d'agir juste un instant avant ou après les autres personnages, en fonction de la direction que vous voulez faire prendre à l'action.

Les connaissances du joueur

Ce que l'on pourrait appeler les connaissances du joueur est un parent proche de l'information de joueur. Il s'agit de connaissances que le joueur possède dans la vie réelle mais pas son personnage. Le problème le plus commun que peut causer une connaissance de joueur dans un contexte médiéval-fantastique, c'est lorsque le joueur tente d'utiliser le fait que charbon + soufre + salpêtre = badaboum = maître du monde.

Nous parlons bien sûr des situations évidentes où un astrophysicien joue un barbare avec 3 en Intelligence alors que les personnages sont censés engager quelqu'un capable de naviguer en s'aidant des étoiles. Mais cela comprend aussi des situations plus subtiles où le MJ n'est pas au courant de vos connaissances.

Imaginez que votre MJ a décidé de bâtir son scénario entier sur l'intrigue du best-seller de l'été, *Le Code Michelangelo*, croyant à tort qu'aucun des joueurs, vous compris, n'avait lu le livre (à tort, car lorsqu'il vous l'a demandé, vous avez menti). Il pense par conséquent qu'aucun d'entre vous ne connaît la vérité choquante, controversée et jusqu'à présent tenue secrète que renferme le livre : le Nouveau Testament n'est pas, comme il est supposé l'être, l'œuvre des disciples du Fils de Dieu au I^{er} siècle, mais fut plutôt rédigé au XVII^e siècle par un faussaire portugais, un voleur à la petite semaine du nom de Jesus de Christo.

Vous savez, en y réfléchissant bien, je devrais essayer... Hé ! Ça a marché pour Dan Brown ! Je commence avec une ou deux énigmes, je balance un assassin de l'Armée du Salut...

Le problème est d'utiliser cette connaissance. Eh bien, lorsqu'on ne sait pas que vous l'avez, le conseil donné dans la section ci-dessus sur le blanchiment clandestin est des plus indiqués. Mais d'une façon ou d'une autre, il existe des astuces que vous pouvez utiliser lorsque la connaissance en question est concrète et bien référencée.

- **Recherche ciblée** : c'est un peu idiot, mais vous pouvez acculer le MJ bien plus facilement si, au lieu de simplement sortir de nulle part que "La réponse, c'est ça", vous suggérez à la place une bibliothèque, un musée ou un temple particulier où les personnages pourraient aller chercher des informations.

- **L'hypothèse de travail** : on affirme souvent (au point de devenir un cliché) qu'une personne sans éducation peut bien souvent, grâce à la pensée transversale ⁽²⁾, soutenue par une perspective sans idée préconçue, jeter sur un sujet de nouvelles lumières qui peuvent confondre un expert. Vous pouvez en tirer parti. Ça vaut souvent le coup d'essayer et de vous la jouer "sagesse du péquin moyen", que votre MJ pourrait prendre par erreur pour du roleplay. Lancez une hypothèse apparemment vague et tâtonnante qui permettra au reste du groupe de se ruer sur la réponse (et ils seront tellement contents d'avoir résolu le problème qu'ils en oublieront votre rôle plutôt louche dans le processus).

Un dernier mot

Le blanchiment d'information est encore une science jeune, et de nouvelles techniques sont développées chaque jour. Cependant, correctement utilisé, il peut devenir l'une des armes les plus redoutables de l'arsenal du grosbill.

Article original : [*Information laundering 101*](#)

⁽¹⁾ NdT : Le fait de faire jouer les mêmes scénars "officiels" à des conventions différentes arrive notamment dans les championnats de la RPGA. Lire [Les envahisseurs](#) (bastion) [\[Retour\]](#)

⁽²⁾ NdT : Raccourcis, intuitions ou associations d'idées, nouveaux angles d'approche comme Alexandre le Grand et le nœud gordien. [\[Retour\]](#)

Osez être stupide

© 2006 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°28](#) (2006), et traduit par Pierre Buty

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

“Votre tauntaun tombera avant que vous n’atteigniez le premier poste.
– Alors on se reverra en enfer !”



J’ai revu la trilogie *Star Wars* hier soir – la trilogie originelle – et j’ai été frappé une fois de plus de voir à quel point la bête était bien écrite. Ça part un peu de traviole à la fin, mais je ferme les yeux parce que tout sonne juste. Les quêtes secondaires, par exemple, n’ont pas grand-chose à voir avec l’intrigue principale, mais elles bourrent le film d’action. Avec de l’héroïsme désinvolte tout du long. Une des meilleures répliques du film est celle ci-dessus, parce qu’elle est servie avec une telle légèreté. Ce n’est pas une scène majeure. Ce n’est un élément majeur ni du personnage ni de l’intrigue. Han ne passe pas dix minutes à estimer ses chances et à peser le pour et le contre d’une sortie. Il ne regarde pas au loin en disant “C’est quelque chose que je dois faire, même si je dois en mourir”. Il ne réfléchit même pas, il saute juste sur son tauntaun et il sort. Parce que c’est ce que vous feriez.

Bien sûr, c’est une action à la Han Solo, et tous les personnages ne sont pas Han Solo. De même que toutes les histoires ne sont pas *Star Wars*. Mais dans le jeu de rôle, la MAJORITÉ de nos histoires sont bien héroïques, et un sacré paquet de nos personnages sont, du moins on l’espère, aussi cools que Han Solo (mais pas aussi incapables si possible, voir plus bas). Et pourtant, lorsque c’est aux PJ de jouer, je vois très rarement qui que ce soit faire quoi que ce soit de stupide. Et je ne les vois jamais le faire aussi légèrement, ou avec si peu de réaction de la part des autres.

C’est l’esprit du wargame. Vu que c’est un jeu, et que ça se passe rarement en temps réel, les gens aiment réfléchir. Ils agissent très rarement d’instinct, par passion ou par réflexe. Ils ne deviennent guère émotifs ni très querelleurs non plus. Les contraintes sociales impliquent que le jeu marche mieux lorsqu’on discute de tout et qu’on reste groupés. Enfin, il y a les règles, qui ont besoin d’être appliquées ou le jeu perd tout son sens. Si le froid ne diminuait pas vos caracs, ce ne serait pas héroïque de sortir dans la tempête. Et les joueurs aiment gagner, ce qui veut dire rester en vie et faire des trucs funs. Si Han Solo était sorti dans la neige et était mort gelé, ça n’aurait pas fait une histoire terrible.

Mais ça n’aurait pas non plus été une partie terrible. Un MJ peut faire bien mieux que ça, même si l’action est un échec. De fait, Han Solo se plante souvent, et la plupart du temps de façon spectaculaire. Tout comme son équivalent moderne, Mal Reynolds ⁽¹⁾.

J’en fais trop, je sais, mais j’ai perdu le compte du nombre de fois où j’ai fait quelque chose de spectaculaire dans une partie et où j’ai vu tout le monde hausser les sourcils. Un exemple : voilà quelques semaines, pendant un combat de voiture à voiture à [Shadowrun](#), ma réaction immédiate fut de faire monter mon personnage sur le toit. Pourquoi ? Parce que je jouais un personnage basé sur Jason Statham dans *Le Transporteur*, et qu’il monte tout le temps sur les toits. Mais tout le monde me dit : “Mais qu’est-ce tu fous ?” Je pensais que c’était plutôt évident, vraiment : je faisais le gros dur.

Dans une partie de *Shadowrun*, rien de moins.

Bien sûr, je suis tombé par la fenêtre et me suis fait rouler dessus, mais ça restait un truc de gros dur. Surtout lorsque je me suis relevé sans faire gaffe aux dommages et que j’ai couru jusqu’à la voiture désormais arrêtée (un nain qui vous passe à travers le pare-brise, ça doit vous ralentir, je suppose).

Mais techniquement, j’avais bel et bien échoué, parce que *Shadowrun*, comme de nombreux jeux de rôles, définit le gros dur comme celui “qui fait le truc qui a le plus de chances de bien marcher” – c’est-à-dire optimiser ses caracs et les règles. *Shadowrun* en est un particulièrement bon exemple : les JdR sont moins conçus pour jouer les gros durs que pour jouer prudemment. Han Solo crie “Je me fous de vos probabilités” alors qu’un joueur de *D&D* hurle “J’ai de bonnes chances de faire un coup critique !”.

Vous pouvez voir pourquoi les créateurs de JdR ont lentement mais sûrement produit de plus en plus de mécanismes [de règles] cinématiques/narratifs, où être cool soit mène au succès (comme dans [Wushu](#)), ou au moins oriente le résultat du jet (*TINS*). Sinon, c’est au MJ de se débrouiller pour récompenser la stupidité tout en s’assurant que ça semble héroïque et dangereux à faire. Pas facile. Sans parler du fait que les systèmes sont principalement conçus pour faire faire aux personnages des choses dans lesquelles ils sont bons, donc ils sont tout naturellement encouragés à le faire. Mais c’est pourquoi les points de pouvoir de [Buffy](#) sont bien meilleurs que ceux d’[Adventure!](#), parcequ’il y en avait plus, pour être dépensés avec désinvolture. Ça permet le genre d’héroïsme décontracté qu’exige le pulp.

Les systèmes mis à part, pourtant, rien ne me déprime plus que de voir des joueurs jouer avec une prudence exagérée, et rien ne

me divertit plus que l'héroïsme sauvage, stupide. Tout ça c'est une histoire d'action, d'aventure et de sauvagerie. Cessez de réfléchir, sautez sur votre tauntaun et galopez dans la tempête. Sortez de chez vous en courant pour chasser un dragon sans même un mouchoir de rechange. Retirez une épée capricieuse d'un rocher si vous avez raté votre jet d'intelligence pour vous rappeler d'en amener une. Prenez tout ce qui semble efficace, bricolez, bougez-vous. L'aventure vous met naturellement dans des situations où les choix sont limités et où le temps manque, mais l'action s'installe lorsque vous faites quelque chose de décisif malgré tout, même si c'est stupide. Si vous voulez de l'action, cessez de réfléchir. Avec les mots de Weird Al Yankovic : "*Dare to be Stupid*" (Osez être stupide) [*nom d'une chanson et d'un album de ce ce [comique américain](#), NdT*]

Article original : [Dare to be stupid](#)

(1) NdT : le [personnage du capitaine](#) dans la série TV *Firefly*. Son créateur, Joss "Buffy" Whedon voulait qu'il fût "tout ce qu'un héros n'était pas" [\[Retour\]](#)

Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos

© 2002 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) (2002), et traduit par Rappar



Le plaisir de découvrir les secrets... des autres personnages-joueurs

Wolfgang est un personnage-joueur de mon groupe du dimanche à *Warhammer le jeu de rôle fantastique*, et il est joué par mon ami TAFKAC. J'ai raconté certaines histoires de ces parties dans un article précédent ([Comment James Wallis a ruiné la vie de mon personnage](#) ^(ptgptb)).

Mais depuis l'écriture de cet article, j'ai découvert quelques trucs inquiétants sur notre Wolfgang. En particulier trois choses singulières. Trois certaines manières qu'il a eu, et a, de rouler ses camarades PJ dans la farine.

Et vous savez ce qui est le plus énervant de tout ça ? Nous ne le savons que hors-personnage. Nos persos eux-mêmes ne se doutent pas le moins du monde de tout ce qui se passe.

L'arnaque de "l'Auberge du bord de la route"

Au cours de nos aventures, nous avons eu la chance d'amasser quelque argent ; argent que j'ai alors entrepris de dépenser en alcools, drogues, divertissement et beaux vêtements pour mon personnage.

Sans surprise, ce ne fut pas le cas de Wolfgang.

Nous savions qu'il avait acheté un relais de diligence à Delbreth, sa ville natale. Il y avait laissé sa femme pour le gérer (au moins mon perso emmène madame avec lui, même si elle a été un peu mutilée par quelques malheureux incidents), en compagnie d'une sorte de demi-démon qu'il a adopté (ne me posez pas de questions).

Ce que nous ignorions, c'était que ce n'était pas la seule auberge-du-bord-de-la-route qu'il avait achetée. En fait, chaque fois que nous passions dans une ville, il s'éclipsait, rachetait une auberge, mettait un gérant en place, et repartait, promettant de revenir quelques mois plus tard pour encaisser sa part de profits.

Lorsque, quelques mois plus tard, nous repassions par là, et qu'il devait percevoir ses dividendes, nous disait-il qu'il devait s'esquiver vers une des auberges pour prendre quelque chose ? Non, bien sûr que non. Il n'avait pas à le faire, n'est-ce pas ?

Parce que nous créchions dans cette foutue auberge.

Eh oui, à chaque étape il nous disait : "Eh les gars, cette auberge-ci a l'air sympa. Et si on s'y arrêtrait ?"

Puis il ricanait derrière notre dos pendant que nos persos payaient la pension complète à son gérant.

Bâtard, va.

Il a gardé cette arnaque secrète pendant environ un an de temps réel – disons 40 ou 50 parties – et même alors, nous ne l'avons découverte que hors-jeu.

L'arnaque du "nombre d'attaques"

Le nombre d'attaques est une des caractéristiques les plus importantes d'un personnage de *Warhammer*. Un personnage débutant a une attaque par round. Plus tard, tandis qu'il progresse à travers l'arborescence des Carrières, il gagne une seconde attaque, et peut-être même une troisième. Comme on peut l'imaginer, les attaques supplémentaires augmentent considérablement votre efficacité au combat. Si vous attaquez deux fois votre adversaire qui n'attaque qu'une fois, vous l'épuiserez probablement bien avant qu'il ne vous épuise, d'autant plus que les personnages doivent sacrifier une attaque s'ils veulent parer.

Cette arnaque-ci est celle que TAFCAK a fait durer pendant plus d'un an – et comme je l'ai dit, on joue entre 40 et 50 parties de *Warhammer* par an.

John et moi jouons des sortes de filous-guerriers, donc on était assez utiles en combat. Au bout de peut-être 70 ou 80 séances (nous avons beaucoup joué cette campagne), nous étions arrivés à hisser nos personnages à trois attaques par round.

Par contre, Wolfgang était un mage qui n'avait suivi que quelques carrières non-magiques, Templier par exemple, et n'avait donc que deux attaques par round. C'était plutôt désavantageux, car nous nous retrouvons dans des combats extrêmes, et comme il n'y a que nos trois personnages, ils doivent tous participer.

Une fois, par exemple, nos persos marchaient sur une chaussée dans un marécage, lorsqu'une créature avec des tentacules saisit chacun d'entre nous, et nous traîna hors du chemin. Nos trois persos étaient tous maintenus sous l'eau, en train de se noyer et de repousser les tentacules avec tout ce qu'ils avaient. Je croyais vraiment que nos persos allaient y passer, mais Ulrich – le perso de John – a fini par trancher suffisamment pour revenir à la surface, prendre une inspiration dans ses poumons en feu, puis replonger pour libérer Wolfgang et moi des tentacules.

Bien sûr, quand je dis que nous tapions avec tout ce que nous avions, ce que je veux dire c'est que John et moi supposions que nos persos connaissent avec tout ce qu'ils avaient. Vu que nos persos étaient, disons, en train de mourir.

Puis un jour, nous nous retrouvons dans un combat encore pire, contre une espèce de créature élémentale, et le perso de John et le mien étaient méchamment malmenés. Alors, Wolfgang se lance un sort sur lui-même, du nom de *Main de fer*.

*"Main de fer ? C'est celui qui double ton nombre d'attaques, n'est-ce-pas ? ", demande John.
"Euh... Oui", reconnaît TAFKAC, sur le ton de celui qui aurait préféré que John ne sache pas cela.
"Premières attaques !" annonce Général Tangent (le MJ).*

Nous jouons tous nos premières attaques, suivis par la créature élémentale.

"Deuxièmes attaques !"

À nouveau, nous jouons tous nos deuxièmes attaques.

"Troisièmes attaques !".

John et moi jouons nos troisièmes et dernières attaques, de même que Wolfgang. "Ah !" pensions-nous, "C'est parce que le sort de Main de fer double le nombre de ses attaques !"

"Quatrième attaque !"

Général Tangent disait souvent cela, ce qui nous faisait habituellement suer, car était-ce si difficile pour lui de se rappeler que nous n'avions que trois attaques ? Mais pour une fois, c'était justifié, puisque les deux attaques de Wolfgang étaient doublées (lui donnant quatre attaques).

Donc Wolfgang joue sa quatrième attaque. C'est alors que...

"Cinquième attaque !"

Et Wolfgang attaque une cinquième fois, ce qui jette John et moi dans un profond état de "P\$§%I□ mais qu'est-ce qui se passe ?".

"Depuis quand as-tu eu trois attaques ?", lui demandons-nous.

"Peu de temps", fait TAFCAK en haussant les épaules.

"Sixième attaque !". Wolfgang effectue sa sixième attaque.

À ce moment, John et moi, un peu agacés par le fait que TAFKAC ait gardé secrètes les trois attaques de Wolfgang, reprenons nos dés en main pour le début du prochain round.

"Septième attaque !"

TAFKAC reprend ses dés et les jette. HEIN ? QUOI ?

"Tu as quatre attaques ?!"

– Ouais.

– Mais personne n'a quatre attaques ! Enfin... personne, sauf les assassins !

– Ouais.

– Quoi ?"

Il s'avère qu'environ 60 séances auparavant, pendant que nous "faisions la connaissance" de Luigi Belladonna, chef de la pègre d'une cité dans le sud, Wolfgang avait été recruté et entraîné comme assassin par ledit Luigi.

Quelque chose qu'il avait négligé de mentionner à ses camarades. Et pour préserver ce secret, il avait passé 60 sessions à prétendre n'avoir que deux attaques par round, alors qu'il en avait en fait quatre ! Il faisait semblant même quand la vie de nos

persos était en jeu.

Voilà pourquoi Général Tangent appelait parfois les quatrièmes attaques.

Eh bien, comme vous pouvez vous l'imaginer, cela mena à une discussion quelque peu agitée, avec un récapitulatif de tous les combats désespérés que nous avons menés depuis cette affaire : “Quoi ?! Luigi t’a entraîné ! Mais c’était il y a des *éons* ! Combien de fois avons-nous été dans la merde depuis, et tu restais simplement là sans rien faire alors que tu avais deux putains d’attaques supplémentaires ?”

Et la cerise sur le gâteau ? Nous ne savons cela que hors-personnage. Tout ce que nos persos savent, c’est que le mage a lancé un sort qui lui a permis de bouger quatre fois plus vite.

S’pèce de bâtard, va.

L’arnaque de “Oh mon cher, on dirait que tu es accusé de meurtre”

Voilà une autre anecdote qui concerne des événements qui se sont déroulés de nombreuses séances auparavant, et que nous n’avons découverte que récemment (encore une fois, hors-personnage).

Ceux d’entre vous qui ont déjà lu l’article *Comment James Wallis...* sur les tribulations de Gregor le Gros se souviennent peut-être du passage suivant :

Tout se passait magnifiquement bien jusqu’à ce qu’il rencontre des problèmes d’ordre juridique (on a monté un coup contre moi). Il fut sauvé par l’intervention d’une famille mafieuse de Tiléens psychotiques qui empêchèrent sa pendaison par l’achat d’un titre inutile mais techniquement valide (faisant de lui le Sire Gregor d’Ulm).

Ouaip. Quelqu’un avait été sauvagement assassiné, et c’était mon perso qui avait fini au tribunal pour ce crime. Luigi, avec un peu d’aide de mes fidèles camarades, arriva à sortir mon cou de la corde du pendu en m’achetant un titre de noblesse.

Et qui était le fils de pute d’assassin qui avait tué le gars, en fait ?

Ouais. Vous avez deviné.

Bâtard, va.

Article original : [Wolfgang’s Guide To Screwing Your Fellow PCs](#)

Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) (1999), et traduit par Pierre Carmody



***Une méthode 100 % fiable pour déterminer votre degré d'inaptitude à l'aspect social
du jeu de rôle***

Vous êtes probablement un rôliste dysfonctionnel dans un groupe dysfonctionnel si :

- Au plus profond de vous-même, vous êtes presque soulagé lorsque vous recevez un coup de fil vous annonçant que la partie de ce soir est annulée.
- La plupart des scénarios auxquels vous jouez s'achèvent pendant le briefing (bien que ce soit relativement normal pour des scénarios de *Paranoïa*).
- Vos personnages assassinent des hobbits.
- Les soirs où vous ne pouvez pas être là, votre personnage se métamorphose soudain en un brave guerrier altruiste qui insiste pour passer le premier partout et se présenter devant chaque rencontre, et finit par se sacrifier héroïquement pour sauver ses camarades (Quand vous appelez et demandez comment s'est passée la partie, on vous dit : "T'es mort... Désolé.").
- Un de vos personnages est déjà mort dans une dispute portant sur des rouleaux de papier-toilette.
- 50 % des campagnes ne vont pas plus loin que la création de personnages ; 25 autres % ne dépassent pas la première partie ; vous n'avez jamais joué une campagne qui a duré plus d'une douzaine de parties.
- Quand vous créez des personnages, vous pensez aux moyens de tuer les autres personnages du groupe, et sélectionnez vos compétences et pouvoirs pour exploiter leurs faiblesses.
- Quand vous créez des personnages, vous pensez aux moyens de vous protéger des autres personnages du groupe, en sélectionnant vos compétences et pouvoirs pour contrer leurs points forts.
- Personne ne joue JAMAIS de magicien.
- Le PJ barbare rackette les autres persos.
- Certain(s) joueur(s) de votre groupe ne vont tout simplement pas la fermer. Ceci arrive généralement quand leur personnage est en train d'agir seul dans son coin ; le MJ a retourné son attention vers les autres joueurs, mais est constamment interrompu par le joueur du personnage absent qui dit : "Oh et puis je fais ça..."
- Les meilleures parties sont celles où personne ne veut être MJ donc vous vous asseyez autour de la table et bavardez.
- Vous pensez qu'il y a trop de joueurs dans la partie, mais avez peur d'en parler car vous pensez que les autres types pourraient suggérer que c'est vous qui êtes de trop.
- Votre groupe inclut des joueurs qui agissent constamment à partir d'informations que leurs personnages ne possèdent en fait pas (comme quand tous les joueurs ont entendu le MJ dire à un joueur ce que son personnage a vu ou entendu – mais que tous agissent par rapport à cela).
- Le MJ laisse les personnages commettre des meurtres (littéralement) et s'en sortir, même si le crime était flagrant, qu'aucune tentative n'a été faite pour le dissimuler ou l'étouffer, et que tout enquêteur à moitié compétent pourrait trouver les coupables en deux temps trois mouvements.
- Dans un JdR de super-héros, vous avez un jour assisté à un combat opposant six factions différentes (dont trois dans le groupe des PJ).
- Vous avez conçu un plan habile incluant de la poudre à canon et des poulets morts-vivants...
- Le MJ a fait tomber un astéroïde sur une ville (Memphis), causant une explosion de plusieurs mégatonnes – rien que pour forcer les personnages à bouger dans la direction indiquée par le scénario.
- Votre personnage meurt à presque chaque partie (soit vous êtes dysfonctionnel soit c'est le MJ).
- Quand deux personnages tombent par hasard sur un jeu de poupées vaudou (une pour chaque membre de l'équipe), ils se jettent immédiatement sur la leur pour se protéger, puis commencent à jouer avec celles des autres...

Merci à MJM pour m'avoir suggéré quelques phrases de cet article.

Article original : [Dysfunctional Gamer Self-Diagnosis Kit](#)

Ebook n°6

Une brève histoire du JdR

Édito

Bonjour à tous,

L'Histoire et moi, ça a toujours fait 2. La preuve, j'ai eu 6 au bac ! Et je ne vous parle même pas du magnifique 1,2 (si, si) que j'ai obtenu à l'épreuve d'Histoire du concours d'entrée à Normale Sup. Remarquez, quand on révise la Chine populaire et que ça tombe sur la décolonisation, il ne faut pas s'étonner de ne pas atteindre les sommets...

Bref, tout ça pour vous dire que, quand le rédac'chef de *Places to go, people to be* (v/f) m'a proposé de faire un ebook spécial Histoire du JdR, je l'ai senti moyen. Mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut dans la vie et, dans le même temps, je sentais bien que c'était un sujet qu'il faudrait traiter sous peu. Vu que d'autres blogs se sont récemment fait l'écho de nos articles historiques, nous avons juste saisi la balle au bond pour proposer un dossier archéo-rôliste. Mais dans le même temps, comme il s'agit de JdR, la pilule passe toute seule.

Cet ebook (le sixième, déjà) abordera donc dans un premier temps un [historique rapide des jeux de simulation](#). Les JdR étant une branche de ces jeux-là, il nous semblait judicieux de remettre notre loisir en perspective. Et pour cela, nous laisserons la plume de Greg Costikyan s'exprimer.

Puis, avant que le JdR à proprement parler ne fasse son apparition, Ben Robbins abordera [Braunstein](#), une sorte d'ancêtre méconnu du jeu de rôle.

Enfin, nous laisserons la parole à Steve Darlington, dont la monstrueuse [histoire du JdR](#) a le mérite de traverser 25 années de notre loisir.

Gardez à l'esprit que cette histoire du JdR concerne principalement le marché anglophone, même si de nombreux titres présentés ont été traduits chez nous. De la même manière, en couvrant un spectre aussi large que celui allant des années 1970 à 2000, on ne peut prétendre à l'exhaustivité. Certains éléments pourraient donc manquer. Enfin chaque Histoire a ses jalons et cette dernière s'arrête à l'aube des années 2000. La suite reste encore à écrire...

Bonne lecture à tous,

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Une brève histoire du jeu de simulation papier

1^{re} partie – Les jeux de plateau, les jeux de figurines et les wargames

© 1994 Greg Costikyan

Un article de Greg Costikyan, tiré de [Costik](#), et traduit par Rappar

Greg Costikyan

Remarque : Cet article est normalement composé de deux parties, la seconde se concentrant davantage sur les jeux de rôles et de cartes. Afin d'éviter toute redite avec les articles, plus détaillés, de Steve Darlington, nous ne mettons pas cette deuxième partie dans cet ebook. Vous pouvez néanmoins, la lire [ici](#) si vous le désirez.

Note du Traducteur : le traducteur a fusionné deux articles qui se recoupent : [A Short History of Paper Games](#) (1994) et [Don't Be a Vidiot – What Computer Game Designers Can Learn From Non-Electronic Games](#) – discours tenu en 1999 lors d'une conférence de développeurs de jeux vidéo. Ceci pour une information plus exhaustive, à jour, et qui ne tourne pas autour de la création de jeux vidéo. Cela donne par endroits des répétitions et une impression de décousu, imputables donc au traducteur, dont nos lecteurs voudront bien nous excuser.

L'auteur dénomme parfois des types de jeux ci-dessous "Hobby games", qui pourrait se traduire par : "les jeux que l'on trouve dans les boutiques spécialisées" ; il utilise le terme "adult games" comme dans "adult boardgames", par opposition aux jouets pour enfants. On trouve aussi "paper games", par opposition aux jeux sur ordinateur. Nous avons choisi de tous les regrouper sous le terme de "jeux de simulation papier", excluant les jeux vidéo, même si évidemment ces derniers sont bien entendu des jeux de simulation.

Introduction : La grande famille des jeux

(...) [Tom Disch](#), un brillant auteur de science-fiction qui est depuis passé à une brillante carrière d'écrivain classique, a une expression pour les écrivains de SF qui ont peu de compréhension de toute autre littérature que la SF ; il les appelle "les sciences-fictionoïdes" et explique que leur manque de connaissances les limite à une poignée de techniques littéraires, les empêche de voir l'importance du personnage, et limite leur imagination. Il soutient qu'un écrivain qui souhaite maîtriser son art doit lire beaucoup, des œuvres de tous les domaines, de son genre littéraire et d'autres.

Je crois qu'une situation analogue existe chez les développeurs de jeu vidéo [et les créateurs de JdR, NdT]. Si votre seule expérience des jeux vient des jeux d'arcade, des consoles et des PC [ou des JdR seulement, NdT] – surtout si votre expérience est issue de jeux publiés ces cinq dernières années – votre imagination sera restreinte. Vous ne verrez que ce qui existe ici et maintenant, et vous serez naturellement enclins à modeler les changements autour de ce qui est apparemment possible, plutôt que d'explorer des alternatives intéressantes. Votre palette de techniques, votre préhension des potentiels, sera limitée. Vous serez, si vous voulez excuser le terme, un "vidiot", une personne dont la seule connaissance des jeux vient des jeux vidéo.

Si, d'un autre côté, vous explorez cette étrange chose variable que nous appelons "le jeu" dans toutes ses manifestations, vous verrez que l'univers est vaste, que l'étendue des techniques est énorme, que c'est vraiment un média de grande élasticité. Vous aurez une source à laquelle puiser des idées plus puissantes, un champ plus étendu d'idées que vous pouvez voler, des épaules plus larges sur lesquelles vous tenir.

D'après mon expérience, les créateurs de jeux vidéo méconnaissent beaucoup les jeux de simulation papier ; ils sont plus ignorants que les créateurs de jeux de simulation papier le sont des jeux vidéo. Je pense que les deux peuvent fructueusement apprendre les uns des autres. En fait, j'irai même jusqu'à dire que, bien que les différences entre les médias ne doivent jamais être minimisées, et qu'il est important de reconnaître les limitations, les avantages, et l'esthétique de leurs différentes formes, tous les jeux partagent certains fondamentaux. Une compréhension plus large de toutes les formes ne peut qu'être bénéfique pour le créateur qui souhaite avoir un contrôle conscient de son art.

Je propose donc d'exposer brièvement l'évolution des jeux de simulation papier, une évolution qui continue encore maintenant, et par la suite, de réfléchir à plusieurs principes et concepts fondamentaux qui sous-tendent les jeux de toutes sortes.

(...) Les jeux non-vidéo ont existé depuis bien plus longtemps que les jeux vidéo. On a exploré bien plus de styles de jeu dans des médias non-électroniques, ne serait-ce que parce que vous pouvez développer un jeu non-vidéo pour un budget de quelques sous ; pour le papier, le carton et l'encre. Le risque occasionné par le développement de jeux non-vidéo est bien plus limité, et ceci a entraîné une créativité bien plus grande.

Les enfants apprennent en jouant, donc nous pouvons supposer que les jeux, qui sont simplement la formalisation de parties, ont existé depuis que l'évolution du langage a permis aux hommes de négocier et de se mettre d'accord sur des règles. Les jeux de ballon semblent universels ; et des dés de formes variées remontent quatre mille ans en arrière. À vrai dire, les dés à 20 faces que les jeux de rôles ont récemment rendus populaires sont très anciens ; il y en a un très bel ensemble, de l'antiquité romaine, au British Museum.

Les toutes premières histoires, de *Gilgamesh* à *Beowulf*, étaient de tradition orale ; ce ne fut pas avant les Grecs qu'apparurent des œuvres soigneusement élaborées, attribuables à des auteurs identifiés. Ce n'est qu'alors que les pièces de théâtre et les récits furent considérés comme un art, et leurs créateurs comme des artistes.

De même, nos jeux les plus anciens sont les produits d'une tradition populaire : les échecs, le go et l'*awélé*. Ce n'est pas avant le début du XX^e siècle que les gens commencèrent à fabriquer exprès des jeux, les attribuant à des créateurs individuels. Ce n'est que depuis quelques décennies que les jeux sont considérés comme un art, et leurs créateurs comme des artistes.

Le premier jeu de simulation – conçu comme tel – que je connaisse, fut *le Jeu du Roi*, créé en 1780 pour le Duc de Brunswick par Helwig, Maître des Pages. *Le Jeu du Roi* était, dans un sens, une variante des échecs ; mais son plateau était fait de 1666 carrés, composé de différents types de terrains, et les unités représentaient l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. C'était une étape du jeu vers la simulation ; mais il resta avant tout un divertissement.

En 1824, le lieutenant von Reisswitz de l'armée prussienne imagina un jeu qui utilisait des cartes militaires réalistes à l'échelle de 1:8000^e. Il en fit une démonstration au chef d'État-Major de l'armée prussienne, qui s'exclama : “Ce n'est pas un jeu du tout ; c'est une formation à la guerre !” et il commanda une copie pour chaque régiment de l'armée. Ce jeu et ses variantes continuèrent à être joués dans les forces armées prussiennes et allemandes pendant des décennies.

En 1876, le colonel von Verdy du Vernois de l'armée allemande imagina une nouvelle sorte de *Kriegspiel* (jeu de guerre) : il se débarrassa des règles complexes de von Reisswitz, et à la place, il introduisit un officier expérimenté comme maître de jeu. Les joueurs étaient autorisés à faire tout ce qu'ils voulaient, aussi longtemps que le maître de jeu le déclarait réalisable. En un sens, ces *Kriegspieler* moins rigides étaient des précurseurs du jeu de rôle moderne.

Les jeux de guerre étaient communément utilisés pour l'instruction à travers l'Europe à la fin du XIX^e siècle, et leurs dérivés – les complexes simulations de combat, tant manuelles que simulées informatiquement – sont couramment utilisées de nos jours dans les forces armées de toutes les nations développées.

Les jeux de plateau (JdP)

La fin du XIX^e siècle vit aussi les premiers jeux de plateau et jeux de cartes commerciaux. Ils étaient pour la plupart soit une version commerciale de jeux populaires comme les échecs, les dames, le jeu de l'oie et le whist, soit des variantes mineures. Mais les fabricants de jeux commencèrent également à promouvoir des titres populaires moins connus comme *Pacheesi* [ou *Parcheesi*, ou *Pachisi* : *jeu de poursuite d'origine indienne*, NdT], et produisirent les premières créations originales déposées. George Parker fonda Parker Brothers en 1883, et publia sa première création la même année, *Banking*. Milton Bradley fonda sa société éponyme en 1860 comme imprimeur de lithographies, et commença à éditer des puzzles et des jeux de plateaux en 1860.

Au début du XX^e siècle, les jeux commerciaux se répandirent. Les premiers succès de Parker Brothers furent *Rook* et *Pit* ⁽¹⁾, publiés en 1903. *Le Monopoly* de Charles Darrow – un jeu essentiellement plagé sur *Le jeu du propriétaire* de Lizzie Magie – devint un énorme succès après sa publication en 1936, faisant de Darrow le premier créateur de jeu indépendant à devenir millionnaire, et incidemment sauvant Parker d'une probable banqueroute.

Il est utile de se rappeler que les JdP sont un loisir bon marché ; vous pouvez y jouer encore et encore une fois que vous avez acheté la boîte. Et pendant la Dépression, l'argent était rare pour la plupart des gens.

Après la Seconde Guerre mondiale, le jeu de plateau crût avec l'économie américaine, la plupart des JdP classiques étant publiés dans les années 50 et 60 – *Candyland* en 1949, *Le jeu de la vie* en 1960 (bien que des jeux antérieurs du même nom aient été publiés aussi loin que le XIX^e siècle). Nombre de ces titres étaient des importations – *Risk* appartenait à Miro en France [sous le nom de *La Conquête du monde*, NdT], *Cluedo* à Waddingtons en Grande-Bretagne. Nombre de créateurs indépendants, y compris le révérend Sid Sackson, eurent la possibilité de gagner leur vie comme créateurs, bien qu'ils auraient été fous de quitter leur travail habituel.

Bien que Parker et Milton Bradley dominassent le secteur, il y avait un certain nombre d'éditeurs plus petits, et le marché était relativement ouvert à des nouvelles entreprises – les canaux de distribution étaient bien moins consolidés, et on ne voyait pas la pub télé comme étant indispensable à un lancement crédible de produit.

(...) Sid Sackson [fut] le créateur de *Bazaar* et de *Acquire* et de bien d'autres jeux pour Parker Brothers, Milton Bradley, et la

très regrettée société 3M. Le groupe British Hartland Trefoil est aussi à noter, comme créateurs de la série des jeux ferroviaires [1829](#) et du jeu de plateau [Civilization](#) (qui inspira le jeu vidéo homonyme de Sid Meier)

L'esthétique de ces créateurs est assez intéressante, parce qu'elle est si contraire à la nôtre ; Sackson m'a dit un jour que "il n'y avait plus besoin de jeux nouveaux". J'étais stupéfié ; pour moi, chaque jeu est une œuvre originale, et la phrase revient à dire "il n'y a plus besoin de livres". Mais du point de vue de Sackson, presque tout ce qu'il voit est une variante sur un thème : un *Monopoly*, un jeu de l'oie, un *Rummy*, un jeu d'échecs. Et peut-être qu'il est dans la nature du jeu de plateau de masse qu'il en soit ainsi : le marché exige des règles qui peuvent être apprises en une minute ou deux, et il n'y a qu'un nombre limité de permutations possibles avec un plateau, un pion en plastique et un dé. Il est en fait à porter au crédit de l'œuvre de Sackson, qu'elle soit si originale compte tenu de ses limitations.

De 1962 à 1976, 3M publia quelques-uns des meilleurs JdP jamais publiés en anglais, y compris *Acquire*, *Bazaar*, et [Twixt](#) de [Alex Randolph](#). Cependant, à la fin, 3M se demanda ce qu'il foutait dans le secteur des jeux, et vendit sa gamme à Avalon Hill, qui bien sûr fut repris par Hasbro [en 1998].

Hasbro acquit Milton Bradley en 1984, puis Tonka – qui possédait alors Parker Brothers – en 1991. Il possède aussi Selchow & Richter, les éditeurs aux États-Unis du *Scrabble* et du *Trivial Pursuit*. En gros, Hasbro contrôle maintenant entièrement le marché du JdP de masse. Il y a encore quelques plus petits joueurs, mais un seul, Winning Moves, qui publie encore quelque chose d'intéressant.

Le secteur des JdP de masse, tel qu'il est, est constitué majoritairement de : vieilles marques qui se vendent parce que tout le monde connaît les titres ; de camelote sous licence de films et de séries TV ; et de jeux pour enfants en état de mort cérébrale. Dans ce contexte, il est utile de mentionner l'importance du [Trivial Pursuit](#). Ce fut le premier jeu de plateau à grand succès qui ne visait pas "toute la famille", mais précisément les adultes. Il engendra de très nombreux successeurs, et rien que pour cette raison doit être considéré comme une création féconde. Et il est intéressant de voir que les éditeurs de JdP indépendants qui survivent vendent principalement dans ce marché.

Les titres les plus intéressants tendent à être ceux destinés aux adultes. Même pour de tels jeux, c'est une nécessité virtuelle d'avoir des règles simplissimes qui peuvent être expliquées en 5 minutes ou moins. Vous n'intéressez à rien d'autre l'acheteur de *Toys R'us*. Mais cela a ses vertus : lorsque le livret de règles doit être si mince, la tendance est d'obtenir des petits jeux raffinés, compacts, et classes. Et c'est, d'ailleurs, tout à fait ce que vous voulez pour un jeu vidéo en ligne payé par la pub ; vous voulez quelque chose que les gens peuvent piger en quelques phrases d'explications et plonger droit dedans. Les gens qui veulent développer ce type de jeux doivent s'apercevoir que *La Dame de Pique* ne vous mène pas plus loin. Tout le monde offre cela, c'est une matière première.

Pour attirer les consommateurs, vous allez avoir besoin de posséder des jeux propriétaires que les autres n'ont pas. Si je faisais ça, je m'intéresserais sûrement à la licence de [25 Words or less](#), ou *Chronology*.

Il y a toujours beaucoup de créativité dans le JdP moderne, mais elle ne vient pas des États-Unis. Hasbro est gras et satisfait et n'a fondamentalement rien à foutre de l'innovation. Les produits récents les plus excitants sont conçus et édités en Allemagne, qui a un marché bien plus concurrentiel et un marché bien plus grand par habitant – à savoir, les Allemands achètent chacun plus de JdP, bien qu'ils soient moins nombreux que les Américains. L'esthétique est bien plus développée là-bas : aux USA, il n'y que *Games Magazine*, mais en Allemagne il y a de très nombreuses publications qui couvrent les jeux de plateau ; et les journaux et magazines font souvent des critiques de JdP. De très nombreux éditeurs, et des créateurs dont le nom impose le respect et génère des ventes – des créateurs comme Klaus Teuber ([Les Colons de Katane](#)), Reiner Knizia ([Modern Art](#), [L'Euphrate et le Tigre](#)) et Alan Moon ([Elfenland](#) [et [Les Aventuriers du rail](#) !, NdT]). Moon est un exemple intéressant en fait, car il est américain, mais doit aller en Allemagne pour être publié.

Une autre indication de l'esthétique supérieure du marché allemand est que les jeux de Sid Sackson sont globalement épuisés aux USA – sauf *Acquire* chez Avalon Hill – tandis que plusieurs de ses œuvres sont disponibles *in Deutschland*.

L'esthétique du JdP allemand est particulièrement intéressante :

- Ces jeux tendent à être quelque peu plus complexes que la moyenne du marché de masse américain, mais pas tant que ça. Je n'ai aucun problème pour y jouer avec mon enfant de neuf ans, par exemple.
- La plupart sont multijoueurs.
- La durée de ces jeux tend à être étroitement limitée ; ils ne prennent pas plus de deux heures à jouer.
- Ils sont basés sur le tour par tour, mais votre tour ne prend que quelques minutes, donc il passe très vite. Souvent les autres joueurs peuvent agir pendant votre tour pour vous impacter, donc ils ne restent pas là assis à attendre.
- Vous pouvez typiquement manipuler une grande variété de ressources : des cartes en main, ou des jetons, ou quelque chose du genre ; et il n'est pas toujours évident de savoir exactement ce que vous devriez faire avec dans n'importe quelle circonstance donnée.
- Vous faites face à un petit nombre de décisions dans un tour, mais ces décisions sont difficiles à prendre. Contrairement à disons, *Candyland*, où on n'a pas de décisions à prendre. Ou à la plupart des autres JdP américains, où les décisions sont vides de sens ou négligeables. (...)

Dire que le jeu de plateau est mort aux USA est, heureusement, faux. Au niveau du marché de masse, il est mort, ou au moins en état de mort cérébrale ; mais le JdP a trouvé un refuge modeste dans les boutiques spécialisées. Le nombre de boîtes vendues est assez morne, surtout avec le déclin des canaux de distribution [en 1998], mais cela n'arrête pas forcément les gens qui aiment ce qu'ils font, de publier ainsi.

Cheapass Games est particulièrement intéressant, qui publie des jeux comme [Kill Dr. Lucky](#) – en gros une inversion de *Cluedo* – et [Before I kill you Mr. Bond](#), (“Avant que je vous tue Monsieur Bond...”), où vous capturez des espions puis les ralliez, en doublant la valeur des points de l'espion chaque fois que vous le ralliez. Le truc est que si quelqu'un a la même carte de ralliement dans sa main, il peut la jouer pour faire échapper l'espion et faire exploser votre base.

Cheapass n'est pas le seul éditeur avec des jeux de ce genre ; voyez [Credo](#) de Chaosium, où vous jouez diverses factions religieuses et essayez de les faire adopter comme doctrine officielle de l'Église, ce qui peut finir avec une église catholique où l'hérésie albigeoise est la Vérité révélée. Ou bien [Black Death](#) de Greg Porter, où en tant qu'épidémie, vous concourez pour aligner le plus de morts chez les autres joueurs. Ou [Guillotine](#), de Wizards of the Coast, où les joueurs sont des bourreaux rivaux en concurrence pour exécuter les “clients” les plus prestigieux. Comme les JdP allemands, ils ont des règles simples, bien que plus complexes que celles des JdP de masse. Ils tendent à ne pas être aussi sophistiqués ou raffinés, mais ont un côté humoristique qui rend les parties amusantes.

En plus de ce genre de JdP, il y a ce que l'on pourrait appeler le jeu diplomatique. Le grand-père des jeux diplomatiques est bien sûr [Diplomatie](#) d'Allan Calhammer, publié pour la première fois en 1958. Dans *Diplomatie*, vous jouez l'une des sept puissances européennes. Les ordres sont écrits, puis révélés et résolus simultanément ; ainsi vous ne savez jamais ce que les autres joueurs font tandis que vous écrivez vos ordres. La clé du jeu est l'ordre de soutien, qui permet à vos unités de soutenir les mouvements des autres joueurs.

C'est un jeu assez élégant stratégiquement, mais la vraie innovation est qu'il dépend complètement de la négociation et de la diplomatie. Les puissances sont en gros de force égale ; le seul moyen de vaincre un adversaire est de trouver des alliés. Mais comme vous ne pouvez être sûr de ce que font les autres joueurs, vous ne pouvez jamais faire entièrement confiance à vos alliés. Les trahisons sont monnaie courante. Les parties se terminent souvent en larmes. C'est un jeu vicieux, formidable, prenant.

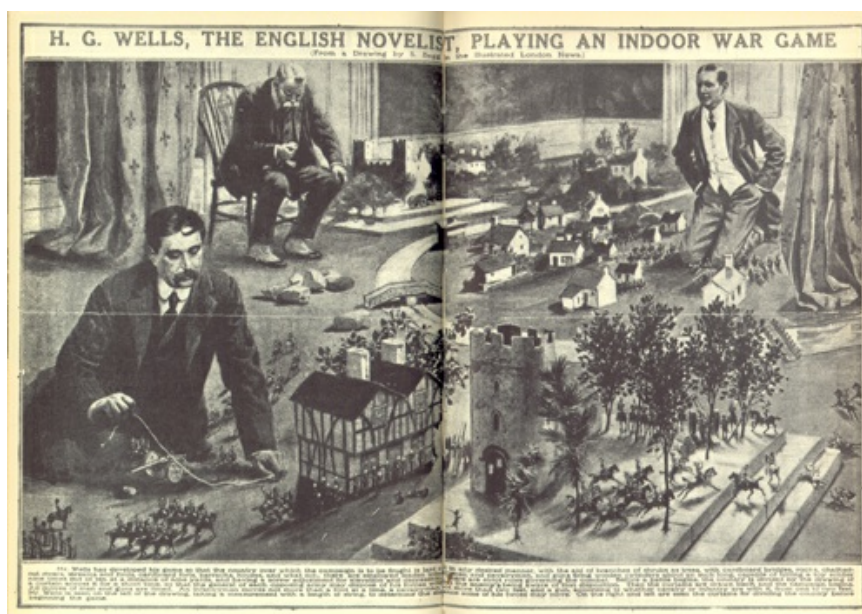
Comme genre de jeu, les jeux de diplomatie requièrent que les joueurs négocient entre eux. Ceci par contraste avec la plupart des jeux soi-disant multijoueurs. Au *Monopoly* par exemple, il y a très peu de choses que vous puissiez faire pour aider ou gêner vos adversaires, ainsi la diplomatie n'est pas un facteur. Avalon Hill fut le plus grand éditeur de jeux diplomatiques, y compris mon propre [Pax Britannica](#) et l'édition américaine de [Kingmaker](#) ; mais d'autres éditeurs en créent quelques-uns aussi.

(...) Le marché des jeux de simulation est bien plus réceptif aux nouveaux produits, et aux productions amateurs, que tout autre secteur du jeu. Donc vous y voyez publiés toutes sortes de trucs bizarres, certains d'entre eux étant très intéressants.

Mais assez du jeu de plateau ; rendons-nous à la prochaine grande catégorie.

Les jeux de figurines

Les jeux de guerres avec figurines (JGF) descendent de la tradition des jeux de guerre ; aucun doute que les enfants ont joué des jeux avec des petits soldats depuis que le premier artisan en sculpta un, mais le premier ensemble de règles édité professionnellement fut conçu par H.G. Wells, le grand romancier et humaniste.



HG Wells jouant au premier wargame avec figurines et les déplaçant autour du décor ; une image familière aux figurinistes

Publié en 1913, [Little Wars](#)/*Floor Games* (petites guerres/jeux sur le sol) étaient des règles très simples, minimalistes même, avec des facteurs de mouvement différents pour l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie ; un algorithme très simple pour la résolution de la mêlée, et le tir d'artillerie par l'usage d'un canon à ressort. En gros, vous visiez avec vos canons à ressort, tiriez des allumettes, et [les petits soldats] qu'elles touchaient étaient morts.

Depuis, les règles pour JGF sont devenues bien plus complexes et réalistes, culminant peut-être avec celles du Wargames Research Group. Le jeu de guerre avec figurines reste un loisir populaire, peut-être davantage en Grande-Bretagne qu'aux États-Unis.

Le JGF est toujours un loisir florissant mais petit. Il y a deux groupes très distincts de figurinistes. Les joueurs militaires, pour la plupart des hommes dans leur quarantaine et plus, amenés à avoir des groupes de joueurs réguliers, des campagnes suivies, et un méta-jeu stratégique où les batailles qu'ils mènent affectent le cours de la guerre. Les règles qu'ils utilisent sont éditées en un petit nombre d'exemplaires par des passionnés, et leurs figurines sont façonnées par un petit groupe de fabricants spécialisés.

Les figurinistes de fantasy et de science-fiction sont plus jeunes, pour la plupart adolescents. Les jeux les plus populaires dans cette catégorie – [Warhammer Battle](#) et [Warhammer 40,000](#) – sont édités par Games Workshop, le plus grand éditeur de jeux de simulation en Grande-Bretagne, et le deuxième (plus grand) au monde, après Wizards of the Coast/TSR. C'est un marché étroit mais juteux ; si vous êtes un figuriniste sérieux, vous voulez quelques centaines de figurines, qui vous coûteront plusieurs centaines d'euros, plus le coût de la peinture et des règles elles-mêmes. Le temps consacré est aussi énorme ; en plus du temps passé à jouer, vous devez peindre vos figurines. Même si vous devenez très bon, nous parlons d'un minimum de 15 minutes par figurine ; et lorsque vous débutez, vous feriez mieux de prévoir 45 minutes. C'est un loisir de fanatiques.

L'attrait des figurines est évident, si vous avez vu un jour une table bien déployée. Des figurines peintes de couleurs gaies marchent en rang serrés à travers le champ de bataille. Visuellement, c'est saisissant ; et les figurinistes adorent exhiber le résultat de leur dur travail. L'attrait du jeu est semblable à celui du wargame papier : planification tactique, plein de temps pour réfléchir à vos mouvements. Il y a un peu d'attrait pour le collectionneur aussi : vous ne pouvez pas utiliser le chariot d'assaut nain si vous n'avez pas la figurine correspondante, par exemple. La figurine que vous possédez dicte la nature de votre armée.

Il y a deux choses importantes à noter pour nous, au sujet des jeux de guerre avec figurines. La première est le modèle économique : ce n'est pas de la vente de jeux, c'est de la vente de figurines. Résultat : les fabricants peuvent retirer bien plus de blé de votre porte-monnaie qu'ils ne le pourraient avec un jeu unique. Rentrez là-dedans et vous voudrez toujours une nouvelle figurine cool.

La seconde est l'activité extérieure au jeu. Les figurinistes enthousiastes passent habituellement plus de temps à peindre leurs figurines pour des parties qu'à les jouer vraiment. Ils sont obsédés par les détails de leurs armées, parfois à un degré risible. Ils trouvent cette tâche agréable et intéressante, de la même manière que les modélistes. C'est une forme de modélisme, d'une certaine façon, particulièrement pour ceux qui se lancent dans la personnalisation de figurines.

On continue à publier des règles pour jeu de figurines, et on continue à fabriquer des figurines d'armées. Toutefois le prix des figurines a considérablement augmenté ces dernières années, du fait que des inquiétudes au sujet de l'empoisonnement au plomb ont forcé les fabricants à produire des figurines avec des alliages plus chers. Le jeu de figurines reste sans pareil pour le bonheur des yeux et le pur plaisir tactile, et il est difficile de l'imaginer disparaissant entièrement, quel que soit le degré d'informatisation

de notre société.

Les wargames

Le secteur des wargames fut créé en 1953, lorsque Charles S. Roberts publia pour la première fois [Tactics](#) à compte d'auteur. *Tactics* n'est pas totalement différent du *Jeu du Roi* de Helwig. C'est un jeu de guerre quelque peu abstrait entre deux pays imaginaires avec des armées de la Seconde Guerre mondiale. Il eut assez de succès pour encourager Roberts à fonder [The Avalon Hill Game Company](#) en 1958.

Les deux premiers jeux d'Avalon Hill furent [Gettysburg](#) et [Tactics II](#), une amélioration de la première version de Roberts, puis ils commencèrent à publier à la fois des wargames et des jeux de masse pour adultes. Avalon Hill publiait à peine un ou deux jeux par an, mais leurs jeux attirèrent bientôt un important public d'adeptes. Ils lancèrent un magazine – [The General](#).

Des annonces de recherche d'adversaires dans les dernières pages aidèrent à créer une communauté de wargamers, tout comme l'avait fait le courrier des lecteurs dans les magazines *pulps* de l'âge d'or de la science-fiction. Des jeux comme [Stalingrad](#) et [Panzerblitz](#) établirent une réputation assez solide pour être encore disponibles 35 ans après – ou peut-être pas, vu [le rachat de Avalon Hill par Hasbro](#).

Après une rapide banqueroute et une réorganisation de la société sous le contrôle de Monarch Printing – l'imprimeur et le principal créancier d'Avalon Hill –, la société crût rapidement, et au milieu des années 60, il existait un important milieu du wargame, principalement constitué d'adolescents et d'étudiants, fanatiques des jeux d'Avalon Hill.

Cependant, un éditeur ne constitue pas une industrie. En 1968, James Dunnigan et Redmond Simonsen prirent le contrôle d'un fanzine de wargame nommé [Strategy & Tactics](#), améliorèrent son graphisme, et commencèrent à ajouter un wargame dans chaque numéro ; une formidable affaire pour les wargamers, qui eurent 6 jeux par an, plus le magazine, pour le prix de quelques jeux en boîte d'Avalon Hill.

Dunnigan et Simonsen découvrirent rapidement qu'il y avait une énorme demande refoulée pour plus de jeux chez les wargamers, qui n'étaient pas satisfaits par les un ou deux qu'Avalon Hill publiait chaque année. Avec *Strategy & Tactics* pour base, ils fondèrent Simulations Publications, Inc. ou SPI, qui commença à publier des jeux aussi à côté du magazine, en l'utilisant comme support de promotion. À la fin des années 1970, SPI publiait des douzaines de jeux par an ; il y avait des conventions de wargames nationales et des clubs dans tout le pays ; des boutiques spécialisées ouvraient pour satisfaire la demande – et pour vendre des jeux de rôles, qui commençaient à être populaires. En d'autres mots, c'était un secteur – petit il est vrai, sans doute pas plus de 10 millions de dollars à l'époque.

Avalon Hill et SPI ne furent pas longtemps seuls ; [Origins](#), la convention annuelle des wargamers, se remplit vite de douzaines d'exposants.

SPI et Avalon Hill furent toujours les plus grands éditeurs de wargames, mais il y avait aussi de nombreux autres petits éditeurs, y compris des éditeurs relativement professionnels comme GDW. À l'apogée du wargame, en gros de 1972 à 1980, il y eut des centaines de jeux publiés. Le wargame typique était bien plus complexe, en termes de règles que le joueur devait maîtriser, que toute autre catégorie de jeu avant ou après. Un livre de règles moyen était constitué de 16 pages uniformes en police 9, et certains jeux en avaient jusqu'à 96.

Le public des wargames grandit avec ses produits, et demanda des simulations de plus en plus complexes et réalistes, culminant dans des jeux comme [War in Europe](#) et [War between the States](#), qui comprennent des milliers de pièces et des surfaces de jeu qui couvraient jusqu'à 2,8m².

L'apogée du wargame fut notable pour deux raisons : ce fut la première fois que des créateurs de jeux devinrent des stars, et la première fois que les créateurs commencèrent à penser leur œuvre comme un art – ces phénomènes étaient liés, pour sûr.

D'abord, Avalon Hill imprima le nom des gens qui créaient leurs jeux dans les livres de règles. SPI fit mieux, en imprimant le nom des créateurs sur la couverture de leurs jeux. En conséquence, les joueurs en vinrent à connaître le nom de Jim Dunnigan, [Richard Berg](#) et John Hill [auteur de [Squad Leader](#), NdT]. Il devint habituel de parler de "l'état de l'art" et de l'évolution de la technique du wargame à travers le temps.

Malheureusement, SPI passa en 1982 sous le contrôle de TSR, l'éditeur de *Dungeons & Dragons*. TSR prit une étonnante décision irréflectée, décida de ne pas honorer la souscription des 60 000 abonnés au magazine-amiral de SPI, *Strategy & Tactics*. C'était les meilleurs clients du wargame : selon les enquêtes de SPI, l'abonné moyen de S&T achetait une douzaine de jeux ou plus par an. TSR leur dit, de fait, "Nous ne voulons pas de vous" et il n'est pas surprenant que le hobby du wargame débutât un déclin immédiat et abrupt. Bien que le milieu des années 1980 vît la publication de quelques jeux de première catégorie par Victory Games et GDW, à la fin de la décennie il était clair que l'apogée était passée.

Bien que des douzaines de wargames continuent à être publiés chaque année, le hobby est une triste coquille de ce qu'il fut jadis, et le wargame moyen est de qualité bien inférieure aux jeux des années 70 et 80.

La complexité des règles n'était pas nécessairement égale par la complexité stratégique : le seul vrai choix pour le joueur

allemand dans un wargame stratégique sur la Seconde Guerre mondiale est, après tout, “attaquer l’Angleterre d’abord” ou “attaquer la Russie d’abord”. L’attrait du wargame réside dans la maîtrise d’un système complexe ; et dans les choix *tactiques* difficiles et compliqués – comment positionner exactement vos pions afin de mener une attaque d’efficacité maximale.

Le wargame est une mine d’or de conception de systèmes. Les wargamers privilégiaient l’innovation et la nouveauté, à la recherche d’une simulation militaire nette. Les variantes de lignes de ravitaillement, initiative, et résolution de combat sont nombreuses. Prenez trois wargames au hasard, vous trouverez plus de différences fondamentales dans l’approche et la conception – même si tous sont des simulations de conflits sur des cartes d’hexagones – que vous n’en trouverez parmi trois jeux vidéo de stratégie en temps réel. Bien sûr, c’étaient des éditeurs convaincus que le public voulait de l’innovation dans la conception plutôt que dans la technologie.

Il est vrai toutefois que ces systèmes sont tous une aide à la simulation de conflit militaire, avec une gamme assez limitée de composantes physiques. Cependant, les créateurs – de jeu de stratégie en temps réel en particulier – doivent étudier les wargames sur table pour apprendre que vous pouvez mettre l’accent sur bien, bien des aspects des conflits dans différents jeux. Tout n’a pas besoin d’être sur la construction de conneries pour aller flinguer d’autres conneries. Vous pouvez insister sur les lignes de ravitaillement, le brouillard de la guerre, la combinaison d’armes, la manœuvre, la formation, la qualité des généraux, l’importance de l’artillerie et de la force aérienne, le moral, la production sur le front intérieur, même la volonté de la population civile d’endurer une guerre. Vous avez simplement besoin de différents systèmes pour mettre en avant différents aspects.

Pour balancer un exemple, le [World War I](#) de Jim Dunnigan est sous bien des aspects un jeu très ennuyeux : les pions bougent rarement, et une avance d’un hexagone est une victoire majeure. Comme la Première Guerre mondiale. Mais la tension vient des pertes : vous avez un petit marqueur qui représente le nombre de jeunes hommes que vous enrôlez cette année, et vous n’êtes pas obligé de faire retraite tant que vous avez davantage d’hommes à lancer dans les gueules des mitrailleuses ennemies. Ces marqueurs descendent et descendent et descendent tandis que des millions d’hommes sortent des tranchées pour être découpés sur les barbelés. Le simple mouvement d’un carré de papier bristol communique l’absolue absurdité et la barbarie de la guerre. (...)

Le wargame en tant que marché survit, une sorte d’ombre de ce qu’il a été, soutenu par quelques éditeurs passionnés et, jusqu’ici, Avalon Hill. C’est un de ces loisirs qui a cessé d’attirer les adolescents, cependant, et est constitué principalement d’hommes dans leur quarantaine ou leur cinquantaine, encore en train de compter les kilomètres tandis que les nazis avancent sur Stalingrad, comme ils le faisaient quand ils étaient jeunes. Mais vous pouvez trouver de bons jeux là, dans le catalogue d’Avalon Hill, parmi les produits de [Decision Games](#), et en parcourant les échanges de [rec.games.board.marketplace](#)

Le jeu de plateau de science-fiction et de fantasy était un rejeton du wargame, et se vendit d’abord à travers les mêmes canaux de distribution qu’eux. Le premier projet réussi du genre fut [Stellar Conquest](#) de Howard Thompson, toujours édité par Avalon Hill. Thompson poursuivit avec une série de petits jeux pas chers avec une quantité limitée de composants, dont nombre étaient créés par Steve Jackson. Ils eurent également du succès. SPI, alors un important éditeur de wargames, publia aussi quelques jeux de plateaux de SF, et lança un magazine – *Ares* – qui contenait un jeu de SF dans chaque numéro. Comme le wargame, le JdP de SF attira un public solide.

Toutefois, l’heure de gloire du jeu de plateau de science-fiction fut très brève : comme le wargame, sa popularité plongea quand SPI fut racheté par TSR, et TSR refusa d’honorer les abonnements au magazine de SPI, un événement qui découragea complètement des milliers de joueurs fervents.

La plupart des premiers wargames de SF et de fantasy sont maintenant épuisés, bien que Steve Jackson continue les gammes [Ogre](#) et [Car Wars](#). Cependant, des jeux comme [Battletech](#) de [feu] FASA et [RoboRally](#) de Wizards attirent encore des joueurs. À ce jour, le jeu de SF n’est qu’une branche mineure des jeux de simulation, mais voit encore de nouvelles sorties occasionnelles.

Les JdP de SF ont des règles assez complexes, bien que généralement plus simples que celles des wargames historiques. Elles tendent aussi à être moins étroitement stéréotypées : la nature de la SF et de la fantasy permet de justifier presque tout ce que vous voulez dans un jeu, en inventant une théorie quelconque pour expliquer pourquoi les choses marchent ainsi. En conséquence, les grilles d’hexagones sont plus rares, il y a plus de jeux multijoueurs et de jeux économiques, et ainsi de suite.

Articles originaux : [A Short History of Paper Games](#) (1994) et [Don’t Be a Vidiot – What Computer Game Designers Can Learn From Non-Electronic Games](#)

(1) NdT : *Rook* et *Pit* sont deux jeux de cartes que l’on échange dans le but de former des groupes. Un mélange entre les 7 Familles et la Bourse. [\[Retour\]](#)



Suivez le guide

Greg Costikyan vient donc de brosse à grands traits l'histoire des jeux de simulation, dont dérivent les jeux de rôles. Comme souvent, cependant, l'arrivée d'un nouveau type de loisir ne se fait pas *ex nihilo*, mais après plusieurs expérimentations successives.

Le jeu de rôle n'échappe pas à cette règle. Et, entre les jeux de simulation proprement dits et le JdR tel que créé par *Donjons et Dragons*, il existe une étape intermédiaire : *Braunstein*. Laissons Ben Robbins nous révéler de quoi il s'agit.



Braunstein : les racines des jeux de rôles

© 2008 Ben Robbins

Un article de Ben Robbins, tiré de [Ars Ludi](#), et traduit par Esthane

ars ludi

art of the game, roleplaying game theory from the brain of ben robbins

En 2005 je me trouvais à la GenCon tout près des stands d’inscription, feuilletant le programme de la manifestation pendant que la bande débattait pour savoir où aller en premier. J’avais déjà regardé la liste en ligne, mais alors que je parcourais les pages, j’ai repéré un mot que j’avais – je ne sais pourquoi – manqué auparavant : *Braunstein*.

Je savais (à peu près) ce qu’était *Braunstein*, alors j’ai traîné toute mon équipe tout au bout de la convention, à un séminaire dans une salle très calme, avec très peu de participants. Et nous nous sommes assis et nous avons écouté.

Qu’est-ce que je savais qui m’a fait les traîner jusqu’à là-bas ?

Je savais que *Braunstein* était le premier jeu de rôle au monde. Le tout premier.

La plupart des rôlistes n’ont jamais entendu parler de *Braunstein*. Triste mais vrai. Dans la hiérarchie de la connaissance, vous trouverez le cercle des rôlistes qui connaissent *D&D* (un très, très grand cercle), puis à l’intérieur de celui-ci le cercle des rôlistes qui connaissent *Greyhawk* [Tout premier univers de JdR, NdT] (grand, mais plus restreint), et à l’intérieur de celui-ci le cercle de ceux qui connaissent *Blackmoor* [tout premier décor de JdR, NdT] (encore plus restreint). Et puis, en plein centre, dans l’infiniment petit, se trouvent les personnes qui ont entendu parler de *Braunstein*. Ce qui est dommage, car *Braunstein* est leur grand-père à tous.

Major Wesely : Le Premier MJ

“Le Colonel français des Lanciers. Son unité se cache hors du plateau en (B). Il a infiltré la ville en civil pour vérifier ses défenses, et a été arrêté au cours de l’émeute des étudiants hier soir. Commence en prison.”

Braunstein-1

Il était une fois, jouer sur table signifiait faire un wargame. Les jeux de rôles n’existaient pas encore. Les joueurs de wargame se rencontraient et rejouaient des batailles célèbres, en recréant les derniers moments de Saint-Jean d’Acre ou la Bataille de Crécy et en voyant si peut-être, avec habileté et ingéniosité tactique, ils pouvaient modifier le cours de l’histoire.

Le major David Wesely prit son groupe habituel de wargame et essaya quelque chose d’un peu différent. Au lieu de leur faire commander des armées, il plaça les deux chefs adverses dans une ville de Prusse avant la bataille, leurs troupes à proximité mais pas sur scène. Pour donner aux autres joueurs quelque chose d’autre à faire, il leur laissa contrôler d’autres personnes de la ville : le maire, un président d’université, quelques étudiants révolutionnaires, etc... Braunstein fut cette modeste ville éponyme..

Avec ce petit changement, – jouer son personnage au lieu de déplacer ses armées –, le Major Wesely et ses joueurs ont fait un pas dans le jeu de rôle. Non, le Major Wesely n’était pas encore un major à l’époque. Et non, il n’était pas appelé “MJ” ou “MD”, parce que “Maître de jeu” ou “Maître de Donjon” n’existaient pas encore.

Mais un MJ c’est exactement ce qu’il était – le tout premier MJ.

Essayer, encore et encore

Si vous sautiez dans une machine temporelle et demandiez au Major Wesely comment s’était passée la première partie de Braunstein, il vous dirait que ce fut un fiasco. Un bordel complet.

Dans ce qui allait devenir un expérience familière pour tous les MJ venus après lui, il avait préparé cette partie avec un certain déroulement en tête, mais une fois que les joueurs prirent la main, l’enfer se déchaîna. Les joueurs couraient dans tous les sens, tenant des conciliabules dans les coins, planifiant des choses dont l’arbitre ne savait rien – un chaos total. Le cauchemar d’un arbitre.

À sa grande surprise les joueurs en voulurent plus. “Ainsi soit-il”, pensa le pas-encore Major Wesely, “mais cette fois il y aura de l’ordre !”. Créant à nouveau un précédent que les MJ suivront pour les générations à venir, il sévit d’une main de fer pour

empêcher le chaos imprévisible qui avait (pensait-il) ruiné sa partie. Un contrôle attentif des interactions des joueurs ! Des communications limitées ! Au fond éliminant tout ce que les joueurs avaient aimé.

Les livres d'histoire nous enseignent que les deux parties de *Braunstein* suivantes furent accueillies avec des pleurs et des grincements de dents. Les joueurs n'étaient pas satisfaits. Il leur manquait la liberté du premier *Braunstein*.

Et ainsi le toujours-pas Major Wesely prépara *Braunstein 4*. Il déplaça le terrain de jeu vers une dictature tropicale, dotée d'une police secrète, d'étudiants révolutionnaires, de ministres des finances corrompus, et du grand leader El Jefe lui-même – une république bananière épanouie.

Sur le papier, *Braunstein 4* ressemblait à un wargame ou à un jeu de plateau. La plupart des joueurs contrôlaient des unités (l'armée, la marine fluviale ou la police secrète) et remplissaient des feuilles d'ordres pour les déplacer à chaque tour. Vous voulez vous emparer de la station de radio ? Envoyez des soldats ! ⁽¹⁾

Et il aurait pu en rester ainsi, exception faite des ruses infâmes d'un joueur : Dave Arneson ⁽²⁾.

Dave Arneson : Rôliste Ex Nihilo

“Révolutionnaire pacifique. Gagne des points pour l'impression et la livraison de tracts à chacun de ses révolutionnaires, et plus pour la distribution aux autres civils (qui peuvent être des agents ou des guérilleros, bien sûr...) Commence à domicile. (B-4)”

Braunstein-4, République Bananière

Quand vous avez commencé à faire du jeu de rôle vous avez lu tous ces bouquins, et ils vous disaient que vous pouviez être un prêtre ou un voleur ou un Elfe (ou un vampire ou un Prince d'Ambre) et ils vous disaient que vous devriez sûrement choisir un éclaircisseur et établir un ordre de marche et écouter aux portes et tous ces autres trucs. Vous baladiez votre personnage et parliez avec de drôles de voix. Tôt ou tard, vous vous êtes peut-être rendu compte que les règles ne faisaient pas fonctionner le jeu, mais que votre imagination le faisait.

Mais... et si vous n'aviez eu aucun de ces livres ? Et si personne ne vous avait jamais expliqué ce qu'était le jeu de rôle ? Auriez-vous été un assez bon joueur pour devenir un rôliste sans même savoir ce qu'était un rôliste ? Pourriez-vous seulement commencer à être un rôliste sorti de nulle part, sans que personne ne vous ait jamais dit comment faire ?

Dave Arneson l'a fait.

Il a menti, escroqué, improvisé, et a joué son personnage à fond. Il est arrivé à la partie avec de fausses cartes de la CIA qu'il avait trafiquées, donc quand un autre joueur “l'arrêtait” ou le fouillait, il pouvait les dégainer. Les autres joueurs déplaçaient toujours les pièces sur le plateau et émettaient des ordres comme dans un wargame, pendant que Dave Arneson tournait autour d'eux et changeait tout le scénario. Il remportait la partie en jouant complètement son rôle.

Vous pouvez voir Dave Arneson comme l'un des parrains de la maîtrise de JdR, mais encore avant ça il était le parrain des rôlistes. Il était, littéralement, le proto-rôliste.

Les rôlistes modernes : Apprenez à un singe à faire des grimaces

“Tu es le chef des étudiants révolutionnaires”, dit Wesely. “Tu gagnes des points de victoire en distribuant des tracts révolutionnaires. Tu en as une mallette pleine.”

Bien plus tard, après avoir convaincu ses partenaires qu'il est vraiment, peut-être, un agent secret de la CIA infiltré, et que la trésorerie du pays tout entier est beaucoup plus en sécurité entre ses mains, le personnage de Dave Arneson est poliment emmené à bord d'un hélicoptère pour disparaître rapidement à l'abri.

Tout en bas, les rues bouillonnent encore de combats, des figurines de soldats de plastique se heurtant contre celles des citoyens innocents et des émeutiers en colère. Sur ses genoux repose la mallette oubliée des tracts révolutionnaires. “Je gagne des points en les distribuant, exact ?” Et d'un geste ample, il remue le couteau dans la plaie, jetant des rouleaux de pages dans le vent de l'hélicoptère, où ils se dispersent et descendent lentement avec paresse sur la ville entière...

Score final : Dave Arneson, + plusieurs milliers de points

Beaucoup de bruit pour rien, diriez-vous, tout ça c'est des trucs de vieux de la vieille. Nous les rôlistes modernes sommes bien au-dessus du crapahutage de donjons et l'écoute aux portes et toutes ces choses primitives. Nous avons des jeux de rôles “indie”, des jeux à histoires ⁽³⁾ et le contrôle narratif et blah blah blah.

Pour sûr. Mais même en évitant les arguments “se hisser sur les épaules de géants” ou “connais tes origines”, regardez bien ce

qu'il s'est passé dans cette partie : Dave Arneson a gagné uniquement par le roleplay. Il ne fait pas de combat tactique ou ne joue de quête linéaire débile, il se crée ses propres règles et est, faute de meilleurs mots, un excellent rôliste, toutes définitions modernes du terme comprises. Il crée la partie.

Vous ne pensez pas que Dave Arneson vous aurait botté le cul à *Sorcerer* et *Dogs In The Vineyards* ⁽⁴⁾ ? Dans ce cas, vous n'avez pas bien fait attention. Il vous l'aurait, comme disent les jeunes, mis profond.

Les rôlistes modernes explorent de nouveaux territoires, mais ils se réapproprient également les anciens même s'ils ne les connaissent pas – les terres de leurs ancêtres. Si vous êtes un rôliste indie ou un rôliste révolutionnaire avant-gardiste, les titans de la vieille école comme Dave Arneson et Major Wesely sont des vôtres. Ils essayaient également à leur époque des choses qui n'avaient jamais été faites auparavant. Ce sont vos condisciples.

Chaînon manquant, perte de sens

Qu'est-il arrivé après *Braunstein 4* ? Le Major Wesely partit pour l'armée et Dave Arneson commença à mener ses propres "Braunsteins" dans un petit coin de monde imaginaire appelé *Blackmoor*. Il envoya ses joueurs explorer des donjons. Pour résoudre les combats, il utilisa un système de règles pour figurines appelé *Chainmail* ⁽⁵⁾.

Le reste, comme on dit, appartient à l'histoire (Gardons le débat "qui a inventé *D&D*" pour une autre fois). Je n'en suis pas sûr, mais je devine que Braunstein a fixé la tendance des "noms à couleurs" (braun-stein – "pierre brune" en allemand –, black-moor (lande noire), grey-hawk (faucon gris)) avant que n'arrive *D&D*.

Alors pourquoi le Major Wesely n'est-il pas resté impliqué dans le JdR alors que ce loisir était en train de s'épanouir ? Pourquoi ne savez-vous pas qui il est ?

Quand il revint de l'armée, les "braunsteins" avaient quitté les situations du monde réel pour des batailles imaginaires contre des orcs et des géants de glace. Il y perdit intérêt car, tandis que les wargames sont une exploration de l'Histoire, le fantastique paraît beaucoup plus vide de sens. Que pouvez-vous apprendre sur le monde réel en jouant à un jeu avec des lézards cracheurs de feu ?

Le Major Wesely, le premier MJ, aurait peut-être été en fait la première personne à dénoncer les jeux de rôles fantastiques comme d'absurdes moyens d'évasion [de la réalité]. Il n'était certainement pas le dernier. D'une certaine manière il avait entièrement raison, mais ce qu'il ne put prévoir, c'est que même le jeu le plus ouvertement onirique ou le jeu tactique le plus ordinaire peuvent rester instructifs (et pas simplement divertissants), parce que nous y jouons avec d'autres humains. Le contenu du jeu peut bien ne rien nous apprendre sur la vie, mais la manière d'y jouer, assis autour d'une table en interagissant avec d'autres personnes, le peut. Bien sûr, je peux dire merci à trente ans de recul de jeu qu'il n'avait pas, alors c'est facile pour moi.

Ramenez ça à aujourd'hui et regardez les jeux de rôles *indie* récents, des jeux qui abordent des sujets comme l'esclavage, l'amour destructeur ou le doute moral. La question est la même que celle que posait le Major Wesely à l'époque : le désir d'avoir du sens, ou de discuter de réels problèmes dans le contenu du jeu.

À vous de jouer

Ce fut un article très difficile à poser sur le papier, car quels que soient les efforts que j'entreprends, cela reste un compte rendu fictionnel. Ce sont mes souvenirs d'histoires que l'on m'avait racontées à propos d'un jeu joué par quelqu'un il y a 40 ans. C'est sans doute bien loin de la vérité absolue, mais j'espère que c'est très proche de l'esprit de la vérité. Toutes les erreurs ou les déformations sont entièrement les miennes, et non celles du Major Wesely, qui est clair, plein de conseils et sacrément drôle. J'ai également donné l'impression que Dave Arneson avait été le seul joueur de la partie, ou le seul bon joueur, mais bien sûr, c'est une absurdité. Comme dans n'importe quelle partie il y a plus de facettes qu'on ne peut en résumer simplement.

Alors maintenant me demandez-vous, qu'est ce que je fais avec cette tranche d'histoire du JdR ?

Gary Gygax n'est plus des nôtres. Ne souhaitez-vous pas lui avoir parlé ? N'auriez-vous pas voulu lui avoir posé quelques questions ? Alors voila ce qu'il faut faire. Trouvez les gars qui sont encore là et allez leur parler. Quand vous serez à la GenCon cette année, traquez le Major Wesely, ou Dave Arneson, enfermez-les et faites-leur vous raconter ces histoires. Faites ce que nous avons fait et coincez le Major Wesely dans le hall et ne lui donnez pas à manger ou à boire tant qu'il ne vous aura pas vendu la mèche à propos du sombre passé de TSR. Passez par le stand de Lou Zocchi ⁽⁶⁾ et faites-vous raconter les limites des solides de Platon [polyèdres, NdT]. Mettez votre chapeau d'historien, non pas pour vénérer le passé, mais pour en tirer des leçons.

Ce sont des rôlistes comme vous. Payez-leur une bière, emmenez-les à dîner ou coincez-les simplement dans le couloir – ne les laissez pas s'échapper ! Ce sera une expérience que vous n'oublierez jamais.

Article original : [Braunstein: the Roots of Roleplaying Games](#)

Mise à jour : résultats de la GenCon 2008 Braunstein, documents de jeux, et images dans les [Braunstein Memories](#) © 2008 Ben

Robbins

Pour aller plus loin avec PTGPTB : une [série d'articles sur l'histoire du wargame](#), en français, publiée sur slate.fr

(1) NdT : Pour avoir une idée de Braunstein 4, cherchez du côté du jeu de plateau [Junta](#) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : David (Dave) Arneson (1947-2009) fut un créateur de jeu américain. Il est surtout connu pour avoir co-écrit la première édition de *Donjons et Dragons* avec Gary Gygax [\[Retour\]](#)

(3) NdT : mettant l'accent sur la création de véritables mélodrames ; lire [la Trousse à outils interactive](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : [Sorcerer](#) et [Dogs In the Vineyard](#) sont des JdR emblématiques des courants indie et narratifs [\[Retour\]](#)

(5) NdT : *Chainmail* a été le premier jeu publié par Gary Gygax ; un wargame fantastique avec figurines ; lire [le chapitre 1 de l'histoire du JdR](#) (compile ptgptb) [\[Retour\]](#)

(6) NdT : [Lou Zocchi](#), créateur de jeux, est plus célèbre comme fabricant de dés aux résultats parfaitement équiprobables, et inventeur des dés à 3, 5, 7 et 100 faces. [\[Retour\]](#)



Suivez le guide

Voilà, les premières graines pour l'arrivée et l'essor du jeu de rôle sont plantées, il ne reste plus qu'à suivre le cours de l'Histoire. Pour cela, nous allons entrer de plain-pied dans le gigantesque dossier de Steve Darlington. Vous aurez ainsi un vaste aperçu de l'évolution du jeu de rôle, depuis sa création jusqu'à l'aube des années 2000.

La première partie vous paraîtra sans doute redondante avec ce que vous avez déjà lu. Néanmoins, nous ne pouvons la supprimer dans la mesure où elle traite tout de même de l'arrivée de *Donjons et Dragons*. Saisissez donc cette occasion de réviser vos classiques, avant de vous plonger avec délices dans 25 ans d'évolution rôliste !



Une histoire du jeu de rôle

Par Steve Darlington



Première partie : Un petit pas pour un wargamer...

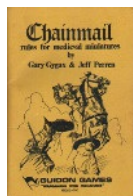
© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°1](#) (février 1998), et traduit par Rappar

Un exposé assez complet, globalement précis et à peine biaisé de l'existence turbulente de notre hobby, de ses origines à nos jours. Tous les articles de la série de "L'histoire du JdR" ont été mis à jour lors de la traduction. Les VF et VO sont donc différentes.

Une grande part des informations de cet article est tirée de la superbe étude sociologique des JdR par [Gary Fine](#), intitulée "Shared Fantasy".

Nos Ancêtres



Comme toutes les bonnes histoires, elle commence par un génie célèbre qui lance le mouvement. Dans ce cas, c'est ce visionnaire incroyable, H. G. Wells. Car Wells est non seulement le grand-père de la science-fiction, mais il est aussi le grand-père des wargames. Ce qui fait de lui, si vous voulez, l'arrière-grand-père des jeux de rôles.

Les wargames existent depuis aussi longtemps que les guerres. On peut faire remonter l'idée de simuler des batailles sans les risques personnels à la Sumer antique, il y a plus de quatre mille ans. Les échecs et le go, deux des plus vieux jeux du monde, sont issus des jeux de guerre.

Les wargames contemporains sont originaires de Prusse, au tournant du XIX^e siècle. Le *Kriegspiel*, "jeu de guerre" introduisit les idées de marqueurs disposés sur "une table de sable" et de l'utilisation d'un dé pour décider des éléments aléatoires de la bataille. Après la guerre franco-prussienne, les Anglais inventèrent leur propre version et les wargames commencèrent à être prudemment employés par les forces armées pour former à la tactique et prévoir les résultats militaires.

Ce fut Wells, cependant, qui ouvrit le premier ces jeux aux amateurs. En 1913, il publia un ensemble de règles de wargames pour amateurs dans un livre intitulé *Little Wars* (petites guerres), maintenant considéré comme "la Bible des wargamers" (1). Wells fut aussi le premier à suggérer d'utiliser des figurines miniatures pour représenter les forces respectives, ajouter de la saveur et une sensation d'implication aux parties.

Bien que l'ouvrage fût populaire, les wargames ne décollèrent pas vraiment jusqu'à ce qu'en 1953, Charles Roberts commercialise *Tactics*, le premier wargame "sur plateau".

Quoique le démarrage fût lent, Roberts persévéra en créant The Avalon Hill Game Company en 1958, maintenant une des plus grandes sociétés de jeu du monde (2).

De l'étincelle à la flamme

En fait, dans les années 60 et les années 70, la pratique du wargame atteignit un sommet de popularité qu'il lui reste à retrouver. Il semble que tous ces jeunes qui ne prenaient pas de LSD et n'écoutaient pas Bob Dylan jouaient à un sacré nombre de wargames. Bientôt, ce ne fut plus un jeu, ce fut un *secteur*. Un énorme fan-club, bien établi et bien défini, avec ses propres congrégations, publications et jargon se développait, tout comme il en était pour les passionnés de science-fiction à peu près à la même époque. À la fin des années soixante, il y avait une sous-culture du wargame forte et stable, un environnement favorable qui commençait à faire naître beaucoup de créativité et d'expérimentation parmi ses participants. Ce fut simplement cette sorte d'exploration qui devait être le combustible du feu du jeu de rôle. Mais il fallait toujours une étincelle. Et quelle étincelle ce fut : *Le Seigneur des anneaux* !

Sorti à travers tous les États-Unis en 1967, il devait changer le monde de la littérature pour toujours, tout comme la vie de millions d'adolescents américains des classes moyennes. Et puisque quatre-vingt-dix pour cent des wargamers *étaient* des adolescents des classes moyennes, il ne faut que peu d'imagination pour deviner ce qui allait arriver ensuite. Les joueurs ne voulurent plus recréer la bataille de Gettysburg, mais la bataille du Gouffre de Helm.

Les guerres napoléoniennes furent rejetées en faveur de la Guerre de l'Anneau, les gobelins et les orques remplacèrent les fantassins et la cavalerie. Les gens voulaient connaître exactement les dégâts qu'un Balrog pourrait faire et quelle était la portée d'un sort d'éclair.

Cela ne semblait qu'une question de temps pour que le premier jeu situé spécifiquement dans le monde de Tolkien soit publié. Il y avait, cependant, un léger obstacle à cela, qui était le fait qu'il y avait très peu de bons wargames qui traitaient suffisamment bien de l'ère médiévale pour permettre l'introduction d'éléments comme la magie et les dragons. Dans les voies du destin, deux hommes s'engagèrent : Ernest (Gary) Gyax et David Arneson.

Pour la petite histoire...



La première édition de D&D, comme tant de JdR qui suivirent, met en scène des Hobbits. Cependant, les avocats de Tolkien ont vite menacé de porter plainte pour violation de copyright, menant à la naissance du “halfling” (petites-gens).

Une association légendaire

Dans une petite ville du Wisconsin appelée Lake Geneva, Gygax, Jeff Perren et des amis avaient créé un wargame qui donnait une simulation précise de la plupart des aspects de la guerre médiévale. Il fut nommé [Chainmail](#) et fut publié par la toute jeune société de Gygax, Tactical Studies Rules (Règles d'Études Tactiques). Ce fut une version plus tardive ⁽³⁾, distribuée plus largement, qui devint le premier wargame à inclure des règles pour les géants, les trolls, les dragons et la magie.

Ce jeu est considéré comme le prédécesseur immédiat de *Donjons et Dragons*, et il y a, en effet, beaucoup de ressemblances dans les règles et le style.

Les graines du jeu de rôle avaient cependant été plantées beaucoup plus tôt. À l'époque de la rédaction de *Chainmail*, Gygax était membre d'une association d'enthousiastes de la guerre médiévale, [The Castle and Crusade Society](#) (la société des châteaux et des croisades). Un autre membre, Arneson, avait déjà commencé à expérimenter quelques idées de jeu de rôle. Comme il le raconte lui-même :

“Je devrais rendre un grand hommage [pour son idée] à un autre joueur local, [Dave Wesely](#). Il fut le premier à introduire du roleplay... Le premier jeu qui se détache dans ma mémoire est un jeu de figurines médiévales, une très morne période de wargames. Il utilisait un ensemble de règles monotones et, après notre deuxième partie, nous nous ennuyions. Pour l'épicer un peu, Dave, qui avait planté le cadre et arbitrait [les parties], donna à chacun d'entre nous un petit but personnel dans la bataille.”

C'était en 1968. Bien que rudimentaire, ce fut LE premier pas vers le jeu de rôle ⁽⁴⁾. Arneson continue :

“Eh bien, ce truc nous a fait réfléchir : “N'était-ce pas une bonne idée ?” et nous avons fait deux autres parties avec diverses personnes. “Faisons une grande campagne médiévale avec une demi-douzaine de gens différents jouant avec de petits pouvoirs et cinquante ou soixante hommes et alors toi, tu es le roi ou le chevalier, ou peu importe.” Et cela s'est développé à partir de là. Cela nous fit entrer dans le roleplay.”

Au début des années soixante-dix, la créativité d'Arneson rencontra l'imagination de Gygax – les deux hommes se connaissaient, correspondaient, et commencèrent à combiner leurs idées. En 1970 ou 1971 (Arneson n'est pas certain de la date), Arneson prit le système *Chainmail* et joua ce qui fut la toute première vraie partie de jeu de rôle.

“Tous les copains étaient venus pour une nuit traditionnelle de bataille napoléonienne et ils ont vu la table couverte de cet énorme fort ou château. [Ils] se demandèrent comment il était arrivé dans les plaines de Pologne (ou un des autres endroits où nous jouions [les batailles napoléoniennes] à l'époque), et ils découvrirent vite qu'ils allaient descendre dans des souterrains profonds, humides et sombres.”

Cette partie devait plus tard devenir la campagne des souterrains de *Blackmoor*. Gygax prit rapidement la relève avec une aventure qui devait devenir la campagne de *Greyhawk*. Pendant les quelques années qui suivirent, les deux jouèrent et testèrent les règles de ce qui deviendrait finalement le jeu *Donjons & Dragons*, le premier jeu de rôle commercialisé au monde. Comme les wargames, le démarrage devait se révéler lent, mais un loisir entièrement nouveau était né.

Pour la petite histoire...



Bien sûr, cela ne s'appelait pas encore "jeu de rôle". La première édition de D&D l'appela "Wargame médiéval-fantastique, jouable avec du papier, des crayons et des figurines", rien de moins.

Un hommage final à Dave Arneson

Comme toutes les grandes associations, celle de Gygax et Arneson n'allait pas sans divergences créatives. Moins d'un an après la sortie de *D&D*, ces divergences atteignirent un sommet et Arneson partit ⁽⁵⁾.

TSR, dirigé par Gygax, Don Kaye et son nouvel associé Brian Blume, continua à tourner, mais sans payer à Arneson les droits qui lui étaient toujours légalement dus comme associé. En 1979, Arneson porta cette affaire devant un tribunal et après une longue bataille, TSR racheta ses parts. La tragédie consiste en ce que, aujourd'hui, Gygax est vanté et loué en long et en large comme le seul père du jeu de rôle, tandis qu'Arneson a été complètement oublié par le milieu du JdR. J'espère que cet historique pourra aider un peu à corriger cette injustice.

Pour la petite histoire...



Arneson se crédite lui-même pour l'ajout de "la magie" aux wargames – apparemment après avoir vu un épisode de Star Trek, Dave donna un phaser à son druide et renvoya les forces adverses au néant ! Cela conduisit naturellement à la création du sort d'éclair.

Article original : [*The History of Role-Playing, Part I: "One Small Step For A Wargamer"*](#)

(1) NdT : *Strategos: The American Game of War*, de Charles Totten (dans les années 1880) est peut-être antérieur. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Disons que dans le petit monde des wargames, Avalon Hill fut à une époque le plus gros éditeur (puis se fit racheter par Hasbro en 1998). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Cette deuxième édition incluait le supplément "fantastique", qui introduisait aussi les héros et même les alignements. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Il s'agissait de *Braunstein*. [\[Retour\]](#)

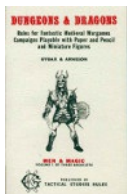
(5) NdT : Pour une autre histoire de TSR et *D&D* (en anglais), [cliquez ici](#). [\[Retour\]](#)

Deuxième partie : Réouverture de la boîte de Pandore

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°2](#) (avril 1998), et traduit par Rappar

Les presses tournent



Tandis que se répandait la nouvelle du genre de jeux auxquels jouaient Gygax et Arneson, ces derniers furent submergés de demandes de règles complètes et définitives. Ils présentèrent timidement leur idée à tous les grands éditeurs de jeux, mais ce ne fut que pour essayer refus après refus. À la fin, en 1974 ils décidèrent de publier le jeu eux-mêmes à travers TSR, la société-mère de Gygax.

“Ce ne fut pas un accueil des plus chaleureux” reconnut plus tard Gygax. Il fallut presque un an pour écouler les 1000 premiers exemplaires. Les 1000 exemplaires suivants se vendirent en un peu moins de 6 mois, et à partir de là les ventes s’accrurent exponentiellement. En 1979, *D&D* se vendait à 7000 exemplaires par mois et [en 1999] TSR est toujours la plus grande firme de JdR du monde ⁽¹⁾. Mais n’anticipons pas.

L’édition originale empruntait la structure en trois livrets séparés de *Chainmail*, et bien d’autres choses encore. Les règles étaient écrites pour les cercles ludiques auxquels appartenaient Gygax et Arneson, et supposaient une certaine familiarité avec leurs règles et style habituels. Cependant, pour des débutants complets, cela pouvait être source de confusion et de frustration. À un endroit, il était spécifié noir sur blanc dans les règles : “Le combat (ici) se gère comme dans *Chainmail*”. Les règles de sorts étaient incroyablement vagues, et les tableaux de valeurs de combat étaient quasiment incompréhensibles. Mais de façon surprenante, cela allait agir en faveur de ce loisir plutôt qu’à son encontre. Ceci pour deux raisons.

Pour la petite histoire...



De fait, la structure des trois livrets fut tellement copiée qu’elle devint la norme les cinq années qui suivirent !

Premièrement, les règles impénétrables forcèrent les joueurs à inventer les leurs et proposer leurs propres interprétations, et à commencer à réfléchir aux systèmes de jeu et à leur création. C’est là que naquirent les futurs créateurs de JdR. Deuxièmement, les joueurs ne se concentraient pas sur le jeu lui-même, mais sur l’idée derrière le jeu. Bien que les règles fussent loin d’être parfaites, le public reconnut le potentiel du concept nouveau et incroyable autour duquel tournait le jeu. *D&D* est peut-être le premier jeu que les joueurs achetaient tout en sachant qu’au moins la moitié des règles devraient être abandonnées ou largement modifiées. ⁽²⁾

Les Prétendants

L’attention portée sur l’idée plutôt que sur le jeu, et la nécessité de réécrire les règles, conduisirent à ce que les groupes de joueurs développent ce qui était, en fin de compte, leurs propres versions du jeu. Bien évidemment, tous voulurent partager leur “bonne” version avec la communauté des joueurs. Il ne fallut pas longtemps avant que le monde ne soit submergé de bulletins, fanzines et gazettes consacrés aux débats sur les “meilleures” façons de jouer.

Gygax et Arneson développèrent leur propre magazine, intitulé “*The Dragon*”, et puis juste *Dragon*, tel qu’il est connu aujourd’hui. Un autre gros tirage de l’époque était [Alarums and Excursions](#). Bien que ce ne soit qu’un fanzine, il existait depuis plus longtemps [1975, NdT] que *Dragon*, et son lectorat était presque aussi important. En quelques années, *D&D* avait généré plus de débats, analyses, révisions et reconstructions qu’aucun autre jeu dans l’histoire. Ce ne fut qu’une question de temps avant que quelques-uns de ces groupes de joueurs ne décident que, plutôt que d’envoyer leur création à un magazine, ils devraient la publier eux-mêmes.

D&D était critiqué pour d’innombrables raisons, mais la plupart des griefs rentraient dans deux catégories. Le jeu était soit trop compliqué, soit trop simple.

Les reproches du côté “trop compliqué” se concentraient sur les livres de règles. Des joueurs plus jeunes, non-wargamers réclamaient à grands cris quelque chose de simple à apprendre, facile à jouer et globalement plus AMUSANT. Ils eurent tout cela à gogo avec *Tunnels & Trolls*.

Tunnels et Trolls (St-André, 1975)



La légende veut que [Ken St-André](#), auteur de *Tunnels et Trolls* (*T&T*), arriva en fait à son idée d'un jeu de rôle indépendamment de Gygax et Arneson. Il aurait même choisi un nom analogue à celui de *D&D* et aurait découvert avec horreur, quand il essaya de lancer et de vendre son jeu, qu'il avait été battu à plate couture.

La véracité de cette légende est discutable : il est évident qu'il y a suffisamment de ressemblances entre les deux jeux pour supposer que *T&T* était un jeu de la deuxième génération. Les personnages ont 6 caractéristiques similaires, plus un choix semblable de classes et les décors, et les genres d'aventures sont pratiquement identiques. Quoi qu'il en soit, *T&T* est intéressant non par ses ressemblances, mais par ses différences.

Pour les débutants, les règles de *Tunnels et Trolls* utilisaient de simples dés à 6 faces pour gérer à peu près tout. Bien que le combat et la magie utilisassent des tableaux, ils étaient bien présentés et les explications étaient claires ⁽³⁾. Indiscutablement, les critères de qualité de *Tunnels et Trolls* étaient supérieurs en tous points à ceux de *D&D*, ainsi que l'était la conception de ses règles. Mais peut-être la principale ligne de démarcation entre les deux était-elle l'approche.

Tunnels et Trolls était AMUSANT. C'était mignon, c'était bête, cela consistait à courir partout avec des épées et des sorts et à bastonner. Le style était énergique, les règles étaient amusantes, le décor était plein de petites blagues, chaque élément du jeu était détourné par le sens de l'humour plutôt déjanté de St-André. Les sorts avaient des noms comme "*Petits Pieds*" et "*Cachette*", et les écureuils géants étaient vos ennemis ⁽⁴⁾.

Pour la petite histoire...

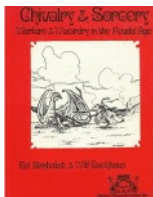


Tunnels et Trolls fut aussi le précurseur du système de "Points de Magie", à opposer au système de "batterie de sorts" de D&D.

D&D, bien sûr, était complètement l'opposé. À la longue, lorsque le loisir et les joueurs devinrent plus mûrs, les aspects amusants de *T&T* perdirent leur attrait, et il sombra dans l'oubli au début des années 80. *T&T* fut néanmoins le premier concurrent majeur de *D&D*. Bien qu'il ait toujours été considéré "le numéro 2" (même par St-André !), il tint tête à *D&D* pendant un temps. Ce qui est plus que ce que l'on peut dire de tout autre JdR.

Pendant ce temps, un autre jeu débarquait sur les étagères. Les reproches du type "trop simple" visaient le décor, pas les règles. Ils se plaignaient à bon droit du principe plutôt faiblard de personnages d'heroic-fantasy qui se baladent simplement dans des souterrains pour tuer des monstres et récupérer des trésors. Ils demandaient aussi un univers plus réaliste – un monde médiéval qui aurait vraiment la saveur du Moyen Âge. Ils voulaient du réalisme, du détail et de la complexité. Ils l'eurent avec *Chivalry and Sorcery*.

Chivalry and Sorcery (Fantasy Games Unlimited, 1977)



Créé par [Ed Simbalist](#) et [Wilf Backhaus](#) en 1976, *Chivalry and Sorcery* détient encore le titre du JdR le plus compliqué jamais créé. On ne peut nier son réalisme : les règles et l'approche sont conçues pour recréer la France de la fin du XII^e siècle, plutôt que la faible imitation de l'univers pseudo-médiéval de Tolkien par *D&D*. En particulier, ils ne décrivaient pas seulement un monde, mais une société : les joueurs devaient insérer leurs personnages dans un système féodal complet avec les nobles, les serfs et la présence imposante de l'Église.

Et même si les aventures suivaient toujours un format comparable, *Chivalry and Sorcery* rejetait une grande partie des conventions établies par *D&D* – les bastons souterraines firent place aux quêtes en extérieur, les ennemis étaient des Vikings ou des Pictes plutôt que des monstres mythiques et les pratiquants de magie devaient vraiment *étudier* pour devenir plus forts.

Le problème de *Chivalry and Sorcery* était qu'il essayait d'en faire trop. En tentant de simuler tous les aspects que *D&D* avait mis de côté, il s'enferma lui-même dans ses propres mécanismes sans fin.

Par exemple, les joueurs ne devaient pas seulement tirer 8 attributs, mais aussi la race, l'âge, le sexe, la taille, la corpulence, l'alignement, l'horoscope, la santé mentale, la classe sociale, le rang de naissance, le statut de famille et la profession du père. Là-dessus se greffaient presque autant de données à calculer, et un vague système de compétence. Et ceci, rien que pour la création de personnage !

Le jeu n'était pas aidé par le fait que les règles et les jets de dés étaient aussi bien plus complexes que *D&D*. Le combat et la magie utilisaient tous deux des tableaux de références croisées ridiculement complexes, et le système de compétences nécessitait plus de jets de dés qu'un jeu de *craps* ⁽⁵⁾.

Un autre problème majeur de *Chivalry and Sorcery* était qu'il essayait d'être trop réaliste. Les clercs devaient faire des sermons, les chevaliers devaient passer des heures de jeu à rassembler assez d'argent rien que pour acheter leurs épées, et jouer un magicien nécessitait tant de temps et d'efforts pour chercher les ingrédients, étudier les sorts et pratiquer les rituels, qu'il ne restait plus de temps pour partir à l'aventure.

Chivalry and Sorcery est un exemple des problèmes qui surgissent de l'abus de simulation. Il était trop long, trop détaillé, et laissa souvent ses joueurs étouffés dans les méandres de ses enchevêtrements et leur ampleur. Mais l'idée de proposer un monde réaliste et détaillé comme univers de jeu était bonne, comme l'était leur idée de jouer des gens ordinaires qui s'intégraient dans le cadre de la société de ce monde plutôt que des mauvais stéréotypes de super-héros de contes de fées.

Pour la petite histoire...



L'histoire retiendra aussi que Chivalry and Sorcery fut le premier à utiliser le terme "Maître de Jeu".

Bien que ce jeu disparût également au début des années 80, ces idées continuèrent à avoir de l'influence tout au long de l'histoire des JdR ⁽⁶⁾.

L'Empire contre-attaque



Pendant ce temps, il y avait encore un autre jeu joué dans l'ombre, et bien qu'il n'atteignît jamais le succès financier des deux jeux ci-dessus, il eut lui aussi des effets à long terme sur l'industrie du JdR. Le jeu s'appelait *Empire of the Petal Throne* (L'Empire du Trône de Pétales, Barker, 1975) et était conçu par M.A.R. Barker.

Dès son plus jeune âge, Barker était obsédé par deux choses : la linguistique et un monde fantastique de sa création nommé Tékumel, et ces deux passions grandirent en complexité avec lui. Barker alla étudier la linguistique à l'Université, où il mit également les touches finales à son monde, y compris une langue complète pour le pays principal, Tsolyánu. En fait, dans l'art de créer des langages imaginaires, Barker surpasse même le maître, Tolkien.

Pour la petite histoire...



Barker et Tolkien ont de nombreuses ressemblances, à la fois dans leurs travaux et leurs vies. Au point que l'on a parfois fait référence à Barker comme "le Tolkien du jeu de rôle".

Ainsi, il y avait Barker, avec son incroyable monde dans la tête, et ne pouvant rien en faire, car il n'était pas écrivain. 20 après avoir délaissé Tékumel pour se concentrer sur ses études, il découvrit *D&D*. Il commença immédiatement à travailler sur son jeu, qui fut le second JdR sur le marché [américain]. En terme d'univers, *Petal Throne* était tout ce que *D&D* n'était pas. Il n'y avait pas de vague description ou d'évocation médiévale : Barker savait précisément comment était son monde, jusqu'au détail le plus subtil, et tout ça était dans le livre de règles. Les dieux, les religions, les rituels, les gouvernements, les modes, les us et coutumes, et, encore plus important, les langues, étaient décrits pour chaque nation de la planète. Et ce n'étaient pas les dieux, religions, etc. d'un monde médiéval occidental. Barker se servit de ses expériences en Inde et en Asie pour créer des cultures incroyablement sauvages et totalement étrangères au rôliste moyen américain.

Cette combinaison de tant de détails sur un monde si étrange aura donné un des mondes de campagne les plus prenants jamais conçus. *Chivalry and Sorcery* était juste *D&D* avec un décor finement détaillé. *Petal Throne* était un jeu où le système et le décor travaillaient de concert pour donner un monde qui non seulement semblait vivant, mais qui vous donnait l'impression d'y vivre. Les personnages étaient imbriqués dans la structure du pouvoir – religieusement et politiquement – et les vicissitudes de ces pouvoirs fournissaient les trames des aventures. Soudain les joueurs n'étaient plus des chevaliers pourfendeurs de dragons – ils étaient des Tsemels (guerriers-cardinaux) menant une guerre sainte contre leurs voisins hérétiques. Avec le talent linguistique de Barker permettant aux joueurs de parler une toute nouvelle langue, jouer ce jeu donnait vraiment l'impression d'être là-bas.

Pour la petite histoire...



Grâce à la connaissance intime de son monde, et au petit nombre de groupes jouant à son JdR, Barker était capable d'ajuster et de faire évoluer son monde en fonction des actions des joueurs dans tous les États-Unis !

Si *Petal Throne* était resté populaire, nous n'aurions pas eu à attendre 15 autres années pour voir les mondes admirablement profonds que nous voyons édités de nos jours, comme le Monde des Ténèbres. Quoi qu'il en soit, il ne resta pas populaire car sa grande force – sa “présence” – causa aussi sa perte. Le monde de Barker était tout bonnement beaucoup trop complexe et puissant pour être manié par la plupart des joueurs. Les MJ ne pouvaient pas vraiment adapter le monde pour correspondre à leur style de jeu sans dépouiller Tékumel de sa saveur unique. En vérité, il était dit que la seule personne qui pouvait maîtriser Tékumel correctement était Barker lui-même.

De même, les joueurs devaient être très familiers avec Tékumel avant de pouvoir jouer un rôle décent dans cet autre monde étrange. Trop souvent, cela passa au-dessus de la tête de tout le monde, et ainsi *Empire of the Petal Throne* disparut à son tour plutôt rapidement.

Ainsi donc aucun des trois grands prétendants n'arriva à survivre à, ou même à surpasser, le jeu originel : *Donjons & Dragons*. Mais ils sont tous intéressants, parce que à travers eux, ils illustrèrent le futur de notre loisir. En comparant *Tunnels et Trolls* et *Chivalry and Sorcery*, nous voyons les débuts d'une des querelles éternelles des systèmes de règles : complexité contre accessibilité, souci du détail contre jouabilité, et simulation de la réalité contre franc amusement. Et en examinant *Petal Throne* nous pouvons aussi voir le problème intrinsèque des univers de jeu : créer un monde solide et détaillé qui permette une immersion suffisante, mais qui soit pourtant suffisamment accessible et malléable pour que tout le monde s'amuse.

Chaque jeu était aussi révolutionnaire à sa manière, amenant de sensationnelles nouvelles idées au JdR en un laps de temps extrêmement court, idées qui formeraient plus tard la colonne vertébrale du secteur. Bien qu'ils aient disparu, les avancées qu'ils firent en peu d'années aideront à faire passer les JdR de l'état de rejeton vacillant du wargame, à quelque chose approchant une forme d'art. Mais nous anticipons encore. *Runequest*, qui vint plus tard, fut dédié à “*Dave Arneson et Gary Gygax, qui ouvrirent les premiers la boîte de Pandore, et à Ken St-André, qui découvrit qu'elle pouvait être réouverte*”. Cela résume assez bien la contribution que ces jeux allaient faire à l'histoire du JdR. Simplement en existant, en étant créés, achetés et joués, ils prouvaient que le jeu de rôle était quelque chose de plus que *D&D*, et que ce nouveau concept était quelque chose qui allait au-delà des marques, quelque chose qui durerait, quelque chose de révolutionnaire, quelque chose de bien.

Article original : [The History of Role-Playing, Part II: “Re-Opening Pandora's Box”](#)

(1) NdT : TSR fut un gros poisson dans une petite mare de petits poissons, jusqu'à son rachat par Wizards OfThe Coast. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Un témoignage frappant et analytique dans [Un examen sans complaisance de Donjons & Dragons](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Une évolution semblable a pu être observée en France, où le premier JdR de création française, *L'Ultime Épreuve* (1983), était exemplaire du point de vue de l'initiation. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Autre exemple, la boule de feu à *T&T*s' appelle “Tiens prends ça !” [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Là aussi, des parallèles peuvent être faits avec le JdR *Légendes* (1983), le plus complexe et le plus simulationniste de tous les JdR français. [\[Retour\]](#)

(6) NdT : *Chivalry & Sorcery* ne finit pas de naître ; version allégée en 1999 ; 4^e édition en 2000, C&S [\[Retour\]](#)

Troisième partie : Survenance de l'âge d'or

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°3](#) (juin 1998), et traduit par Rappaport

C'était la fin des années 70. Le jeu de rôle s'était établi comme une idée neuve, quelque chose de différent, d'unique, quelque peu révolutionnaire. On pouvait bâtir autour de cette nouvelle sorte de jeu, ce concept spécifique, non seulement un jeu, mais des centaines ou des milliers. On pouvait créer autour une littérature, des conventions, même une sous-culture entière. Cela avait le potentiel de devenir énorme, mais à l'époque, il avait encore du chemin à faire avant d'y arriver. C'était le moment de commencer à grandir. Bref, le JdR avait planté ses racines, et commençait maintenant à fleurir.

La ruée vers l'or

Dès que les gens virent la quantité d'argent que ramenaient *D&D*, *Tunnels & Trolls* et *Chivalry & Sorcery*, ils voulurent entrer sur le marché aussi vite que possible – pendant qu'il était encore neuf et relativement peu encombré par la concurrence. Il y eut alors un raz de marée de publications de jeux de rôles. Il serait quasiment impossible d'essayer de tous les cataloguer ; je vais plutôt tenter de présenter une sélection de produits, chacun d'entre eux présentant quelque chose de nouveau ou d'intéressant pour la profession.

Le médiéval-fantastique connut une période faste, avec la sortie d'une ribambelle de copies de *D&D/T&T*, dont aucune n'apporta vraiment quelque chose de nouveau. Steve Jackson [l'Américain] apparut sur la scène avec un jeu orienté vers le combat nommé *Melee* (qui devint plus tard *Into The Labyrinth*). Gygax, Arneson et St-André sortirent chacun quelques JdR de plus. Mais bientôt cela devint simplement trop, et commença à stagner. Ce fut l'heure d'un changement de décor, et vu la popularité croissante de la sous-culture de science-fiction qui gagnait l'Amérique entière, nul n'était besoin d'être Spock pour deviner la forme qu'allait prendre ce changement.

Pour la petite histoire...



Après le succès de D&D, T&T et C&S, l'esperluette (le “&”) fut considérée comme un peu nécessaire au nom d'un JdR et fut utilisée ad nauseam.

StarFaring (Flying Buffalo, 1976) fut probablement le premier JdR de SF, mais fut très peu édité. *Metamorphosis Alpha* de TSR (1977) le suivit de près, puis *Starships & Spacemen* (Fantasy Games Unlimited, 1978). Néanmoins, aucun d'eux ne put arriver à la cheville de l'un des meilleurs jeux de SF de tous les temps : [Traveller](#) (Games Designer's Workshop, 1977).

Traveller décolle



Le jeu de rôle de Mark Miller était historique pour deux raisons.

Premièrement, parce qu'il était brillamment conçu, et introduisait quelques idées vraiment nouvelles. Les JdR de SF dépendent assurément de leurs règles de compétences, mais jusqu'alors, leur conception avait été négligée. Le système de compétences de Miller était le meilleur que le milieu ait produit jusqu'alors, et devint un modèle pour de nombreuses années.

Miller rejeta aussi un système de classes ou d'occupations – les personnages déterminaient simplement aux dés les compétences qu'ils avaient apprises pendant leur carrière dans l'armée (car tous les personnages avaient eu une expérience militaire quelconque). Ils devaient aussi tirer les dés pour voir si, la même année où ils avaient appris à piloter un vaisseau spatial, ils avaient aussi reçu des médailles, ou avaient été virés pour jeux clandestins. Cette idée de mécanismes conçus spécifiquement pour créer un background et un historique au personnage était un autre choc révolutionnaire.

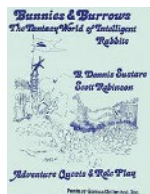
Et puis il y avait l'univers de jeu. Pour la première fois, les règles permettaient non seulement de créer des nations, ou des planètes, mais aussi des systèmes solaires entiers. Il y avait des tableaux simples et rapides pour générer aléatoirement une planète (depuis la taille et la température jusqu'au type de gouvernement et de religion), aussi bien que des astuces pour concevoir un petit coin de galaxie richement détaillé ⁽¹⁾. Le décor était original aussi, présentant les idées de Miller d'un Imperium puissant mais décentralisé, plutôt que de voler les idées de *Star Trek* ou de *Blake's 7* [une série télé de SF britannique et culte (1978-1981), NdT] comme tant d'autres. Mais si vous n'aimiez pas cet univers, vous n'étiez pas obligé de l'utiliser. Un autre des

attributs renversants de *Traveller* était son incroyable flexibilité – vous pouviez facilement faire du jeu tout ce que vous vouliez.

La deuxième raison pour laquelle *Traveller* eut tellement d'impact fut que sa sortie coïncida à peu près avec celle du [premier film] *Star Wars*. Avec les règles simples et flexibles de *Traveller* et son univers sans limitations, il fut le premier choix des fans rôlistes. Et il y en avait des tas, impatients de prolonger le suprême fantasme enfantin : vivre réellement leurs rêves d'être Luke ou Yan. En conséquence de quoi, *Traveller* bénéficia d'un succès commercial presque immédiatement – chose qu'aucun autre JdR n'avait alors jamais obtenu (2).

Traveller fut un jeu qui fit une grande impression sur les entrepreneurs (3), prouvant que ce loisir pouvait avoir une forte importance commerciale.

L'union fait la force



Le développement du monde du JdR comme sous-culture alla de pair avec sa présence commerciale. Comme les wargames et la SF avant lui, le jeu de rôle commença à tracer son propre petit chemin. Les magazines, tant professionnels qu'amateurs, inondèrent le marché et, avec l'établissement de ce transfert d'informations, un "état d'esprit" rôliste fut créé. L'argot, le jargon et l'humour spécifique proliférèrent : un sentiment fort d'identification avec le loisir engendra aussi le besoin d'isoler ceux qui étaient en dehors.

Des conventions furent montées et les joueurs purent communiquer encore plus. Les joueurs apprirent qu'ils n'étaient pas seuls, et trouvèrent un environnement abrité où ils pouvaient se sentir chez eux et protégés pour pratiquer leur passion. Les petites firmes d'hier commencèrent à devenir les grands éditeurs de demain, et elles avaient maintenant tout un secteur auquel vendre au lieu de juste quelques joueurs isolés. Le JdR atteignit un statut "culte", comme la SF, avec toutes les implications sociologiques que cela entraînait. Maintenant les rôlistes n'étaient plus des blaireaux – ils étaient ces mordus portant des lunettes et ne sentant pas très bon qui transportaient partout ces espèces de petits dés.

Ce statut "culte" rendit le milieu plus stable, et il l'utilisa pour commencer l'exploration de différentes voies de création de jeux. Des jeux de super-héros commencèrent à apparaître, comme *Superhero 2044* et *Villains & Vigilantes*. [Gangster!](#), un jeu basé sur la reconstitution de films comme *Scarface* et *Bonnie and Clyde*, ouvrit la porte aux JdR policiers.

Pour la petite histoire...



La toute première GenCon avec des JdR se tint en 1978.

Puis il y eut le très ésotérique [Bunnies & Burrows](#). Quelques années après *Le Seigneur des anneaux*, un autre livre avait révolutionné la fantasy – *Watership Down*. *Bunnies & Burrows* était simplement le jeu tiré du livre, comme *D&D* l'avait été du *SdA*. Bien que le système de *B&B* fût, comme bien des jeux de l'époque, simplement celui de *D&D* avec un autre nom, les ressemblances s'arrêtaient là. L'idée d'interpréter des lapins était bizarre, mais cela avait un incroyable potentiel de roleplay, et il était facile d'être charmé par le monde "lapinesque" richement illustré de Richard Adams. À l'époque, beaucoup le trouvèrent stupide. Maintenant il serait à juste titre porté aux nues comme l'œuvre d'un génie (4).

Pour la petite histoire...



[Les Garennes de Watership Down](#) est un livre pour enfants, culte, qui raconte l'odyssée de lapins anthropomorphes fuyant un désastre pour chercher un nouveau foyer.

Le bijou de la couronne



Ainsi, les expérimentations continuèrent. Quelques années plus tard, [Bushido](#) explora le monde très exotique du Japon médiéval, et [Aftermath](#) présenta un monde post-apocalyptique très sombre. Ces derniers jeux sont particulièrement remarquables parce que leurs systèmes étaient conçus sur mesure pour vous faire jouer dans le style requis de leurs univers étranges mais captivants. Cependant ces jeux, et en fait l'industrie entière, doivent une grande part de cette idée au légendaire [Runequest](#) (Chaosium, 1978). *Runequest* cassa le moule, établit une tendance, et changea le milieu du JdR pour toujours.

En 1966, Greg Stafford commença à concevoir Glorantha – le monde dans lequel se joue *Runequest* – comme arrière-plan d'un

jeu de plateau nommé *White Bear and Red Moon*, qui permettait de jouer une bataille cruciale dans l'histoire de Glorantha (et ne sortit qu'en 1975). Le monde de Stafford était fascinant et exotique, et le jeu sécrétait une atmosphère mythologique envoûtante. Pourtant il ne rencontra jamais les problèmes que Barker eut avec *Tekumél* – parce que le monde était écrit pour un jeu [de plateau]. Stafford parvint à trouver le bon équilibre entre jouabilité et originalité. À tel point que le jeu engendra son propre magazine éphémère (*Wyrm Footnotes*, 14 numéros), et une suite nommée *Dieux nomades*. Ainsi ce fut dix ans plus tard que Steve Perrin, Ray Turney et d'autres décidèrent de créer un jeu de rôle qui se déroulerait dans Glorantha, qui avait entre-temps évolué en univers encore plus riche.

Glorantha était un monde de l'Âge du bronze, parsemé des cultures, religions et préhistoires grecque et mésopotamienne, les hoplites avec des casques à plumets remplaçant les chevaliers en armure. Les elfes, les nains et les religions y figuraient aussi mais avec des particularités uniques. La religion, en particulier, sous la forme de divers cultes dangereux mais tentants, omniprésents dans le jeu. Mais aussi brillant qu'était le décor, ce n'était cependant pas ce qui couronna la gloire de *Runequest*. Cet honneur revient aux règles.

Après *Traveller*, *Runequest* fut le deuxième jeu à utiliser des compétences – et à les utiliser très bien. Non seulement elles étaient merveilleusement simples, mais elles simulaient aussi plutôt bien la réalité. Les auteurs étaient tous des mordus de reconstitutions médiévales et se donnèrent beaucoup de peine pour rendre les combats réalistes, mortels et spectaculaires, façon “Prends ça dans ta face !”. *Runequest* inventa aussi le concept de succès/échec critique, et introduisit la possibilité d'améliorer les compétences par l'entraînement plutôt que par les points d'expérience. Plus significatif : les règles furent les seules qui pouvaient être décrites comme “élégantes” – des règles stylées autant qu'efficaces (5).

Pour la petite histoire...



De nombreux joueurs se rappelleront avec nostalgie la puissance réaliste que Runequest attribuait jadis à l'arc long.

Le vrai triomphe de *Runequest*, cependant, était la façon dont le monde et le système étaient intégrés ensemble. Par exemple, pour devenir plus puissants, les mages devaient obtenir des faveurs et des privilèges dans leur culte runique spécifique – en général en réglant les affaires courantes ou en partant en quête. Donc, votre aptitude magique (une statistique de jeu) était intimement liée aux aventures et aux éléments de l'univers de jeu.

Bien que ce soit maintenant la base, c'était à l'époque une autre idée révolutionnaire. Ainsi, *Runequest* imbriquait étroitement un monde d'un réalisme saisissant avec un système d'un réalisme exaltant, en faisant ce qui est indiscutablement un des meilleurs jeux de rôles jamais conçus (6).

L'apogée d'Athènes

Runequest représenta un sommet dans la conception de jeu de rôle, et marqua le début d'un âge d'or des JdR. *Traveller* avait prouvé que les JdR pouvaient être rentables commercialement, et *Runequest* démontra qu'ils pouvaient également être solidement conçus. Cependant, le véritable héraut de l'âge d'or devait venir encore une fois de TSR.

En 1978, Gygax et d'autres collectèrent et assemblèrent la plupart des corrections qui avaient été faites sur *D&D* pendant des années, et les utilisèrent pour créer un JdR de deuxième génération [*AD&D*]. Dans l'intervalle, les règles d'origine de *D&D*, furent simplifiées pour les débutants, de façon qu'alors les éditeurs ciblaient activement à la fois les vieux de la vieille et les novices. Cette diversification de gamme indiquait encore une fois la puissance du milieu du JdR, comme sous-culture et comme secteur.

Un autre indicateur de la vigueur du marché était le fait que les nouvelles Règles Avancées étaient constituées maintenant de trois volumes épais et chers (le *manuel du joueur*, le *guide du maître de jeu*, et le *manuel des monstres*), prouvant que des gens étaient disposés à consacrer de grandes quantités de temps et d'argent à ce loisir. Ainsi la sortie de *Advanced Dungeons and Dragons* indiqua clairement le début de l'âge d'or.

Comme tous les âges d'or, celui-là allait être rempli d'incroyables succès, tant en termes de ventes que de conception. C'était l'époque où le jeu se définissait vraiment lui-même, et où il atteignit ses sommets culminants et son plus grand pouvoir. Quand il était jeune mais fort, lorsqu'il déferla sur le monde, qu'il devint la chose stupéfiante qu'il est aujourd'hui.

Mais pour vraiment mûrir et grandir, le hobby devait également souffrir ; il devait affronter l'obscurité aussi bien que la lumière. Et dans cet âge d'or naissant d'un nouveau loisir “culte”, les graines étaient plantées pour que survienne une terrible tragédie, qui aurait pour conséquence de donner au JdR un véritable “baptême du feu”. Mais nous en parlerons la prochaine fois.

- (1) NdT : [Empire Galactique](#) en France (François Nedelec, 1984), reprinted de nombreux éléments de *Traveller*, en encore plus simple. [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : *Traveller* connaît un nombre incomparable de versions et de rééditions. Le détail de la gamme sur [le Grog](#). [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : L'auteur décrit une industrie du JdR, où des entrepreneurs fondent des firmes qui réalisent des profits. En France, le milieu du JdR est constitué de créateurs passionnés que le JdR n'enrichit pas. Cette différence culturelle est à relier à la différence d'échelle des marchés anglophone et francophone. [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : Jouer des lapins qui tentent de survivre n'est pas une idée plus stupide que les tentatives d'adapter [Les Fourmis](#) de Bernard Werber en JdR. [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : Le système de règles de *Runequest* a donné le très populaire [Basic RolePlaying System](#), qui est utilisé pour nombre de JdR dont *L'Appel de Cthulhu*. [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : L'événement de l'année 2000 fut la sortie de *Herowars*. Les règles n'ont rien à voir avec son ancêtre *Runequest* et sont très (trop ?) innovantes. [\[Retour\]](#)

Quatrième partie : Enfer et paradis de la finance

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°4](#) (août 1998), et traduit par Rappar

C'était le début des années 1980, une décennie qui allait être très importante pour le jeu de rôle, une période de croissance et d'expansion incroyable, où le JdR atteindrait une envergure mondiale. Un âge d'or. Mais ce tout nouveau pouvoir allait aussi être accompagné de tragédies, d'épreuves, et d'attaques.

Tandis que le jeu de rôle atteignait ses plus hauts sommets, d'autres forces lui lançaient ses plus grands défis. Cette conjoncture impliqua que le loisir ne fit pas que prendre de l'ampleur dans les années 80 ; il mûrit et, comme ses acteurs, passa à une toute nouvelle génération.

Des débuts tragiques



Tout commença en août 1979 à l'université du Michigan. Un étudiant nommé James Dallas Egbert – troisième du nom – fugua de son université, avec l'intention de se suicider. Il laissa une note confuse qui mentionnait les corridors de la chaufferie sous l'université et le jeu *Donjons & Dragons*, dont il était un joueur fervent et obsessionnel. James Egbert ne se suicida cependant pas à ce moment-là, et fut recherché et retrouvé plus tard par un détective privé.

Mais une erreur terrible arriva pendant l'enquête sur cet incident. À cause de journalistes irresponsables et d'une erreur de la part des autorités, il fut annoncé que *D&D* était responsable de la disparition de James Egbert. Lorsqu'il mit fin à ses jours l'année suivante, cela donna naissance au premier "suicide causé par *D&D*". Ceci malgré le fait que James subissait un stress extrême en tant que jeune prodige (il avait 16 ans), était présumé toxicomane, et était psychologiquement très instable.

Les corridors de chaufferie étaient depuis des années l'objet d'innombrables mythes, y compris qu'un violeur en série s'y cachait. Avec les rumeurs selon lesquelles il s'y déroulait des parties de *D&D* "pour de vrai", l'histoire s'amplifia rapidement au-delà de tout contrôle [\(1\)](#). À l'époque, le jeu de rôle était un loisir très marginal ; sa croissance récente avait fait savoir son existence à de nombreuses personnes, mais la connaissance effective des JdR restait rare. Ainsi *D&D* fut l'épouvantail parfait pour les médias, facilement présenté comme un danger, créant une obsession quasi-sectaire qui était "une menace pour vos enfants". Divers poids lourds de la profession furent interviewés à ce sujet, et ils dissipèrent rapidement les accusations. En conséquence, l'histoire retomba assez vite, mais le mythe était né.

Pour la petite histoire...



Les corridors de chaufferie sont communs dans tous les États-Unis, où ils font partie de la culture étudiante, ainsi que les blagues, allusions et mythes qui sont fondés sur eux.

En juin 1982, un autre suicide tragique eut lieu, qui ferait encore plus de mal au jeu de rôle. Irving "Bink" Pulling, souffrant de dépression chronique, de solitude et de troubles psychiques, se tua avec le pistolet chargé que sa mère gardait à la maison. Encore une fois, bien que les problèmes de la victime fussent évidents – tant ses amis que sa famille rapportèrent sa conduite anti-sociale, irrationnelle et déconnectée de la réalité – *D&D* fut accusé d'être la cause de sa mort. Cette recherche d'un bouc émissaire fut menée en particulier par sa mère, Patricia, ou Pat.

Pour la petite histoire...



L'exemple classique de propagande ignorante menée à l'époque est [Dark Dungeons](#), du dessinateur fondamentaliste [Jack Chick](#).

L'âge des ténèbres

Pat Pulling accusa d’abord un professeur de l’école d’Irving d’avoir tué son fils en lui ayant lancé une malédiction au cours d’une partie. Aucun autre participant ne se souvint de ce que ce fut jamais arrivé, mais cela n’empêcha pas Pulling de saisir la justice. La plainte fut rapidement déboutée. Alors, Pulling forma l’association *Bothered About Dungeons and Dragons* (BADD) (“Alarmés par *D&D*”) (2).

Avec cette association, elle commença une guerre médiatique contre les jeux de rôles, qui incluait une distribution massive de tracts et de pamphlets, des apparitions à la radio et dans des émissions de télévision (y compris le tristement célèbre talk-show “Geraldo” (3)), et des manifestations.

En 1984, Pulling impliqua BADD dans le procès de Darren Molitor. Celui-ci était jugé pour le meurtre d’une jeune fille, qui se serait produit tandis qu’il faisait une farce d’Halloween. Pulling convainquit la défense de plaider l’absence de culpabilité de Molitor due à l’influence de *D&D*, produisant de nombreux soi-disant “experts de *D&D*” comme témoins. Cette preuve fut rejetée comme n’étant pas pertinente, mais cela ne dissuada pas BADD d’intervenir dans d’autres procès.

Le plus effrayant dans cette affaire fut que BADD fut aussi capable de convaincre Molitor de la mainmise du jeu de rôle sur ses actions. Croyant cela, Molitor écrivit un essai accablant qui blâmait *D&D* pour son crime. Ce texte fut alors largement distribué par BADD. Plus tard, Molitor affirma qu’il avait été soumis à beaucoup de pression et “totalement troublé” quand il avait écrit son texte, et donc “avait pu déraiser”. Il ajouta : “Je ne crois plus que le jeu de rôle soit dangereux pour tout le monde”. Ce lavage de cerveau d’un individu soumis à une tension extrême afin de servir leur propre propagande démontre les limites dangereuses atteintes par les tactiques de BADD.

BADD fit aussi campagne auprès de la Commission à la Consommation et à la Sécurité pour que des vignettes d’avertissement soient placées sur les JdR, demande qui fut également rejetée. Pendant ce temps, Pulling essayait continuellement de se rendre plus crédible, en acquérant une licence de détective privé et en obtenant le soutien du psychologue Thomas Radecki. Pulling écrivit aussi un livre sur le sujet, intitulé *The Devil’s Web – Who Is Stalking Your Children For Satan?* (“La Toile du diable – Qui traque vos enfants pour Satan ?”), et Ronna Jaffe publia *Mazes and Monsters* (“Labyrinthes & Monstres”), une œuvre de fiction sur un adolescent conduit à l’occultisme [*De nombreux Américains assimilent “occultisme” à “satanisme”, NdT*] à travers le jeu de rôle. Ces publications et références ajoutèrent beaucoup à la crédibilité apparente de leurs affirmations. Cependant, la communauté ludique commençait à contre-attaquer.

Pour la petite histoire...



Un [film](#) fut tiré de *Mazes and Monsters*. Il sortit en 1983 avec Tom Hanks en vedette.

La propagande de BADD avait éveillé l’intérêt de beaucoup de monde. Après la pétition de BADD auprès de la commission à la sécurité, l’Association des Éditeurs de Jeu ([Game Manufacturing Association – GAMA](#)) mena ses propres études, comme le firent de nombreux chercheurs indépendants. En 1987, Armando Simon publia le premier article sur l’état psychologique des rôlistes, et de nombreux autres suivirent. On enquêta exhaustivement sur chaque cas de crime ou suicide inspiré par *D&D* que BADD répertoriait, et on ne trouva aucune responsabilité du JdR. GAMA envoya aussi Michael Stackpole enquêter sur BADD et Pulling. En 1990 il rendit son désormais fameux *Rapport Pulling* (ptgptb), lequel exposait les méthodes douteuses et les manipulations de BADD. Cela mena au discrédit de BADD, et l’association disparut. Le comité de promotion du JdR ([The Committee for the Advancement of RPGs \(CAR-PGA\)](#)) fut fondé pour lutter contre la diffamation à l’encontre de notre loisir. Il est souvent difficile pour les joueurs d’aujourd’hui de réaliser l’amplitude de la menace que BADD présenta pour les JdR. Malgré son manque d’autorité légitime, BADD attira l’attention de beaucoup de monde, et à son apogée, eut une influence significative à travers tous les États-Unis. Nombre d’écoles bannirent les jeux de rôles, les églises les condamnèrent et les magasins cessèrent de les proposer. Les boutiques de JdR furent souvent forcées de fermer et plus d’une petite société fit banqueroute. Pire que tout, la propagande de BADD fut capable de convaincre des milliers de gens – peut-être même des millions – que le jeu de rôle était dangereux et maléfique. Ce fut si efficace que même aujourd’hui, plus de dix ans plus tard, les gens continuent à associer JdR avec suicide et satanisme. Ces préjugés nous entourent toujours : le jeu de rôle continue à être occasionnellement attaqué par les médias et les groupes religieux, et des croisades anti-JdR ont encore lieu. En 1997, un autre mouvement d’ampleur débuta en Italie, après un soi-disant “suicide causé par le jeu de rôle”. Quoi qu’il en soit, la situation est bien meilleure aujourd’hui et il est irresponsable de croire ou d’agir comme si la guerre faisait toujours rage.

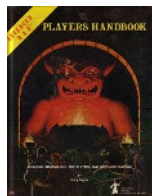
L’âge d’or continue

Ce baptême du feu joua un rôle très important dans l’histoire de notre loisir. La communauté rôliste apprit beaucoup sur elle-même, et devint plus soudée pendant cette épreuve de loyauté. Cela produisit une sorte de maturation, surtout sur les vieux de la vieille qui avaient connu les temps les plus durs. Le résultat fut une sorte de fossé des générations entre les joueurs qui avaient

commencé avant le milieu des années 80, et ceux qui vinrent après.

Mais cela ne devait pas diviser, et la communauté rôliste fut finalement renforcée et éduquée par l'épreuve. De même, la propagande de BADD fit connaître comme jamais le concept à travers le monde, et lorsque le vacarme s'atténua, le nom resta connu. En fait, cette augmentation de notoriété aida au vrai décollage de l'âge d'or, tandis que cette nouvelle maturité empêcha cette explosion conséquente de popularité de monter à la tête de la profession. L'expérience endurcit les éditeurs de JdR, et leur donna les tripes pour passer du stade d'ateliers dans la cave à celui d'entreprises multinationales géantes. De l'adversité, vinrent la force et la sagesse qui rendraient vraiment le JdR formidable.

L'irrésistible TSR



Le pivot de l'âge d'or devait venir de l'expansion commerciale, et aucune firme ne fit cette transformation en grosse machine commerciale mieux que TSR. Leur popularité continua à fuser avec la sortie des *Règles Avancées de D&D*. Les livres et les suppléments sortaient à une cadence jamais atteinte jusque-là.

Tandis que la pression extérieure augmentait, les clubs et les conventions devenaient de plus en plus populaires. En 1981, TSR s'investit dans la [Role-Playing Games Association \(RPGA\)](#) pour aider à rassembler les joueurs à travers les États-Unis. Aujourd'hui, la RPGA est une force puissante, reliant des millions de joueurs dans le monde entier. Avec leur soutien, il semblait assuré que TSR continuerait à dominer l'industrie du jeu de rôle, malgré le nombre énorme de produits et de sociétés qui naissaient. Cependant, quelque chose assura pour toujours sa position au sommet de la pyramide. Un petit quelque chose qui s'appelait *Dragonlance* (*Lancedragon*).

Pour la petite histoire...



Comble de malchance, le tout premier supplément AD&D porta le titre controversé Deities and Demigods (Divinités et demi-dieux).

Au début des années 80, les concepteurs d'*AD&D* s'aperçurent que nombre de nouveaux jeux avaient un avantage sur eux, en ce qu'ils étaient basés sur un monde et une culture déjà existante. Par exemple le JdR *Star Trek* (FASA, 1982), rencontrait un succès incroyable à cause de l'intérêt de son univers.

Pour relever le défi, ils décidèrent de créer leur propre monde, et de sortir simultanément livres et suppléments. Ils en chargèrent des écrivains de l'équipe, [Margaret Weis](#) et [Tracy Hickman](#).

Le résultat fut *Les Chroniques de Dragonlance*, et sa popularité fut stupéfiante. En fait, peu après sa sortie en 1984, elle devint la première série de livres d'heroic-fantasy à figurer dans la liste des best-sellers du *New-York Times*, et se vendit à plus de trois millions d'exemplaires dans le monde entier. Depuis, elle a inspiré plus d'ouvrages que presque toute autre série d'heroic-fantasy, une pléthore de scénarios, suppléments, jeux vidéo, et même son propre jeu de rôle : *Dragonlance, Fifth Age*. Elle fit de TSR un important éditeur de livres et fit de l'illustrateur Larry Elmore un nom familier. TSR joua à fond là-dessus, lançant une des plus grandes campagnes jamais écrites, pour accompagner l'intrigue des romans. Il y eut 12 scénarios en tout, allant de *Dragons of Despair* à *Dragons of Triumph*, plus de trois ans après, ainsi qu'un sourcebook et un wargame. Cela s'avéra aussi être la campagne qui obtint le plus grand succès commercial. Ainsi, *Dragonlance* établit fermement ses héros Raistlin et Tanis dans l'imaginaire rôliste, et consolida TSR dans son statut de firme géante.

Pour la petite histoire...



Avant de devenir Dragonlance, ce projet avait comme nom de code "Operation Overlord", [comme le débarquement de Normandie]. Méchant.

À cette apogée, TSR fit son entrée parmi les gros bonnets du monde des affaires, et de grosses sociétés furent tout à coup intéressées par ce nouveau marché. *AD&D* devint bientôt la source d'un affligeant dessin animé, qui engendra sa propre ligne de produits dérivés, et l'on parla d'un film ⁽⁴⁾.

Et néanmoins TSR persistait. Un éclair de génie fit diviser le jeu de base *D&D* en 5 jeux séparés (*Basic*, *Expert*, *Compagnon*, *Master*, *Immortal*), à la fois pour le rendre plus accessible aux nouveaux joueurs, et bien plus lucratif pour TSR. *Dragon Magazine* fut distribué dans le monde entier, bientôt suivi par *Dungeon Magazine*. En 1987 sortit le monde des [Royaumes](#)

Oubliés d'[Ed Greenwood](#), et il fit presque aussi bien que *Dragonlance*, battant le record de ce dernier tant en nombre de romans dérivés que de suppléments. De plus, en 1989, la deuxième édition de *AD&D* fut publiée, et battit encore plus de records de ventes de JdR.

À la fin des années 70, *AD&D* se tenait presque sur un pied d'égalité avec ses quelques concurrents comme *Tunnels et Trolls* ou *Runequest*. En moins de dix ans, *AD&D* était devenu le JdR le plus riche, le plus populaire et le plus important du monde, tandis que les autres avaient tous disparu de fait. C'était parce que TSR avait toujours été dirigée comme une firme, considérant ses jeux comme des marchandises. TSR prouva que le JdR pouvait impliquer beaucoup d'argent – énormément d'argent même – si c'était fait correctement. Ils tracèrent la route vers le succès, que les jeux qui vinrent ensuite s'empressèrent de suivre.

Bien que certains honnissent l'effet que cet état d'esprit mercantile eut sur la qualité des produits, *AD&D* continua à jouir d'une immense popularité, donc ils ont dû faire quelque chose de bien. TSR utilisa aussi son argent et sa puissance pour mener le JdR à de nouveaux stades de notoriété et d'opulence, et est ainsi à créditer pour avoir amené le JdR à plus de gens que tous les autres JdR réunis. Ainsi *AD&D* s'inscrivit pour la deuxième fois dans les livres d'histoire : non seulement comme le tout premier jeu de rôle, mais aussi comme le plus grand et le meilleur.

Sans *AD&D*, le jeu de rôle ne serait pas où il est aujourd'hui ; les deux ont existé dans une relation quasi symbiotique depuis le tout début. Si un jeu incarna et représenta jamais notre loisir, c'était celui-là, et ce fut son heure de gloire.

Le reste de la profession ne tarda cependant pas à suivre, et d'ailleurs ils n'étaient pas très loin. Dans le prochain épisode de notre histoire, nous nous intéresserons aux entreprises qui suivirent l'exemple de TSR, s'arrangeant pour transformer ce loisir en ce marché juteux qu'il est aujourd'hui. Et nous examinerons les opportunités que cette mentalité commerciale apportera pour la créativité. Car sur la crête de ce raz de marée mercantile, la qualité de conception et d'expression artistique qu'offrirent les JdR allait atteindre des niveaux de plus en plus élevés, jusqu'à ce que cela ne devienne plus seulement un jeu, mais quelque chose approchant une forme d'art.

Remerciements :

De nombreuses informations utilisées dans ce chapitre proviennent des sites web suivants [en anglais] : [The Ontario Consultants on Religious Tolerance](#) fournissent un bon essai qui expose clairement les faits sur les JdR et ses détracteurs, et donne une liste de références très utile. Ceux qui cherchent à en savoir plus sur les pratiques de BADD devraient lire le [rapport Pulling](#) ^(ptgptb) de Michael Stackpole. [Ce texte](#) de Jeff Freeman est aussi un bon résumé. Pour des points de vue opposés, [ce site](#) [lien mort] contient quelques articles contre le jeu de rôle, et inclut aussi l'essai de Darren Molitor.



NdT : Et en France ?

À la fin des années 1980, les médias oscillaient entre intérêt positif, ignorance du sujet et échos des croisades menées aux États-Unis. Mais le jeu de rôle ne fut vraiment mis en cause qu'à partir de la mort de Christophe Maltese à Amiens en février 1994. Ce lycéen, interne en arts graphiques, se suicida au pistolet à grenaille ; ses parents, étonnés du peu de réactions de sympathie et mécontents de l'enquête, découvrirent qu'il jouait à un JdR contemporain-fantastique personnel, et lancèrent un avertissement somme toute modéré contre les excès possibles des jeux de rôles. Ce signal d'alarme fut amplifié et déformé par les médias. À Istres en mai 1995, Sébastien, 16 ans, obsédé par Le Seigneur des anneaux, donna un coup de couteau à son autoritaire professeur de sciences physiques en criant "Je suis le roi Aragorn".

En octobre de la même année, l'enquête sur la profanation du cimetière juif de Carpentras, au point mort depuis 5 ans, rebondit sur la piste des jeux de rôles. Les anomalies de la "piste rôliste" apparurent à partir de février 1996, et le JdR fut définitivement innocenté en août 1996, après les aveux de néo-nazis. Cette affaire reste exemplaire du point de vue des manipulations politico-médiatiques.

Entre-temps, le JdR avait aussi été évoqué lors d'une profanation sataniste à Toulon, toujours sans preuves.

Les émissions de télévision "Témoin n°1" de Jacques Pradel (05/1994), "Zone Interdite" (11/1994), "Bas les Masques" (10/95) de Mireille Dumas, firent mousser ces faits divers, en y associant des cas d'adolescents ayant des troubles familiaux et/ou psychologiques. Le docteur J-M Abgrall leur apporta sa caution ; spécialiste des sectes, il voyait les JdR comme un de leurs moyens d'attirer et de manipuler de nouveaux membres.

La presse nationale se fit en février 1997 l'écho de l'affaire Javier Rosado : cet étudiant madrilène jouait à un jeu raciste de son invention et avait tué un balayeur à coups de couteau.

Avec le recul, les années 1994-1997 furent le point culminant d'attaques sans précédent contre le JdR ; des clubs se virent retirer salles et subventions ; la municipalité de Toulon annula une convention régionale ; des parents interdirent de jouer à leurs enfants et la suspicion s'abattit sur notre loisir, tarissant le recrutement de nouveaux joueurs. Mais comme aux États-Unis, la communauté rôliste se mobilisa : les trois magazines de JdR de l'époque éditérent un dossier d'explication commun, le gendarme Jean-Hugues Matelly, rôliste, fit paraître un livre d'enquête sur les affaires, et la FFJDR (Fédération Française des Jeux de Rôles) se créa en 1997.

Article original : [The History of Role-Playing, Part IV: "Hell and High Finance"](#)

(1) NdT : "L'affaire Egbert" est détaillée dans [cet article](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : BADD est un acronyme proche de MADD (Mothers Against Drunk Driving) une [association respectable](#) de familles de victimes de la conduite en état d'ivresse. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : L'émission [Géraldo](#) est un talk-show racoleur du type "Sans aucun doute" en pire, célèbre pour avoir invité simultanément néo-nazis, Noirs et Juifs, ce qui a évidemment dégénéré en pugilat. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Le dessin animé sortit en France sous le nom [Le Sourire du dragon](#). Le pitoyable film *Donjons & Dragons* sortit en 2000. [\[Retour\]](#)

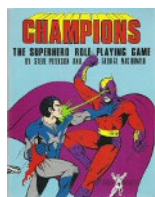
Cinquième partie : Le pouvoir et la gloire

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°5](#) (novembre 1998), et traduit par Rappar

C'étaient les années 1980 et, comme disait Gordon Gecko [l'affreux raider du film [Wall Street](#), NdT], la cupidité c'était bien. Le boom financier qui nous a donné les yuppies et le walkman battait son plein, et un des grands gagnants était le secteur du divertissement. Et grâce à la nouvelle vision des affaires qui se répandait dans l'industrie des jeux de rôles, ce loisir suivit le mouvement. TSR menait la course à la puissance commerciale, mais d'autres s'empressèrent de le suivre. Dans la suite de l'âge d'or, ils changeront complètement la face du jeu de rôle, du minuscule produit culte à une immense industrie, en seulement quelques années, parfois même d'un seul bond...

Regardez, là-haut dans le ciel !



Une des pierres d'angle du changement de la face du JdR fut un glissement de thème majeur, de l'heroic-fantasy pure vers une ambiance plus cinématique, plus proche de la BD. En particulier, vers les univers de super-héros.

Dans les années 80, les *comics* de super-héros rencontrèrent un fort accroissement de popularité et de vitalité, culminant dans les films à gros budget vers la fin de la décennie. Comme pour la science-fiction quelques années plus tôt, les éditeurs de jeux furent assez malins pour se rendre compte qu'il y avait une importante sous-culture à exploiter. Ainsi naquirent les JdR de super-héros. Il y avait eu des tentatives antérieures comme le *Superhero 2044* de Jeff Saxman, mais le genre ne devint pas reconnu avant la parution du puissant *Champions*.

Développé par Hero Games en 1982, *Champions* se fit remarquer tout de suite par la communauté rôliste. La corrélation entre rôlistes et fans de BD de super-héros s'avéra très forte et le jeu fut un succès instantané car partout les jeunes fans bondissaient sur l'opportunité de jouer leurs héros favoris. Ceci, malgré les craintes que le jeu serait handicapé par l'impossibilité d'utiliser des héros populaires, tous étant en effet sous licence *Marvel* et *DC Heroes*.

Pour la petite histoire...



Champions en est à ce jour à sa 5^e édition...

Néanmoins, *Champions* réussit à trouver sa place dans le marché en encourageant créativité et imagination dans la création de personnages, de façon à ce que les joueurs puissent façonner leur propre et unique super-héros, et ce fut un des grands atouts de ce jeu.

Bien entendu, *Champions* inspira vite des imitateurs, avec des jeux comme *Superworld* (*Chaosium*, 1983) et *Golden Heroes* (*Games Workshop*, 1984) sur ses talons. *Marvel* et *DC* réalisèrent qu'ils avaient raté quelque chose de gros, et tentèrent désespérément de combler leur retard. *Marvel* fit créer par TSR le boîtier *Marvel Super Heroes*, tandis que *Mayfair Games* passait de l'autre côté, avec le tout aussi décevant *DC Heroes*. Mais peu purent se rapprocher de *Champions*.

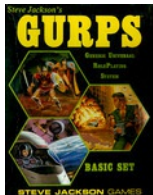
C'était tout simplement parce que *Champions* était un très bon produit. Il fournissait un système complètement universel, bien conçu, qui faisait travailler la propre imagination des joueurs. L'univers était de même du type "Faites-le vous-même", mais équilibré par un cadre solide dans lequel débiter, de nombreux conseils pour créer des scénarios, et plein de suppléments.

Champions était également révolutionnaire en ce qu'il fut le premier jeu à introduire un système de création de personnage entièrement par répartition de points. Non plus seulement les caractéristiques, mais aussi les compétences et les pouvoirs étaient définis selon le bon vouloir du joueur. Bien sûr, si vous ne pouviez vous décider, il y avait des règles de détermination aux dés, mais ce fut une étape majeure dans la conception de jeux.

On reconnut les points forts du design de *Champions*, et ils commencèrent à changer l'opinion des gens sur les systèmes de jeu. En particulier, ils allaient influencer un certain Steve Jackson [l'Américain].

Les studios Universal

Jackson était entré sur la scène des JdR avec *Melee* (*Metagaming*, 1977) : en gros juste un système de combat qui pouvait être



utilisé dans d'autres jeux. Bientôt, il fut rejoint par *Wizard*, qui ajoutait des règles de magie, et un livret pour le MJ appelé *Into the Labyrinth*, devenant un JdR complet, qui portait le titre malencontreux *The Fantasy Trip*. Bien que cela ne marchât jamais vraiment, c'était un jeu bien pensé avec quelques mécanismes créatifs qui ajoutaient beaucoup de réalisme au combat, aux compétences et à la magie.

Malheureusement, Metagaming fit faillite mais, inspiré par *Champions*, Steve Jackson voulut utiliser à la fois les idées de ce dernier jeu et celles de *The Fantasy Trip* pour créer le JdR ultime. Tout en créant des choses aussi remarquables que *Car Wars* et *Illuminati*, ses amis et lui discutaient longuement de ce qu'ils attendaient vraiment d'un jeu de rôle, et commencèrent à mettre sur papier ce qui était alors appelé en plaisantant *GURPS: the Great Unnamed Role-Playing System* (le Grand Système de Jeu de Rôle Sans Nom). Il fut édité en 1986 par la nouvelle société de Jackson, *Steve Jackson Games*, et s'appelait toujours *GURPS*. Seulement cela signifiait maintenant *Generic Universal Role-Playing System* (Système de Jeu de Rôle Générique et Universel).

Et générique, il l'était. Ce qui causa de nombreuses appréhensions. Tel que nous le voyons, le milieu de l'époque était enraciné dans un état d'esprit qui mettait très fortement l'accent sur des univers spécifiques et détaillés. Créer un jeu sans avoir un thème précis à l'esprit était risqué. Ce jeu alla bien plus loin, créant quelque chose qui était délibérément dépourvu de tout lien avec quelque univers de jeu ou genre, quelque chose conçu pour être utilisé quel que soit ce à quoi vous jouiez. Certains dirent que c'était génial. D'autres dirent que c'était complètement absurde.

Mais cela marcha. *GURPS* vit sa popularité grandir peu à peu, et en 1998 fut second non loin de *AD&D*, en termes de volume total de suppléments publiés. Et avec la triste fin de *TSR*, Steve Jackson Games [était] sans contestation l'éditeur ayant le plus de succès de tous les temps. Ce succès à long terme est dû à plusieurs facteurs : sa conception rationnelle, sa présentation intelligente, son suivi important et le respect de ses lecteurs, mais surtout son universalité.

Les jeux de rôles sont censés n'être limités que par notre imagination, mais ils sont aussi trop souvent limités par les outils à notre disposition. *GURPS* dépassa ce problème, donnant aux rôlistes le luxe de toujours disposer d'un système, quel que soit le jeu auquel ils veulent jouer. Et bien que les JdR universels aient été parfois critiqués pour leur manque d'atmosphère, la disparition de cette contrainte constitue un cadeau très important pour l'industrie du JdR.

Actuellement, de nombreux jeux suivent le modèle de règles génériques au moins jusqu'à un certain point, mais *GURPS*, comme *D&D* avant lui, est le premier et le mieux établi de tous, et ainsi a persisté. Il aurait pu cependant ne pas avoir de succès du tout au début, s'il n'avait été si différent du reste des JdR de l'époque.

Le chaos des produits dérivés



Exploiter la sous-culture des *comics* s'était révélé extrêmement profitable. À tel point que les JdR pouvaient à présent se permettre de baser leur univers sur une seule BD. Parmi ceux-ci, il y eut *Judge Dredd* (Games Workshop, 1985), *Teenage Mutant Ninja Turtles* ("les tortues ninja" – Palladium Games, 1985), *Buck Rogers* (TSR, 1990) et *Prince Vaillant* (Chaosium, 1989).

Les créateurs se rendirent rapidement compte aussi que ce qui marchait pour les *comics* pourrait également marcher pour d'autres médias. Ainsi ils s'intéressèrent aux livres, séries télé et films.

Le choix le plus évident sur le front des livres était bien sûr Tolkien. Ainsi, Iron Crown Enterprises (ICE) ne tarda pas à produire *MERP: Middle Earth Role-Playing* (*JRTM : le jeu de rôle des Terres du Milieu*). Comme peu de séries d'heroic-fantasy avaient approché, même de loin, le succès de l'œuvre de Tolkien, la plupart des jeux de rôles qui s'en inspirèrent n'ont pas duré. Ils avaient tendance à être petits et créés avec peu de moyens afin de se raccrocher à toute série en tête des ventes de livres. À part *MERP*, le seul jeu qui eut une longue existence est *Stormbringer*, maintenant nommé *Elric!*, d'après les romans de Michael Moorcock ; jeu qui survécut grâce à un soutien conséquent de Chaosium. Le choix était également évident pour le grand écran. 1982 vit la sortie [du film] *La colère de Khan* et juste après vint *Star Trek : le jeu de rôle* de FASA. Le jeu était bien conçu et utilisait la quantité considérable de matériel et d'écrits sur la série pour proposer une énorme collection de suppléments. Il aurait dû être un succès. Malheureusement, des problèmes de droits causèrent son déclin avant la fin de la décennie. D'autres succès de la télé et du cinéma furent *Doctor Who*, *Robotech*, *Aliens*, *Ghostbusters*, *Star Wars*. Même *James Bond* eut son propre JdR ⁽¹⁾. Pendant les années 80, l'exemple du film *Star Wars* fit de ce méga-succès une référence, et d'un coup tout ce qui importait dans un nouveau film était combien de pognon vous pouviez en tirer en exploitant le filon des produits dérivés. Bien que cela pourrait ne pas avoir été épatant pour le cinéma, la mentalité "gros sous" rendit les JdR sous licence bien plus intéressants. Même si peu de ces jeux furent exceptionnels, la synergie commerciale entre produits généra un flux de capitaux qui fut très important pour la grande expansion financière de la profession.

Pour la petite histoire...



L'abondance de JdR tirés de livres inclut des titres comme Uplift, RingWorld, Conan, Witch World, Wild Cards, Lensmen, Scarlet Pimpernel (tous des extensions pour GURPS) et Dream Park.

Cela ne se faisait pas non plus complètement au détriment de l'aspect créatif de la profession. Car derrière cette mentalité marchande, de nombreuses firmes maintinrent aussi un fort attachement à la qualité et à la création originale. De fait, tout en transformant le jeu de rôle en un business puissant et profitable, les jeux sous licence s'avérèrent aussi être le marchepied pour quelques grandes étapes de l'évolution de l'art du jeu de rôle.

Pour la petite histoire...



Un des pires exemples de JdR sous licence fut [Batman](#) d'après le film de Tim Burton. Mayfair Games maquilla juste un peu DC Heroes et espéra qu'il se vende aussi bien que tout ce qui portait le bat-logo.

La bande des quatre



L'éditeur de jeux sous licence le plus prolifique était sans contestation West End Games. Il était aussi le meilleur, tous ses jeux étant à la fois excellents dans leur domaine, et incroyablement évocateurs de leur inspiration d'origine. Certaines de leurs réussites incluaient *Ghostbusters*, *Indiana Jones* et le formidable [Star Wars](#). Sorti en 1987 pour le dixième anniversaire du premier film de la série, *Star Wars* (D6) est sans discussion le meilleur JdR sous licence jamais créé. Il rencontra un succès immédiat et est encore très populaire aujourd'hui.

Sa grande gamme de suppléments et l'approche des épisodes 1 à 3 indiquent qu'il devrait continuer à en être de même à l'avenir.

Star Wars utilisait un système simple à base de d6, qui provenait de *Ghostbusters*, et évolua finalement vers le système universel, maintes fois récompensé, connu sous le nom de *d6 system*.

Mais bien avant ça, WEG suivit, avec ses règles universelles *Masterbook*, le chemin du succès de *GURPS*. Cependant, tout en présentant ces deux systèmes comme purement génériques – que vous pouviez utiliser avec des univers et des suppléments variés – WEG continua à publier ces règles dans tous leurs nouveaux produits. Ainsi vous aviez le choix entre acheter les règles de base et puis y ajouter l'univers de votre choix, ou bien simplement sélectionner votre jeu de prédilection et jouer avec. Bien que cela impliquait de réimprimer constamment les mêmes règles, la combinaison des approches était plus flexible, et par là plus vendeuse. Maintenant, nombre de leurs produits contiennent des caractéristiques pour les deux systèmes à la fois, étendant encore leur couverture commerciale.

Palladium Games suivit une approche semblable. Eux aussi utilisèrent le même ensemble de règles pour tous leurs jeux, ce qui incluait *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Robotech*, *Palladium Fantasy*, et leur essai plutôt impressionnant de JdR de super-héros, [Heroes Unlimited](#). Comme WEG, Palladium standardisa ses règles et les appliqua à toute la gamme. Cependant, plutôt que de créer un système de règles génériques à utiliser avec n'importe quel univers, ils contournèrent simplement le problème en créant un **monde** générique qui pouvait être utilisé avec n'importe quel décor ! Ce fut rendu possible par le mélange de plusieurs dimensions parallèles, les jonctions entre elles donnant son nom au jeu : [RIFTS](#) ("les failles"). Tout comme *Masterbook* et *GURPS* avant lui, ce jeu fut suivi par une énorme quantité de suppléments et fut par là même un succès majeur.

La puissance du système générique était immense, parce qu'il permettait aux éditeurs de se diversifier tout en maintenant un monopole. Chaque nouvelle mode ne nécessitait plus ses propres règles, son propre jeu et sans doute son propre éditeur. À partir de ce moment, elles pouvaient être insérées dans le système commun de votre jeu favori, ce qui signifiait qu'il était plus facile d'accès pour les joueurs. De plus, la familiarité croissante que les joueurs avaient avec les systèmes augmenta leur fidélité au produit. Ainsi, avec chaque nouveau film, série télé ou livre, le marché devint plus fort, plutôt que seulement plus diversifié (2).

Ce n'est donc pas par hasard si ces trois sociétés – Steve Jackson Games, West End Games et Palladium Games – faisaient jeu égal avec TSR à la fin des années 80. Bien que plus jeunes de dix ans, elles utilisèrent le système générique pour profiter pleinement du boom financier de l'âge d'or du JdR, ce qui leur permit de goûter au même succès que le leader du marché. TSR et SJ Games étaient partis d'un produit unique et lui avaient ajouté plusieurs couches, tandis que WEG et Palladium avaient pris plusieurs produits et les avaient assemblés en un seul jeu, mais le résultat final fut le même : une diffusion commerciale d'une

ampleur sans précédent.

Dans les dix années qui constituèrent l'âge d'or, la profession avait décuplé de taille, passant d'un micro-marché dirigé par des artistes, à un secteur immensément riche et puissant. Tous les éditeurs de jeu s'organisaient à présent comme des sociétés, et les affaires fleurissaient. De plus, la bonne santé financière se transposa directement en vigueur dans tout le milieu de notre loisir ; le jeu de rôle s'était bel et bien établi comme une activité récréative majeure, dans tous les coins du monde. Et il continuait encore à croître. Mais cela ne serait jamais arrivé sans la contribution de ces quatre éditeurs visionnaires. Sans les piliers formés par ces quatre JdR, le colosse qu'est le jeu de rôle moderne n'aurait jamais été érigé.

Bien entendu, cette évolution d'une domination unique de TSR à un marché partagé changea aussi la nature profonde des jeux auxquels nous jouions. Comme mentionné au début, la fin du monopole de TSR entraîna une diminution correspondante de la concentration sur le médiéval-fantastique. Les joueurs commençaient à se désintéresser des mêmes vieilles expéditions dans des donjons dans encore le même vieil univers pseudo-tolkiennescque.

La nouvelle génération de rôlistes voulait imiter des héros d'une envergure totalement différente. Ils voulaient être Serval, Batman ou Luke Skywalker – des super-héros hors du commun, jaillissant tout droit de l'écran ou des *comics*. Ils voulaient aussi ce style super-héroïque dans leur aventures – des tonnes d'explosions, de bagarres et de cascades, de l'action à 100 à l'heure. Les joueurs commencèrent à délaisser la chasse aux orques dans les cavernes avec des épées à 1d8, en faveur de l'explosion de robots géants de 20 mètres avec leur rayons d'énergie psi à 6d6. Le principe était le même, seul le budget avait augmenté !

Mais il y avait une autre faction dans la profession. Des gens qui pensaient que le jeu devait être bien plus que simplement "Bing, paf, par ici les points d'expérience". Des personnes qui pensaient que le JdR pouvait être quelque chose de très proche d'une forme d'art. Et ils trouvaient que cette nouvelle mentalité commerciale était néfaste pour ces idées.

Quoi qu'il en soit, cet état d'esprit avait été la force motrice de l'âge d'or, la source de la nouvelle force du JdR. C'était cette force qui rendit le milieu de plus en plus ouvert à l'expérimentation, et permit aux idées de ces gens de prendre forme. Lentement, à l'arrière-plan de l'âge d'or, ils transformaient le jeu de rôle en quelque chose de nouveau et d'étonnant. Nous examinerons ces évolutions dans le prochain épisode.

Article original : [*The History of Role-Playing, Part V: "The Power and the Glory"*](#)

(1) NdT : Le JdR français adapta les séries de romans *La Compagnie des glaces*, *La Terre creuse*, *Les Faiseurs d'univers* (Thoan), et *Les Chroniques des Crépusculaires* (Agone). Pour la bande dessinée : *Simulacres* fut proposé avec les aventures d'Alef-Tau de Jodorowski, Delcourt publia *Légendes des Contrées oubliées* ainsi que *Donjon clés en main* ; les *Métabarons* avec Jodorowski ont été adaptés en 2001. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Cette technique est poussée jusqu'à son extrémité avec la licence libre *d20 system*, qui permet de sortir n'importe quel univers ou scénario en mettant pour les règles : "Achetez le *Player's de D&D3*." [\[Retour\]](#)

Sixième partie : Révolution !

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°6](#) (février 1999), et traduit par Rappar



Le jeu de rôle est un loisir intrinsèquement créatif, et est en constante évolution. En tant que tel, il est difficile de qualifier une époque de “révolutionnaire”. Mais au milieu des années 1980, il y eut un déluge de jeux qui se succédèrent rapidement. Non seulement chacun d’entre eux apporta une quantité sans précédent de nouvelles idées, mais ils remirent aussi en cause bien des traditions établies. Chaque JdR fut révolutionnaire à sa manière, et chacun constitua une étape importante dans la métamorphose du jeu de rôle en ce qu’il est maintenant.

Mais en plus d’être révolutionnaires, tous ces jeux furent aussi excellents. En vérité, ils réunissent certains des meilleurs exemples de notre loisir jamais créés, des jeux qui incarnent la quintessence de la créativité, et évoquent les univers imaginaires les plus prenants. C’est là que l’art ludique atteint son florissant pinacle, et c’est pourquoi cette époque peut être appelée un véritable âge d’or.

Le meilleur exemple, et certainement un des meilleurs exemples de jeu de rôle, est le légendaire *Appel de Cthulhu*. Sorti en 1981, on ne peut exagérer son génie et son importance dans l’histoire du JdR ⁽¹⁾.

L’univers de Cthulhu vient d’une série de nouvelles d’horreur pure écrites par [H.P. Lovecraft](#) au début du XX^e siècle. Ces histoires sont centrées sur les Grands Anciens, d’antédiluviennes quasi-divinités extraterrestres (Cthulhu étant l’un d’eux), qui existent à la lisière de l’univers scientifique de la Nouvelle-Angleterre post-victorienne.

Lovecraft développa ses idées en un univers détaillé et d’un réalisme saisissant, maintenant appelé le *Mythe de Cthulhu*.

C’était un décor fantastique pour un jeu de rôle, mais au début des années 80, l’idée était ridicule. La plupart des JdR de l’époque mettaient en scène des personnages traquant des monstres ou des super-vilains, puis leur réglant leur compte dans un combat sanglant. Mais si le jeu devait être fidèle aux nouvelles [de Lovecraft], cela signifiait demander aux joueurs qu’ils basculent leurs activités de la chasse aux monstres à l’enquête et à l’investigation, et que leurs personnages affrontent des créatures horribles qui étaient invincibles quelle que soit votre quantité de Points de Vie. Un concept d’histoire si révolutionnaire nécessitait un système révolutionnaire, pas juste un autre clone d’*AD&D*.

En 1979, *Runequest* avait établi de nouveaux standards de conception de jeu ⁽²⁾, et ses bonnes ventes apportèrent le succès à la société de ses créateurs, Chaosium. Ce fut un membre venu tard dans l’équipe de Chaosium, Sandy Petersen, qui décida de s’attaquer à l’adaptation de Cthulhu en JdR.

Ils utilisèrent le système *Runequest* comme base, mais le poussèrent encore plus loin. Conçues en 1979, les règles de *Runequest* souffraient d’être trop détaillées et de trop de lancers de dés, en particulier pour le combat. En les adaptant au moins violent *Cthulhu*, Petersen ôta une grande part de cette complexité. Cette simplification fut appliquée du début à la fin, tout le système étant soumis à un écrémage drastique, jusqu’à obtenir un système uniforme de pourcentage. Ces nouvelles règles gardaient le charme et le réalisme de *Runequest*, mais étaient à présent bien plus faciles à apprendre et à utiliser, tout en étant suffisamment robustes pour gérer une variété d’actions complexes. Les règles de l’*AdC* équilibrent les besoins à la fois du jeu et de l’histoire d’une façon qui n’a probablement jamais été surpassée.

De même, il n’y eut jamais de système plus invisible, conçu pour encourager le roleplay en disparaissant rapidement à l’arrière-plan quand on n’en avait pas besoin.

Car c’était une des différences-clés de *L’Appel de Cthulhu* – ici, les règles n’étaient pas considérées comme nécessaires pour simuler précisément le monde, mais plutôt comme un outil pour raconter des histoires, une partie de l’arsenal du MJ qui devrait être utilisée quand et comme la partie en aurait besoin. En plus de cela, l’*AdC* fut le premier livre de JdR à expliquer comment maîtriser une vraie partie, n’expliquant pas seulement les règles et comment arbitrer avec elles, mais aussi comment utiliser les autres outils du Maître de Jeu.

C’était nécessaire, car l’avancée vraiment révolutionnaire de l’*AdC* fut que ses auteurs atteignirent leur but. Ainsi, ils écrivirent un jeu qui vous permettait de recréer les histoires de Lovecraft, dans toute leur intrigue et leur terreur. Et comme Lovecraft était un inconnu comparé à Tolkien, il n’y avait pas de compréhension implicite du genre d’histoires qui devaient être racontées – l’ambiance devait seulement venir des règles et du système lui-même.

Pour faire cela, ils devaient être absolument fidèles aux nouvelles, et cela impliquait de rejeter de nombreuses traditions de jeu établies. C’était explicitement littéraire et distinctement intelligent, centré sur les interactions entre personnages plutôt que le combat, sur l’enquête au rythme lent plutôt que l’expédition donjonesque, et sur le roleplay plutôt que le jeu de dés [*jeu de mot entre roleplaying (l’interprétation) et roll-playing (le “jeu de rouler de dés”)*, NdT].

De tels changements peuvent ne pas sembler si révolutionnaires maintenant, mais il faut se rappeler que le jeu de rôle était

alors très différent.

Après la croissance exponentielle des années 70, le JdR s'était creusé une niche, et tandis que s'accroissait sa puissance commerciale, personne ne voulait sortir de cet état d'esprit de peur de perdre des ventes. Cinq ans après la sortie de *l'AdC*, Avalon Hill fit de l'ajout des halflings [/hobbits] au monde de *Runequest* une condition pour la publication de la troisième édition de ce jeu, simplement parce que les halflings rapportaient de l'argent...

En son temps, *l'Appel de Cthulhu* transgressa toutes les règles établies.

En 1981 aussi, Fantasy Games Unlimited fit une démarche similaire à *l'AdC*, dans deux jeux uniques. *Aftermath* présentait pour la première fois un monde post-apocalyptique réalistement hostile, et le renforça avec des règles tout aussi brutales. Les personnages étaient toujours assez puissants et les parties étaient très orientées vers le combat, mais ici vous vous battiez pour la nourriture, ou un abri, ou juste pour rester en vie. Les règles faisaient que les personnages devaient continuellement se battre, et l'équipement, les alliés et les lieux sûrs étaient tous très rares.

Pendant ce temps, *Bushido* offrit une vue fascinante et réaliste du jeu de rôle dans le Japon féodal. Le décor historique était renforcé tout au long, depuis la mécanique, jusqu'aux PNJ, aux archétypes d'aventures, avec un usage intensif de mots japonais pour encourager la sensation d'y être. Pourtant, le plus formidable fut la petite variation du système d'expérience.

Ainsi, il forçait les personnages à agir de manière conforme à leur classe et à leur position dans la société nippone. Un *gakusho* (prêtre) avait besoin de *On* (honneur) pour devenir chef d'un temple ; quelque chose que vous ne pouviez obtenir juste en tuant un dragon.

Mais ce genre de jeu représente seulement un des nouveaux chemins défrichés par notre loisir. Un autre type de jeu prenait une direction radicalement différente – ils devenaient dingues.

Ceux qui connaissent *les 4 types de joueurs* savent ce qu'est le joueur timbré : le genre de joueur qui ferait n'importe quoi pour rigoler, même lancer une boule de feu à bout portant. Si les timbrés ont un chef, c'est Greg Costikyan. C'est cette désinvolture envers toutes les choses que les autres joueurs prenaient trop au sérieux qui lui permit de balayer les conventions et d'écrire des JdR révolutionnaires.

Il commença avec *Toon* (Steve Jackson Games, 1984), une idée encore plus folle que *Cthulhu* : un JdR basé sur l'univers (et l'état d'esprit) des dessins animés du type Tex Avery. Tout y est, jusqu'aux enclumes qui tombent du ciel. Comme *l'AdC*, il réussit d'une certaine façon à communiquer cet univers, les textes et les règles permettant aux joueurs de penser comme des héros de *cartoons*. Non pas qu'il y eût de nombreuses règles, celles qui existaient étaient incroyablement rudimentaires, merveilleusement déjantées et, nécessairement, tout à fait vagues. Ainsi *Toon* fut aussi un des premiers jeux sans structure, aux règles légères. Une autre avancée révolutionnaire.

Mais la vraie révolution était à nouveau dans l'univers de jeu – comment pouviez-vous jouer un rôle dans un monde où la mort était inexistante, où la réalité était variable, où l'humour tarte-à-la-crème était la seule constante ? Comme *Cthulhu* avant lui, *Toon* rejetait toutes les conventions existantes dans le JdR – même des principes de base comme venir à bout des épreuves pour avoir une récompense, et raconter une histoire logique et progressive.

Dans ce jeu, absolument rien n'avait d'importance sauf faire rire.

Bien que les jeux humoristiques soient maintenant plus populaires, aucun n'est aussi résolument dingue, ni aussi drôle à jouer en délirant ⁽³⁾.

Le jeu suivant de Costikyan fut encore plus légendaire du point de vue du délire. Créé avec Dan Gelber et Eric Goldberg, et sorti la même année que *Toon*, *Paranoïa* mit aussi le monde du JdR sens dessus-dessous. Dans sa société futuriste orwellienne nommée le Complexe Alpha, la mort n'a à nouveau pas de sens car chaque personnage a plusieurs clones de lui-même au cas où l'un d'eux serait abîmé. Vous en aurez toutefois besoin, car les PJ sont des agents spéciaux de l'Ordinateur (du type "Big Brother"), choisis pour accomplir la tâche très dangereuse de débusquer les traîtres. La catégorie des traîtres comprend ceux qui ont des pouvoirs mutants, les membres de sociétés secrètes, et toute personne qui vous regarde bizarrement.

Malheureusement, chaque personnage a un pouvoir mutant, est membre d'une société secrète, est entouré de personnes avec exactement les mêmes instructions, et des armes très puissantes.

Paranoïa joue avec ce monde terrifiant pour rire, en en rajoutant sur les aspects sombres pour donner un univers aussi drôle que *Toon*, mais aussi plus subtil et avec une touche de satire politique. Et *Paranoïa* est toujours le seul jeu de rôle basé uniquement sur la lutte des personnages-joueurs entre eux. Les règles étaient à nouveau parfaitement adaptées pour recréer la paranoïa de cette société, et pour encourager des morts rapides et flamboyantes – euh, jouer.

Comme *Cthulhu*, *Paranoïa* est un sommet dans l'histoire des JdR, un jeu à l'éclat incomparable.

Costikyan en vint à concevoir *Ghostbusters* (avec Greg Stafford et Sandy Petersen de Chaosium), qui maintenait haut la norme à la fois de l'humour et de l'excellente conception. Il utilisait le système D6, simple mais efficace, qui sera affiné pour le *Star Wars* de Costikyan – plus sérieux mais aussi plus souple. *Star Wars* a été étudié plus tôt [dans la 5^e partie]. Mais Costikyan n'était pas le seul à mener la charge.

Greg Stafford avait déjà incarné le jeu de rôle en 1979 avec *Runequest*. Il le fit encore en 1984 avec *Pendragon*. Comme tous les jeux ci-dessus, *Pendragon* mêla les règles et l'univers pour créer un jeu qui faisait puissamment partager les récits enchanteurs de la légende arthurienne. Mais *Pendragon* alla plus loin que tout autre jeu auparavant, jusqu'à la perfection. Chaque détail de ce jeu est vraiment centré sur l'ambiance, de telle façon que les joueurs sont complètement absorbés, et commencent vraiment à penser comme des chevaliers de la Table Ronde.

Pendragon mit aussi l'accent sur l'interprétation, en insérant les traits de personnalité et l'historique dans les personnages et en rendant ces aspects aussi importants que les valeurs de combat.

Pendragon bouscula aussi le JdR avec son idée de jeu en campagne. Les personnages dans *Pendragon* vieillissent énormément : en jouant une fois par semaine comme il est suggéré, les joueurs peuvent se retrouver avec leur alter ego prenant quarante ou cinquante ans de plus au bout d'un an. Ce procédé ingénieux fait que les personnages doivent avoir une vie hors des aventures, et grandissent et se développent comme des personnes, les rendant ainsi plus importants et plus réels pour les joueurs.

Ars Magica (Lion Rampant, 1987) utilisa aussi très bien cette idée de passage des années, mais à sa façon. Les personnages-joueurs d'*Ars Magica* sont des magiciens très puissants dans une version du Moyen Âge très réaliste. Leur puissance est cependant tellement grande qu'elle doit être rééquilibrée par le temps qu'ils passent dans leur laboratoire. Pour contrer cela, *Ars Magica* fait créer aux joueurs une variété de personnages qui gèrent les diverses situations que les *magi* ne peuvent pas, et les joueurs alternent les personnages qu'ils jouent à chaque aventure. Et plutôt que de raconter l'histoire de quelques PJ, la force motrice d'une campagne est la vie de toute la communauté [l'Alliance] sur de nombreuses années. En termes de jeu, la communauté et son infrastructure sont traitées comme un personnage partagé, un acte révolutionnaire qui assure une dynamique de groupe forte entre personnages.

Pour la petite histoire...



Ars Magica défia aussi le monde la création de JdR avec un des meilleurs systèmes de magie jamais conçus, qui était à la fois contrôlé et sans règle.

À la même époque, Games Workshop cessa de produire des wargames suffisamment longtemps pour nous donner le formidable *Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique*. Le système de *WJRF* était bon et brutal. Son système d'expérience et de carrière, intelligent et prenant, était particulièrement génial. Il trouvait un juste milieu parfait à la fois entre la création de PJ basée sur les classes et la création libre, et aussi entre le style héroïque et la vie médiévale réaliste. Mais l'univers était encore meilleur. Panachage de conspirations de l'époque d'Elisabeth 1^{re} et d'horreur noire, les aventures de *Warhammer* sont célèbres pour leur intensité effrayante.

À l'époque, l'innovation était à la mode, et tout le monde pouvait s'y lancer. Et comme le mouvement se poursuivait, tout sembla possible – même enlever les dés ! *Ambre* et *Everway* sont les deux plus fameux pionniers du JdR sans dés. *Ambre* (basé sur les romans de Roger Zelazny) se passe dans un univers de réalités mouvantes et de possibilités infinies, et donc requiert un système de règles léger, ouvert à l'interprétation. Dans ce cas, enlever complètement les dés n'était plus une perspective effrayante, et le jeu fut un succès.

De même, les cartes sont bien adaptées aux systèmes sans dés, et la nature épique et cérébrale des histoires d'*Everway* fait un usage très approprié de cartes semblables au Tarot pour simuler les destinées.

TORG (West End Games, 1990), un jeu multi-genres exaltant, utilisait à la fois les cartes et les dés dans son système universel. Le *Drama Deck* (talon de cartes d'événements) n'offrait pas seulement des avantages aléatoires aux PJ, comme des bonus aux dés, mais permettait aussi d'interagir avec l'histoire, à l'aide de cartes introduisant des intrigues secondaires à la discrétion des joueurs, comme de vieilles rancœurs ou de nouveaux liens sentimentaux. Au même moment, *Lace & Steel* arriva avec un astucieux système de cartes pour simuler les nombreux paramètres de l'escrime, ce qui était un point très important dans leur univers Renaissance. Les jeux gagnant en intensité, il semblait que ce n'était qu'une question de temps avant que quelqu'un n'aille jusqu'au bout et ne bazarde tout par dessus-bord, et joue pour de vrai.

Pour la petite histoire...



TORG ajouta aussi l'élément psychologique au combat, quand une bonne insulte est aussi efficace qu'une attaque rapide.

Cependant, le jeu de rôle Grandeur Nature avait en fait commencé bien plus tôt. Aux États-Unis, il débuta en 1981, lorsque quelques étudiants de Boulder (Colorado) créèrent l'association *Dreampark*, donnant naissance à [International Fantasy Gaming Society](#) (la Société Internationale de Jeux Fantastiques). Mais elle ne démarra pas aussi vite qu'en Angleterre. Quelques années plus tard, [Treasure Trap](#) apparut dans ce pays, une baston donjonnesque qui avait l'avantage de se situer dans un vrai château. Bien qu'il y eût un peu d'opposition au départ, l'esprit révolutionnaire des années 1980 accueillit bien cette nouvelle voie.

Ainsi l'innovation fit son chemin. J'ai juste abordé ici quelques-unes des plus célèbres ; à la fin des années 80, chaque jeu était révolutionnaire d'une manière ou d'une autre. Au début de la décennie, presque tous les jeux faisaient jeter 3d6 pour les caractéristiques et mettaient en scène des halflings, parce que c'était ce que faisait *D&D*. À la fin, un jeu ne se vendait tout simplement pas s'il ne promettait autant un nouvel univers enthousiasmant que de nouveaux systèmes révolutionnaires pour aller avec.

Bien que ce besoin d'innover fût surtout dicté par le marché, il fut la marque de la plus grande ère de l'histoire du JdR jusqu'alors. Car parmi ces changements de surface, il y avait des idées qui transformèrent fondamentalement les bases des jeux de rôles. Combinées, ces idées changeraient les conceptions des gens sur les JdR. Ils étaient passés des wargames du type *une figurine = un personnage* à un exercice intensif de narration, peut-être même un exercice intellectuel. Cette évolution s'est poursuivie, mais rien n'a été comparable à l'âge d'or révolutionnaire des années 80.

Article original : [The History of Role-Playing, Part VI: "Revolution!"](#)

(1) NdT : En 2008, on en était à la 6^e édition de [L'Appel de Cthulhu](#), qui a connu une version d20 en 2002. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Voir le [chapitre 3](#) (compile ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Costikyan a écrit la bible du JdR déjanté dans son premier article publié, [Flippancy in FRP](#). [\[Retour\]](#)

Septième partie : De nouvelles manières de jouer

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°7](#) (avril 1999), et traduit par Rappar



Avec le succès commercial du secteur des JdR dans les années 1980, une poussée similaire traversa tout le spectre du domaine ludique. L'essor de différentes façons de jouer ne partagea pas le loisir en coterie divisées, mais le renforça et l'élargit en faisant un secteur économique puissant. La nouvelle donne du jeu de rôle se répandit à tous les autres jeux, reliant les différentes sphères, jusqu'au point où les échiquiers et les JdR étaient vendus côte à côte. Ainsi l'histoire du reste du secteur ludique doit constituer un chapitre de toute histoire du jeu de rôle.

Et comme pour le jeu de rôle, ce secteur donna lieu à bien des nouvelles manières de jouer dans les années 80.

Le plus grand nom dans le monde du jeu était et reste [Games Workshop](#). Ils n'éditaient plus de JdR, mais ils dominèrent un temps tous les aspects de ce loisir, surtout en Angleterre. Aujourd'hui, avec des magasins dans le monde entier, ils sont le plus bel exemple de réussite du milieu.

GW débuta lorsque trois colocataires rassemblèrent péniblement 50 livres sterling chacun pour fonder leur propre société d'édition de jeux de plateau. John Peake était le créateur, ses deux partenaires étaient Ian Livingstone et Steve Jackson [l'Anglais ; pas Steve Jackson l'Américain de Steve Jackson Games] ; deux hommes qui devinrent synonymes de la scène ludique britannique.

Pour soutenir leur société, Livingstone lança un magazine nommé *Owl and Weasel* ("Hibou et Belette"). En 1977, ils le changèrent en [White Dwarf](#), et c'est sous ce titre qu'il est devenu le plus fameux magazine de wargame à ce jour. La même année, ils rencontrèrent le célèbre sculpteur de figurines Bryan Ansell et constituèrent [Citadel Miniatures](#). En 1979, ils devinrent l'unique distributeur de *D&D* en Angleterre et, s'appuyant sur ce succès fulgurant et leur nouveau wargame fantastique *Warhammer Battle*, la compagnie devint florissante. Au début des années 80, ils étaient un élément solide de la sous-culture, organisant des conventions et ouvrant des magasins. GW allait amener encore d'autres choses.

En 1981, Jackson et Livingstone publièrent le tout premier livre dont VOUS êtes le héros. Nommé *Le Sorcier de la montagne de feu*, c'était une tentative ingénieuse de retranscrire une pratique de jeu de rôle solo sous forme d'un roman. Le combat et les autres actions physiques étaient gérés avec un simple jet de 2d6 ; ses conséquences et celles de divers autres choix que vous faisiez étaient résolues en se rendant à la section adéquate du livre. Cette idée fut si populaire qu'elle donna naissance à d'innombrables imitations, et ce genre reste très populaire chez les lecteurs les plus jeunes.

Mais en 1981, c'était nouveau et son succès alla bien au-delà des rêves de ses créateurs. La première édition fut épuisée en moins de 3 semaines. En 1983, le *Sorcier* et ses deux suites, *La Citadelle du chaos* et *La Forêt de la malédiction* étaient numéros 1, 2 et 3 dans une enquête nationale sur la lecture en Grande-Bretagne. Plus de 30 livres ⁽¹⁾ de la série ont été publiés depuis lors. On a dit que Jackson et Livingstone avaient réintroduit la lecture comme loisir pour les jeunes garçons, estimant que des millions d'adolescents dans le monde dévorèrent leurs livres.

Parmi ceux-ci, des millions de rôlistes virent le jour. Car malgré leurs limitations, les livres étaient profondément enracinés dans l'état d'esprit rôliste. Sans aucun doute, ce furent les limitations de ces livres qui encouragèrent les joueurs à rechercher des méthodes moins limitées pour obtenir la même sensation. Dans les livres plus tardifs de la même collection, des systèmes simples de JdR furent esquissés, permettant aux lecteurs de franchir le pas sans efforts. Ainsi ces livres-jeux sont, plus que tout autre produit, responsable de plus d'introduction de nouvelles personnes aux jeux de rôles ⁽²⁾.

Cependant ceci n'est pas le fait des seuls Jackson et Livingstone. Beaucoup d'autres firent leurs propres remarquables contributions au genre. Le premier d'entre eux est [Joe Dever](#), dont la série [Loup Solitaire](#) était aussi populaire [et bien meilleure, NdT] que *Défis Fantastiques*. Dever publia également bien plus de 30 livres, qui lui valurent de nombreux prix.

Quelques années plus tard, Games Workshop trouva un autre moyen d'initier les gens au jeu de rôle quand il publia le jeu de plateau [Talisman](#). À nouveau, ce fut à la fois très populaire et profondément influencé par le JdR, en particulier *D&D*, et il donna le coup d'envoi d'un petit boom du marché des jeux de plateau. De plus en plus de jeux apparurent qui amenaient des éléments de jeu de rôle aux plateaux, parfois au point où les deux jeux étaient quasiment impossibles à différencier.

Ceci comprenait un jeu officiel de la gamme *AD&D*, *Dungeonquest* de Games Workshop et [Heroquest](#) de MB, au succès immense. Conçu par Steve Baker, il utilisait un plateau en 3 dimensions avec des vignettes de murs et de portes en carton pour simuler un donjon, et un joueur devait diriger la partie comme le ferait un Maître de Jeu. *Heroquest* fut un des premiers jeux de ce type à être vendu dans des magasins de jeu et des supermarchés. C'était alors une autre force puissante pour attirer des rôlistes, et en retour, cette touche de rôle dans le jeu de plateau donna au marché des JdP une nouvelle et fructueuse dimension.

Il restait toutefois encore de nouvelles voies à explorer. Dans les années 80, le monde découvrait une manière de jouer

totalement nouvelle. C'était l'aube de l'âge du micro-ordinateur.

Les jeux sur ordinateur ont existé depuis aussi longtemps que les ordinateurs, mais l'histoire attribue le tout premier jeu d'aventure, un jeu introduisant une tentative de dimension narrative, à messieurs Crowther et Woods. Nommé *Adventure*, il était codé en Fortran sur un terminal en 1976. Il avait une simple interface de commande en mode texte, et faisait se déplacer le joueur dans un environnement de type "donjon", lui faisant trouver des objets et combattre des créatures. D'un certain point de vue, rien n'a tellement changé.

D'un autre côté, presque tout a changé. Ces vingt dernières années, la révolution de l'informatique nous a donné des graphismes, de la vitesse, de la complexité et des capacités de traitement d'informations presque au-delà de l'imagination. Bien que cela n'ait pas toujours conduit à des avancées révolutionnaires en terme de jouabilité et de création, cela a changé notre façon de penser les jeux.

Des possibilités comme la réalité virtuelle et l'Intelligence Artificielle ouvrent de nouveaux espaces à explorer, et de plus en plus de gens se tournent vers les ordinateurs pour se distraire. En fait, après l'industrie du cinéma, les jeux vidéo représentent le plus riche secteur du divertissement du monde.

Et encore une fois, cela s'est révélé être une formidable nouvelle pour le secteur du jeu en général, et le JdR en particulier. Car très souvent les jeux vidéo inspirés de JdR ont été des porte-drapeaux pour cette nouvelle technologie – et même parfois une source d'inspiration pour elle, les concepteurs cherchant constamment des moyens pour mieux reproduire la liberté de choix du jeu de rôle. Par exemple, le genre "aventure" fut popularisé par des jeux inspirés de *D&D* comme la série des *Zork*, la série des *Bard's Tales* et des *Kings Quest*, qui fit de *Sierra* un nom commun. Plus tard, Sierra tenta même sa chance dans le JdR avec ses jeux "*So You Want To Be A Hero*".

Un des jeux vidéo d'aventure les plus populaires, et dont la longue histoire retrace presque toute l'histoire des jeux vidéo, est l'impressionnante série des *Ultima*. *Ultima I* sortit en noir et blanc en 1980, et eut 7 suites, chaque version utilisant la technologie de pointe de son époque. Ce décompte n'inclut pas les deux jeux *Ultima Underworld*, qui remplacèrent la traditionnelle vue du dessus par la vue en 3D-perspective, ce qui était alors révolutionnaire. [En 1999], *Ultima* s'est transporté dans le monde du JdR en ligne, que nous examinerons plus loin.

Mais en 1988, un jeu survint qui détrôna *Ultima*, changea la face du jeu d'aventure, et fit de son auteur une légende. L'éditeur était Strategic Simulations Incorporated (SSI), et le jeu était *Heroes of the Lance*. Le décor était tout droit sorti des pages de la série à succès *Dragonlance* de TSR. Tout y était, y compris vos personnages favoris.

Cependant, ce qui fit réellement la différence, était que la jouabilité était une proche modélisation d'une partie d'*AD&D*. Vous contrôliez un groupe de 8 PJ, tous ayant des attributs reconnaissables d'*AD&D*, comme des sorts, des Points de Vie et des TAC0. Vous guidiez ces personnages dans une énorme expédition donjonnesque, débordant de monstres, de pièges et de trésors. Elle réussit étonnamment bien à recréer le frisson du jeu de rôle, et fut ainsi une expérience captivante, et une pierre blanche dans le monde du jeu vidéo et du jeu de rôle.

La même année, SSI sortit *Pool of Radiance*. Ce jeu était situé dans les tout aussi populaires *Royaumes Oubliés*, et réussit également à recueillir une grande part de l'esprit de *AD&D*. *Pool...* alla cependant bien plus loin, avec une jouabilité presque équivalente au JdR. Vous tiriez les caractéristiques de votre personnage aux dés, choisissiez une classe et un nom, achetiez l'équipement et puis ils partaient à l'aventure, gagnaient de l'expérience et des niveaux à chaque victoire. Tout cela était géré de la même façon que dans le JdR. Le combat fonctionnait exactement de la même façon : pas de pousse-bouton de jeu d'arcade, juste un jet de dé contre la Classe d'Armure, et puis un jet de dommages pour votre arme. Mais ici, l'ordinateur jetait les dés pour vous, et vous pouviez vous concentrer sur la baston des monstres.

Pool of Radiance accomplit ainsi l'impossible : il améliora *Heroes of the Lance*, étant même encore plus divertissant, et amenant le jeu de rôle à l'ordinateur à un niveau jamais atteint jusque-là.

SSI fit bien d'autres jeux de cette veine, et eut beaucoup de succès, mais aucune autre société ne prit la suite avec d'autres JdR. Quoi qu'il en soit, certaines idées dans les mécanismes de jeu – comme la création de personnages et le mélange d'aventure et de stratégie – se répandirent à nouveau dans d'autres jeux, et de même avec des mondes d'heroic-fantasy. D'autres parties de la sous-culture rôliste se raccrochèrent aussi – des auteurs comme Raymond E. Feist, Terry Pratchett et Douglas Adams ont écrit des jeux. Encore une fois, la touche de jeu de rôle affermissait le secteur alentour.

Comme les jeux sur ordinateur progressent sans cesse, il arrive très souvent que la dernière avancée soit très en rapport avec le jeu de rôle. Deux notables avancées récentes sont *Fallout* et *Thief : The Dark Project*. Ils vantent leurs intrigues non-linéaires, exhaustives, avec des intrigues secondaires et des fins multiples, des PNJ autonomes et des environnements extrêmement interactifs. Et dans l'avenir, qui sait quelles prouesses étonnantes les ordinateurs seront capables d'accomplir ?

Les effets de la révolution informatique sur le jeu ne s'arrêtèrent pas là. Elle nous donna aussi Internet, et comme tant d'avancées technologiques, elle fut utilisée presque tout de suite pour le divertissement. Le jeu par correspondance (Play By Mail) devint le jeu par e-mail (Play By EMail). Les jeux de stratégie purent être joués face à face en ligne. Et le jeu d'aventure donna naissance au MUD.

Le MUD, ou *Multi-User Dungeon* [Donjon multijoueurs], est un terme générique pour un jeu de rôle en ligne simultanée.

L'environnement de *chat* (tchat) par Internet ajoute un important élément social au jeu d'aventure, et donc est indiscutablement plus proche du "vrai" jeu de rôle. Les MUD sont aussi connus sous les noms MUG (*multi-user games* – jeux multi-joueurs), MUSH (*shared hallucinations* – hallucinations partagées) et MOO (indiquant une approche Orientée Objet) ⁽³⁾. Mais MUD est le terme qui est resté. C'est un grand hommage à son origine : le premier MUD éponyme.

En 1979, les étudiants en informatique Roy Turbshaw et Richard Bartle découvrirent le jeu *Adventure* susmentionné. Ils aimaient bien l'idée, mais voulaient avoir plusieurs joueurs, et ainsi naquit le MUD. Après l'université, Bartle créa une version commerciale du jeu. La popularité se révéla rapidement trop forte, et il dut concevoir une version plus étendue, MUD II. En 1989, MUD II avait plus de 2000 joueurs, un chiffre impressionnant étant donné qu'Internet était encore très peu connu.

Avec la croissance d'Internet, les MUD ont proliféré jusqu'à l'omniprésence. Certains sont gratuits, d'autres très chers ; certains utilisent des images, d'autres du texte, et ils couvrent tous les genres, univers et styles. Cependant, ces innombrables MUD sont liés de bien des manières à la conception du MUD original qui persiste dans des habitudes communes. Ainsi celle d'appeler "magiciens" les concepteurs au sommet de la hiérarchie, et un système d'expérience permettant à des joueurs de parvenir à cette position.

Le plus grand MUD [en 1998] est *Ultima Online*. Bien que ce jeu soit critiqué pour sa conception bâclée et qu'il soit perturbé par plein de *player-killers* [joueurs qui tuent les persos des autres joueurs, NdT], il s'est avéré être un grand succès. Encore une fois, c'est une bonne introduction au monde du jeu de rôle pour les joueurs de jeu vidéo. Sans aucun doute, les MUD sont maintenant tellement dotés d'ubiquité qu'ils sont joués par un grand nombre de gens qui ne feraient jamais de jeu de rôle sans cela. Le potentiel des MUD pour amener de nouveaux rôlistes dans l'exploration de nouvelles frontières du Jeu en fait de loin l'aire de jeu du futur.

Les MUD doivent une grande part de leur popularité actuelle au travail préparatoire accompli par celui qui fut un temps leur contemporain : *F.I.S.T. Fantasy Interactive Scenario by Telephone* (aventure fantastique par téléphone) était une idée concoctée par Steve Jackson de GW : tout simplement l'enregistrement d'un des romans des *Défis Fantastiques*, où les joueurs choisissaient leurs actions à chaque embranchement en appuyant sur une touche de leur téléphone. Le combat était aussi géré par l'appui sur des touches, et accompagné des fracas d'acier appropriés – et la froide évidence de la tonalité du téléphone si vous périissiez ! Les enregistrements étaient faits par des acteurs professionnels et incluaient des bruitages très réalistes, et la possibilité de sauvegarder votre personnage impliquait que vous pouviez jouer chaque fois que vous aviez quelques minutes pour téléphoner.

À l'arrivée de *FIST 2*, quelques copies concurrentes poussaient la porte : *Lone Wolf Phone Quest* ("La quête de Loup Solitaire par téléphone") et *Dial Dr Dark* ("Appelez le Dr Dark"). Quoiqu'il en soit, le prix se révéla dissuasif, et alors que les MUD devenaient plus populaires, le JdR par téléphone disparut dans l'ombre. Bien qu'il n'ait existé que quelques années, et ne fut vraiment populaire qu'en Grande-Bretagne, ce procédé est une part importante et intéressante de l'histoire de notre loisir, qui est trop souvent oubliée.

Le jeu par téléphone montra aussi la force du secteur tout entier. À la fin des années 80, la profession était assez prospère pour permettre à des créateurs de produire et commercialiser n'importe quelle nouvelle idée qu'ils pouvaient avoir, car il y aurait toujours une sous-culture pour la soutenir. Plus important était le fait que le secteur était suffisamment rentable pour ne pas être gêné si le jeu ne se vendait pas ; les éditeurs ou les créateurs ne s'élevaient et ne plongeaient plus selon le destin d'un seul produit.

De fait, le marché du jeu en général eut tellement de succès que bientôt il allait menacer le marché des JdR. Comme nous le verrons dans la prochaine partie, cela marquera la fin de l'âge d'or du jeu de rôle. Mais pour tout le loisir ludique, cela ne faisait que commencer. Dans toute l'histoire, l'importance et la puissance du marché, l'esprit de créativité et d'expérimentation de concepts n'ont jamais été aussi grands qu'à ce moment. Et tandis que la technologie continue d'aller toujours de l'avant, nous savons que nous trouverons encore et encore de nouveaux moyens de jouer.

Article original : [The History of Role-Playing, Part VII: "New Ways to Play"](#)

(1) NdT : La collection *Fighting Fantasy*, publiée par Penguin Books après 1981 compte 59 titres. 58 furent traduits par Gallimard jusqu'en 1997 dans la série *Défis Fantastiques*. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Il était une fois : [choisir ma propre aventure](#) ^(ptgptb) jette un regard attendri sur ce genre de livres. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Il s'agit également de jeux de mots ; MUD = boue, MUG = chope, MUSH = Bouillie et MOO = meuh !! [\[Retour\]](#)

Huitième partie : L'âge des ténèbres

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°8](#) (juin 1999), et traduit par Rappaport



Enfin, on était dans les années 1990. Grâce à l'âge d'or des années 1980, le jeu de rôle avait atteint des hauteurs incroyables, à la fois comme jeune secteur vigoureux et comme nouvelle forme d'expression créative. Néanmoins, le temps passant, les choses commencèrent à stagner. Le genre cinématique surboosté était copié *ad nauseam* et la qualité des JdR chutait. On avait besoin d'une nouvelle idée pour faire éclater l'obsession du milieu avec ce monde en quadrichromie sur papier glacé. Un monde de ténèbres, peut-être...

Le début du mouvement "dark" dans le jeu de rôle remonte toutefois un peu plus loin. En 1984, William Gibson révolutionna la science-fiction avec [Neuromancien](#) et rapidement, les jeux de rôles intégrèrent cette vision sombre du futur. L'année 1988 vit la naissance du [Cyberpunk](#) de R.Talsorian Games ; [Shadowrun](#) de FASA suivit l'année d'après et il y en eut beaucoup d'autres.

Shadowrun était particulièrement créatif, ajoutant impeccablement à ce monde futuriste des morceaux d'heroic-fantasy comme la magie, les elfes et les dragons. Le système de réserve de dés de *Shadowrun* menait à des actions plus spectaculaires et des personnages plus puissants, un fait qui explique sans doute une grande part de son formidable succès. Grâce à un suivi solide et régulier de grande qualité, *Shadowrun* survécut en fait à la plupart de ses concurrents et la [quatrième] édition sortit en 2005.

On se doit aussi de mentionner [GURPS Cyberpunk](#) dont la petite histoire raconte qu'il fut saisi lors d'une descente des [services secrets](#) dans les bureaux de Steve Jackson, parce qu'on croyait que c'était "un manuel de piratage informatique". La vérité est que la perquisition faisait suite à une enquête sur les activités privées d'un de leurs employés. On ne trouva aucune preuve, mais les agents des services secrets confisquèrent quand même de nombreux documents, des fichiers, même des ordinateurs, ce qui causa de graves problèmes financiers à Steve Jackson Games. En examinant toutes ces pièces, le manuscrit de *Cyberpunk* retint leur attention et fut mal interprété. Pour des raisons inconnues – mais peut-être pour justifier la perquisition initiale – le livre fut accusé de bien des choses, y compris du crime ci-dessus, et les services secrets tentèrent bel et bien d'empêcher sa publication par la suite. Cependant, ceci est très certainement dû à l'inertie bureaucratique plutôt qu'à une croyance réelle dans le potentiel néfaste de ce jeu (1).

Le genre Cyberpunk inspira bientôt le genre Steampunk, qui déplace les mêmes thèmes sombres à un univers d'Europe victorienne, où une révolution industrielle débridée et poussée bien plus loin remplace la révolution informatique de son cousin moderne. À nouveau, les JdR suivirent rapidement, bien qu'en bien moins grand nombre. Le meilleur exemple de Steampunk est certainement [Space: 1889](#). On proposa [Castle Falkenstein](#) aux amoureux des aspects plus picaresques de l'ère victorienne. Ce JdR, comme *Shadowrun*, ajoutait la magie au mélange, où brillaient de délicieux mécanismes à base de cartes et un astucieux système de création de personnages-joueurs qui commence par l'élaboration d'un journal intime pour votre personnage.

Tant le Cyberpunk que le Steampunk ont fortement varié en popularité depuis, mais ils ne sont jamais vraiment sortis de la niche de leurs sous-cultures respectives. Ils ont cependant ouvert la voie à un tout nouveau type de JdR.

À la GenCon de 1991, Mark Rein-Hagen dévoila un JdR qui changea le jeu de rôle pour toujours, et un éditeur qui s'enrichirait grâce à lui. Le jeu était [Vampire : la Mascarade](#), et l'éditeur était White Wolf. Rein-Hagen avait précédemment travaillé sur *Ars Magica* et il y avait apporté certaines de ses idées saisissantes de *conte épique*. Cependant *Vampire* était bien plus que cela. Il capturait l'horreur inhumaine de *L'Appel de Cthulhu*, le tranchant rude, paranoïaque et sombre du genre cyberpunk, de plus il y figurait des héros inhumains surpuissants qui étaient encore dans l'air du temps. Mieux encore : il puisait directement au sein de la sous-culture gothique ("goth").

Apparaissant au moment où des choses comme [The Crow](#), [Entretien avec un vampire](#) et [Batman : Dark Knight](#) poussaient les médias gothiques sous les projecteurs, *Vampire* rencontra une vague populaire et surfa dessus tout au long. Il devint rapidement très populaire dans le milieu du JdR, mais était encore plus impressionnant pour les non-rôlistes. Parce qu'il était directement issu d'une nouvelle culture bourgeonnante, *Vampire* amena encore plus de nouveaux joueurs au JdR que *Star Wars* lui-même.

Vampire fut si populaire qu'il inspira quatre clones aux thématiques similaires : [Loup-Garou : l'Apocalypse](#), [Mage : l'Ascension](#), [Wraith : le néant](#) et [Changeling : le Songe](#). Tous ensemble, ils constituaient le "Monde des Ténèbres". Chacun de ces JdR rivalisait avec *Vampire* par son approche sombre et dramatique, et par son univers incroyablement riche. Ces jeux engendrèrent aussi une énorme quantité de suppléments, traitants des types de personnages, des personnalités, des décors, des affaires politiques vampiriques, de l'histoire et de "l'atmosphère" de chaque JdR. Seul *AD&D* (et peut-être *GURPS*) peut prétendre avoir davantage de matériel de jeu.

Vampire peut aussi prétendre à autre chose, qui était jusque-là réservé au seul *AD&D* : ce sont les deux seuls JdR à avoir inspiré des programmes télévisés. *D&D* bien sûr donna naissance à la série de dessins animés terriblement puérile *Le Sourire du*

dragon. De son côté, *Vampire* inspira aux studios d'Aaron Spelling la clinquante série grand public (du genre *Melrose Place*) : [*Kindred : le clan des maudits*](#). Malgré son approche plus adulte, elle fut aussi mal réalisée que le dessin animé, et la réaction des rôlistes fut exactement la même : ils la détestèrent. La série s'arrêta après un petit nombre d'épisodes seulement. Quoi qu'il en soit, le simple fait que l'idée ait existé prouve à quel point *Vampire* était devenu incroyablement populaire et commercialisable, et comment son association avec la sous-culture "goth" avait, en quelque sorte, projeté le jeu de rôle dans la culture dominante. Ce fut une étape importante dans l'histoire de notre loisir.

Vampire ouvrit aussi de tout nouveaux espaces au jeu de rôle. Avant *Vampire*, on pouvait classer les [principaux] genres du JdR en : heroic-fantasy, science-fiction, JdR de super-héros et une toute petite partie consacrée à l'horreur. Après *Vampire*, le "gothique-punk" fit partie de cette liste pour toujours.

Après avoir assisté au succès des jeux du Monde des Ténèbres, les autres éditeurs firent des pieds et des mains pour rentrer dans la danse. Des JdR comme *WitchCraft (SorCellerie)*, *Nephilim*, *In Nomine* [version américaine], *Nightbane*, *Warlock*, *Immortal*, *Armageddon*, *Trinity*, *The Everlasting*, *The Whispering Vault* et plus tard, *Unknown Armies*, tous doivent quelque chose à *Vampire*. Bien sûr, *Vampire* doit aussi beaucoup à ses sombres prédécesseurs du JdR d'horreur sombre comme *Chill*, et *Blood*, et ne fut pas le seul jeu "dark" cette année-là ; *Kult* et *Dark Conspiracy* suivaient aussi le même air du temps.

Il n'y avait pas que l'univers de jeu de *Vampire* qui était populaire. La plus grande contribution de *Vampire* au JdR (et d'ailleurs, aussi son legs le plus destructeur, comme nous le verrons plus tard) fut peut-être que sa popularité encouragea beaucoup de monde à copier ses règles et son style autant que son univers. Cela causa une autre révolution mineure dans le JdR.

Les règles de *Vampire* étaient ingénieuses, élégantes et assez simples (hormis le système de combat alambiqué), où tout était astucieusement agencé pour créer une atmosphère forte et un jeu marquant. *Vampire* rappelait le précurseur *Pendragon* dans son apport de pathos et d'émotion à ses personnages et ses histoires. *Vampire* renforça également l'attention portée par *Ars Magica* sur le roleplay élaboré et continu. Ce qui le mettait vraiment à part était l'univers de jeu extrêmement détaillé, rivalisant avec ceux de Tékumel ou Glorantha. Et pour la première fois, ceci était plus important que les règles.

Aucune de ces idées n'était révolutionnaire en soi. Mais le fait de les présenter dans cet emballage bien léché et hautement commercial fit se propager ces idées comme un feu de brousse. On ne toléra plus les JdR aux règles et concepts confus, trop compliqués ou mal conçus. De même, pour qu'un jeu se vende, ses principes de réalisation devaient être professionnels : l'écriture, la rédaction, la présentation, et tout particulièrement les illustrations, devinrent des préoccupations de premier plan. De tels aspects avaient été mineurs à une époque, les tout premiers livres de règles n'ayant souvent que leur inaccessibilité à faire valoir.

Cependant, cet accent mis sur la forme plutôt que sur le fond eut la conséquence logique de réduire d'une certaine façon le fond. Les JdR du Monde des Ténèbres pèchent particulièrement sur ce point. Alors que chacun de leurs livres est une œuvre d'art visuelle, l'attention prêtée à la qualité du contenu effectif et des règles ne supporte souvent pas la comparaison.

Une autre critique qui visa ces JdR est leur dévotion à l'univers de jeu. Encore une fois, c'est un domaine où ils excellent. Le Monde des Ténèbres est un univers incroyablement évocateur, riche en détails et en intensité dramatique, à partir duquel on peut construire une quantité infinie d'histoires fortes. Néanmoins, tout comme le Tékumel de Barker ou le Glorantha de Stafford, c'est justement son pouvoir d'évocation qui le limite. Jouer correctement à ces JdR requiert une immersion complète dans le paradigme et l'argot de ce monde exotique – ce qui n'est ni facile ni attirant pour les débutants (2). White Wolf a en quelque sorte comblé ce manque par une grande quantité de suppléments sur l'univers, mais cela a aussi fait empirer les choses, car cette abondance de nouvelles informations n'a fait que renforcer la complexité de l'univers.

À eux seuls, ces défauts ne seraient pas un problème, mais comme ces idées se sont répandues dans un milieu désireux de copier les succès de White Wolf, elles sont devenues des normes. *Vampire* nous a amené l'âge de l'univers de jeu, une ère où nous sommes encore. À une époque, les JdR avaient tous le même univers, et seul importait le type de règles. Après *Vampire*, un JdR ne se vendra que s'il a un univers riche et évocateur. Un univers plein d'interactions politiques complexes et qui résonne comme d'anciens mythes, tout en développant une forte mythologie propre. Un univers qui puisse être illustré par un graphisme artistique très impressionnant et surtout, un univers qui permet d'éditer d'innombrables suppléments pour l'expliquer entièrement (3).

Bien que cette ère ait produit quelques nouveaux mondes étonnants et ait fait grandement avancer certains aspects de la création de JdR, dans le même temps, elle a aussi été quelque peu destructrice pour la recherche d'une meilleure conception des systèmes de règles, et pour la profession en général. L'idée que le jeu de rôle devait être de ce style-là marginalisa les autres styles. Toutefois, un ostracisme encore plus grand vint d'un autre point sur lequel White Wolf insistait.

Vampire amena une ère de jeu de rôle "sérieux". De l'effort requis pour évoquer correctement l'univers, découlait naturellement l'idée que le jeu de rôle devait être une forme d'art collectif, où les joueurs et le MJ créaient une histoire racontée à quelqu'un d'absent. À nouveau, c'était une idée formidable qui éleva le JdR à un palier complètement nouveau. Mais, à nouveau, l'idée étant copiée, cela créa des problèmes parce qu'il fut admis que c'était la seule manière de jouer. Les JdR furent jugés uniquement sur leur potentiel de création de récits dramatiques [NdT : *dramatic storytelling*, ou "Art du Conteur sérieux", opposé au *hack-and-slash*, ou style bourrin du "Porte-Monstre-Trésor"]. Le "jeu bourrin" devint une expression péjorative.

Pire : White Wolf fit savoir sans ambiguïté qu'ils croyaient fermement à cette idée. Leurs produits exhalaient un sentiment de supériorité, voire d'arrogance, émettant des affirmations grotesques, comme quoi ils sortaient tous les JdR de la puérilité et sauvaient le loisir de lui-même. Cela créa un énorme retour de flammes contre White Wolf par ceux qui se trouvaient ne pas être du même avis. On se rallia autour du slogan que les JEUX de rôles étaient sensés être amusants, pas sérieux. White Wolf tint alors le rôle d'empire maléfique opposé à TSR, devenant la cible d'innombrables parodies ⁽⁴⁾ et d'injures.

Cette réaction mena à une nouvelle tendance dans la création de JdR, où les rôlistes se remémoraient les joies simples du matraquage de monstres qui était si populaire dans les années 80. L'appel à la simplicité ne s'étendit cependant pas seulement aux univers.

Une nouvelle vague de JdR aux règles allégées débarqua sur le marché, dans une tentative de faire connaître d'autres nuances de profondeur et de complexité. Dans les années 80, la mode était aux lourds tomes remplis de règles complexes couvrant chaque aspect possible du combat. Ce qui importait maintenant était d'avoir des règles rustiques et efficaces qui permettaient aux joueurs d'oublier leurs calculatrices et de revenir au débitage des sbires et des voyous.

Pour les fanas de films d'action, nous avons eu l'astucieux [Hong Kong Action Theatre](#), et le belliqueux [Extreme Vengeance](#). Les mangas ont inspiré *Bubblegum Crisis* et *Big Eyes, Small Mouth*. On ramena le classique JdR de super-héros *Champions* à sa plus simple expression afin d'utiliser le système *Fuzion*, plus simple. *GURPS* aussi sortit une version "allégée" de ses règles, et d'autres éditeurs suivirent. Mais le roi de tous les JdR d'action en Technicolor était et reste [Feng Shui](#).

Élaboré par Robin D. Laws, il possède un système à la fois simple et pourtant solide. Il saisit parfaitement l'atmosphère des films d'action asiatiques, allant très loin pour encourager les personnages-joueurs à faire des cascades de trompe-la-mort. De plus, il fournit un arrière-plan bien pensé, qui a suffisamment de profondeur pour soutenir le jeu en campagne, ce à quoi très peu de JdR d'action peuvent prétendre.

Des JdR hybridés avec les wargames firent aussi leur retour, avec des produits comme [Heavy Gear](#) et [Warzone](#) réussissant le bon mélange. Nous avons aussi eu d'excellents JdR satiriques comme [HOL](#) et [Macho Women with Guns](#). Ces JdR célébrèrent explicitement la mentalité bourrine et se moquèrent des règles de JdR en général. Ils étaient les équivalents de *Toon* en plus violent, se débarrassant de tout ce qui était admis sur le JdR, et retournant aux massacres de monstres. Bien qu'elle ne soit très populaire que depuis peu, la BD [Les Chevaliers de la table de salon](#) de Jolly Blackburn – qui célèbre de même cette manière de jouer –, apparut aussi à cette époque.

Un autre jeu qui se débarrassa des règles fut [Over the Edge](#) (*Conspirations*). Se situant sur une île psychédélico-surréaliste où toutes les théories des conspirations possibles sont vraies, un système de règles sans entraves est une obligation. *Over the Edge* jeta donc presque toutes les règles par la fenêtre, les joueurs définissant eux-mêmes les noms des caractéristiques et des compétences de leurs personnages pour que ceux-ci correspondent à leurs désirs, quels qu'ils soient. Cette idée se rapproche de la nouvelle tendance de "métajeu" – des outils de création plutôt que des règles complètes – dont le plus notable est le révolutionnaire [FUDGE](#) (*Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine* – "Dispositif de Jeu À-faire-soi-même Universel et Léger") [*jeu de mots : fudge = dérobade, trucs, bidouiller, NdT*]

[Unknown Armies](#) [sorti en 1998] est un exemple emblématique de l'état actuel du JdR, étant le résultat de ces deux tendances. Il combine l'arrière-plan sombre, adulte et complexe de *Vampire* avec les effets spéciaux hollywoodiens de l'action de *Feng Shui*. De même, il essaye de combiner un *art du conte dramatique* avec plein de fusillades et d'empoignades furieuses. Pour accompagner son univers et ses règles uniques et originales, il ajoute aussi la fluidité des règles de *Over the Edge*, et y glisse un peu de l'ingéniosité de *L'Appel de Cthulhu*. Bien que indiscutablement original, il est aussi très clair que c'est un produit de son temps, le sommet de toutes les tendances lourdes.

Cette approche "décontractée" devint inévitablement tout aussi étroite et exagérée que ce qui l'avait inspiré, et donc tout aussi destructrice. Pour la première fois, la communauté rôliste fut divisée en deux factions distinctes, dont chacune détestait l'autre. Et ainsi quand le JdR sembla décliner pour toujours, et qu'un nouveau loisir concurrent arriva, chacun s'empessa de blâmer l'autre. Nous examinerons ceci en détail dans le chapitre (vraiment) final de l'histoire des JdR.

Le jeu de rôle a aussi bouclé la boucle. Dans les années 80, les JdR compliqués pleins de règles étaient ceux qui étaient le plus touchés par le défoulement bourrin grosbillesque. Tandis que les JdR plus cérébraux et sérieux rejetaient la complexité et les règles comme étant l'antithèse du roleplay dramatique. Cette inversion de la situation passée prouve le peu de pertinence du clivage actuel. Et pourtant le milieu continue trop souvent de suivre les courants, clonant les nouveautés qui marchent *ad nauseam*, étriquant la créativité et l'innovation. Ces idées continuent de fixer les orientations de la profession, où le format d'un JdR est seulement imposé par la niche commerciale qu'il doit remplir.

La vérité est que la forme, le style et le système de règles sont autant une question de goût que l'univers de jeu. Même le but et la nature même des jeux de rôles varient tellement qu'ils en sont pratiquement impossibles à définir. Que nous nous engagions dans des expéditions donjonnesques massacreuses d'orcs et dignes de wargames, ou que nous essayions de créer un espace de construction de récits adultes et sombres, ou quoi que ce soit entre les deux, nous faisons toujours du jeu de rôle. Il y a un million de manières de jouer, et la façon de jouer de qui que ce soit n'est en aucune sorte supérieure aux autres.

Le jeu de rôle est une idée extraordinaire, et ne peut pas être mis dans des petites cases ou mesuré à l'aune d'une norme

arbitraire. Et à cet égard, les rôlistes non plus.

Article original : [*The History of Role-Playing, Part VIII: "Dark Times"*](#)

(1) NdT : Tous les détails de cette affaire pour les étudiants en droit à [SJ Games vs. the Secret Service](#). Le jugement est rentré dans la jurisprudence du droit d'Internet, car il conclut pour la première fois qu'un hébergeur de forums n'est pas responsable de ce que les gens y postent. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le traducteur ne peut que [témoigner](#) de la difficulté d'approche du MdT pour un débutant. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Vous aussi, copiez cette politique éditoriale en écrivant un [JdR mythique du nouvel âge réminiscent](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Parodies comme le [clanbook : rôliste](#) [\[Retour\]](#)

Neuvième partie : La fin et le commencement

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°9](#) (août 1999), et traduit par Rappar



Les années 90 avaient amené de grands changements dans le milieu du jeu de rôle. *Vampire* avait capté les cœurs et les porte-monnaies des rôlistes aussi bien que des non-rôlistes, révolutionnant le processus de commercialisation des JdR tout entier. C'était le seul JdR depuis *D&D* à faire autant sensation sur la totalité du marché du divertissement, et il devint presque aussi célèbre. En conséquence, comme pour *D&D*, on copia *ad nauseam* ses approches du design et du jeu, introduisant une révolution dans le contenu et la manière de concevoir les jeux de rôles.

Mais la réaction contre ce mouvement fut tout aussi puissante. Elle ouvrit la voie à tout un courant de jeux de rôles qui déplacèrent l'accent de l'aspect dramatique ("adulte") vers l'"action" ("puérile"). Le milieu rôliste se divisa en deux camps, chaque faction dénigrant l'autre. Bien que moins marquée de nos jours, cette bipolarisation est toujours fréquente.

Mais tandis que les rôlistes se chamaillaient, un outsider arriva et vola les marchés des deux factions et les feux de la rampe. C'était quelque chose d'étonnamment unique, qui changea entièrement le monde ludique. Quelque chose de si incroyablement populaire et commercial, qu'il semblait créer de l'argent à partir de rien. C'était *Magi(c)que*...

Il était une fois, Richard Garfield, un simple mathématicien new-yorkais avec un talent pour la création de jeux. Il créait un jeu pour tuer le temps perdu dans les files d'attente aux conventions, lorsqu'il eut une idée :

"Magic naquit entre autres grâce au fait que je passais plein de temps dans des magasins de jeux et des boutiques spécialisées, et ils ont souvent des comics et des cartes à collectionner. Ces cartes étaient fascinantes... [mais] elles m'apparaissaient toujours frustrantes, parce qu'on aurait dit que vous devriez pouvoir faire quelque chose avec ces trucs qui étaient si beaux et avaient des motifs si sympas... Je ne voyais tout simplement pas à quoi ça menait..."

Si on pouvait faire quelque chose avec elles, jouer un jeu par exemple, je pensais qu'il y aurait quelque chose de spécial sur l'aspect collection."

Ainsi, fin 1993, vint au monde le premier Jeu de Cartes à Collectionner (JCC), *Magic : l'Assemblée*. Garfield se représentait initialement la nature révolutionnaire de son idée d'une manière parfaitement exacte :

"Je trouvai que c'était un jeu vraiment cool, et si je ne me trompais pas, il pourrait être un nouveau genre de jeu, un peu comme l'apparition du premier jeu de plateau."

Cependant, Garfield ne s'attendait pas à ce que *Magic* devienne si populaire si rapidement. Il ne s'attendait absolument pas non plus à ce que le jeu fasse l'objet d'une telle collectionnite, ni que les valeurs des cartes s'envolent. Son idée de l'aspect "à collectionner" était très différente.

"Je ne m'attendais certainement pas à ce que quiconque se fasse une collection complète de cartes d'édition de base... Ce serait quelque chose de très difficile à obtenir – c'était rendu délibérément difficile parce que je pensais que cela augmenterait la valeur du jeu. Je pensais qu'il était sympa que, aussi longtemps que vous jouiez, il y aurait encore des choses dans le jeu que vous ne connaissiez pas. J'ai été atterré de voir des gens inverser complètement l'idée et dire "Nous allons tout simplement essayer de tout avoir..."

Garfield n'a peut-être pas beaucoup d'affinités avec le côté "collection" du jeu (il ne possède même pas de collection complète lui-même), mais cela l'a rendu très riche. Il en fut de même pour son éditeur, Wizards of the Coast, qui est devenu une des plus grosses firmes jamais vues dans le domaine ludique, grâce aux ventes de *Magic*.

À sa 6^e édition lors de l'écriture de cet article, *Magic* est toujours en tête du marché des JCC, et a des douzaines d'extensions. Des millions de gens y jouent dans le monde, et plus de 4 milliards de cartes ont été vendues. *Magic* a des tournois et des classements, tant nationaux qu'internationaux, et les prix des cartes ont atteint les milliers. En tant que phénomène ludique, *Magic* est peut-être inégalé. Ce n'était que le début. Quelque chose d'aussi énorme inspira immédiatement une armée d'imitateurs, avec des degrés d'originalité variables. Garfield lui-même se mit à travailler à trois autres JCC, dont le très intelligent *Netrunner*. Comme pour les JdR dans les années 80, chaque film, série télé, BD ou JdR devait avoir son propre JCC. Nous eûmes

des produits dérivés de *Star Wars*, *Star Trek*, *Babylon 5*, *AD&D*, *Vampire*, *Loup-Garou*, *L'Appel de Cthulhu*, la Terre du Milieu ; des *comics* Marvel ; de *The Crow*, *Highlander*, *Hercules*, *Xena*, *James Bond* et d'innombrables autres. Deux d'entre eux, *Shadowfist* et *Legend of the Five Rings*, en arrivèrent à inspirer des jeux de rôles, et certains JCC étaient conçus pour être partie intégrante de systèmes de règles de JdR. Quelques-uns, comme *Dragon Storm* et *Arcadia: The Wyld Hunt*, introduisirent même des éléments de roleplay dans leur mécanismes.

Pour la petite histoire...



Garfield a mentionné le vieux jeu de plateau [Rencontre Cosmique](#) comme une de ses plus grandes sources d'inspiration pour la conception de Magic.

La folie collectionnite inspira alors le Jeu de Dés à Collectionner. TSR commença avec l'ingénieux wargame *Dragon Dice*, qui fut suivi d'une plus petite suite de clones, comme *Dicemaster*, *Chaos Progenitus*, et encore un autre produit dérivé de *Star Trek*. Toutefois, le genre ne décolla pas vraiment, et seul *Dragon Dice* n'a pas complètement disparu. Les JCC se révélèrent plus résistants, mais eux aussi ont vu leur popularité diminuer. Presque tous les jeux sortis lors de la ruée de la moitié des années 90 ont sombré dans le néant. La popularité de *Magic* est bien sûr restée constante, comme l'ont été les adaptations les plus populaires comme *Star Wars* et *Star Trek*, et des nouveaux venus vigoureux continuent d'arriver sur le marché. Le genre ne s'éteindra pas rapidement, mais sa prééminence sur le marché pourrait disparaître.

Ces nouvelles idées de jeux engendrèrent un intérêt renouvelé pour l'utilisation de cartes et de dés, et générèrent ainsi un essor de la production de jeux plus traditionnels ⁽¹⁾. Elles se révélèrent aussi utiles en attirant de nouveaux joueurs vers le JdR, mais au milieu des années 90, beaucoup de rôlistes ne pouvaient voir les nouveaux venus que comme des envahisseurs. Tandis que les JCC prenaient d'assaut le milieu rôliste, ils occupèrent rapidement des séances, des clubs, des conventions et des étagères habituellement dévolus au jeu de rôle. Tout comme les wargames avaient été mis sur la touche par l'attaque du JdR, ce fut alors notre tour de nous sentir dépassés.

Mais bien pire que la perte de popularité fut la perte de profits, car pour beaucoup, cela signifiait la destruction de notre loisir tout entier.

Personne n'est certain de ce qui causa l'effondrement du secteur du JdR. Il est simpliste de faire porter toute la faute à la marée montante des JCC ; néanmoins elle a dû avoir un effet considérable, puisque l'énorme dépense en achats de cartes limita directement les dépenses en JdR. Quelle qu'en soit la cause, les ventes du marché du JdR déclinèrent notablement au milieu des années 90. Ce n'était certainement pas assez pour signifier la fin du secteur, mais c'était un souci sérieux. On eut besoin d'un bouc émissaire, et le JCC était le plus évident.

Un coup terrible fut porté lorsque Wizards of the Coast annonça en 1996 qu'il abandonnait entièrement le JdR pour se recentrer uniquement sur la vente de JCC. À l'époque, Wizards soutenait des JdR pointus très appréciés comme *Ars Magica*, *Everway* et *Talisanta*. Pour certains, cette trahison totale de leur loisir était haïssable, et fournissait la preuve définitive du potentiel destructif de ces cartes envahissantes. À ce moment-là, Wizards devint l'empire maléfique de la profession, encore plus méprisé que White Wolf. Cependant, même les plus grands prophètes de malheurs et opposants aux cartes n'auraient pas pu prédire ce qui arriva ensuite. En 1997, TSR, le plus grand, le plus vieux et le plus vénéré de tous les éditeurs, fit faillite. Tandis que certains blâmèrent simplement le manque de sens des affaires et la dispersion des ressources sur de trop nombreuses lignes de produit ⁽²⁾, cela envoya un message effrayant à tous les joueurs du monde. Si *AD&D* pouvait chuter, tout le monde le pouvait.

West End Games, un autre géant, fit bientôt de même, et c'était la tendance de l'époque. Des éditeurs plus petits disparurent ⁽³⁾, des magazines cessèrent de paraître, des boutiques furent obligées de se recentrer massivement sur les JCC pour se maintenir à flots. Mais ceci a lentement commencé à évoluer. À la fois TSR et WEG sont revenus, et plein de nouvelles gammes et d'éditeurs sont apparus dernièrement. Le secteur est en train de fleurir une fois de plus.

Mais les rôlistes ont tiré une leçon importante de cette crise. Nous savions qu'il était difficile de gagner de l'argent dans la profession, mais supposons que les poids lourds étaient à l'abri. En effet, on critiquait bien souvent les gros éditeurs pour leur attitude commerciale, le postulat étant qu'ils se préoccupaient davantage de vendre que de créer des bons jeux. Mais à ce moment, les plus grands et les plus méchants éditeurs avaient fait faillite. Nous cessâmes tous de considérer la dure réalité des affaires comme un aspect secondaire. Nous sommes à présent plus conscients des vicissitudes de la gestion d'un éditeur de JdR, et avons par là un regard plus juste sur les mécanismes économiques du secteur dans son ensemble.

La disparition de TSR conduisit aussi à une forte pression commerciale, où le marketing (et donc la survie de l'éditeur) devint une considération prioritaire dans la production de JdR. Certains JdR commencèrent à utiliser des intrigues s'étendant sur plusieurs suppléments, et des univers de jeu extrêmement détaillés pour rendre les suppléments indispensables. Dans quelques cas, les rôlistes ne peuvent maintenant plus se contenter d'acheter juste un ou deux livres mais doivent se colleter toute une

gamme pour exploiter pleinement leur jeu. Cette évolution a bien entendu été critiquée, mais la plupart des JdR évitent d'aller aussi loin. Et lorsque cette approche est suffisamment mesurée pour permettre aux rôlistes de choisir et de piocher ce qui leur plaît le plus, c'est en fait très avantageux pour la profession. À présent, un JdR à succès mène automatiquement à une gamme qui se vend bien et donc à un éditeur qui gagne de l'argent, et qui fabrique plus de jeux. Lorsque nos étagères se remplissent de produits, cela ne fait que renforcer la profession, ce qui est toujours bon.

Cependant, la nouvelle approche peut être dissuasive pour les nouveaux venus, et bien qu'elle encourage la fidélité à une gamme, elle restreint la variété et l'esprit de nouveauté. Tandis que l'approche "Voulez-vous en savoir plus ? Alors achetez tel autre supplément." devient de plus en plus commune, et que les critiques de celle-ci se font de plus en plus entendre, le milieu du JdR est peut-être en train de développer un nouveau clivage. Les conséquences de cette situation restent encore à estimer.

Un autre aspect de la pression des affaires fut un intérêt renouvelé pour les JdR commerciaux dérivés. Bien que *The Babylon Project* (Babylon 5) ne se soit pas révélé une poule aux œufs d'or, le JdR *Star Trek: The Next Generation* rencontra un grand succès et donna un grand coup d'accélérateur à la profession, avant que son éditeur ne fasse faillite. D'autres JdR métissés comme *Hercules & Xena* et *Sailor Moon* marchent aussi très bien.

Il y eut aussi un essor des JdR "rétros", un retour des grands succès commerciaux du passé. *GURPS* ressuscita de vieilles légendes comme *Traveller* et *Bunnies and Burrows* et d'autres JdR plus spécifiques ont été réédités. TSR en particulier regarda en arrière, vers les aventures classiques, les créatures, et les suppléments. Cela s'intensifia lorsque TSR et le jeu de rôle eurent tous deux 25 ans, avec des sorties d'"édition spéciale anniversaire d'argent", y compris leur campagne la plus populaire de tous les temps, *les Chroniques de Dragonlance*.

Mais de nouveaux genres et de nouvelles idées foisonnent aussi. Des JdR comme *Fading Suns*, *Alternity* et *Trinity* ont ramené la science-fiction sous les projecteurs. *Deadlands*, suivi de près par *Werewolf: Wild West*, est le premier JdR "western" depuis quinze ans, et possède un des univers les plus originaux. Le monde de *Cthulhu* s'est considérablement étendu lorsque Pagan Publishing nous donna l'univers moderne de *Delta Green*, et *Conspiracy X* offrit à la génération *X-Files* un JdR de choix. Ces JdR, ainsi que *Don't Look Back*, donnèrent au JdR d'horreur une nouvelle jeunesse.

Noir nous a fait jouer dans le monde de Sam Spade et Mickey Spillane ⁽⁴⁾. Steve Jackson Games mit courageusement pied dans le monde des démons et des anges avec *In Nomine*. Dream Pod 9 a maintenu en vie le genre post-apocalyptique avec *Tribe 8*.

AEG, un nouveau venu impressionnant, a repris le monde du Japon féodal dans *Legends of the 5 Rings* et, [en 1999] ramena sur le devant de la scène le genre cape et épée avec *7th Sea*. Sans oublier Archon Games et le remarquablement original *Unknown Armies*, à qui aucun autre JdR ne ressemble.

Le jeu de rôle est aussi devenu plus international. Le sus-mentionné *In Nomine* est basé sur un JdR français, tout comme le *Nephilim* de Chaosium. Des traductions à venir du florissant milieu du JdR français comprennent *Bloodlust* [finale non traduit, NdT], et *Polaris* [finale non traduit, NdT] ⁽⁵⁾.

Pour la petite histoire...



Il est intéressant de savoir qu'on a vendu plus d'exemplaires de la 3^e édition de Runequest en France qu'aux États-Unis !

On a parlé de jeux de rôles originaires de Scandinavie, d'Allemagne, du Japon et du Brésil. Cela a mené à une meilleure compréhension des marchés et des idées étrangères aux anglophones, ce qui ne peut conduire qu'à des JdR meilleurs.

Pendant ce temps, de vieilles enseignes comme Steve Jackson Games, Chaosium, White Wolf et WotC/TSR continuent de produire leurs gammes de grande qualité. On a sorti de nouvelles éditions de *L'Appel de Cthulhu* et de *Vampire*, et les suppléments pour *GURPS* sortent toujours à un rythme incroyable, le supplément *Discworld* étant très populaire, et étant même devenu jeu indépendant. TSR continue d'agrandir et d'approfondir ses gammes, et a fait un énorme pas en éditant un nouveau système de règles en presque 20 ans.

Le système SAGA, apparu dans le nouveau *Dragonlance: The Fifth Age* et *Marvel Superheroes*, utilise des mécanismes à base de cartes et ne ressemble en rien à *AD&D*. C'était une extension remarquablement risquée pour TSR, mais elle a été payante ⁽⁶⁾. Bien sûr, la profession est toujours dirigée par les dynamiques du marché. La tendance du moment est à la reprise des JdR de super-héros, avec divers éditeurs tentant de capturer ce marché. TSR nous a donné *Marvel*, le nouveau produit de White Wolf est *Aberrant*, et Pinnacle sortit en 1999 *Brave New World*. West End Games, reprenant la licence de DC comics, nous donne *DC Universe RPG*, que Mayfair [qui perd la licence] ramène sous une nouvelle forme. Mais la créativité inhérente à la profession résiste toujours aux modes de l'époque.

Par de nombreux aspects, la profession aujourd'hui est très semblable à ce qu'elle était il y a vingt ans. Bien que nous soyons encore largement à l'ombre d'un très grand succès, nous sommes passés de la simple copie de *Vampire* à la création utilisant ses

points forts. Nous avons atteint un point où une partie de cet édifice crée quelque chose de complètement nouveau par rapport à sa base. Peut-être sommes-nous à la frontière d'un nouvel âge d'or, et que le jeu de rôle va atteindre, dans les prochaines années, des hauteurs que nous ne pouvons imaginer. On ne peut que l'espérer.

Mais quelle décennie ça a été. Nous nous sommes aperçus que l'empire maléfique de TSR avait des pieds d'argile, et vu l'empire maléfique de Wizards of the Coast prouver à quel point ils aiment le JdR en le ressuscitant. Nous avons vu l'empire maléfique de White Wolf diviser le milieu rôliste en deux factions destructrices, et dans le même temps porter le jeu de rôle à de formidables sommets financiers et artistiques. Nous avons encaissé le tir de barrage des troubles financiers et des invasions des JCC, et en sommes ressortis plus forts.

De tout cela, nous avons appris qu'il n'y a pas d'empire maléfique œuvrant contre nous, et que rien, même pas les JCC, ne peut signifier la fin des JdR. Le jeu de rôle est quelque chose au-delà des marchés et des modes, des firmes et des rivalités, et continuera d'exister quels que soient nos concurrents ou nos infortunes. Si l'histoire de notre loisir nous a appris quelque chose, c'est que le jeu de rôle est toujours changeant mais ne mourra jamais, pas même par les croisades religieuses ou la débâcle financière. Bien que nous ayons parcouru un long chemin depuis *D&D*, le concept fondamental est toujours le même, et c'est un concept qui durera.

Et quelle Histoire nous avons ! Nous sommes partis des premiers jours de *D&D* et *T&T*, aux révolutions de *RuneQuest*, *Cthulhu* et *Warhammer*, en passant par la puissance commerciale de *Champions*, *Star Wars*, *Dragonlance* et *RIFTS*, jusqu'à l'ère moderne, avec les tragédies sérieuses de *Wraith* et le fun bourré d'action de *Feng Shui*. En chemin, nous avons vu l'horreur brutale de *Kult*, la bonté pelucheuse de *Fuzzy Heroes* ⁽¹⁾, la popularité universelle de *GURPS*, l'éclat momentané de *Skyrealms of Jorune*, l'intelligence subtile de *Mage*, la stupidité caricaturale de *Macho Women with Guns*, l'aspect repoussant de *HOL*, la sainteté de *Dragonraid*, la complexité de *Rolemaster*, la simplicité de *FUDGE*, le chaos de *Toon*, la précision de *Pendragon*, l'abomination de *Synnibar* et le génie de *Paranoïa*... C'est un défilé vertigineux d'incroyables réalisations dans le domaine du divertissement. Et tout ça en seulement 25 ans ; nous ne faisons que commencer.

Notre 25^e anniversaire est une bonne occasion de nous retourner vers cette histoire, d'être fiers et, encore plus important, d'apprendre les leçons qu'elle nous a données. Pour vraiment comprendre d'où nous venons, afin de mieux comprendre le présent, afin que nous puissions voir plus clair quand nous envisageons notre avenir.

Bien sûr, quand nous envisageons l'avenir, nous ne devrions jamais oublier que nous nous tenons sur les épaules de géants. Mais il est de loin plus important de se souvenir que, bien que notre histoire soit incroyable, le futur du jeu de rôle sera de loin encore plus excitant.

Article original : [*The History of Role-Playing. Part IX: "The End and the Beginning"*](#)

(1) NdT : Jeux à l'aspect relativement traditionnel, avec des "cartes pas à collectionner", comme *Guillotine*, *Élixir*, *Il était une fois*, etc. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Vous pouvez lire le point de vue de Gygas sur la faillite de TSR [ici](#). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : GDW coula en 1996. Mayfair Games (1997), WEG (1998), ICE (racheté) et FASA (1999) suivirent. En France SPSR et Ludis (1998). [\[Retour\]](#)

(4) NdT : [Sam Spade](#) est le détective du Faucon Maltais. Mike Hammer est celui des romans de [Mickey Spillane](#). [\[Retour\]](#)

(5) NdT : [Rêve de Dragon](#) et [Agone](#) ont été traduits. [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Le système SAGA a été abandonné, pour se concentrer sur la licence d20 (encore plus payante !). [\[Retour\]](#)

(7) NdT : [Fuzzy Heroes](#) : un croisement de JdR/wargame qui utilise vos animaux en peluche en guise de figurines. [Jorune](#) : un jeu culte, au monde complexe. [HOL](#) : une parodie trash de JdR. [Dragonraid](#) : une variante "chrétienne" de D&D. [Synnibar](#) : considéré comme un des pires JdR du monde. [\[Retour\]](#)

Postface

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°9](#) (août 1999), et traduit par Rappar



Eh bien, avec ce numéro de PTGPTB, l'Histoire du jeu de rôle est enfin finie. Dieu merci. Peut-être que maintenant je peux reprendre une vie normale.

Mon intention initiale était que l'Histoire soit juste en trois parties, mais elle a muté au-delà de tout contrôle, en une énorme bête dévoreuse de vie, requérant de loin plus de travail que ce que j'aurais jamais pu imaginer. D'un autre côté, elle a aussi attiré bien plus d'attention, de soutiens et de louanges que ce que j'aurais jamais pu imaginer. Les gens nous ont inondés d'e-mails de remerciements pour l'Histoire, ce dont je vous remercie tous beaucoup. De nombreuses pages web ont établi des liens vers elle ; elle est apparue (sous forme abrégée) sur d'autres sites, et a même été traduite en danois ! À de nombreuses occasions, j'ai eu envie de laisser tomber toute l'Histoire, et c'est ce formidable soutien qui m'a fait aller jusqu'au bout.

Vous avez aussi tous été très charitables en ce qui concerne le flot apparemment interminable d'erreurs qui figuraient dans l'Histoire. Et vous avez été très patients, tandis que l'Histoire grossissait de toujours plus de parties à chaque numéro de PTGPTB. Je vous remercie d'être restés attachés à l'Histoire et à moi-même pendant si sacrément longtemps.

En fait, l'Histoire a eu un effet d'attraction si positif, que je ne sais pas ce que nous allons faire sans elle. L'Histoire a fait partie du zine depuis le premier jour, et PTGPTB est devenu ce qu'il est aujourd'hui en grande partie grâce à elle. Elle nous a donné encore et encore de nouveaux lecteurs et des fans passionnés, et a aussi fait que les gens continuent de revenir. Et s'il n'y avait pas eu la pression constante de l'engagement de "finir la foutue Histoire des JdR", j'aurais peut-être abandonné ce zine-qui-bouffe-ma-vie depuis un bail.

Mais c'est fini maintenant, alors j'ai pensé que ce serait une bonne occasion pour prendre du recul et considérer ce que c'était et comment ça l'est devenu.

J'ai initialement décidé d'écrire l'Histoire avant tout parce que je ne l'avais simplement pas vue écrite auparavant. J'avais lu pas mal d'articles qui prétendaient être des histoires de notre loisir, mais ils s'arrêtaient invariablement avant les années 80. Ils ne racontaient que le tout début de l'Histoire, et je pensais qu'il était temps que quelqu'un aille plus loin.

Pourquoi je décidai de faire ça au même moment où j'entrepris la tâche immense de débiter mon propre fanzine n'est pas clair. J'incrimine la fatigue mentale entraînée par la fin de ma thèse à l'époque. Quoi qu'il en soit, ce n'était pas malin, et parfois je me demande comment je suis arrivé à survivre aussi longtemps en menant ces deux activités. Mais au début, je n'avais pas réalisé à quel point il pouvait être difficile d'écrire une Histoire, donc je relevai naïvement le défi.

Mon idée de départ, comme je l'ai dit, était de faire l'Histoire en trois parties, chaque partie étant ciblée sur une décennie. Cependant, après avoir écrit la première partie, je pris conscience que cela devrait être un peu plus long, et je révisais mes estimations à cinq parties. Malheureusement, je découvris alors que la deuxième partie s'étendit en partie deux et trois, nous poussant à six chapitres. Ce genre d'incident continua de se répéter, comme auront pu l'observer de fidèles lecteurs.

La raison principale de cela était que mes compétences en recherche grandirent en même temps que l'Histoire. Ainsi, quand j'en venais vraiment à écrire ce qu'à l'origine j'estimais prendre un paragraphe, j'avais souvent trois fois plus d'informations que je m'y étais attendu. Bien sûr, à partir de ce moment j'utilisais cette nouvelle norme pour mes prévisions, avec pour seul résultat la répétition du problème initial. À la fin, je commençai à enlever des infos dans l'espoir de raccourcir tout ça, mais je décidai alors que ce n'était pas assez bon. Quel que soit le temps que cela prenne, je devais au nombre croissant de fans de l'Histoire de boire la coupe jusqu'à la lie.

Pour les trois premières parties, tout se passa relativement en douceur. Ceci parce que je pouvais m'appuyer sur de nombreuses sources – les autres Histoires mentionnées ci-dessus, qui couvraient les choses dans le détail. Il s'agissait donc simplement de compiler les informations et de le présenter avec mes propres mots. C'est aussi la raison pour laquelle j'ai passé si longtemps à examiner seulement six jeux : j'avais tant d'infos sur eux que je ne pouvais m'empêcher de faire du verbiage. Et en bonus, ce pour quoi je tirais à la ligne était si ancien et si généralement méconnu du lecteur moyen, que je n'avais pas à trop me préoccuper de mon exactitude. Ceci changea beaucoup par la suite, bien sûr.

Ma source principale ici fut l'excellent livre *Shared Fantasy*, par Gary Alan Fine. Cette thèse de sociologie sur le jeu de rôle comme sous-culture de loisir offre une remarquable vision sur l'évolution du jeu de rôle à l'époque où il l'écrivit, en 1982. Si vous vous intéressez un tant soit peu à cet aspect de notre loisir, je ne peux trop recommander le livre de Fine. C'est probablement la meilleure chose qui ait été écrite sur le JdR.

Je devrais aussi mentionner *Fantasy Roleplaying Games* de J. Eric Holmes, une introduction affreusement puérile pour les nouveaux-venus, écrite en 1983. Son panorama des JdR sur le marché à l'époque s'est révélé inestimable pour les deuxième et troisième parties. Cependant, ce livre est aussi la cause de l'énorme erreur sur James Egbert dans la quatrième partie (1), donc je ne

peux le recommander en tant que source fiable.

En plus de la surabondance d'informations dans les trois premières parties, je les ai aussi trouvées faciles à écrire. Comme je listais simplement des faits et des dates, je n'avais pas besoin de développer de quelconque thèse ou de donner de sens/problématique à mes œuvres. La première partie est une simple chronologie et une interview piquée dans le livre de Fine, et la deuxième partie est à peine plus qu'un passage en revue de trois jeux. Ainsi ce ne fut que lorsque j'étais vraiment en train d'écrire la troisième partie que je commençai à concevoir le format et le fil de l'Histoire. C'est alors que j'en suis venu à l'idée que les années 80 représentaient l'âge d'or du jeu de rôle.

Pour le non-historien que j'étais alors, découper franchement l'Histoire en périodes parut constituer un pas plutôt impressionnant, mais cela marcha, et cela a donné un *sens* et une ambiance à l'Histoire, pour la majorité des parties suivantes. Quand je compris que j'avais tiré le bon numéro, je décidai de ne pas trop faire appel à ma chance en tentant d'en trouver une autre. Aussi je me cramponnai à cette thèse pour le reste de la série. Quand j'en eus fini avec les années 70 cependant, je m'aperçus que j'avais très peu d'informations sur la décennie suivante. J'en connaissais cependant un rayon sur l'histoire de BADD, alors je décidai de me concentrer d'abord là-dessus. Je connaissais aussi quelques bonnes pages Web sur le sujet, qui naturellement me menèrent à d'autres encore, me fournissant une montagne de détails. À part la grosse erreur du début, je pense que la quatrième partie est la plus fouillée de toutes, et donc la plus intéressante.

À partir de là, je m'aperçus pour la première fois qu'Internet pourrait beaucoup m'aider dans mes recherches. Je pistai les sites des éditeurs et obtins leurs historiques où je le pouvais, et leur e-mailai des demandes de renseignements supplémentaires là où je ne le pouvais pas. J'étendis mes antennes à des amis internautes, cherchant quiconque en saurait plus que moi. Comme on pouvait s'y attendre, il y en avait beaucoup.

Ainsi je dois remercier toutes les personnes qui m'ont aidé à rassembler mes données. Ceci comprend Dan Davenport, Steve Dempsey, Sarah Hollings, Jim Ogle, Kevin Powe, Eric Rowe de Chaosium, et la personne de chez West End Games qui m'a écrit (désolé, j'ai perdu vos coordonnées). Je dois remercier en particulier Gary Gyga lui-même, qui a été extrêmement serviable. Tant que j'y suis, je devrais aussi remercier tous ceux qui m'ont écrit avec des corrections à l'Histoire, notamment Peter Lewerin, Shaun Hately et Sergio Mascarenhas. Grâce à tous ces gens, nous avons rétabli les faits, et nous avons tous fait en sorte d'en apprendre un peu plus.

Arrivé là, la quantité d'e-mails que nous avons reçus m'avait convaincu du degré de sérieux auquel les gens tenaient l'Histoire, et après la grosse erreur de la quatrième partie, la pression était vraiment là. À partir de la cinquième partie, mes recherches gravirent un degré dans l'exactitude, car traiter d'événements plus récents et avoir davantage de lecteurs impliquait qu'aucune erreur ne passerait inaperçue. Je dois confesser que je me suis souvent senti opprimé et déprimé – lorsque, après mon si dur labeur, la première volée d'e-mails qui suivait la publication soulignait inévitablement mes dernières fautes.

Mais cette observation toujours plus minutieuse me fit encore une fois prendre conscience de combien de peu d'informations je disposais pour les parties suivantes. Je connaissais les bases, mais rien de concret, et Internet ne suffisait pas pour remplir les blancs. L'Histoire semblait condamnée.

Puis une sorte de miracle se produisit. Tandis que je farfouillais dans un présentoir d'occasions à une convention, je tombai sur une grande boîte de vieux magazines de JdR britanniques. Ils s'appelaient *GM* et plus tard *Games Master International*, et avaient été édités de 1988 à 1992. Non seulement ils me donnèrent de formidables tuyaux sur cette époque, mais ils contenaient aussi souvent des rétrospectives sur le passé des JdR. En bref, ils étaient exactement ce dont j'avais besoin.

Presque toutes les informations des cinquième, sixième et septième parties vinrent de ces magazines, aidés un peu par les rétrospectives parues dans le magazine britannique plus récent *Arcane*. Sans eux, je n'aurais jamais pu assembler les morceaux d'histoires de jeux comme *GURPS*, *Champions*, *Star Wars*, *L'Appel de Cthulhu*, *Pendragon* et d'autres encore, pour ne rien dire de firmes comme Games Workshop et West End Games. Mais la plus grande aide que m'apportèrent les magazines *GM* fut leurs informations sur les jeux vidéo et les MUD pour la septième partie. Réellement posséder des numéros qui critiquaient des jeux vidéo comme *Pool of Radiance* lorsqu'ils étaient des sorties récentes/nouveautés s'avéra être une ressource étonnante, pour ne pas dire de merveilleux souvenirs.

Les cinquième et sixième parties s'avèrent être les plus agréables à écrire de toutes, ne consistant en fait en rien de plus que de longues louanges de certains de mes JdR préférés. La plus grande difficulté de leur rédaction fut de m'obliger à arrêter de faire de longs discours sentimentaux. La sixième partie s'avéra spécialement source de problèmes à cet égard, parce que je fus forcé d'allouer à certains des plus grands JdR de l'histoire – *Paranoia*, *Pendragon*, *Warhammer* – rien de plus qu'un paragraphe pour exprimer leur génie. C'était très ennuyeux, mais si j'avais davantage déblaté, l'Histoire n'aurait pas été finie du tout.

Je dois cependant m'excuser pour le peu de données sur le jeu de rôle grandeur nature. Encore une fois, le problème était le manque d'information. À part leur origine, comme écrit dans la sixième partie, je ne pus rien trouver d'autre, alors je fus forcé de faire l'impasse sur ce sujet. Si quelqu'un ici a plus de renseignements sur l'histoire du JdRGN, j'aimerais beaucoup la connaître.

Ne sachant rien sur l'histoire du jeu vidéo, c'est en écrivant la septième partie que j'en appris le plus. Cependant, le manque d'informations bloqua mes efforts une fois de plus dans les huitième et neuvième parties. Mais j'eus de la chance : nous arrivions enfin à une période durant laquelle j'avais été un joueur passionné ; l'histoire moderne, enfin ! En conséquence, les huitième et

neuvième parties ne furent en fait que des observations personnelles que n'importe qui aurait pu écrire, et donc sont probablement les parties les moins satisfaisantes de la série, de mon point de vue.

Les huitième et neuvième parties, néanmoins, soulevèrent aussi le problème des controverses. J'étais arrivé au point où je traitais de thèmes modernes au sujet desquels les rôlistes étaient à la fois passionnés et très partagés. En particulier, je dus éviter d'offenser à la fois les fans et les adversaires de White Wolf lors de mon opus sur l'impact de *Vampire: the Masquerade*. Ce fut un vrai défi de mettre de côté mes sentiments personnels et d'évaluer l'ensemble de la situation en adoptant une perspective historique. Constatation amusante : malgré la controverse et le fait que je ne faisais en fait que pontifier ma propre perception des débats sur RPGNet, nous n'avons reçu aucune plainte à propos de ces parties... du moins, jusqu'à maintenant !

Ce qui nous amène à la fin. Tout mon difficile travail est fini, et à mon grand étonnement, l'Histoire est faite. En y repensant, l'idée même que j'aie pu me lancer dans quelque chose d'aussi énorme que l'Histoire paraît fantastique. Et pourtant, nous y sommes : neuf parties et plus de vingt-cinq mille mots plus tard, je l'ai faite.

Une grande partie de mes informations a dû être extraite et rassemblée de livres complètement dépassés, de vieux magazines poussiéreux, et de pages web peu dignes de confiance, sans parler de vagues souvenirs, ouï-dires, légendes, et de purs mensonges. Tout cela a dû être filtré, poli et martelé en une sorte de démonstration, puis présenté par un historien naïf et malhabile dans une prose lisible. Mais malgré mes sources souvent insuffisantes et mes compétences encore plus insuffisantes, j'ai bel et bien réussi à obtenir tous les faits – exacts pour la plupart d'entre eux – et à tous les transformer en une *Histoire du JdR* convenable. J'ai couvert quasiment tous les aspects du jeu de rôle des vingt-cinq dernières années, et ai même inclus des analyses des tendances du milieu, ainsi que leurs causes et leurs effets.

C'est loin d'être parfait, mais cela couvre le sujet. Et c'est en soi la vraie réussite. Parce qu'une Histoire de cette envergure est plutôt unique. Malgré la taille, l'âge et la diversité de notre loisir, presque personne ne s'est sérieusement attelé au travail de rassembler et présenter toute son histoire (bien que j'aie maintenant entendu parler d'un livre nommé *Heroic Worlds* qui traite d'un domaine similaire mais il n'est pas aisément disponible). Et d'après ce que nous avons vu, les rôlistes le ressentent comme une négligence ; ils veulent vraiment en savoir plus sur leur loisir et ses origines.

Alors je suppose que tout mon difficile travail – et avoir passé nuit après nuit de stress à désespérément essayer de trouver en quelle année précisément Chaosium avait publié le JdR *Prince Valiant* – a payé. Je n'ai pas tout à fait écrit un chef-d'œuvre, mais ce que j'ai fait est quelque chose que presque personne d'autre n'a eu l'énergie de faire, tant c'est une tâche si grande et si touffue. Mais c'était quelque chose qui devait être fait, et quelque chose que beaucoup de gens voulaient vraiment lire. Alors j'en suis très fier, et je suis très fier de tous les formidables compliments que j'ai reçus pour l'Histoire. Merci encore.

Personnellement cependant, ce dont je suis le plus fier est d'avoir écrit vingt-cinq mille mots sur l'Histoire du jeu de rôle sans mentionner une seule fois *Musclor RPG* [*He-Man RPG*].

Les remerciements du traducteur

Il était tentant, lors de la traduction de l'Histoire du JdR, d'actualiser un peu les informations, d'expliquer et de préciser certains concepts, et d'établir des parallèles avec le milieu français – même si cela a donné lieu à d'envahissantes notes de traducteurs. C'est ce que j'ai fait, en collaboration avec les personnes suivantes :

- Steve Darlington qui, bien qu'il déclare officiellement avoir abandonné toute idée de mise à jour de son Histoire, a gracieusement répondu aux appels à l'aide, expliquant certains de ses passages un peu elliptiques ou trop marqués culturellement, et décidant avec fair-play de ce qui était recevable dans les remarques que nous lui faisions remonter.

- Toute l'équipe des traducteurs de PTGPTB (y compris le rédacteur en chef actuel de la VO, Steve Dempsey), a relu, corrigé, fait les recherches, et participé à la mise à disposition de cet important document aux internautes francophones. On ne peut les citer individuellement, car nous ne savons plus qui a fait quoi, alors nous nous citons collectivement.

- Il mérite un remerciement spécial, je le proclame membre d'honneur de la VF de PTGPTB, ce héros c'est [Lottès Loukoum](#) ! Aidé par sa connaissance encyclopédique du JdR et une minutie à la limite de la manie, notre "consultant" s'est évertué à débusquer des erreurs qui avaient échappé à des hordes d'experts anglophones, et en a même remontré à l'auteur sur certains détails.

Comme on pouvait s'y attendre, cet effort collectif et coordonné a permis de peaufiner l'Histoire du JdR ; c'est pourquoi nous sommes fiers de pouvoir affirmer que la version francophone est plus exacte et plus à jour que la version anglophone.

Janvier 2003

Article original : [*The History of Role-Playing: Author's Addendum*](#)

(1) NdT : Steve crut d'abord qu'il y avait deux "suicidés" alors qu'il s'agissait du même. Il dut réécrire la quatrième partie. [\[Retour\]](#)

Ebook n°3

Le père Noël est un rôliste

Édito

Salut à tous !

Je sais pas si vous avez remarqué mais les français sont réputés pour deux choses : râler et manger. Comme la grogne ambiante, c'est pas trop notre truc, on a décidé de se concentrer sur le manger et surtout sur ce qui l'accompagne généralement : la fête !

Ce trimestre, nous avons donc mis les bouchées doubles pour vous mitonner un ebook aux petits oignons. Un ebook orienté Noël, cadeaux, [Célébrations](#) et autres surprises. Un ebook avec une pincée de folie, un zeste de théorie, une louche de bonne humeur, un soupçon de fraîcheur et une bolée de baume au cœur. Une recette rôliste pour que la crise de foie gagne aussi votre table et que vous leviez vos verres au simple bonheur d'être ensemble...

Vous voulez connaître les trucs de grand-mère contenus dans cet ebook ? Pour une fois, nous ne vous gâcherons pas le plaisir de la découverte. Sachez seulement que vous pourrez y trouver pêle-mêle un croisement détonnant entre *Expendables* et *Les Cinq Légendes*, des invités aussi éminents que Robin D. Laws, ou encore de quoi mettre votre table en joie, au propre comme au figuré. Pour le reste, gardez à l'esprit que “Nombre de gens désirent savoir d'avance ce qui leur sera servi mais ceux qui ont travaillé à la préparation du festin aiment garder leur secret, car l'étonnement rend les louanges plus vives.” Et ce n'est pas moi qui le dis, c'est monsieur Tolkien, quelque part dans *Le Seigneur des anneaux*.

Installez-vous donc au restaurant *PTGPTB*, ouvrez la carte d'hiver et piochez à foison dans le menu que nous vous proposons. Un menu qui, outre plusieurs inédits, pourrait bien dissimuler ça et là quelques mignardises supplémentaires...

Joyeux Noël !

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division “ebook”

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.



ENTRÉE : **Inviter les fêtes à sa table**

[“C'est la fête” : les jours fériés dans votre JdR fantastique](#)
[Slayriders, les huit salopards de Noël](#)



“C’est la fête” : les jours fériés dans votre JdR fantastique

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



À moins que vous ne viviez dans une bulle (encore qu'il n'y ait rien de mal à ça), vous êtes probablement conscient(e) que nous sommes en plein milieu des vacances d'hiver. Les fêtes canadiennes et américaines de Halloween et de Thanksgiving sont derrière nous, tandis que Hanukkah [fête juive majeure (NdT)], Yule [fête d'hiver associée à Noël dans les pays nordiques (NdT)], Festivus [fête parodique se déroulant le 24 décembre pour protester contre la dimension consumériste de Noël (NdT)], Noël et tout un tas d'autres agréables célébrations sont imminentes. C'est une époque de l'année follement amusante !

Mais, tandis que vous courez partout, suspendez des guirlandes, cuisinez des fondants et emballez les cadeaux (que vous avez bien entendu réalisés vous-mêmes), que font vos chers personnages de JdR ? S'ils sont assez chanceux pour n'avoir pas été mis en pause pendant que la totalité du groupe de jeu est occupée avec les festivités, ils sont probablement astreints à toujours la même vieille routine. Quelles foutaises ! Pourquoi ne s'amuseraient-ils pas non plus ?

Pendant des années, nos spectacles télévisés favoris ont inclus des épisodes “spécial fêtes” et le nombre de films sur ce thème est énorme et en progression constante. Et si on faisait des séances de JdR à thème festif ? Bien sûr, nous avons tous mené un one-shot d'horreur effrayante pour Halloween mais je parle ici de vrais jours fériés chômés dans votre monde de jeu. Avec un tant soit peu d'efforts, vous pouvez insérer une festivité dans votre campagne, que vos joueurs et vos personnages apprécieront.



Pensent-ils qu'il n'y a jamais de Noël ?

La première chose que vous devriez faire si vous envisagez des jours fériés amusants est de savoir à quel moment de l'année se déroule votre campagne. Parfois, la chance vous sourit et personnages comme joueurs vivent à la même période. Mais il est bien plus fréquent que vos joueurs affrontent des routes neigeuses pour venir chez vous pour leur nuit de JdR alors que leurs personnages transpirent au cœur de l'été. Pas d'inquiétude ! Les jours fériés se répartissent tout au long de l'année, de sorte que vous n'avez qu'à choisir l'événement le plus approprié à la date dans le jeu.

À moins que vous ne meniez une campagne moderne (ou au moins située dans le monde réel), nos jours fériés traditionnels correspondent difficilement à votre univers de jeu, en particulier pour ce qui concerne les fêtes religieuses. À ma connaissance, il n'y a pas de sorciers chrétiens à Golarion [univers de *Pathfinder* (NdT)] et pas de voleurs juifs non plus d'ailleurs. Quelques manuels de jeu précisent les jours et leurs rites pour certaines divinités ou régions du monde. Si vous ne trouvez pas votre bonheur là-dedans, ou bien utilisez un univers de votre propre création, il vous revient de décider quelles fêtes seront célébrées, quand et pourquoi. C'est là qu'entre en scène un petit outil de MJ appelé “recherche” !

La plupart des univers de jeu présentent au moins quelques similitudes avec une culture du monde réel. Passez prendre des livres à la bibliothèque ou piochez en ligne pour en apprendre plus sur les festivals traditionnels de cette culture. Si vous manquez de chance, soyez créatif(ve) ! De nombreuses cultures ont observé au fil des siècles (et observent encore) le changement des saisons durant les solstices et les équinoxes ⁽¹⁾. Les différences régionales dans les rites sont également importantes. Une zone qui prospère grâce au commerce de la pêche pourrait avoir son lot de fêtes et de batifolages quand le saumon fraie. Les fêtes de la fertilité seront essentielles au printemps dans les zones agricoles, tout comme dans les endroits où de nombreux fidèles vénèrent les divinités de l'abondance et de l'amour.

Rendez cela AMUSANT !

Même si créer des intrigues sous-jacentes à la séance de fêtes peut être très chouette (“Le tigre à dents de sabre s'est échappé de la ménagerie !” ou “Quelqu'un sabote les étals de la fête de la communauté et laisse des notes menaçantes”), j'ai découvert que de telles séances étaient largement plus amusantes quand elles étaient... eh bien, juste pour le fun ! Passer une simple journée à un festival est un excellent changement de rythme pour des personnages habitués à chasser des orques et combattre des liches.

Peut-être la ville où se trouve le groupe est-elle en pleins préparatifs pour célébrer les fêtes en question ? Les personnages peuvent se promener, participer à des jeux de foire (truqués ou non, au choix du MJ), faire leurs courses chez des marchands aux étagères pleines de marchandises exotiques et de camelote classieuse hors de prix, déambuler dans le pavillon où les enfants caressent de douteux animaux, et bouffer de la viande douteuse vendue sur des bâtons. Une diseuse de bonne aventure verra peut-être quelque chose d'intéressant dans l'avenir du personnage (au MJ de déterminer si elle dit vrai ou pipeaute). Les personnages peuvent rencontrer, et se mêler à, des gens intéressants lors d'une réception, d'un bal, d'une orgie ou de n'importe quelle fête.

Et si le groupe parcourt les routes au moment des fêtes ? Pas de problème. Tout comme dans la vraie vie, vous trouverez un moyen de célébrer ce jour même si vous n'êtes pas là où vous le voulez. Ce peut être aussi simple qu'une petite cérémonie ou une prière effectuée par le religieux du groupe. Ou bien les membres peuvent décider qu'un repas spécial s'impose, auquel cas les chasseurs devront se donner un peu plus de mal pour trouver la parfaite bête à rôtir. Est-ce que ces fêtes impliquent généralement d'offrir des cadeaux ? Même si certains personnages peuvent y avoir pensé et avoir fait quelques emplettes dans la dernière ville, le reste pourrait être l'équivalent med-fan des clients de dernière minute la veille de Noël. Ils pourraient s'en remettre à leurs compétences d'Artisanat pour réaliser quelques petites surprises pour leurs amis.

N'en faites pas un événement unique

Ce qu'il y a de bien avec les fêtes, c'est qu'elles se produisent tout au long de l'année. Une fois que vous en avez ajouté une à votre campagne, continuez à l'utiliser. Notez les jours fériés importants sur votre calendrier de jeu, qu'ils soient célébrés dans le monde entier, simplement dans la région où se trouvent les PJ, ou bien liés aux divinités des personnages. Assurez-vous de rappeler aux personnages les célébrations futures (“La fraîcheur de l'air du matin te rappelle que le solstice d'hiver est dans à peine une semaine”). Si le groupe se déplace dans des zones avec des fêtes régionales dont ils n'ont pas l'habitude, aidez-les à découvrir de quoi il retourne, que ce soit via des jets de Diplomatie (“Les habitants du coin te disent qu'ils préparent la ville pour la fête de l'Étoile, la célébration annuelle de la magie”), de Connaissance (folklore local) ou de Savoir bardique (“Thomas, tu as entendu parler d'un festival de l'Étoile auparavant et tu te souviens que cette célébration inclut un bal masqué”).

Vous pensez que les membres du groupe ne peuvent pas participer à des festivités étrangères à leur foi ou à leurs traditions personnelles ? Pas nécessairement. Je crois que la plupart de nous peuvent prendre part à l'amusement d'une fête, même si nous ne célébrons pas réellement cette occasion. Ce n'est pas parce que je ne fête pas Pâques que je n'aime pas quelques œufs en chocolats, vous savez ? Et si un ami me demandait de me joindre à sa famille pour célébrer une fête juive, je serais là et sur mon 31 ! À Rome, fais comme les Romains ! Donc que faire si vous êtes une bille en agriculture ? Acceptez l'invitation des habitants au Bal de la Moisson, mangez, buvez et profitez de la fête.

D'après mon expérience, les jours fériés et les festivals sont universellement appréciés dans les jeux de rôles fantastiques. Ils sont une grande occasion de roleplay, de jeux dans le jeu, et de simplement passer un agréable moment sans s'inquiéter des monstres dans votre dos. Essayez et regardez ce qu'en pensent vos joueurs. Cela pourrait bien rendre votre univers de jeu encore plus formidable !

Avez-vous jamais eu des fêtes dans vos parties ? Quels sont les jours fériés que vous jouez ? À quel genre de festivités ont participé les personnages ?

Article original : [*Home For The Holidays: Holidays In Your Fantasy RPG*](#)

(1) NdT : Pour rappel, les changements de saison en Occident correspondent effectivement à un solstice ou à un équinoxe. [Retour](#)

Slayriders, les huit salopards de Noël

© 2008 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [RPGnet Review](#), et traduit par Pal



La Boîte à jouets de campagne présente : Campaign Toybox #12



En quelques mots : ils ont tous des mitraillettes. Ho ho ho !

L'histoire

J'ai toujours apprécié le fait que dans *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* [la première histoire du [Monde de Narnia](#)] de C.S. Lewis, l'un des signes indiquant l'affaiblissement du pouvoir de la Reine est que le père Noël a la possibilité de revenir. J'aime l'idée d'un père Noël "multiversel", comme une éternelle force du bien. Et comme les vacances approchent, j'ai commencé à penser à une idée de campagne pour Noël, pour vous tous...

Quelque part, au centre de l'omnivers, existe le Vrai Pôle. Ici demeure le grand, l'ancien, l'immortel père Noël. C'est un agent du bien, intervenant afin que, même dans les mondes les plus sombres, la vérité, la joie, et le simple miracle de la convivialité puissent briller, ne serait-ce qu'un instant. Là où il passe, il laisse des mondes meilleurs et plus lumineux. Plus sa présence est forte, plus les ténèbres se dissipent, plus le mal est repoussé au loin. Mais ce n'est pas un travail aisé. Le Mal est partout, puissant, et il déteste Noël. Qui plus est, chaque univers est différent. Parfois il faut de la subtilité. Parfois il faut la magie des elfes. Et parfois, il faut des flingues.

Des tas et des tas de flingues.

Songez à des mondes sombres. Des zones de guerre. Des terres ravagées par l'Apocalypse. Des pays dans les griffes d'opresseurs terribles. Des mondes de gardes et de murs, où le bonheur est illégal, où des préjugés extrêmes et une grosse puissance de feu s'opposent à toute joie. Pour célébrer Noël dans un tel monde, vous avez besoin de quelque chose de spécial. Vous avez besoin des Slayriders.

Il en existe toujours huit. Ils viennent de tous les recoins de l'omnivers. Ils sont les meilleurs dans leurs domaines, mais, il faut l'admettre, ce sont aussi de fichus mauvais garçons. Ou ils l'étaient autrefois. Ils n'ont jamais eu ce qu'ils voulaient pour Noël. Et puis, un jour, un type avec un accent russe leur offrit exactement ce qu'ils attendaient : une chance de faire ce qu'ils faisaient le mieux ; mais désormais pour une bonne cause. Pour la meilleure des causes. Pour Noël.

Style et structure

Pour une campagne au long cours, le travail d'une escouade multiverselle pour le père Noël peut prendre n'importe quelle forme, tout comme ses agents. Pour un scénario unique "spécial Noël" cependant, il est préférable de se concentrer sur un seul type d'agent et un seul type de monde – les sauts inter-dimensionnels sont toujours difficiles à réussir dans une seule histoire. Mais on peut trouver n'importe où des mondes où fêter Noël est problématique, et nécessite une escouade de la mort de

surhommes bardés de flingues. Prenez l'empire totalitaire des Buro dans [Feng Shui](#), où l'Imperium de [Dark Heresy](#), ou ceux de films comme [Brazil](#), [THX 1138](#), [V pour Vendetta](#) ou [Serenity](#). Considérez des zones de combats terribles comme la Sprawl de [Shadowrun](#) ou la [guerre aberrante](#). Songez à des zoos humains comme dans [Dark City](#) ou [Matrix](#). Grâce à C.S. Lewis, vous pouvez même partir sur des mondes de fantasy – le père Noël serait-il venu à Minas Tirith quand les forces de Sauron s'amassaient au pied des murailles ? L'Empire aurait-il interdit Noël sur Coruscant ?

Cependant, vu le caractère décalé de l'idée, une aventure qui se passe sur Terre pourrait sembler plus appropriée. Pensons donc aux [Douze Salopards](#). Comment apporte-t-on Noël dans un camp de prisonniers de guerre au plus profond de l'Allemagne nazie en décembre 1943 ? Ou dans un camp de réfugiés à Sarajevo en décembre 1992 ? Vous demandez aux Slayriders. Ils vont où seuls les rennes osent aller.

Personnellement, j'aime le cadre de la Seconde Guerre mondiale parce qu'il fournit des tas de bons soldats anglais dépourvus d'un bon vieux [pudding de Noël](#) et c'est juste assez kitsch pour que ça marche. Mais vous pouvez prendre n'importe quelle période. Puis, tout ce que vous avez à faire c'est de retrouver votre scénario de cambriolage préféré, d'imprimer quelques plans de bâtiments trouvés sur Internet et laisser vos joueurs s'imaginer comment pénétrer à l'intérieur, remplir les chaussettes, et ressortir en vie.

PJ & PNJ

En parlant de rennes, cette unité d'élite, formée de spécialistes, n'utilise que des noms de code, choisis pour coller à leurs compétences spécifiques. ⁽¹⁾

Tornado s'occupe des véhicules et de l'extraction. Danseur est le maître de l'infiltration, valsant dans les ombres. Furie est un expert du corps-à-corps et il peut tuer cinq hommes avant que le cœur du premier ait cessé de battre. Fringante, c'est la "vitrine", et des durs-à-cuire lui ont révélé tout ce qu'ils savaient après un seul battement de ses cils. Comète s'occupe des communications et de la surveillance. Cupidon est un tireur d'élite extraordinaire avec plus de cent morts à son actif. Tonnerre peut faire sauter tout ce que vous voulez, quand vous le voulez. Et Éclair est l'électricien et le hacker, celui qui peut construire une radio avec deux chaussettes et un briquet. Donnez-leur des caracs et faites en sorte que Rudolf, leur mystérieux commanditaire russe, leur donne les ordres de mission. Et n'oubliez pas de leur allouer un budget : pratiquement tous les joueurs aiment faire les boutiques avant une mission, tout spécialement pour des flingues et des grenades.

Intrigues et Méchants

Si vous voulez partir sur de l'action pure et dure, il faudra que vos méchants soient le genre de types que personne n'aura de scrupules à exploser. Les nazis fonctionnent bien dans ce rôle, ainsi que n'importe quel soldat/police politique de régimes oppressifs, responsables de génocide ou utilisateurs d'armes de destruction massive. Face à de tels ennemis, personne ne se soucie de dilemmes moraux, personne ne s'arrête pour compter les cadavres. La retenue est un gros mot et les massacres ne veulent rien dire. Ça, les armes de forte puissance et les explosifs, c'est exactement ce que demandent les joueurs. Est-ce que ce ne devrait pas être aussi leur Noël, après tout ?

Dans cet esprit, ne rendez pas l'infiltration trop complexe ou trop difficile. Ça ne devrait pas être une mission dont on attend un fort taux de perte parmi les héros. Des paysans sans défense peuvent mourir ou se faire estropier, mais pas nos héros.

Ils sont les meilleurs dans leur domaine, et les joueurs devraient le sentir. Le truc n'est pas de rendre tout trop facile ou de laisser marcher tout ce qu'entreprennent les joueurs, mais juste de faire pencher la balance en leur faveur. S'ils pensent à couper le courant, alors ceci doit leur procurer un réel avantage. S'ils ne le font pas, ruiner l'ensemble de leur plan parce que personne n'a pensé aux clôtures électriques n'est pas drôle. Si un garde réussissant à s'échapper devait donner l'alarme et transformer l'infiltration en un bain de sang, alors assurez-vous que les Slayriders ont une chance de le rattraper et de le réduire au silence avant que cela n'arrive. Ça ne devrait jamais être "Si tu rates ce jet, tout est perdu", mais plutôt "Mec, si ça tourne mal maintenant, on va devoir buter beaucoup plus de types... ou sortir les grenades !".

Sources

Comme je l'ai dit, j'aime beaucoup l'ambiance de la Seconde Guerre mondiale, et il y a des tas de films d'action magnifiques pour trouver l'inspiration et enrichir vos expériences. Faites votre chemin à travers [Quand les Aigles attaquent](#), [Les Canons de Navarone](#), [La Grande Évasion](#), [Les Douze Salopards](#) et [De l'or pour les braves](#) et puis revenez que je vous donne encore quelques noms. [Les Aventuriers de l'arche perdue](#) et [La Dernière Croisade](#) sont des manuels faciles à trouver pour apprendre à tuer des nazis. La BD déjantée de Garth Ennis [Adventures in the Rifle Brigade](#) ^(en) est adéquatement barré, et jusqu'aux années 80 les comics britanniques étaient remplis de héros de la seconde guerre. [Biggles](#) commence durant la première mais il se fait la main sur des nazis sur la fin de sa carrière et si vous voulez une intrigue de JdR parfaite, n'importe lequel de ces fantastiques romans (de William Earl Johns) fera l'affaire.

Pour l'esprit de Noël, des classiques américains comme [Le Miracle de la 34e rue](#) et [La vie est belle](#) sont meilleurs que ne l'indique leur réputation de films mièvres. [Bad Santa](#) est extrêmement divertissant. Pour un Noël plus britannique, essayez [Le](#)

[Père porcher](#) de Terry Pratchett, [Le Noël d'Hercule Poirot](#) d'Agatha Christie, les romans d'Harry Potter et plein de romans et de séries télé sur [La Guerre à la maison](#).

['Twas A Night Before Christmas](#) contient une bonne liste d'éléments, gardez-le sous le coude pour les calembours et les scènes d'aventures. Pour le mélange de Noël et de guerre, le récent film français [Joyeux Noël](#) était extraordinaire, mais pas encore suffisamment loufoque – jetez un coup d'œil à l'épisode de *Futurama* [Le Conte des deux Pères Noël](#) pour un meilleur exemple, avec plein d'action pulp. Mais rien n'exprime mieux les 4 Noël en temps de guerre que le texte définitif de [Piège de cristal](#) – transformez juste la mission de McLane pour qu'il apporte les sourires dans la Tour Yakatomi et vous aurez la forme.

JdR : [Santa's Soldiers](#) fut excellent. Pour des JdR sur la Seconde Guerre mondiale, vous ne pouvez vous passer du merveilleusement documenté [Godlike](#) (le père Noël n'est pas contre donner des supers-pouvoirs à ses soldats), bien qu'il soit un peu trop sérieux pour notre cas. Pour plus de fun pulp en temps de guerre, [Weird War II](#) sorti chez Pinnacle est parfait. Si vous cherchez quelque chose de plus moderne, nous sommes actuellement en grave pénurie de JdR d'action moderne. [Millenium's End](#) était dans le ton mais souffrait d'un mauvais système et est épuisé. [Extreme Vengeance](#), [Hong Kong Action Theatre](#) ou [Feng Shui](#) sont tous d'excellents choix pour les grosses armes, les explosions plus grosses encore et les gros sourires en mâchant son cigare. Pour un peu plus de réalité dans vos jeux modernes, [Aberrant](#) et plusieurs suppléments de GURPS ([Black Ops](#), par exemple) ont de bons détails sur les zones de guerre modernes et les régions dévastées. [Shadowrun](#) est une excellente source pour des scénarios d'infiltration, et propose des flingues et des explosions trop cools (et vous pouvez imaginer un dragon avoir ses propres raisons d'apporter Noël dans les banlieues), et rien, peut-être, n'a autant de potentiel pour des joyeux méga-dégâts que [RIFTS](#). Pour l'ambiance décalée, toutefois, je recommande la simplicité comme maître mot – envisagez donc [Risus](#), [Fudge](#) ou le génial système d'action débridé d'[OctaNe](#).

Et surtout... Joyeux Noël !

Article original : [Campaign Toybox #12 : Slayriders](#)

NdT : les liens ont été rajoutés lors de la traduction

(1) NdT : Les "noms de code" sont ceux des [rennes du père Noël](#), il y a quatre mâles (Tornado, Furie, Comète, Tonnerre) et quatre femelles (Danseur, Fringant(e), Cupidon, Éclair). Rudolf, ajouté ultérieurement, guide les autres dans la nuit. [\[Retour\]](#)



PLAT PRINCIPAL :
Bien penser les cadeaux

[Faites un don](#)
[Récompenses](#)



Faites un don

© 2007 Robin D. Laws

Un article de Robin D. Laws, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Atma



[Il y a quelques articles](#) (compile ptgptb), je mentionnais la règle sacrée de l'impro théâtrale : ne niez jamais. L'idée est la suivante : quand vous travaillez ensemble pour créer une scène à partir de rien, vous devez accepter et construire à partir de n'importe quelle contribution d'un autre acteur. Vous ne pouvez pas la contredire ou l'ignorer ; cela fait reculer la scène et fait perdre du temps. Le résultat est, en d'autres termes, créateur d'ennui. La règle veut que les acteurs abandonnent un certain degré de contrôle personnel sur l'histoire et qu'ils acceptent la spontanéité et l'avancement de l'histoire.

Cependant dans presque toutes les situations de jeu de rôle, il existe une force qui contredit régulièrement l'avancement de l'histoire et le fait bien plus souvent que n'importe quel MJ ou joueur : les dés et les règles. Dans votre poche à dés, ces polyèdres qui veulent tout régenter, associés à votre système de résolution favori, disent constamment non aux PJ pendant que ces derniers tentent d'agir dans le monde.

L'échec est en général ennuyeux. C'est la menace crédible de l'échec en suspens qui est intéressante.

Dans d'autres formes de récit d'aventures, les échecs des protagonistes sont des événements rares et remarquables. Ils surviennent avec parcimonie, voire jamais. Lorsque c'est le cas, ce sont des événements clés qui marquent une étape importante et dramatique dans l'histoire. Ils ont une signification profonde pour le héros et son rôle dans le monde.

(Les renversements de situation, dans lesquels le héros est mis dans une mauvaise posture suite à l'action réussie d'un antagoniste, sont des choses différentes. Nous parlons ici d'échecs complets, dans lesquels le protagoniste n'a que lui à blâmer pour son triste sort. Un autre phénomène advient lorsque les héros découvrent qu'une action particulière est impossible – la forteresse est imprenable, les conditions atmosphériques empêchent d'utiliser les capteurs correctement. Ceci réduit les choix des personnages et rend la situation plus difficile ; ce ne sont pas des échecs à proprement parler)

Les échecs de routine sont quasiment inexistants dans les fictions d'aventure hors du jeu de rôle. Ils font apparaître les protagonistes comme incompetents et indignes de notre désir d'identification et d'évasion. Encore pire, ils ralentissent l'histoire.

Quand avez-vous vu pour la dernière fois :

- Un personnage important du laboratoire technique des *Experts* contaminer accidentellement un échantillon, le rendant inutilisable en tant que preuve – dans un épisode qui ne tourne pas spécifiquement autour de cet échec ?
- Un personnage de *Star Trek* échouant à lire correctement un tricordeur ?
- Le sens du danger d'un super-héros réagir sur un faux positif ou un faux négatif – dans une histoire qui n'utilise pas cet événement comme preuve que quelque chose ne tourne pas rond ?

L'échec d'un héros à accomplir une action routinière n'ajoute rien à l'intérêt d'une histoire. C'est juste un boulet à traîner.

Le personnage doit d'abord gérer les conséquences fâcheuses de son échec. C'est un temps X de jeu perdu à revenir au point de départ. Puis le MJ doit trouver une manière détournée de fournir l'information, les ressources ou tout autre élément qui va faire avancer l'histoire par d'autres moyens. Cela nécessite l'insertion de scènes, de dialogues, de lieux et d'événements supplémentaires qui ne servent à rien et n'avancent à rien ⁽¹⁾.

Étant donnée la nature imprévisible de la narration dans un JdR, il est possible que n'importe lequel de ces ajouts lance l'histoire dans une direction inattendue et intéressante. Mais c'est également vrai des séquences qui pourraient être en train de faire avancer le scénario, si cet échec gratuit n'était pas survenu.

D'un autre côté, un potentiel d'échec crédible doit exister quand les enjeux sont grands. Dans ce cas, ce potentiel génère du suspense, une des émotions-clés qui nous fait revenir encore et toujours à la table de jeu.

La plupart des systèmes de règles demandent de fixer le niveau de difficulté pour accomplir une action dans le monde fictif du jeu, comparent d'une manière ou d'une autre cette difficulté aux capacités des personnages, et demandent un jet de dés.

Je prétends que si vous cherchez à créer quoi que ce soit qui ressemble à une histoire, votre MJ doit prendre le temps de se poser quelques autres questions avant que les dés ne sortent de leur poche :

1. Ce jet de dé va-t-il générer du suspense ? Les joueurs s'en soucient-ils vraiment ?
 1. Si oui : lancez les dés

2. Si non : passez à la question suivante
2. L'échec sera-t-il au moins intéressant et donnera-t-il autant d'élan à l'histoire qu'un succès ?
 1. Si oui : lancez les dés
 2. Si non : le succès est "cadeau". Le personnage réussit automatiquement.

Réclamer des jets de dés est une habitude difficile à abandonner. L'outil est là, nous sommes tentés de l'utiliser. Cependant, ce n'est pas parce que vous avez un sac de macarons crus et de la peinture dorée, que vous devez obligatoirement en faire une décoration de Noël.

Beaucoup de joueurs veulent faire plein de jets de dés. C'est amusant d'interagir avec les règles. Les joueurs ont passé beaucoup de temps à choisir et à augmenter leurs capacités, ils veulent les utiliser. Des fois les jets de dés rendent la réussite de tâches difficiles plus crédible.

Il est toujours possible de faire se rejoindre les capacités des personnages et les succès d'office accordés par le MJ, pour permettre à ces dés si importants d'être lancés. Quand un personnage veut effectuer une action que le MJ considère comme une réussite d'office (un "cadeau"), le joueur peut toujours lancer les dés – afin d'agrémenter sa réussite automatique d'un bénéfice mineur en extra. En général ce succès secondaire sera que l'action est accomplie de manière particulièrement brillante et impressionnante, ce qui renforcera chez le joueur le sentiment d'identification et d'évasion ⁽²⁾ :

- Non seulement l'expert en ADN réussit à identifier les échantillons comme appartenant au suspect principal, mais il le fait en pulvérisant le record de vitesse détenu par le connard arrogant du laboratoire.
- Le personnage grimpe sur le mur, et atterrit au sommet avec un gracieux mouvement. Derrière lui, sa cape se gonfle dans le vent, et sa silhouette se découpe spectaculairement contre la pleine lune.
- La chanson du barde distrait bien les gardes, et attire en plus l'attention d'une superbe courtisane.

Un échange type entre MJ et joueur pourrait se dérouler ainsi :

Jack, un joueur : *"Je veux me glisser dans le poste de garde, neutraliser les sentinelles et prendre leurs uniformes, pour que nous puissions nous infiltrer dans le palais."*

Le MJ pense : Enfin ! Une manière crédible et appropriée de rentrer dans le palais après une demi-heure d'hésitations ! Est-ce que cela peut être une situation à suspense ? Peut-être pour Jack, mais c'est une mission en solo, les autres joueurs ne seront pas très intéressés – surtout qu'ils doivent attendre qu'il réussisse avant d'entreprendre quoi que ce soit. En somme, pas assez de suspense pour valoir le coup. L'échec serait-il aussi intéressant que le succès ? Certainement pas : le personnage de Jack serait capturé et traîné dans le corps de garde, les obligeant à le secourir – ils seraient encore plus éloignés de leur but réel qui est d'entrer dans le palais, et nous avons joué un scénario de capture/sauvetage la semaine dernière.

MJ : *"OK, c'est cadeau."*

Jack : *Je peux lancer quand même ?*

MJ : *Mhh. [Pensant à un possible bénéfice secondaire.] Bien sûr."*

[Le joueur lance les dés, et réussit.]

MJ : *"Tu t'acquittes de la tâche en un éclair. Les autres n'ont même pas eu le temps de réaliser que tu étais parti que te voilà revenu avec les uniformes." ⁽³⁾*

Voilà ! Avec cette simple méta-règle que vous pouvez imposer à tous les systèmes de jeu, vous avez le moyen que les joueurs ressentent les succès comme chanceux et satisfaisants. Vous avez éliminé les échecs inutiles, et vous empêchez qu'ils bousillent l'histoire ou qu'ils la transforment en une suite comique d'échecs.

Ne coupez pas l'élan. Laissez les personnages être décontractés et compétents. C'est cadeau.

Article original : [Make it a Gimme](#)

(1) NdT : Appliquant cet axiome, l'auteur a conçu [Cthulhu](#), une variante de *L'Appel de Cthulhu*, dans laquelle les indices essentiels à la poursuite de l'aventure sont automatiquement trouvés. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Un article-miroir – [Apprenez à expliquer les échecs](#) – conseille également de rendre les échecs spectaculaires et impressionnants ! [\[Retour\]](#)

(3) NdIR : Pourquoi laisser le MJ raconter le succès du personnage ? Le joueur pourrait le faire, tout en garantissant la cohérence de son personnage, qu'il connaît mieux que quiconque. [\[Retour\]](#)

Récompenses

© 2003 Mark J Young

Un article de Mark J. Young, tiré de [Gaming Outpost](#), et traduit par Pal



Enrichissez vos parties en intégrant la notion de récompenses

Nous avons précédemment parlé de la [Création de personnage](#), un des mécanismes centraux de la plupart des JdR. Un autre point important qui attire beaucoup l'attention lors des discussions sur la création de JdR se réfère aux systèmes de récompense, c'est-à-dire ce que reçoivent les joueurs lorsqu'ils jouent bien.

On prend souvent comme axiome, dans les discussions sur la création de JdR, que si vous voulez encourager les joueurs à jouer d'une certaine manière pendant la partie, vous devez concevoir un système qui récompense ce comportement et décourage les autres. Cette méthode, appelée de manière inappropriée "la carotte et le bâton", suggère qu'il doit y avoir un avantage à suivre la bonne voie et une pénalité à ne pas le faire.

La véritable méthode de la carotte et du bâton consiste à faire miroiter un bénéfice à quelqu'un, sans jamais le laisser l'obtenir, mais qu'il continue à essayer d'atteindre. Cela me semble être un choix particulièrement malheureux en JdR, car les joueurs se rendront finalement compte qu'ils ne recevront jamais la carotte et cesseront d'aller vers elle. Si vous vous représentez mentalement l'image du bâton attaché sur le dos de l'âne et de la carotte pendouillant au bout d'une perche, pour que l'âne continue d'avancer vers sa récompense alors qu'elle bouge avec lui, vous réaliserez que ce type de système ne marche que pour les idiots.

Il y a une importante leçon à retenir ici. Il y a longtemps, je jouais à un JdR dont le système de récompense impliquait des seuils de points d'expérience à atteindre pour avoir le droit de jeter les dés sur une table qui donnait au personnage un avantage mineur, pour peu qu'il ne l'ait pas déjà reçu. Au fur et à mesure des parties, il était de plus en plus difficile d'atteindre le seuil suivant, et de moins en moins probable de tirer un avantage que l'on n'avait pas déjà. Il en résulta que les joueurs ignorèrent ce système qui, en pratique, n'influait pas le jeu. Si les joueurs considèrent que le système de récompense est une carotte qu'ils n'atteindront jamais, il deviendra bientôt superflu et n'encouragera plus rien du tout.

Cependant, la notion de gratifier les comportements désirés et de pénaliser ceux que l'on réproche est souvent fondamentalement incohérente. Il en résulte des systèmes incohérents, bourrés de contradictions internes qui, en tentant de récompenser certains comportements, en encouragent d'autres en pratique.

[Multiverser](#) ⁽¹⁾ n'a aucun "système de récompense". D'une certaine manière, rien n'est gratifié ni puni. Et pourtant les gens y jouent et y trouvent des récompenses, car celles-ci sont inhérentes à l'expérience [de jeu]. C'est le point de départ pour concevoir un système de récompense : comprenez ce que vos joueurs cherchent dans une partie de jeu de rôle, et encouragez-le. En considérant un JdR comme *Multiverser* qui n'a pas de système de récompense inclus, nous pouvons commencer à sonder les motivations qui amènent des personnes à jouer, et à comprendre quels types de rétribution vont fonctionner.

Pour certains, le jeu est une question de défis, de compétition : affronter quelque chose que vous devez surmonter. Au risque de marcher sur les plates-bandes d'une certaine autre théorie [référence à la théorie [LNS](#) (compilé ptgptb), NdT], nous appellerons ce joueur le "Ludiste". Pour lui, la gratification ultime est la sensation d'avoir gagné, d'avoir franchi les obstacles, battu l'ennemi ou résolu le problème de manière significative.

Je joue actuellement à une partie de Multiverser sur notre [forum officiel de Gaming Outpost](#), dans laquelle, il n'y a pas si longtemps, mon personnage était impliqué dans une bataille magique. L'attaquant s'est enfui, l'assassin qu'il avait invoqué ayant été repoussé. J'ai vaincu cet ennemi, j'ai remporté le conflit. La récompense est énorme pour un Ludiste.

Pour le joueur que nous appellerons "Simulationniste", la récompense est bien plus subtile. Elle implique le sentiment d'être entré dans une autre réalité, d'une certaine manière, que vous en ayez exploré une de ses possibilités et découvert ou compris quelque chose à son sujet.

Dans le même univers de jeu [que ci-dessus], mes compétences juridiques m'ont permis de convaincre le prince de la région d'assigner à mon personnage la tâche plutôt complexe d'organiser son système judiciaire et de créer un parlement, de manière à transformer sa principauté médiévale en un État moderne et démocratique. J'ai passé pas mal de temps à me demander comment répartir une douzaine de juges dans un système judiciaire à plusieurs niveaux, basé sur la jurisprudence, et encore plus à inventer une organisation législative bicamérale, où une des chambres représentait une noblesse en déclin et l'autre une paysannerie majoritairement analphabète. Comment organisez-vous des élections lorsque l'électorat ne sait ni lire ni écrire ? J'étais au cœur de ce monde que je voyais évoluer. Participer à ce genre de choses offre de grandes récompenses [pour un simulationniste].

Un autre type de joueur est souvent appelé "Narrativiste". Il y a de nombreuses manières de le décrire, ce qui amène parfois à contester cette terminologie. Permettez-moi de suggérer que ce joueur recherche quelque chose comme la création d'une pièce de théâtre morale : c'est-à-dire, créer une histoire parlant d'une problématique.

Dans le même univers où mon perso avait combattu un magicien et organisé le bras législatif, l'homme qui avait nommé mon perso "Président de la Cour Suprême" exigea qu'il lui jure fidélité, et dans le principe, je l'ai fait : je ne lui ai pas promis d'être d'accord avec lui, mais que je reconnaîtrai son droit à décider de ce que serait la loi.

Mais cet homme a fait fermer toutes les églises de la principauté. D'après lui, les religieux se battaient entre eux au détriment de la communauté, donc il a déclaré hors-la-loi toutes les manifestations religieuses publiques. Mon personnage était très religieux. Après avoir pris son poste, il découvrit qu'un des principaux cultes interdits était fondamentalement en accord avec ses propres croyances. Cela le mit dans une position où il avait juré d'appliquer une loi qui pouvait facilement être utilisée pour persécuter des gens qui partageaient ses convictions religieuses, et qui pouvait même l'accuser lui-même de trahison.

Cette tension est une merveilleuse posture narrativiste, car le personnage hésite entre faire son devoir de Juriste suprême dans un système légal qui opprime sa propre foi, et utiliser son poste et son autorité limitée pour que ce culte (et d'autres ?) puisse(nt) continuer à être pratiqué(s) et encouragé(s) en ville, en dépit des restrictions imposées.

La récompense vient ici de parvenir à résoudre la tension créée d'une manière ou d'une autre. Les bénéfices narrativistes peuvent, d'une certaine manière, être les plus gratifiants. Mon personnage pouvait être celui qui crée la première fissure dans la digue, qui finira par rompre, de façon que le prince soit obligé d'admettre à nouveau la pratique ouverte et libre des religions. Ou bien il pourrait être le martyr dont la mort galvanise le peuple qui se soulève pour sa liberté. Il y a de grandes possibilités d'histoires ici, et la prise de conscience de ces possibilités est en elle-même une rétribution.

Les mécanismes des systèmes de récompenses peuvent être ludistes, narrativistes ou simulationnistes : ce qui indique quel type de jeu ils encouragent. La question est maintenant : comment fonctionnent ces mécanismes ?

Je suis convaincu qu'un système de récompense fonctionnel comporte deux aspects ; ils doivent aller dans le même sens, ou alors le système est incohérent. C'est-à-dire qu'il encourage ou décourage la même façon de jouer au même moment. Je pense pouvoir donner un exemple simple et familier de système qui encourage un certain type de jeu ludiste (il y a de nombreuses manières de jouer au sein de chacune des familles mentionnées), et une bidouille populaire qui est employée pour le modifier, mais qui le rend en fait incohérent. C'est sans doute le modèle le plus couramment utilisé pour la progression dans le JdR, et probablement la rustine la plus connue.

Le modèle est simple : vous tuez des monstres et collectez des trésors, et cela vous donne des points d'expérience. Ces points d'expérience sont une récompense puisqu'ils vous permettent de monter de niveau quand vous en avez suffisamment, et vous devenez ainsi meilleur pour combattre les monstres et accumuler des trésors.

Certains rôlistes souhaitent que leurs parties ne traitent pas uniquement de combattre les monstres et d'accumuler les trésors. Ils veulent qu'elles consistent à bien jouer son personnage, à agir comme lui, et à créer de belles histoires. Alors ils laissent tomber les XP pour les combats et le butin, et en donnent plutôt pour une bonne interprétation, pour les actions du personnage et la progression de l'histoire. À quoi servent alors ces précieux points ? Quand vous en avez assez, vous pouvez passer votre perso au niveau suivant et il devient meilleur pour... tuer les monstres et amasser des trésors.

J'espère que le problème est ici évident. Un système de récompense fonctionnel vous donne quelque chose quand vous faites ce qui est encouragé par le jeu, afin que votre personnage devienne meilleur à faire ce qui est encouragé par le jeu. Ce système "corrigé" vous encourage à faire ce que le Meneur de Jeu souhaite que vous fassiez et vous devenez meilleur à ce que le MJ ne veut pas que vous fassiez. Il y a une dichotomie fondamentale entre les deux aspects du système. Il est incohérent.

Si vous deviez ne retenir qu'une chose de cet article, souvenez-vous qu'un système de gratification fonctionnel a deux aspects. Il attribue des récompenses pour un certain type d'actions, et ces récompenses sont une monnaie qui peut être utilisée pour des actions données. Les deux doivent être en accord, ou le système est dysfonctionnel. Le système doit à la fois reconnaître le type

de jeu désiré et le faciliter.

Dans un sens, n'importe quelle récompense peut convenir à n'importe quel type de jeu. Ce qui est important, c'est la façon dont elles sont gagnées et dont elles sont dépensées. Bien sûr, certains types de rétributions conviennent mieux à certaines manières de jouer. Mais puisque vous venez de voir le défaut de la bidouille habituelle du système le plus commun, vous pourriez vous demander s'il est possible de concevoir un système de récompense qui ne soit pas ludiste. Bien que je ne considère pas les systèmes de récompense comme indispensables (rappelez-vous, *Multiverser* n'en a pas : la partie de JdR est sa propre récompense), je pense que c'est possible. Considérons les possibilités pour tenter de faire germer quelques idées.

Pour récapituler, considérons le modèle ludiste. Un personnage gagne de l'expérience pour avoir surmonté des difficultés, que ce soit tuer des monstres, résoudre des énigmes, capturer des espions ennemis, désarmer des explosifs, ou tout autre obstacle durant la partie. Ces points sont utilisés pour améliorer ses capacités à tuer des monstres, résoudre des énigmes, capturer des espions ennemis, désarmer des explosifs, ou tous autres obstacles durant la partie. C'est le système de récompense ludiste fondamental, car on attribue des récompenses pour renforcer les bénéfices inhérents aux victoires. Elles permettent au personnage de surmonter de plus grandes difficultés à l'avenir.

Ou alors, un joueur comprend que son personnage a des valeurs morales, qui peuvent facilement entrer en conflit. Le joueur amène ce personnage dans des situations où le conflit va s'imposer à lui, et où le PJ aura à choisir entre telle ou telle valeur, et il en reçoit un certain bénéfice. Il l'utilisera alors pour acheter quelque chose à ajouter au jeu, qui l'aidera à résoudre ce conflit d'une manière ou d'une autre, comme introduire un autre personnage dans la scène, ou faire apparaître à portée de main un objet qui n'était pas encore mentionné. On peut dire que c'est un système de récompense narrativiste, car il donne des primes à la création de situations développant l'intrigue de base (*premise*), et ces primes aident le joueur à la faire progresser.

(Ce n'est pas évident, car un système de récompense très similaire pourrait être utilisé pour une Exploration simulationniste (2) des personnages ou de l'univers de jeu (3). Il implique également des aspects qui ne sont pas intrinsèquement narrativistes, comme la capacité du joueur à ajouter des éléments à l'univers. Des éditeurs indépendants ont publié plusieurs excellents JdR ludistes, qui incluent cette idée (4). Le point critique est ici que le joueur qui crée une situation présentant un dilemme moral est récompensé par le pouvoir de résoudre ce problème, et ainsi de construire l'histoire.)

Pour un exemple simulationniste, nous devons peut-être trouver quelque chose de plus radical. Un personnage prend un travail de garçon d'écurie dans une nouvelle ville. Le joueur fait des efforts pour décrire la vie et les activités d'un garçon d'écurie. On tient le décompte du temps qu'il y passe, avec des bonus s'il le fait bien. Quand un score prédéterminé est atteint, le propriétaire des écuries vient voir le personnage et lui propose d'être promu palefrenier. On peut dire que c'est un système de récompense simulationniste, car la rétribution est donnée pour jouer de manière adaptée au contexte, et elle apporte de nouvelles opportunités pour explorer d'autres aspects du monde.

Voici un meilleur exemple, plus adapté à un monde moderne : un personnage est journaliste pour le journal de son lycée ou de son université. En rapportant bien les histoires qui sont pertinentes pour son école, il reçoit assez de points pour devenir journaliste pour le quotidien local, puis celui du département, d'une petite ville, ensuite d'une grande ville, et peut-être ensuite devient-il un correspondant de CNN. Chaque progression lui permet d'accéder à des parties du monde qui lui étaient fermées auparavant. D'autres personnages-joueurs, dans ce scénario spécifique, pourraient être photographes/caméramans, éditeurs, assistants, avec des fonctions qui maintiennent le groupe ensemble et le font progresser en tant qu'équipe. Ainsi le système simulationniste récompense l'Exploration en permettant l'Exploration.

Il y a d'innombrables façons de fabriquer des systèmes de règles de gratification pour chaque manière de jouer. Je pense que, pour y parvenir il faut commencer par une estimation de comment le JdR fonctionne sans aucune récompense, pour déterminer le type de jeu que vous voulez encourager. Créez ensuite un système qui, en réponse aux actions désirées, offre aux joueurs une rétribution qu'ils peuvent dépenser pour faciliter ce genre d'actions.

Article original : [Rewards](#)

(1) NdT : *Multiverser* est un jeu de rôle écrit par l'auteur, non traduit. Les personnages-joueurs évoluent à travers des univers (médiéval fantastique, Space Opera), avec leurs propres lois (existence de la magie, technologie...). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : [L'Exploration au sens LNS](#) est l'intérêt pour les éléments imaginés, découverts à travers les aventures des PJ. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Par exemple dans "[Changer les rôles](#)" (ptgptb), c'est un joueur qui "meuble" une pièce du scénario. Cela renforce l'immersion, mais pas forcément l'intrigue. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Par exemple les cartes de [Torg](#) [\[Retour\]](#)



DESSERT : Savoir se montrer prodigue

[Des objets magiques autrement](#)

[La surprise du chef](#)

[Quand Petit papa Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque](#)



Des objets magiques outrement

© 2005 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Signs & Portents n°26](#) (septembre 2005), et traduit par Mathieu Rivero



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing présente :

Je rôle continuellement sur le fait que les objets magiques du système d20 sont trop souvent traités comme des babioles omniprésentes, reléguées au statut de simples outils. J’y ai donc réfléchi un peu et ai créé quelques objets qui pourraient rajouter une touche de bonne humeur et de rire à vos parties.

Le jeu de cartes de la Duperie

Haakon révéla sa main en un geste élégant et regarda Jarra droit dans les yeux. “Regarde ça et pleure, gamin. Carré d’as ! T’as perdu !”

Son adversaire réfléchit un instant avant de se lever et tira son épée. Haakon se leva et lui fit face pour le regarder droit dans les yeux. “Quoi ? Tu ne sais pas perdre ?”

Son adversaire esquissa un sourire, prit une carte encore inconnue de sa main, et la retourna face visible. “Perdre, ça me va. Par contre, je ne supporte pas les tricheurs.”

Haakon regarda la carte.

C’était un as.

Le jeu de cartes de la Duperie est un objet très inhabituel. En cela que son intelligence et sa conscience singulières sont réparties entre plusieurs objets physiques distincts : 52, pour être précis. Chacun d’eux prend la forme d’une carte à jouer, dont le dessin est aussi changeant que l’est le paquet lui-même.

“Allez, voyons ce que la destinée te réserve. Ta première carte est l’Aube. Cela veut dire que quelque chose va bientôt t’arriver. La seconde lame est la Fille. Cela veut dire que quelque chose arrivera à quelqu’un de proche. Et la troisième... Hmm.

– Quoi ? Il y a quoi dans la troisième carte ?

– Ne parlons pas de cette carte.”

Le paquet peut ressembler à un jeu de cartes tout à fait normal, ou être un paquet de cartes divinatoires. Les nombres peuvent se suivre, ou alors chacune des cinquante-deux cartes peut être un as. Le jeu n’a d’autre but que mettre en colère, diviser et tourmenter ceux qui entrent en sa possession.

Lorsqu’on le trouve, il fera comme si les cartes étaient face cachée (c’est-à-dire qu’on verrait un dessin abstrait ou une image sur la face visible). Le plus souvent, le paquet attend que celui qui le trouve annonce ce qu’il voit ou pense voir – par exemple “C’est un jeu de cartes !” ou “C’est un tarot divinatoire !” et le paquet dessinera les faces cachées en fonction.

Et c’est là qu’il commencera à s’amuser.

Si ses possesseurs pensent qu’il s’agit d’un jeu standard, alors un jeu standard ce sera, et ils pourront l’utiliser comme tel. Une fois qu’ils se seront mis à jouer, la magie se mettra en œuvre en commençant simplement par décevoir les joueurs, donnant une très bonne main à un joueur, mais une main encore meilleure à un autre. Cela devrait finir par provoquer des conflits voire des rixes, avec des accusations de tricherie étayées par le jeu lui-même. Il n’y a rien qu’il préfère à une fin de soirée au coin d’un feu mourant, éparpillé au sol, entouré par des cadavres, à attendre que ses prochaines victimes le trouvent.

Si, en le découvrant, on pense avoir obtenu un tarot de bonne fortune, cela offre au jeu de toutes nouvelles possibilités de

tourments. Ces dernières dépendent de ce que le jeu déduit ; il cherchera à montrer ce qu'on redoute le plus et donnera des conseils qui s'avèreront catastrophiques si on les suit.

Histoire

On en sait peu sur l'origine de ce jeu. Il a pu être créé par un tricheur professionnel ou une diseuse de bonne aventure douteuse. Le paquet aurait dû être détruit maintes fois par des victimes mécontentes, mais la colère que le jeu provoque est souvent dirigée ailleurs – les autres joueurs ou le “diseur de bonne aventure” – alors que le paquet, lui, tombe dans l'oubli. Lorsque l'on découvre quelles en sont les propriétés, on s'entiche invariablement du jeu et des possibilités de semer la discorde qui s'ouvrent.

D'une manière ou d'une autre, le jeu est toujours parvenu à survivre et à trouver de nouvelles victimes. (1)

Le jeu de cartes de la Duperie : un paquet de jeu de cartes. Alignement Chaotique Mauvais, Intelligence 10, Sagesse 13, Charisme 13. Empathie. Champ de vision et d'audition : 20 m. Ego : 8.

Pouvoirs mineurs : le jeu a 10 rangs de Bluff (pour un total de +13) et 10 rangs de Pouvoirs majeurs : l'artefact consiste en une multitude d'objets séparés. Les cartes peuvent changer leurs valeurs.

Personnalité : Les cartes sont extrêmement malicieuses et ne cherchent qu'à semer la discorde et le mal.

Jérézon

Autour de Woosen le barbare, le sable semblait prendre vie. Woosen n'était pas effrayé puisqu'il lui manquait l'intelligence nécessaire pour comprendre la nature de la plupart des dangers – et lorsqu'il y arrivait, il s'en débarrassait d'un coup de sa fidèle épée. Il regarda le sable se mouvoir chaotiquement, puis se fondre en tourbillons distincts. Un paysage de tornades de sable se forma ; de chacune sortit un pilier d'os qui, une fois érigé, vint à la vie.

D'une main ferme, Woosen empoigna le pommeau de son épée longue, se préparant à renvoyer les abominations aux sables d'où elles étaient issues, lorsqu'une petite voix résonna dans sa tête.

“Ce sont des squelettes, Monsieur”, dit la voix d'un ton doux et apaisant. “Peut-être que votre masse d'armes serait un meilleur choix ?”

Pour le joueur, Jérézon est un objet magique : un bouclier intelligent qui prodigue des conseils et des bonus en défense. Mais pour le MJ, c'est une autre affaire, bien plus créative. C'est un mécanisme à intrigues, un “gilet de sauvetage” et une insulte :

- Comme moteur d'intrigue, Jérézon permet au MJ de donner des indices directement au joueur, ce qui peut s'avérer très utile lorsque ses joueurs sont a) des crétiens finis, b) enclins à se fourrer dans des situations apparemment inextricables ou c) les deux. Cela vous donne également la possibilité de guider subtilement le déroulement des scénarios, faisant en sorte que les PJ suivent l'intrigue que vous avez prévue pour eux et pas la fausse piste dont vous ne connaissiez pas l'existence avant que les joueurs n'obtiennent 9.75 en ajoutant deux et deux.
- Comme “gilet de sauvetage”, Jérézon facilitera grandement les chances de survie des personnages, ceux du joueur que l'on trouve dans tous les groupes – celui qui arrive à faire mourir son perso chaque semaine.
- Si vous l'utilisez comme une insulte ; eh bien vous n'avez simplement qu'à expliquer au joueur sa fonction de “gilet de sauvetage”.



Histoire

Le bouclier Jérézon (l'origine exacte de son nom est inconnue) a été créé il y a plus d'un millénaire par des sorciers appartenant

à la cour d'un roi souffrant. Jérézon fut la dernière tentative – futile – menée pour garder en vie le fils aîné du roi – un idiot – jusqu'à ce qu'il hérite du trône. Ils ne dotèrent pas seulement le bouclier de l'intelligence et de la sagesse, mais aussi de toutes les connaissances d'une civilisation puissante – une réserve de savoir qui n'a fait que grandir durant son existence plus que millénaire.

Depuis, il a eu de multiples propriétaires. Parmi ceux-ci, nombreux sont ceux qui ont tout ignoré des vastes possibilités qu'offraient les capacités de Jérézon, car il ne se révèle qu'à ceux qu'il estime dignes de son aide.

Jérézon : écu +4, alignement Neutre Bon. Intelligence 19, Sagesse 19, Charisme 10. Doué de parole. Télépathie à 35 mètres, vision nocturne, vision aveugle (sonar). Ego : 23.

Pouvoirs mineurs : l'objet a niveau 10 (pour un bonus total de +14) dans chacune des Connaissances suivantes : Mystères, Géographie, Histoire, Folklore local, Nature, Noblesse et Héraldique, Religion.

Personnalité : L'objectif et la raison d'être de Jérézon, dont il tire toute satisfaction et plaisir, sont de protéger et de conseiller son propriétaire. Jérézon est toujours prêt à donner des conseils, que ce soit pour des questions vestimentaires ("Il me vient à l'idée que la couleur à la mode est le bleu, Monsieur."), pour des affaires de cœur ("Je pense que la jeune demoiselle n'attend qu'une chose de votre part, Monsieur, c'est que vous la contactiez."), ou pour des questions de survie immédiate ("Il me semble, Monsieur, qu'il y a une porte dissimulée de l'autre côté de la pièce, juste en dessous du portrait de feu le duc de Cannondane.").

Si Jérézon a un défaut, c'est son désir d'aider son propriétaire combiné à son absolue certitude que son avis est toujours le bon ; ce désir peut lui faire refuser une décision prise par son maître qui différerait de la sienne. Dans ce genre de cas, Jérézon boudera probablement (une grève du zèle très polie et très formelle) et refusera d'offrir d'autres conseils, jusqu'à ce que son propriétaire accepte de suivre les recommandations qu'il avait émises.

La plupart des propriétaires de Jérézon trouvent son aide tellement utile qu'ils pensent que se soumettre à ses décisions est un bien moindre mal, comparé au prix à payer pour regagner les faveurs de ses conseils.

Le Cadran solaire dérégulé

Au premier coup d'œil, le Cadran dérégulé semble être un gadget amusant mais inutile. L'objet est fidèle à ce que son nom suggère : un cadran solaire qui n'affiche pas la bonne heure. Lorsqu'il est posé sur une surface plane, une ombre apparaît sur la tablette. Mais elle ne dépend pas de la position du soleil ; à la place, elle accuse un autre angle, montre donc une autre heure. Les observateurs perspicaces se rendront compte que la "mauvaise ombre" se déplace à une vitesse normale, que son décalage avec l'heure locale est constant. On peut donc obtenir l'heure locale précise en compensant, à moins que l'on n'ait déplacé le cadran très loin [et que l'on ne sache plus quelle est l'heure locale, NdT].

Les possesseurs du cadran ont là un objet modérément utile : une horloge qui marche en intérieur comme à l'extérieur et qui est très précise... une fois qu'on a calculé le décalage.

Mais le véritable pouvoir du cadran ne se révèle que lorsque les utilisateurs se rendent compte que celui-ci indique le temps exact d'un méridien précis dans le monde. Il n'y aura que sur cette ligne-là que le cadran sera exact. Allez un peu plus à l'est ou l'ouest et un écart apparaît avec l'heure solaire. Cela en fait un instrument de navigation incomparable, si vous connaissez la longitude sur laquelle il est réglé.

Le cadran peut déboucher sur des genres de scénarios très différents.

D'abord, ce peut être le McGuffin ⁽²⁾ qui déclenchera tout un périple à travers le continent, campagne dans laquelle le propriétaire du cadran ordonne aux PJ d'aller vers l'est (ou l'ouest) jusqu'au cœur du continent, jusqu'à ce que ce dernier indique l'heure locale – en d'autres mots, ils le "calibrent" à des fins de navigation.

Autrement, un groupe naïf ayant en sa possession le cadran, peut penser qu'il s'agit d'un objet plutôt banal, juste une horloge qui avance ou qui retarde. Le groupe pourrait se retrouver assailli par des adversaires variés (probablement payés par des guildes de marchands rivaux) déterminés à voler le cadran.

L'affaire du temps et de la longitude

Si votre monde est quelque peu semblable au nôtre, la latitude (la position Nord-Sud) est facile à trouver, en utilisant simplement un astrolabe et la hauteur des étoiles. Mais établir une méthode pour obtenir la longitude s'est avéré plus complexe, et ce n'est qu'en 1764 que le premier dispositif de navigation précis et portable a été inventé (un chronomètre de marine de [John Harrison](#) [insensible aux mouvements d'un navire], évitant les étapes de "Tiens, on a découvert l'Amérique !").

Une horloge précise vous permet de calculer votre longitude en comparant l'heure à l'endroit d'où vous êtes parti avec l'heure locale, utilisant la rondeur de la Terre pour convertir le résultat en distance. S'il est midi là où vous êtes (si le soleil est au zénith), mais que votre montre réglée sur votre point de départ indique onze heures, vous avez une heure de longitude de plus, soit quinze degrés plus à l'est de votre position initiale.

Histoire

L'histoire du cadran peut être adaptée à votre monde, mais il aura probablement été créé des centaines d'années auparavant et réglé sur une ville portuaire appartenant à un empire marchand étendu. Des navires partaient de ce port pour explorer le monde. Sa rareté indique que loin d'avoir été produit en masse, il ne doit en exister que quelques (ou un seul) exemplaire(s). Ceci indique que le cadran n'était pas utilisé par de simples marchands, mais pour jouer un rôle précis : peut-être pour équiper le navire d'un explorateur ou d'un cartographe, ou celui d'un personnage important – l'empereur, par exemple.

Article original : [Alternate Magical](#) (*Signs & Portents* #26, p. 44)

(1) NdT : Imaginez un paquet de cartes de la Duperie dans un univers contemporain fantastique. "P... quand est-ce que mes Terrains vont sortir ?!" "Ha ha ton minable Géant des Glaces est piétiné par ma carte Rare Dragon Mécanique" "C'est comme ça ? Je te le détruis en représailles avec ma carte Mythique invincible Colère des dieux". Il y a de quoi s'énervé, hein ? Surtout quand il en existe des millions, pour duper les collectionneurs et vider leurs porte-monnaie... [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le [MacGuffin](#) est un concept du cinéma d'Hitchcock. C'est un objet matériel et généralement mystérieux qui sert de prétexte au développement d'un scénario. Exemple : une formule, un collier, un document secret... [\[Retour\]](#)

Knight of the Dinner Table™

BRAVO, BOB... LA SERRURE S'OUVRE ET LE COFFRE AUSSI !!

À L'INTÉRIEUR, TU TROUVES UNE CARTE QUI DIT "FÉLICITATIONS MAÎTRE VOLEUR ET HÉROS. VOUS VENEZ DE RÉCUPÉRER 1000 POINTS D'EXPÉRIENCE. DE PLUS, CE COUPON VOUS PERMET D'OBTENIR UN OBJET MAGIQUE DE VOTRE CHOIX, À CHOISIR PARMI LES TABLES 1A À 1C DU MANUEL DU MAÎTRE."

"VOUS RECEVEZ ÉGALEMENT UN BONUS DE +1 À TOUS VOS JETS DE DÉS DE LA SÉANCE."

WOOHOO !
JE SUIS LE
MAÎTRE DU
MONDE !!

JE VAIS FAIRE
MES COURSES.

BIEN.
BON BOULOT,
BOB !

J'ADORE QUAND
B.A. PLACE DES
PETITS CADEAUX
DANS L'AVENTURE
QUAND C'EST TON
ANNIVERSAIRE.



Copyright 2012 · All Rights Reserved · KenzerCo · www.kenzerco.com

Quand le père Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque

© 2011 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Les vacances de Noël approchent à grands pas, comme tous les commerçants vous l'ont certainement fait savoir (cette semaine, on a pu entendre les premières musiques de Noël sur mon lieu de travail. Que Cthulhu me vienne en aide). La pression est désormais réelle pour trouver le cadeau parfait pour chaque personne de votre liste.

Mais si vous êtes un petit rôliste geek sans le sou, cette pression est encore pire. Vous voulez montrer à votre MJ et vos camarades de jeu que vous pensez à eux mais, avant que les factures et le loyer ne soient payés et que vous n'ayez fait le plein de la voiture, vous pouvez vous estimer heureux s'il vous reste assez d'argent pour autre chose que des pâtes. Dans ce cas, comment diable allez-vous bien pouvoir trouver l'argent pour acheter des cadeaux ?

Croyez-moi, je sais ce que vous ressentez. La mauvaise nouvelle, c'est que, dans l'ensemble, ça craint vraiment de ne pas avoir une thune à Noël. Mais la bonne nouvelle, c'est que... eh bien, il y en a deux en fait. La première, c'est que la plupart des geeks se sont probablement déjà retrouvés fauchés comme les blés une fois ou deux donc, à moins qu'ils ne soient complètement déraisonnables, ils comprendront que vous ne puissiez pas vous permettre de leur acheter un truc cher. La seconde nouvelle est encore meilleure : vous n'avez pas besoin de dépenser tant d'argent que ça pour montrer aux membres de votre groupe qu'ils comptent pour vous.



Pour ceux qui sont vraiment sur la paille

Si vous n'avez pas du tout d'argent pour les cadeaux, ne désespérez pas ! Vous pouvez encore témoigner de l'attention à votre groupe.

Les coupons rôlistes. Quand vous étiez jeune, vous avez probablement déjà réalisé un petit carnet de tickets pour vos parents, qu'ils pouvaient échanger pour avoir un câlin gratuit, pour que vous sortiez les poubelles ou nettoyez votre chambre. C'est un peu cucul la praline mais vous n'aviez pas d'argent et vos parents étaient probablement aux anges.

Si vous êtes multiclassé MJ et Père Noël à cette période de l'année, pourquoi ne pas fabriquer un carnet de coupons pour vos joueurs ? La plupart des tickets devraient concerner des choses mineures, comme une relance de dés gratuite ou un test de compétence réussi. Mais vous pourriez aussi mettre quelque chose de plus consistant comme un coup critique automatique, un jet de sauvegarde réussi ou "Une potion de soins légers apparaît magiquement dans ton sac" (1).

Si vous êtes joueur, le jeu de coupons est un peu plus difficile à abattre, mais, avec un peu de créativité, vous pourriez bien

trouver de très bonnes choses. Je suis sûre que mes MJ adoreraient échanger un coupon avec moi pour “Une séance de jeu sans aucune interruption téléphonique” (parce que j’oublie parfois d’éteindre ma sonnerie – désolée !).

Offrir de votre temps. Nous avons tous des amis qui ne cessent de remettre les choses à plus tard parce qu’ils n’en ont jamais le temps. Si vous disposez de plus de temps que d’argent, votre cadeau peut être de prendre en charge cette tâche. Qu’il s’agisse de convertir la fiche de perso manuscrite d’un autre joueur en version électronique, de trier ses figurines ou de mettre toutes ses cartes *Magic* sous pochette, c’est le geste qui compte et qui marquera les esprits pour longtemps.

Rendre service. Peut-être que vous savez faire des choses que vos amis ne peuvent pas. Si l’un de vos compagnons rôlistes utilise la même figurine de paladin non peinte depuis des mois, et que vous avez du matériel de peinture chez vous (sans avoir besoin d’acheter de nouvelles couleurs), offrez-lui de la lui peindre. Copiez des CD pleins de musiques de jeu pour celui ou celle qui n’arrive toujours pas à comprendre comment on fait. Arrangez tous les fils de sorte que sa PS3, sa Xbox et son équipement sonore puissent fonctionner en même temps. Tout ce que vous pouvez faire et qui évitera des maux de tête sera apprécié.

Options si vous n’êtes pas encore à sec (mais que cela ne saurait tarder)

Si des heures supplémentaires ou une commission exceptionnelle sur les ventes vous ont permis d’obtenir un peu d’argent en plus, mais pas assez pour acheter à chacun ce que vous considérez comme un “cadeau sympa”, revoyez votre définition de sympa ! Vous pouvez faire beaucoup avec peu d’argent.

Matériel de jeu. Les manuels de règles sont chers mais ils sont la seule chose véritablement coûteuse nécessaire à un JdR sur table. Pensez plutôt à tous les autres éléments que vous utilisez durant une séance, vous savez, ces choses que vous teniez sur acquises jusqu’à ce que vous en ayiez réellement besoin : feuilles de brouillon, crayons, gommes qui ne laissent pas de traces... Pour une poignée d’euros, vous pouvez acheter à chacun un ou deux carnets, du matériel d’écriture et une gomme de très bonne qualité. Si vous pouvez dépenser un peu plus, un set de dés pas trop cher (ma boutique de jeu du coin en a pour à peine quelques euros) ou un paquet de 52 cartes à jouer (élément essentiel pour jouer à [Deadlands](#)) constituent aussi un excellent bonus. Mettez tout ça dans un sac cadeau à 50 centimes que vous aurez trouvé au bazar d’à côté, posez un sac sur le siège de chacun autour de la table et le tour est joué. Et vous êtes génial(e) !

LANOURRITURE ! J’attends encore de rencontrer un rôliste qui n’aime pas manger ou qui rejettera un cadeau qui se mange. Si vous maîtrisez complètement les compétences Cuisine ou Pâtisserie, un bon gros plat de lasagnes, un chili ou des cookies vous feront passer au rang de rock-star des cadeaux. Vous pouvez même envisager de préparer une pile de cookies pour chacun ou des casseroles individuelles de lasagnes, mais vous vous simplifierez grandement la vie (et votre carnet de chèques vous remerciera) en vous contentant d’apporter assez de nourriture pour tout le monde un soir de jeu tout en vous exclamant : “Joyeux Noël les gars !”.

Vous ne savez pas cuisiner ? Pas de problème. Plutôt que de partager la note pour la pizza, réglez-la vous-même. Ou achetez les cochonneries et les boissons pour tous pour une nuit de jeu. Tout le monde appréciera et saura que vous faites attention à eux.

Un cadeau groupé. Pour les groupes de jeu soudés, pourquoi ne pas acheter un truc qui fera plaisir à tout le monde ? Un nouveau jeu de plateau, la dernière extension de [Dominion](#), un tapis de jeu plus grand... Vous pouvez vous contenter d’un seul gros cadeau que chacun pourra utiliser et qui rendra tout le monde heureux, pour un coût bien inférieur à celui de tous les cadeaux individuels cumulés.

Réoffrir ses cadeaux ?

Offrir les cadeaux qu’on a reçus est toujours un sujet sensible et pas forcément une bonne idée (en fait, c’en est rarement une). Mais considérez ceci : vous avez sur vos étagères de vieux livres que vous n’avez pas ouverts depuis des années. Vous ne pouvez même pas vous souvenir de où ni comment vous les avez eus, et ils ne signifient pas grand-chose pour vous. Mais eh, ce sont des livres de JdR donc vous les gardez. Vos potes de jeu de rôle s’extasient devant ces livres à chaque fois qu’ils viennent chez vous, parce qu’ils les avaient il y a des années ou les ont juste toujours voulus. Plutôt que de les regarder dépenser leur argent durement gagné sur Ebay pour des exemplaires en nettement moins bon état que les vôtres, pourquoi ne pas retirer vos livres des étagères, les emballer et les donner à vos amis ? Ils seront fous de joie, vous serez pour eux comme le héros des vacances, et tout ce que ça vous aura coûté, c’est du papier cadeau (vous pourrez même être payé(e) en retour en participant à la super campagne que vos amis feront jouer avec ces livres !).

Souvenez-vous de ce qui est important

L’élément de la période de Noël le plus important pour les personnes que vous estimez, est de leur faire savoir qu’elles sont

spéciales à vos yeux. Les mots et les actions véhiculent cette idée bien plus que n'importe quel objet. Lorsqu'il est évident qu'un cadeau a été choisi et donné avec attention et amour, le moindre présent, aussi insignifiant soit-il, peut briller et rester pour toujours dans les esprits.

Donc ne vous inquiétez pas si l'argent ne court pas les rues. Avec juste un peu de temps et d'efforts, vous pourrez offrir des cadeaux géniaux et en avoir encore assez pour passer à l'épicerie. Ainsi, restez à la maison le dernier samedi avant Noël et détendez-vous – vous êtes paré(e).

(Non, sérieusement. Restez chez vous ce samedi-là. Je dois bosser au magasin et, même si je vous aime beaucoup, les gars, je ne veux pas vous voir quand les portes du magasin s'ouvriront.)

Article original : [*Broke Santa: Gifts For Your Game Group That Won't Break The Bank*](#)

⁽¹⁾ NdT : Dans le même ordre d'idées, Paizo, l'éditeur original de *Pathfinder*, propose des [decks de cartes](#), dont un, [GameMastery Plot Twist Cards](#) (traduit en français chez [Black Book](#)), permet des retournements de situation inattendus, pour les joueurs comme le MJ. [\[Retour\]](#)



MINUIT SONNE : L'heure des cadeaux

[Le père Noël est un PJ](#)

[Le père Noël est un MJ](#)



Le père Noël est un PJ

Par Team PTGPTB(vf)

Une suggestion de coupons rôlistes à destination de votre meneur de jeu préféré

Un exemple valant mieux qu'un long discours, vous trouverez ci-dessous quelques propositions de coupons rôlistes à offrir à votre MJ. N'hésitez pas à les partager et à nous faire part de vos autres propositions de coupons sur ptgptb.fr.

Azathoth débarque sans avoir réservé

“Toc toc badaboum c'est moi.”

Jean-Paul Belmondo

Ce coupon vous permet d'arrêter la séance au moment où vous la jouez, en introduisant une catastrophe soudaine. Vous n'êtes pas du tout obligé(e) de tenir compte du cataclysme à la prochaine partie.

Ciné Gonzo

“Ceci n'est pas une défaillance de votre téléviseur.”

Au-delà du réel

Vos joueurs partent en vrille, le scénario dévie dangereusement et l'ensemble devient un grand n'importe quoi ? Plutôt que de chercher un moyen de rattraper l'irrécupérable, activez ce coupon pour basculer automatiquement dans un univers parallèle où tous les délires sus-mentionnés sont permis.

Dans l'épisode précédent...

“Tu vois, le monde se divise en deux catégories : ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi, tu creuses.”

Le Bon, la Brute et le Truand

Désignez un joueur qui doit, dans les 48 heures, faire un résumé de la partie et citer les principaux points positifs et négatifs de la dernière séance, avant d'envoyer le tout par mail aux différents joueurs de la soirée.

Délégation abusive

“T'es un marrant, Sully. J't'aime bien, c'est pour ça que je te tuerai le dernier.”

Commando

Ne soyez plus l'esclave de la logistique ! Grâce à ce coupon, déléguez l'organisation de la prochaine séance à un de vos joueurs. Ce dernier devra planifier la soirée, la date, l'heure, déterminer qui amène quoi et comment, etc. Vous, MJ, poserez simplement vos fesses pour masteriser et critiquer le choix si peu original des chips et le côté redondant des bouteilles de coca. Ben ouais !

Esprit d'initiative au d4

“Mais enfin, Parn, comment veux-tu que je le SACHE ?”

Chroniques de la Guerre de Lodoss

Vous jouez depuis longtemps et certains joueurs ignorent toujours les dés à utiliser ? Dans ce cas-là, faites-leur lancer le dé de votre choix. Peut-être qu'avec un d4 au lieu d'un d20, la preuve par l'exemple sera plus parlante...

Fils de pub

“Un slogan(t) de toilette !”
Le Donjon de Naheulbeuk

Pendant les temps morts de la partie, les joueurs devront écrire un slogan, ou le synopsis d'un clip pour promouvoir votre campagne. Vous désignerez le(s) vainqueur(s) et récompenserez son personnage.

Grand maître, quel est ce virus très étrange ?

“Vous êtes la peste, et nous, nous sommes l'antidote.”
Matrix

Le virus que ce coupon vous autorise, vous permet de rendre – jusqu'à la fin de la partie – les PJ allergiques à une chose qui vous lasse : interminables achats d'équipement, traîner dans les auberges, se séparer, taper avant de poser les questions...

Grand prix de Rome

“Je suis pas mauvaise, je suis juste dessinée comme ça...”
Qui veut la peau de Roger Rabbit ?

Pendant la partie, plutôt que de réaliser des crobars immondes au dos de leur feuille de perso, les joueurs devront dessiner un motif “J'M [cœur] mon MJ”. Vous désignerez le(s) vainqueur(s) et récompenserez son(leurs) personnage(s).

Rappel à ondes négatives

“Attention chérie, ça va couper.”
La Cité de la peur

Le téléphone portable de vos joueurs est leur compagnon préféré même à votre table de jeu ? Ce coupon vous permet de réquisitionner l'appareil d'un joueur pour la soirée. Désormais, vous pourrez l'utiliser pour envoyer des SMS de messages secrets aux autres joueurs ! Pensez juste à bien vider la messagerie en fin de séance.

Rappel à l'ordre

“Ce que j'ai subi a fait de moi ce que je suis.”
V pour Vendetta

Ce coupon est valable sur le personnage d'un de vos joueurs, de préférence le plus casse-pieds (selon votre estimation toute personnelle). Provenant d'une warp zone inconnue de tous, un pot de fleurs surgit et se fracasse sur la tête du personnage, lui faisant perdre sa concentration ou sa prochaine action, au choix du MJ.

Retourneur de temps

“Ceci... n'est jamais... arrivé.”
Prince of Persia

Grâce à ce coupon, vous revenez dans le temps de quelques secondes (2 rounds de combat, moins d'une minute de RP) afin d'éviter les conséquences dramatiques d'un événement ou une série catastrophique de jets de dés.

Révélation surprenante

“Luke... Je suis ton père.”
L'Empire contre-attaque

Sortez un coup de théâtre de votre chapeau et balancez une révélation (fils caché, histoire enterrée, rumeurs qui se

révèlent fondées...) bouleversant les connaissances de vos joueurs. Puis reposez-vous quelques minutes en les laissant délibérer car c'est eux qui doivent maintenant vous expliquer le pourquoi du comment et remettre de la cohérence dans l'aventure !

Second souffle

“C’est marrant, c’est toujours les nazis qui ont le mauvais rôle... Nous sommes en 1955, *Herr Bramard* ! On peut avoir une deuxième chance ?! Merci.”

OSS 117 : Le Caire, nid d’espions

Les PJ, suite à une série de coups de chance ou autres, ont rétamé en un tour votre super méchant de fin de campagne. Grâce à ce coupon, faites-le revenir (d'une manière dramatique), encore plus fâché, pour reprendre la bataille et enfin donner aux joueurs le fil à retordre tant mérité.

Toute-puissance

“Je suis l’alpha et l’omega, baby !”

Bruce tout-puissant

Votre groupe ergote sans fin sur vos décisions ? Remet en cause vos choix de maîtrise ? Il est temps de leur montrer qui est le Maître. Grâce à ce coupon, vos joueurs ferment leur clapet et reconnaissent que vous avez raison jusqu’à la prochaine séance, ce qui vous permet de continuer la partie sans l’embourber.

Ver solitaire

“Shenzi, tu connais un bon resto ?” / “Non, pourquoi ?” / “La bouffe est en train de se carapater !”

Le Roi lion

Ils pillent votre frigo sans vergogne, oublient systématiquement de procéder au ravitaillement et en plus de ça, ils se plaignent de ne pas manger ce qu'ils désirent... Voici l'arme ultime contre les morphales amnésiques récidivistes ! Grâce à ce coupon, chaque joueur étant venu les mains vides à cette session doit vous verser 3 € ou ressortir immédiatement pour acheter quelque chose. Ce sort de zone peut s'appliquer à une sélection particulière de joueurs, à la discrétion du MJ.

Zone de silence

“Non mais quand on est un moins que rien, on la zippe et basta. Foutishhh ! Zipe ta gueule.”

Austin Powers

Grâce à ce coupon, vous pouvez forcer vos joueurs à ne pas dire du mal du scénario ou de la manière dont vous menez cette partie. C'est également un excellent moyen de faire taire vos joueurs aussi longtemps que dure votre monologue. À vous les feux de la rampe !

Et si je veux les imprimer ?



Si vous souhaitez imprimer ces coupons pour les offrir, n'hésitez pas à cliquer sur l'image ci-dessus ou sur le lien ci-après : <http://ptgptb.fr/ebooks/coupons-mj.pdf>. Vous accéderez alors à un PDF dont vous pourrez réaliser une sortie papier. Il ne vous restera plus qu'à découper les coupons et à en faire un joli carnet avant de les glisser à votre meneur. Joyeux Noël !

Note : À la différence des autres articles de cet ebook, ces coupons rôlistes sont sous licence ouverte CC-BY. Cela signifie que vous pouvez les reproduire, les modifier, les partager, etc., bref en faire ce que vous voulez sans avoir besoin de requérir quelque autorisation que ce soit (vous pouvez même les vendre, si ça vous chante !). Votre seule contrainte est de citer la source de ces coupons, à savoir ptgptb.fr. Profitez-en !

Le père Noël est un MJ

Par Team PTGPTB(vf)

Une suggestion de coupons rôlistes à destination de votre(vos) joueur(s) adoré(s)

Si vous pensez que vos joueurs adorés n'ont pas eu assez de cadeaux comme ça, vous trouverez ci-après quelques propositions de coupons rôlistes à leur offrir. N'hésitez pas à les partager et à nous faire part de vos autres propositions de coupons sur ptgptb.fr.

Amnistie locale

“Personne ne bouge, j’ai perdu ma cervelle !”

Pirates des Caraïbes : Jusqu’au bout du monde

Vous venez de dire une connerie plus grosse que vous ou bien d’en faire une comme oublier sa feuille de perso. Heureusement, ce coupon vous protège des velléités de votre MJ, qui ne vous en tiendra pas rigueur pour le reste de la séance.

Apapeur

“Quel danger ? Ha ! Moi j’aime le danger ! Je me ris du danger, ha-ha-haaa !”

Le Roi lion

Votre personnage réussit automatiquement son test de résistance à la peur ou à la frayeur.

Charmeur plus vrai que nature

“Elle ignorait qu’elle était belle. Je l’ai instruite.”

Fanfan la Tulipe

Votre personnage séduit le ou la PNJ. Pas besoin de jet de dé ou d’interprétation, il ou elle réussit. Déjà que vous n’y arrivez pas forcément en vrai alors décrire la danse lascive de votre héros ou héroïne en armure de plaques devant des joueurs qui gloussent...

Coup de maître

“Braddock ! Je vous préviens, faites attention où vous mettez les pieds !” / “Je mets les pieds où je veux, Little John... Et c’est souvent dans la gueule.”

Portés disparus 3

Vous réussissez automatiquement un coup critique.

Coup de pouce

“La seule question à te poser, c’est de savoir si c’est ton jour de chance. Alors, fumier, c’est ton jour de chance aujourd’hui ?”

L’Inspecteur Harry

La malchance, ça arrive à tout le monde. Mais pas à vous. Grâce à ce coupon, vous avez droit à une relance gratuite. Vous conservez le meilleur des deux jets.

Cthulhu-toutou

“Non ! On ne sent pas le cul quand on connaît pas !”

Un combat contre un monstre ? Jouez ce coupon et chaque fois que votre personnage lancera un objet long, le monstre ira le chercher et le rapportera avec le sourire (Attention : ne marche pas contre un boss de fin).

Discrétion assurée

“Ce ne sont pas ces droïdes-là que vous recherchez.”

La Guerre des étoiles

Grâce à ce coupon, vous pouvez esquiver sans problème toute une patrouille de gardes, quel que soit l'univers. Ces derniers ne vous voient tout simplement pas ou ne vous cherchent pas.

Espit d'à-propos

“Tu as pensé à la tarte ? Sammy, dis-moi que tu n'as pas oublié la tarte.”

Supernatural

Servez-vous de ce coupon pour que le MJ omette le fait que vous avez clairement oublié un élément dans votre préparation. Un équipement clé que vous n'avez pas pensé à prendre, une personne à prévenir ou à faire venir qui vous est sortie de l'esprit... Bref, vous avez oublié un truc, un truc indispensable. Ce coupon vous permet de faire comme si vous ne l'aviez pas oublié.

Invisibilité temporaire

“Quand je regarde comme ça, on me voit. Si je regarde comme ça, on me voit plus. On me voit. On me voit plus.”

Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre

Vous avez besoin de sortir du jeu sans vous faire huer ? Que ce soit pour répondre à votre copine, votre mère, ranger votre chambre ou autre appel de Dame Nature, pas de panique : ce coupon empêche le MJ de vous insulter publiquement (il peut toujours vous en vouloir en secret) et lui permet de vous mettre entre parenthèses du scénario pendant un maximum de 30 minutes.

Johnny Mnemonic

“Je n'ai pas dit que ce serait facile, Néo. J'ai dit que ce serait la vérité.”

Matrix

Ne fouillez plus vos notes ! Regardez simplement avec bienveillance votre meneur de jeu en lui tendant ce coupon. Il devra se charger lui-même de vous rappeler les éléments importants du scénario et des précédentes séances.

Mon petit doigt m'a dit

“Un X marque l'emplacement !”

Indiana Jones et la Dernière Croisade

Grâce à ce coupon, votre MJ vous fournit un indice inopiné pour relancer une enquête qui piétine ou révéler des pistes que vous ignoriez.

Nyarlatothep est votre ami sur Facebook

“Écoutez-moi, Rabbi Jacob, écoutez-moi ! Il faut que je me confesse. Voilà... je ne suis pas juif.” / “Ça ne fait rien,

Monsieur, on vous garde quand même !”

Les Aventures de Rabbi Jacob

Le MJ introduit un PNJ religieux ou un cultiste pour vous compliquer la tâche ? Jouez ce coupon qui fait que vous

êtes reconnu comme un membre bien placé dans le culte, voire comme un prophète.

Objet ex machina

“Un siège éjectable ? C’est une blague ?” / “Sachez, 007, que je ne plaisante jamais dans mon métier.”
Goldfinger

Ce coupon vous permet de sortir un objet de nulle part et de l’inscrire directement dans votre équipement. C’est juste que vous aviez oublié qu’il se trouvait dans le puits sans fond de votre poche...

Pas de bruit derrière le paravent

“Je n’ai pas eu de relations sexuelles avec cette femme.”
Bill Clinton

Ras le bol de la triche de ce &\$@§ de MJ ? Pour la prochaine heure, ce coupon l’oblige à lancer les dés devant son écran de jeu et à appliquer les résultats mentionnés.

Refill

“Mais oui, exactement ! Il nous faut des pouvoirs magiques !” / “C’est ça... Je vois pas en quoi c’est une bonne nouvelle mais c’est ça.”
Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre

En panne de points de magie ? De sorts à lancer quotidiennement ? De points de Vide, de dés d’héroïsme ou de toute autre ressource vitale pour votre personnage ? Grâce à ce coupon, vous remontez à bloc dans un des éléments concernés. Les ennemis n’ont qu’à bien se tenir !

Réplique spirituelle

“Tu connais mon intelligence. Ne crois-tu pas que si j’avais tort, je le saurais ?”
The Big Bang Theory

Parfois, votre langue se délie plus vite que vous ne le pensez. Ici, c’est plutôt une bonne chose car votre trait d’esprit vous permet d’obtenir l’effet escompté sur un PNJ.

Survivor

“Monsieur Bond, vous réapparaissiez aussi inévitablement que la mauvaise saison.”
Moonraker

Grâce à ce coupon, vous réussissez automatiquement un jet de protection, de sauvegarde ou d’esquive.

Volonté inébranlable

“*Buenos Dias*. Je m’appelle Inigo Montoya, tou a toué mon père, prépare-toi à mourir !”
Princess Bride

Ce coup-ci, pas question de jeter l’éponge. Vous êtes prêt à soulever des montagnes et à vaincre la mort pour accomplir votre objectif. Votre prochain jet de dé est automatiquement réussi.

Et si je veux les imprimer ?



Si vous souhaitez imprimer ces coupons pour les offrir, n'hésitez pas à cliquer sur l'image ci-dessus ou sur le lien ci-après : <http://ptgptb.fr/ebooks/coupons-pj.pdf>. Vous accéderez alors à un PDF dont vous pourrez réaliser une sortie papier. Il ne vous restera plus qu'à découper les coupons et à en faire un joli carnet avant de les glisser à votre(vos) joueurs(s). Joyeux Noël !

Note : À la différence des autres articles de cet ebook, ces coupons rôlistes sont sous licence ouverte CC-BY. Cela signifie que vous pouvez les reproduire, les modifier, les partager, etc., bref en faire ce que vous voulez sans avoir besoin de requérir quelque autorisation que ce soit (vous pouvez même les vendre, si ça vous chante !). Votre seule contrainte est de citer la source de ces coupons, à savoir ptgptb.fr. Profitez-en !

Ebook n°8

Comment écrire un bon scénario

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce huitième ebook *Places to go, people to be (vf)*. Il y a deux ans, lorsque je me suis lancé dans le projet de livres numériques pour PTGPTB(vf), je n'imaginais pas le nombre d'articles rôlistes que j'aurais à lire sur notre site, en quête de ceux qui correspondent le mieux aux thèmes choisis. Cet ebook ne déroge pas à la règle puisque j'ai étudié près d'une vingtaine de textes pour en extraire la substantifique moelle.

“Tant de textes que ça pour un même thème ?”, vous dites-vous. Oui, vous répondrai-je, car il y a vraiment beaucoup de choses à dire sur la création d'intrigues et de scénarios. Tellement en fait qu'avec cet ebook, nous ouvrons un triptyque sur la création rôliste. Cette première partie abordera donc l'écriture de scénario(s) à proprement parler. Autant commencer à une échelle appréhendable facilement. La deuxième partie – qui ne sera pas forcément le prochain ebook, vu que nous aimons varier les plaisirs – prendra un peu plus de hauteur et s'intéressera à l'enchaînement des scénarios, autrement dit la préparation d'une vraie campagne. Enfin, nous clôturerons ce triptyque en prenant encore plus d'envergure puisque, après la création de scénarios et la conception de la campagne, le dernier niveau de complexité n'est ni plus ni moins que la réalisation de son propre jeu de rôle.

Bien évidemment, nous aurons l'occasion de vous en reparler le moment venu. En attendant, plongez-vous sans plus attendre dans cet ebook sur la création de scénario avec, pour débiter, “[Au commencement](#)” qui vous fournira les clés pour impliquer les PJ dans l'aventure.

Bonne lecture,

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division “ebook”

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Au commencement : des suggestions réalistes pour débuter une aventure

© 1998 David Astley

Un article de David Astley, tiré de [PTGPTB n°5](#) (novembre 1998), et traduit par Esteban



Conan surgit dans la taverne, serrant le morceau de parchemin dans son poing puissant et héla ses compagnons. “Merlin, Furtif, Théodore ! Le baron a besoin de quelques aventuriers pour une mission spéciale.

– D’accord, on le verra demain !” bâilla Merlin sans même détourner son regard de l’âtre.

Finalement, après des heures de paperasses, il leur fut accordé une audience avec la secrétaire personnelle du baron. Elle leur jeta un coup d’œil et demanda d’une voix sceptique :

“Quels avantages avez-vous par rapport aux autres candidats ?”

Conan cilla.

“D’autres candidats ?!?”

– Oui, soupira la secrétaire. Pourquoi devrions-nous vous recruter ?”

Merlin bégaya.

“M-M-mais nous sommes les pèjis !

– Quelque chose d’autre à ajouter ?” demanda patiemment la secrétaire.

“Si vous ne nous donnez pas le travail, qu’allons-nous faire pour le reste de la soirée ?” gémit Furtif.

“Je suis sûre que vous trouverez bien quelque chose”, dit la secrétaire, puis elle appela les gardes pour les escorter vers la sortie.

Introductions

Enfin, c’est vendredi soir, et vous vous rassemblez plein d’espérances autour de la table, les personnages devant vous, des casse-croûte à proximité, et les dés parés. Le MJ laisse l’attente flotter une minute de plus puis commence.

“OK, vous êtes tous dans une taverne quand soudain...”

– Hé !” interrompt un des joueurs. “On n’a pas déjà commencé dans une taverne la semaine dernière ?

– Ouais, surenchérit un autre, et la semaine d’avant !

– Chaque semaine en fait !” remarque utilement un troisième.

“Ouais !” approuve le quatrième. “Et mon mage ne boit même pas.”

Bien qu’utiliser ce cliché puisse amener le groupe vers un départ rapide, les joueurs voient rapidement l’introduction comme quelque chose dont ils doivent se sortir le plus vite possible pour entamer l’aventure. Mais l’introduction fait partie de l’aventure, ce n’est pas une simple formalité. Elle fixe le ton de l’aventure et donne aux joueurs leur première impression de ce qui est à venir. Et si cette impression n’est pas très bonne, l’aventure en souffre. Préféreriez-vous vous ennuyer, assis dans la taverne ou passer la journée aux courses de char lorsque soudainement un des concurrents explose ?

L’introduction devrait vous aider à donner de l’épaisseur à l’aventure en la rehaussant, en donnant des indices et en introduisant les PNJ intéressants.

Un spectateur grand et aux cheveux roux est assis non loin de vous. Il se lève, un rictus sur le visage. Il regarde aux alentours, lance un dernier regard au char détruit, et commence à se frayer un chemin à travers la foule ébahie, en direction de la sortie.

Néanmoins, de nombreux MJ trouvent que s’ils ôtent les accroches habituelles, le groupe peut quelquefois passer la séance de jeu entière à errer sans but en cherchant le début de l’aventure. Alors, comment un groupe d’aventuriers trouve-t-il une aventure ?

Trouver un boulot

Le moyen le plus simple est de trouver un travail. Ce n’est pas aussi aisé que de traîner au bar à attendre. C’est un bon moyen pour finir saoul, pas embauché. La plupart des boulots de nos jours ne se trouvent pas dans un bar et la plupart des employeurs

préfèrent les employés sobres. Les emplois sont généralement affichés ou bien les gens en entendent parler par le bouche à oreille. Souvent le proverbe est vrai – ce n’est pas ce que vous savez qui est important, mais qui vous connaissez. La plupart des communautés ont une certaine forme d’informations publiques. De nos jours [en 1998], c’est le journal et les agences pour l’emploi.

Des boulots peuvent sembler ennuyeux mais ils sont rarement ce qu’ils semblent être. Pensez à ce contrebandier qui accepta la tâche de convoier un garçon de ferme et un vieux schnock sur quelques petites années lumières...

Au Moyen Âge, ils avaient des crieurs publics, des affiches et des panneaux d’affichage public ⁽¹⁾. Dans le futur, l’holonet, les communiqués électroniques ou même la télépathie pourront être utilisés.

L’inconvénient de ces méthodes est qu’elles sont publiques. Tout le monde ayant accès à l’annonce peut postuler et donc tout ce qui est secret ou illégal est rarement affiché. Des offres de boulot d’une nature plus douteuse sont plutôt répandues par le bouche à oreille.

Mais ces jobs ne sont pas divulgués à n’importe qui et notamment pas au tavernier ou à ce type louche à la table du fond.

“Bonsoir, Madame. Vous désirez une bière ? Au fait, j’ai quelques amis intéressés par l’assassinat de Lord Underwood. Vous voulez le boulot ?”

Généralement, ces tâches sont seulement proposées à certains groupes, comme la Guilde des voleurs, les contrebandiers ou une organisation fermée, comme une église ou une corporation. Un meilleur début pourrait être :

“Telea, la guilde a décidé de vous offrir d’abord cette mission, car il semble que Lord Underwood éprouve au moins un léger faible pour vous.”

En ces temps troublés, trouver un travail est loin d’être aisé. Et dans de nombreux jeux de rôles, les temps sont bien plus durs que maintenant. Cela ne veut pas forcément dire qu’il y a globalement moins d’emplois, mais vu les récompenses des aventures, il y a des chances que plusieurs groupes dans la région veuillent aussi ce travail. Un entretien d’embauche, où les personnages doivent convaincre de parfaits inconnus qu’on peut leur confier une mission secrète, possède un potentiel énorme de roleplaying.

Bien sûr, si les personnages font un mauvais travail, leur employeur se le rappellera aussi sûrement et réagira en conséquence.

Normalement les personnages seront engagés pour des tâches mineures avant de se voir proposer quelque chose d’important. Mais une fois que les personnages auront prouvé leur valeur, un employeur peut se souvenir d’eux quand il aura un problème à résoudre.

“Ce chargement d’épices n’est pas aussi gros que le dernier, mais cette fois il y a un truc. Deux en fait. Primo, je le veux un jour plus tôt. Secundo, il faut aller à Kessel et pas en revenir.”

Suivre les indices

Une autre façon d’amener l’aventure est lorsque les personnages peuvent découvrir des indices (“Hé les gars, regardez ! Un indice !”). Alors que cela semble alambiqué au départ, le truc est d’être subtil et de commencer petit. Si le MJ insiste sur le fait que le mendiant habituellement au coin de la rue n’est plus là aujourd’hui, il y a des chances que les personnages deviennent suspicieux. Et ils vont probablement examiner de plus près les choses quand ils entendent quelqu’un dire à un ami qu’un autre mendiant a disparu. Une paire de changements dans ce que les personnages considèrent comme familier peut mener à l’aventure de leur vie.

“Que fait ce truc sur mon vaisseau ?

– Jay, il y a des bureaucrates dehors avec une bande de Stormtroopers. Quelque chose à propos d’un informateur anonyme et d’une fouille de routine...”

Bien sûr, la subtilité de l’indice devra être modifiée en fonction du discernement de votre groupe de jeu. Malheureusement, quelques groupes ont tendance à rater tout indice plus subtil qu’une carte.

Le meilleur moment pour placer des indices n’est probablement pas au début de la partie, mais au milieu de l’aventure précédente.

Le cadavre de l’orque porte un parchemin qui dit “Tharius, nous avons tué le dragon du Mont Elondar. S’il te plaît, envoie une paire de chariots pour nous aider à déplacer le trésor. Marla”.

Recherche d’emploi

Si les personnages ne vont pas chercher du travail, et ne remarquent pas le comportement étrange de leur supérieurs, la disparition des joailliers ou l’augmentation du nombre des rats d’égout, il reste l’option d’amener l’aventure jusqu’à eux.

“Vous êtes tous en état d’arrestation pour le meurtre de Larius Ardyne.

– Mais nous sommes restés dans la taverne toute la journée à attendre une aventure !”

Pour en revenir à la recherche d’emploi, les personnages pourraient afficher leurs services et attendre le chaland arrive.

“Staco et ses amis. Transporteurs interplanétaires.

Officiellement commissionnés par la Nouvelle République. Notre spécialité : livrer dans les secteurs tenus par les impériaux.”

D’un autre côté, une grande réputation peut aussi attirer des tas d’attentions indésirables...

Ceci les met en position de choisir leurs aventures, mais sans réputation, on ne va pas leur offrir beaucoup de gros boulots. En fait, ils peuvent même être harcelés par des fermiers avec des vaches malades, des boulangers avec des miches aux formes bizarres ou des charpentiers avec des furoncles. Et nombre de ces clients ne pourront pas se permettre plus de quelques piécettes de cuivre pour les services du groupe.

Missions

Les autres emplois, de ceux que les MJ tendent à préférer, sont imposés aux PJ. Quel étudiant digne de ce nom refuserait une requête de son professeur d’aller récupérer un objet, quel Rebelle refuserait une mission de ses supérieurs, et quel paladin pourrait refuser la supplique d’une veuve âgée d’inspecter sa cave ? Bien que ce soit une des quelques méthodes de contrôle direct que les MJ peuvent avoir sur les joueurs, elle ne devrait pas être suremployée, puisqu’elle enlève aux joueurs le droit de choisir par eux-mêmes.

“Les impériaux construisent une base sur Véstarn, le monde canyon. Voici vos pièces d’identité ; vous jouerez le rôle d’ouvriers du site. Trouvez pourquoi ils construisent une base. Des questions ?

– Euh, nos vacances ne commencent-elles pas aujourd’hui ?”

Volontaires

Il vaut bien mieux laisser les joueurs se porter volontaires pour ces aventures que leur imposer. Et si les joueurs trébuchent sur le personnage brutalisé dans l’allée ? Ils vont sûrement choisir de l’aider de leur propre chef, pour découvrir que c’est un minotaure avec des problèmes familiaux. Le groupe a toujours le choix d’ignorer la carte potentiellement inutile trouvée dans le compartiment secret. Et personne ne force le joueur à accepter le défi insensé de son adversaire.

“Une autre expédition de pièces impériales pour Vêstarn, c’est la troisième ce mois-ci. Qu’est-ce qu’ils fabriquent ? Une base ?”

Pas d’introductions

La confusion peut être une grande motivation – rien n’embête plus les joueurs que de ne pas savoir ce qui se passe !

Quand la partie commence, les personnages peuvent déjà être dans l’aventure. Cette technique est souvent utilisée dans le JdR *Star Wars* de West End Games (mon jeu favori pour ceux qui n’ont pas déjà deviné) et est appelée *in media res*, en latin “au milieu des choses”. Au contraire de tout ce qui a été dit précédemment dans cet article, cette technique délaisse entièrement l’introduction. Les joueurs peuvent commencer une partie avec leurs personnages dans une cellule de donjon, ou poursuivis par des scélérats.

*“Votre vaisseau émerge de l’hyperespace au-dessus du monde pourpre de Mendovin IV.
– Qu’est-ce qu’on fait là ?
– Dans un dernier spasme, le coupleur positif de réserve s’éteint et votre moteur d’hyperespace tombe en rade.
– Qu’est-il arrivé à notre moteur hyperspatial ?
– Deux intercepteurs TIE surgissent de la masse tourbillonnante des nuages pourpres et ouvrent le feu. Que faites-vous ?”* (Ils meurent ? (Note de l’éditeur))

La technique *in media res* s’utilise mieux quand les personnages ne savent pas comment ils sont arrivés là ou quand l’introduction est banale ou simple. Certains groupes de joueurs préféreraient ne pas passer une heure sur une introduction pouvant être résumée à “Votre mission est de porter ceci à Chloris”. Si rien d’inhabituel n’est censé se produire, il vaut peut-être mieux déplacer le début au moment où les personnages découvrent que Chloris est parti.

“Qu’esse tu veux dire par “parti” ? Les dragons ne disparaissent pas comme ça !”

À nouveau, cette méthode peut réduire la liberté de choix des joueurs.

Rassembler tout ça

Bien sûr, plus les joueurs ont de liberté de choix, plus le MJ a de possibilités à couvrir. Mais cela ne doit pas être un problème. Si les personnages ont le choix entre enquêter sur le culte, les raids gobelins, les disparitions ou la carte, le MJ peut amener les quatre scénarios et jouer celui qui est requis. Après tout, les autres seront certainement joués dans les toutes prochaines séances. Et le MJ ne devra pas écrire de nouveaux textes avant d’être à court d’aventures.

Mais s’il ne peut avoir trois séances d’avance (et soyons francs, qui le peut), la carte peut mener au proche repaire des gobelins, qui kidnappent les gens et les vendent au culte pour ses sacrifices. Après tout, tous les chemins mènent à Rome.

*“Qu’avons-nous alors ?
– Hummm. Une clé de porte araliennne, cinq pièces araliennes, quelques papiers officiels araliens, deux lettres de change araliennes et une carte des égouts d’Aralia.
– Je vois ! Eh bien, allons à Jaminac alors.”*

Donc quand vous concevez vos aventures, réfléchissez attentivement à l’impact qu’elles vont avoir sur le contexte, car cela sera la source de nouveaux commencements. Des répercussions découleront des événements de chaque aventure – comme les vaguelettes causées par une pierre jetée dans une mare jusqu’à ce que les personnages soient entourés par ces ondulations, mais que, dans le plus pur esprit des joueurs, ils ratent toujours chacune d’entre elles.

Conan pénétra dans la taverne, serrant le morceau de parchemin dans son poing puissant et héla ses compagnons.

“Nous étions le second choix, donc nous devons escorter les caravanes pour Estaria les prochaines semaines !”

Conan se glissa dans son siège au bout de la table, souriant. Merlin s'éclaircit la gorge.

“Maintenant que nous sommes tous là, je voudrais vous demander à tous de m'aider à trouver du lingal. C'est une composante vitale pour un sort que je suis en train de rechercher et qui pousse quelque part près d'ici.

– En fait, dit Théodore, l'Église m'a demandé de retrouver la relique volée de Deola. Elle soupçonne qu'un changeur de forme était impliqué.”

Les trois regardèrent Furtif, qui répliqua :

“Tiria l'usurier a disparu, laissant son commerce presque sans défense. J'allais un peu enquêter par là.

– Alors que faisons-nous ?” demanda Conan.

“Allons au lit, suggéra Merlin. Ça a été plutôt calme dans le coin et nous devrions nous reposer !”

Les autres acquiescèrent, finirent leurs verres et se traînèrent vers leurs chambres à l'étage, où les assassins se cachaient.

Article original : [*In the Beginning: Realistic Suggestions for Starting an Adventure*](#)

(1) NdT : Au Moyen Âge, rares étaient ceux qui savaient lire, et les chômeurs allaient attendre oisivement des recruteurs à la bourse du travail d'alors : la place de Grève. [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Nous venons de voir les différentes solutions pour impliquer les PJ dans votre scénario, de sorte qu'ils se sentent un minimum concernés. Il est temps désormais de s'attaquer à la création à proprement parler. Pour cela, Jonny Nexus abordera dans un premier temps la notion de [linéarité](#), [ce piège de facilité à éviter](#) à tout prix, sauf lorsqu'il est légitime. Altin Gavranovic s'attaquera ensuite à la conception de scénario en tant que telle, avec son [enchaînement de scènes](#) et la [gestion de la tension](#) au fil de l'histoire.



Tous à bord de L'Express pour l'aventure !

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°4 (hiver 1999), et traduit par Atma



Le dirigisme : une arme à deux tranchants

J'ai joué une fois à une campagne de *Traveller*. Juste une campagne normale de *Traveller*, avec une équipe normale de *Traveller*. Cinq types de 33 ans, ex-employés d'une grande boîte, sans grand charme, se détestant tous les uns les autres, et voyageant dans des Marches Avancées (*Spinward Marches*) sans raison apparente.

Un jour, nous sommes arrivés dans un système stellaire. Je n'arrive pas à me souvenir de son nom aujourd'hui, je ne suis même pas sûr de l'avoir su à l'époque. Quoi qu'il en soit, alors que nous nous préparions à effectuer un saut d'un parsec – quelque chose planta.

Accident de Saut.

Une semaine après, le saut s'est terminé et nous avons découvert que nous avions traversé plus de 30 parsecs, jusqu'à un endroit à l'extérieur de l'Imperium.

Plus de 30 parsecs, dans un vaisseau incapable d'en faire plus de 2, dans un univers où rien n'est capable d'en faire plus de 6. Improbable ? Oui. Impossible ? Non. Les accidents de saut sont un élément du système *Traveller*. Vous obtenez un résultat extrêmement improbable aux dés lorsque vous effectuez le saut, et vous sautez de travers. Puis vous lancez un dé pour la direction, et deux pour la distance parcourue.

Vous pouvez vous retrouver n'importe où.

Et où nous sommes-nous retrouvés, vous demandez ? Eh bien je vais vous donner un indice. Dans sa main, le MJ tenait un scénario officiel *Traveller* (un des vieux livrets format A5). Le scénario commençait sur une planète neutre, dans une zone des Marches Avancées en dehors de l'Imperium.

Bien, quelle coïncidence !

Improbable ? Incroyablement.

Impossible ? Non.

Donc nous voici, perdus dans le trou du cul de l'univers, avec un moteur de saut salement explosé. (Quoi ? Vous pensiez pouvoir sauter 36 parsecs, vous épousseter, dire : "Woah ! C'était une sacrée trotte, hein les gars ?" et continuer comme ça ? Ouais, c'est ça...)

Après plus ou moins cinq minutes de procédures post-atterrissage habituelles que sont les engueulades, les chamailleries et les négociations financières, nous avons traversé le tarmac puis nous sommes partis vers l'astroville (au moins cette fois nous n'avions pas la paranoïa habituelle de nous dire que si l'un de nous quittait le vaisseau seul, les quatre autres décolleraient immédiatement en l'abandonnant à terre).

Quelque part dans l'astroville (qui est le morceau à éviter à côté de l'astroport), nous avons trouvé un magazine avec un tas d'offres d'emploi. Le scénario proposait une aide de jeu très sympa à ce moment, et nous avons passé quelques minutes à la parcourir joyeusement.

*"Hé ! Il y a un boulot de programmeur à 500 crédits par semaine. J'ai Ordinateurs-3. Je peux m'en charger !
– Et il y a un boulot pour un mécanicien sur des barges aériennes. J'ai Gravitiques-2. Ça m'ira comme un gant."*

Et ainsi de suite. Assez rapidement nous avons tous choisi un boulot, et calculé que si nous vivions prudemment, à nous cinq nous pouvions gagner suffisamment en trois ou quatre mois pour acheter un nouveau moteur de saut. Trois ou quatre mois de temps de jeu que nous pouvions jouer en, mettons trois, peut-être quatre minutes de temps réel. Tout le monde était content.

Sauf le MJ. Qui n'était pas content. Mais alors pas du tout.

Alors nous avons à nouveau regardé, et trouvé l'annonce que nous avions complètement ignoré la première fois. Celle qui disait quelque chose comme : "Gagnez 500 crédits par jour ! Aucune expérience nécessaire !" Celle qui était de toute évidence une arnaque complète.

Celle que nous étions évidemment supposés choisir.

C'était un affrontement classique. D'un côté un groupe de joueurs butés, leurs personnages maintenant unis dans un acte de défiance. De l'autre, le MJ, qui rappelle que les joueurs ont une responsabilité commune de ne pas détruire l'histoire de manière évidente.

Nous avons cédé. À la fin.

Nous sommes donc allés à l'adresse donnée dans la publicité, où nos nouveaux employeurs nous ont présenté leur société d'une manière brève, efficace et allant droit au but – une pièce scellée remplie de gaz anesthésiant.

"Quelle surprise !" avons-nous dit avec des voix exagérées. "Qui aurait pu deviner que tout cela n'était qu'une arnaque ? Pourquoi diable avons-nous répondu à cette annonce ?"

Nous nous sommes réveillés sur une petite station spatiale dans une ceinture d'astéroïdes, où une voix automatisée nous indiqua nos nouvelles responsabilités et conditions de travail. Il y en avait un petit tas, mais elles se réduisaient à une chose toute simple : nous devons extraire le minerai des astéroïdes. Chaque semaine, un vaisseau robotisé arriverait pour prendre le minerai. S'il y en avait assez, nous recevions les prochaines semaines d'oxygène.

De l'esclavage. Il était impossible de s'enfuir. Deux des personnages essayèrent un petit plan impliquant les vaisseaux robotisés et les combinaisons spatiales, mais revinrent assez rapidement quand le MJ leur détailla assez abruptement quelques faits concernant le temps de voyage entre les planètes et l'oxygène restant dans les combinaisons.

Alors nous avons travaillé, minant 'téroïde après 'téroïde, semaine après semaine.

Et un jour nous avons trouvé quelque chose d'assez surprenant. Un sas de décompression, sur un astéroïde. Eh bien, un rat lobotomisé aurait pu deviner la suite de nos actions.

Nous sommes rentrés et avons découvert que l'astéroïde était en fait – un vaisseau spatial. Et un astéroïde aussi. À un moment donné, quelqu'un l'avait trouvé, creusé, y avait installé un ensemble de moteurs de saut et s'était lancé au travers de la galaxie. Puis il l'avait alors abandonné dans un champ d'astéroïdes. Y'a de ces types, hein ?

Il contenait tout ce dont nous avions besoin. Capacité de Saut. Moteurs de manœuvres. Armes. Systèmes de survie et plusieurs cabines.

Oh, et une gamine de dix ans congelée en animation suspendue (Comme si on en avait quelque chose à foutre).

Salauds que nous sommes, nous avons totalement ignoré la fille et avons commencé à planifier notre prochain coup. Qui consistait principalement à exploser ce système et le boulot le plus merdique qui ait jamais existé, et repartir vers les lumières brillantes de l'Imperium.

*"Et pour la fille ?" demanda le Maître de Jeu.
"Pour la fille quoi ?" avons-nous répondu. "Elle est congelée. Elle se conservera."*

Nous n'allions pas la tuer. Nous n'allions rien faire du tout avec elle. Pour ce que nous en savions, elle pouvait avoir été congelée il y a des siècles. Quelques années de plus n'allaient lui faire aucun mal.

Et alors, tandis que nous explorions joyeusement le vaisseau, quelque chose d'étrange est arrivé. Le système d'animation suspendue qui avait gardé la fille vivante pendant toute la longue dérive solitaire du vaisseau a choisi ce moment pour mal fonctionner, et la ressusciter.

Dès qu'elle s'est réveillée, elle est venue dans la salle de contrôle où nous nous trouvions et s'est lancée dans un petit discours.

"Mon père était un scientifique..." a-t-elle commencé dans le vide.

Nous l'avons ignorée complètement et avons continué à vérifier les commandes. Je pense qu'elle a dû faire son discours une deuxième fois.

Finalement, nous avons pigé le truc.

Son père avait été intéressé par les Zhodani. (C'était un peu l'équivalent de l'Union Soviétique par rapport aux USA de

l'Imperium). Afin d'explorer l'espace Zhodani sans déclencher une guerre galactique, il avait construit ce vaisseau pour pouvoir continuer à farfouiller sans se faire prendre. Ils (lui et la fille) avaient traversé la frontière, mais ça avait mal tourné. Pendant que son père était à l'extérieur en train d'explorer, des vaisseaux Zhodani étaient apparus et l'avaient arrêté. Le vaisseau, suivant ses instructions d'alerte préprogrammée, avait alors entamé une série de sauts de fuite, pendant qu'elle était à bord, et avait terminé dans ce système, sans énergie.

Cela remontait à quelques années. Elle avait arrêté les systèmes (pour économiser l'énergie) et s'était placée en animation suspendue.

Jusqu'à ce que nous apparaissions.

La véritable trame du scénario devenait horriblement claire.

Oui, vous avez deviné. Nous étions supposés voyager jusqu'au territoire Zhodani, un empire de plus de 3000 systèmes stellaires et une population qui se chiffrait en centaines de milliards, pour retrouver un homme, qui avait été fait prisonnier plus de cinq ans auparavant, et le délivrer.

Je pourrais commencer à combiner au hasard des mots comme "aiguille" et "meule de foin" à ce point, dans l'espoir qu'ils forment une phrase cohérente, mais j'essaye en général d'éviter les clichés.

Comme vous pouvez vous l'imaginer, le scénario s'est plus ou moins terminé ici, et je ne pense pas que la campagne ait duré bien plus longtemps.

(En fait je me souviens que le scénario a bégayé encore quelques minutes quand un des personnages, son joueur suivant des instructions du MJ, a essayé de prendre le contrôle du vaisseau pour le diriger vers l'espace Zhodani – mais je pense que je vais éviter de rentrer dans les détails pour cet article)

Un exemple particulièrement peu plaisant de dirigisme, je pense que nous sommes tous d'accord.

Mais avant de condamner le dirigisme, jetons un coup d'œil aux autres suspects...

L'équipe

En fait, l'équipe a beaucoup à se reprocher, et j'utilise le mot "équipe" plus par habitude qu'autre chose. Ce n'était pas une équipe d'aventuriers. Certains des personnages avaient pour habitude de venir au petit déjeuner habillés en armure de combat complète au cas où quelqu'un commencerait quelque chose !

Nous ne nous aimions pas. Nous ne nous estimions pas. Nous ne nous faisons pas confiance. En fait, comme les personnages avaient été créés séparément, nous ne nous connaissions sans doute pas.

(Je crois me souvenir que mon personnage a rejoint la campagne alors qu'elle avait commencé, et qu'il est juste apparu sur le vaisseau. En tant que joueur je ne pense pas que j'aie connu un seul des noms des autres personnages. Je suppose que mon personnage les connaissait...)

Par ailleurs, j'ai la certitude que la plupart des personnages auraient vu la mort d'un des membres non pas comme la perte tragique d'un camarade tant aimé, mais plutôt comme une augmentation de 20 à 25 % de leur part du vaisseau.

Il était déjà mauvais que nous n'ayons rien qui nous rapproche.

Mais en plus nous étions des enfoirés.

Tout scénario qui impliquait que nous fassions quoi que ce soit pour d'autres raisons que notre intérêt personnel était voué à l'échec.

Le MJ

Évidemment, je me dois de mentionner le MJ. Mais je pense qu'il n'a vraiment fait que deux erreurs. Il avait les mauvais personnages et le mauvais scénario.

S'étant distribué ces cartes lui-même, il n'avait aucune chance de réussir.

Le scénario

Voici donc le véritable méchant de la pièce. Sa trame était rigide, se basait sur des actions fixes des personnages à des moments fixes, des actions qu'il n'était pas logique d'effectuer pour ces personnages.

Nous déclarons donc le scénario coupable de dirigisme. Il sera donc emmené et pendu par le cou jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Mais est-ce que le dirigisme est forcément mauvais ?

Qu'est-ce que le dirigisme ?

Que dites-vous de cette définition :

Le dirigisme se produit quand le MJ crée un scénario dont la trame est si linéaire qu'elle n'offre au joueur qu'une seule route à prendre. Toute tentative des personnages de réaliser une action qui ne rentre pas dans l'idée préconçue que le MJ a du développement du scénario sera bloquée par miracle.

Pourquoi le dirigisme ?

Parce que cela rend la maîtrise du jeu plus facile. Il n'y a aucune manière pour le MJ de créer un scénario dans lequel les personnages ont la liberté totale de leurs actions, et qui prenne en compte toutes les actions possibles qu'ils puissent réaliser.

Dans un scénario dirigiste le MJ peut trouver toutes les actions que les PJ peuvent accomplir et créer, à l'avance, une réponse détaillée et réfléchie.

Est-ce toujours mauvais ?

Alors, si le dirigisme rend la tâche du MJ plus facile, y a-t-il de "bonnes" manières de s'en servir ?

Peut-être.

Un scénario dirigiste est un scénario où les PJ peuvent uniquement réaliser certaines actions. Ce dont vous avez besoin est un élément clé les empêchant de réaliser les autres actions.

Si cet élément est crédible, raisonnable, correspond aux motivations des personnages, et correspond à la réalité de l'univers, alors les joueurs l'accepteront facilement.

Si cet élément est arbitraire, n'a aucune logique dans le cadre du jeu, ne correspond pas aux motivations des personnages, et est clairement là pour rendre le travail du MJ plus facile, les joueurs prendront la mouche.

Et s'il n'y a absolument aucune raison, et que le MJ utilise simplement un chantage émotionnel pour forcer les joueurs à ce que leurs personnages choisissent l'option désirée – les joueurs se lèveront tout simplement et s'en iront probablement.

Quelques exemples de mauvais dirigisme

La curiosité n'est pas un vilain défaut, n'est-ce pas ?

Le groupe de personnages voyage d'une petite ville jusqu'à la capitale, transportant une précieuse cargaison de fourrures qu'ils ont été engagés à livrer à un marchand. Alors qu'ils voyagent sur la route, ils passent à côté d'une mystérieuse caverne.

Et alors ? Pourquoi ils s'en occuperaient ? Pourquoi diable se détourneraient-ils de leur chemin et risqueraient de perdre leur cargaison, juste pour aller farfouiller dans un trou dans le sol qui n'est sans doute rien de plus qu'un trou dans le sol ?

Parce que le MJ persistera à répéter sa description de la "caverne mystérieuse" – voilà pourquoi.

En tant que joueurs, nous savons qu'une chose est importante simplement parce qu'elle est mentionnée. Mais pour nos personnages, ce n'est rien de plus qu'une caverne devant laquelle on vient de passer. Donnez-leur une autre raison que la simple curiosité pour y aller.

La porte qui claque

Précautionneusement, le voleur plante le robuste pic de fer entre deux dalles de pierre. Après s'être soigneusement assuré que la porte demeure ouverte, il suit ses camarades dans la pièce.

Alors... euh... le pic casse plus ou moins, et la porte, on dirait qu'elle se referme violemment. Et qu'elle se verrouillerait d'elle-même.

Ceci est le pire genre de dirigisme. Le MJ a écrit le scénario en supposant qu'un événement arrive (dans ce cas une porte qui claque et se ferme derrière les joueurs) mais ces événements ont été déjoués par les précautions que les joueurs ont prises (ici en bloquant la porte avec un pic en fer). Mais il ignore les actions des joueurs, et fait simplement en sorte que l'événement arrive quand même.

Quelques exemples de bon dirigisme

Le crime de l'Orient Express / meurtre dans le dirigeable

“Bien, je suppose que je vais traîner un peu pour trouver un endroit où prendre un verre.
– Il n’y a qu’un bar, au niveau supérieur avec une vue du paysage qui défile.
– J’y vais, commande une boisson et vois si je peux entamer une conversation.
– Il y a un seul autre passager au bar, un certain Colonel Drendal... Vous commencez à parler... Soudain il se dresse en pressant sa poitrine et tombe au sol.”

Si vous placez votre scénario en huis-clos, cela contraindra les joueurs à n’entreprendre que certaines actions. Vous n’avez pas à vous soucier d’un personnage qui partirait acheter un super gadget qui détruirait votre scénario. Vous n’avez pas non plus besoin de vous soucier de ce que les joueurs s’ennuient et partent fouiner ailleurs alors que l’intrigue complexe va tout juste commencer.

Parce qu’ils ne peuvent aller nulle part.

Patrouille spatiale

“Groupe de patrouille 3, vos ordres sont de voyager immédiatement vers le système Deltacron à vitesse maximum.
– OK.”

Si le cadre de votre campagne implique que le groupe de personnages possède une espèce de motivation ou tâche commune, vous vous apercevrez que les scénarios sont beaucoup plus faciles à écrire.

L’exemple classique est ici le jeu de rôle *Star Wars*. Comme les personnages sont des membres de la Rébellion, vous pouvez créer des scénarios qui se servent comme accroche du simple fait que l’Empire fait quelque chose de néfaste (chose que les personnages voudront évidemment empêcher).

Conclusion

Créer des scénarios qui soient écrits de manière à ce qu’il n’y ait qu’un nombre fini de chemins que les personnages puissent emprunter est une bonne chose. Personne n’aime un MJ qui rajoute des trucs au dernier moment, bafouille, et hésite sans cesse. Mais souvenez-vous de deux choses :

- Donnez des choix aux joueurs.
- Cadrez vos contraintes dans la logique de l’univers du jeu.

Article original : [*All Aboard For The Adventureland Express!*](#)

La création de scénarios, première partie

© 2000 Altin Gavranovic

Un article de Altin Gavranovic, tiré de [PTGPTB n°12](#) (avril 2000), et traduit par Pierre Gavard-Colenny



Cet article parle de la tâche ardue qu'est la conception d'aventures. J'insisterai sur le fait que nous allons traiter de la conception de scénarios pour un usage privé uniquement, et non pas en vue d'une distribution commerciale. Plus précisément, dans cet article, nous observerons un processus de création complet, au cours duquel nous créerons un produit de A à Z, en donnant les grandes lignes des événements et de tous les éléments majeurs de l'aventure.

De la sorte, la tâche du MJ consistera à adapter l'intrigue aux actions des joueurs, plutôt que de l'inventer *ex nihilo*. Cet article est destiné aux personnes qui créent des scénarios (ou voudraient bien essayer), mais qui ne sont pas sûres de savoir par où commencer, ou de savoir ce qui constitue précisément une bonne aventure. Il peut également s'avérer utile aux joueurs qui ont déjà fait l'expérience de la création de scénario, et qui ont des problèmes spécifiques, soit dans la construction, soit dans la mise en œuvre de leurs parties.

Cette première partie s'intéressera aux différents éléments qui constituent une partie réussie, et nous verrons comment le fait de se donner du mal pour vraiment créer un bon scénario peut rendre la maîtrise plus facile, tout en rendant les parties plus attirantes. Plus spécifiquement, nous nous intéresserons à l'idée qui est au cœur de vos parties : la conceptualisation. Puis nous couvrirons l'ensemble de l'aventure, que nous pouvons diviser en plusieurs éléments : accroches, paroxysmes et scènes.

Dans la seconde partie de cet article, nous nous efforcerons d'employer ces concepts au maximum de leurs possibilités.

La conception

Tous les bons scénarios devraient avoir un objectif très clair : divertir les joueurs et le MJ. Je dis cela parce qu'il est facile de se laisser absorber par l'univers et par l'histoire que vous créez, et d'oublier que les joueurs et le MJ sont là pour s'amuser. Cela ne sert à rien de créer un scénario politique immense et complexe si vous ne parvenez pas à trouver un angle d'approche intéressant (ou si vous n'avez pas de joueurs qui puissent le faire) pour utiliser un tel concept.

Mais en plus du divertissement, tous les scénarios devraient également avoir un objectif thématique. Ce dernier prend la plupart du temps la forme d'un court énoncé ou d'une question : aussi simple que "Le bien triomphe de toutes les difficultés" ou aussi complexe que "Sommes-nous vraiment importants à l'échelle cosmique ?".

La conception est le moment où vous choisissez votre énoncé thématique, et où vous réfléchissez à la manière de le présenter. À la fin de cette étape, vous aurez formé dans votre esprit le squelette de ce que sera votre scénario. Un exemple très simple de conception réussie pourrait ressembler à quelque chose comme ça :

Les personnages se voient contraints, au fur et à mesure de l'aventure, de sacrifier à la fois leur sécurité, leurs biens, leurs compagnons, et, pour finir, leur propre vie, pour vaincre une incarnation du mal absolu. Au final, les personnages se posent cette question : "Les besoins de la majorité sont-ils plus importants que les besoins d'une poignée de personnes ?"

La conception vous donne un objet – le concept – sur lequel vous concentrer pendant que vous créez votre scénario, préservant votre intérêt et vous aidant à trouver des directions. Elle sert à empêcher votre aventure de devenir un jeu de massacre joyeux et gratuit ou un scénario ennuyeux que l'on peut finir "les doigts dans le nez".

Si tout va bien, les joueurs devraient terminer la partie, soit en ayant perçu l'énoncé à travers leurs expériences en cours de partie, soit en ayant répondu, par leurs actions, à la question soulevée par votre scénario. Bien sûr, tous les groupes n'agissent pas ainsi, et vous ne devriez pas vous en vouloir si les joueurs ignorent purement et simplement votre problématique et folâtrant dans votre scénario juste pour le plaisir. Ce que fait la conception, c'est fournir un élément supplémentaire à vos aventures sous forme de thème, qui pourrait intéresser vos joueurs. Si cela n'est pas le cas, la conception est quand même vitale en tant qu'outil de création et en tant qu'orientation.

Cette orientation est souvent le but principal de la plupart des conceptions.

Une conception vous permettra de vous concentrer sur le genre de partie précis que vous voulez maîtriser. Trop de scénarios et d'aventures du commerce essaient d'être "tout à la fois" pour attirer tous les joueurs du monde. Il n'y a pas meilleur moyen d'échouer que d'essayer de plaire à tout le monde.

Une fois que vous avez un concept, il est beaucoup plus facile pour vous de vous engager avec un univers et un système de jeu pour l'utiliser, éléments qui influencent beaucoup le type de scénarios qui en découlera. Mettons par exemple que vous ayez un concept centré sur l'idée que les gens sont plus forts ensemble que seuls. Un jeu d'horreur qui illustre la peur et l'impuissance

des personnages lorsqu'ils se retrouvent livrés à eux-mêmes pourrait bien être ce que vous recherchez. À l'opposé, un jeu de super-héros dans lequel les personnages sont souvent des individus très puissants et ont l'habitude d'affronter de terribles épreuves, pourrait ne pas être l'univers le plus adéquat pour ce concept.

Pour résumer, un concept est essentiel dans tout procédé créatif, et peut vous aider à concentrer vos efforts sur ce à quoi vous voulez que votre partie aboutisse. Il fournit également une dimension supplémentaire, celle d'un thème à explorer par les joueurs si les aspects originels (l'amusement et les exploits, dans la plupart des parties) deviennent trop limités.

Du point A au point B

Un jour, j'ai entendu une phrase très utile prononcée par un créateur de scénarios de tournois avec qui je jouais : "Tout ce dont j'ai besoin, c'est d'un point A, d'un point B, et la croyance tenace que je peux faire aller les joueurs de l'un à l'autre." Quoique je préfère personnellement me préparer un peu mieux pour maîtriser, cet énoncé est fondamentalement vrai. Pour créer un bon scénario, vous ne devez graver que deux choses dans le marbre : l'accroche et le paroxysme.

L'accroche, point A, est l'événement qui débute l'aventure, qui "fait mordre" les joueurs à la partie. Si votre appât est trop gros et trop voyant, vos joueurs auront l'impression de ne pas avoir eu le choix, et s'il est minuscule et trop subtil, les joueurs ne le verront pas et prendront une tout autre direction. L'accroche est souvent le premier événement de l'histoire, bien qu'elle puisse arriver assez tard, jusqu'à 10 à 15 minutes après le début (mais là, c'est abuser un peu de la patience des joueurs).

Certaines personnes aiment bien omettre l'accroche et employer une technique appelée "*in media res*" pour projeter les joueurs au beau milieu de l'action. Cette technique ayant été décrite [plus en détail auparavant](#) (compile ptgptb), accompagnée d'autres structures de départ possibles, mes conseils sur l'accroche seront donc brefs.

Ce qui compte le plus, c'est de vous assurer que l'accroche fonctionne. Cela peut paraître évident, mais il n'y a rien de pire que le fait que vos joueurs arrivent à éviter totalement l'aventure que vous avez mis des jours et des jours à inventer. L'accroche engage solidement les joueurs dans le flot de l'intrigue ; on leur fait une offre qu'ils seraient *vraiment* stupides de refuser. Une idée peut être de confiner les joueurs à une zone géographique (une vallée, un immeuble, etc.) au moyen de votre accroche, spécialement si vous débutez et que vous avez peur de les perdre. Vous pouvez aboutir à ce résultat en invoquant la main de Dieu (le col de la vallée est bloqué par la neige après le passage des joueurs), ou simplement en en faisant une partie intégrante de l'aventure (les joueurs sont capturés par les pirates au début, et doivent passer le reste de l'aventure à tenter de s'enfuir du bateau). Notez que certains joueurs peuvent ne pas aimer cela du tout ; si vous suspectez ou savez par avance qu'ils n'aiment pas être limités, vous feriez probablement mieux d'utiliser des méthodes plus subtiles.

Le point B est, bien évidemment, le paroxysme. Le paroxysme est la séquence la plus importante de votre scénario. C'est le moment où l'action est à son apogée (émotionnelle, physique, ou les deux à la fois), et où l'énoncé ou la question de votre conception est formulé. Le paroxysme est là pour permettre la [catharsis](#) et amener la conclusion et, en tant que telle, elle devient essentielle à la fois pour vous et pour vos joueurs. Généralement, le paroxysme d'une aventure présentera au personnage un choix simple et/ou une tâche à accomplir. C'est le moment où les joueurs prennent leurs décisions finales, qui détermineront ensuite l'issue de l'aventure. S'il est bien conçu, le paroxysme sera la partie de l'aventure dont vous entendrez des anecdotes.

Comme il laisse une telle impression durable, c'est probablement une bonne idée de traiter le paroxysme avec plus de détails que n'importe quel autre élément de votre aventure. J'ai réuni ici quelques conseils pour vous aider à créer un paroxysme efficace. Bien entendu, le paroxysme revêt tellement de formes et d'aspects que ce qui suit ne peut inévitablement être que de grandes lignes basées sur mon expérience personnelle, qui ne conviendront peut-être pas à tous les lecteurs.

Le paroxysme définit votre partie et lui donne son esprit et son objectif ; il demande donc plus de contenu – et d'originalité – que la simple idée venue des jeux vidéo consistant à atteindre la fin du niveau et de tuer ce qui se trouve là. Les joueurs ne devraient pas sortir du paroxysme en assénant "J'aurais pu dès le début te dire que ça allait arriver".

Des concepts usés jusqu'à la trame, comme celui de la partie du style "tuer le boss" mentionnée ci-dessus, sont faciles à mettre en œuvre, mais peuvent laisser vos joueurs sur leur faim. Si vous utilisez quand même la mort d'un adversaire majeur pour finir la partie, essayez de créer une sorte d'ambiguïté morale pour épicer un peu la situation.

Un paroxysme devrait présenter un choix, pas une inéluctabilité. Un paroxysme au cours duquel les joueurs perdent le contrôle de leur personnage les rend frustrés et mécontents. Un paroxysme où le choix est évident et superficiel (par exemple tuer ou non le méchant) a le même effet. Une manière d'empêcher cela d'arriver consiste simplement à regarder les solutions "faciles" et à les éliminer. Avoir une intrigue au paroxysme prévisible est possible, à la condition qu'une fois ce paroxysme atteint, aucune des possibilités d'action prévisibles ne soit disponible pour les joueurs.

Ne faites pas dépendre votre paroxysme d'un jet de dés. Même si les dés sont un élément important du jeu, ce sont les personnages et ceux qui les jouent qui sont au centre, pas le système de jeu. Beaucoup de MJ n'aiment pas truquer les dés à ce moment-là de la partie. Évidemment, les joueurs ne devraient pas sentir qu'ils réussiront toujours, mais ils détesteront finir une partie en ayant fait tous les bons choix, tout en faisant un mauvais jet de dés à la fin.

Attendez-vous à ces mauvais jets, et soyez prêt à les compenser. Une méthode utile consiste à ne pas lancer de dés pour résoudre

des actions qui n'ajoutent rien au jeu. En règle générale, à moins que l'action implique directement une compétence importante du personnage-joueur, on supposera qu'elle réussira sans faire de jet. Le manque de jets de dés peut être compensé par des descriptions plus vivantes de la situation.

Le paroxysme est un élément qui doit absolument exister ; prévoyez donc des événements naturels qui y mèneront. Même si les joueurs sortent du chemin balisé et ratent la moitié de l'aventure, vous devez vous assurer qu'ils parviendront jusqu'au paroxysme et résoudre le scénario. S'il doit y avoir des événements et des décisions hors-jeu pour atteindre le paroxysme, il se pourrait que vous deviez songer à re-concevoir l'événement ou la scène au cours de laquelle les éléments hors-jeu rentrent en conflit. Un paroxysme doit être l'accumulation naturelle de la tension et de l'exaltation, conduite à sa résolution par des événements logiques – et non pas simplement quelque chose rajouté à la fin d'un gros combat.

Enfin, faites toujours en sorte de terminer par un feu d'artifice, et pas par un pétard mouillé. Si votre paroxysme est banal, ordinaire et pas original, les mêmes adjectifs s'appliqueront à votre aventure toute entière. N'ayez pas peur d'être spectaculaire et excessif ; l'esprit critique est souvent mis de côté au paroxysme, alors n'hésitez pas à faire fi de toute limite. C'est le moment que les joueurs et le MJ attendaient depuis Dieu sait combien de temps, faites en sorte qu'il en vaille la peine. Et pas seulement au niveau du spectacle, au niveau de l'investissement émotionnel aussi. Pour emprunter une expression à une pièce de théâtre [*Le Cid*, de Corneille, Acte II, scène 2, (NdT)], "À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire" : augmentez les enjeux. La Vie et la Mort, la fin du "monde tel que nous le connaissons", tout doit dépendre de ces instants ultimes.

Une fois le paroxysme terminé, les joueurs ne devraient plus rien avoir à faire. Vous pourrez, si vous le souhaitez, leur faire un debriefing à propos des conséquences de leurs choix et de leurs actions, ou les laisser jouer cette partie, ou peut-être organiser un dénouement impliquant directement les joueurs mais où aucune action des PJ n'aura lieu (par exemple demander à chaque membre de l'équipage d'enregistrer son journal personnel pour conclure l'aventure dans une partie de *Star Trek*). Le paroxysme est la fin, tout ce qui se passe après le paroxysme ne peut être qu'ordinaire. Si les joueurs passent trop de temps sur ces choses ordinaires, l'impact du paroxysme sera perdu ; faites donc en sorte que le rideau tombe rapidement une fois que la situation se sera calmée.

Comme toute autre œuvre littéraire ou théâtrale, le début et la fin sont capitaux, les négliger peut être désastreux. Mais faites ces deux parties avec soin, et tout le reste suivra.

Les autres scènes

Vous avez un début, et vous avez une fin. Un MJ doué peut arriver (et arrive assez souvent) à une séance avec seulement ces éléments, et exercer sa magie. Toutefois, comme nous créons une aventure complète, nous devons observer de plus près le reste des éléments qui constituent un scénario.

Les autres éléments sont toutes les scènes et tous les événements qui ont lieu entre l'accroche et le paroxysme – la vraie substance de votre partie. Ils servent plusieurs buts : augmenter la tension, fournir des obstacles aux joueurs, faire entrevoir le paroxysme et faire entrer les joueurs dans le jeu. Plus important encore, ces autres éléments devraient rendre les joueurs soucieux de l'issue du paroxysme. J'esquisserai comment chacun de ces buts sera atteint avant de continuer sur la mise en exécution générale des autres scènes.

Soyez conscient que tous ces buts se chevauchent beaucoup : les obstacles peuvent mener à la tension, et entrevoir le paroxysme peut rendre les joueurs soucieux de son résultat, etc. Je les ai juste séparés pour les rendre plus simples à analyser.

Les scènes qui augmentent la tension

La tension est dure à amener, à la fois avant et pendant le scénario, mais elle est très importante. Il y a un paroxysme pour relâcher la tension quand elle est à son apogée ; sans tension, le paroxysme devient plat et ennuyeux. Bien sûr, qui dit différents JdR dit différents niveaux de tension, et ces jeux doivent faire des choses différentes pour renforcer cette tension.

Les jeux d'horreur et de conspiration accroissent la tension en révélant lentement des détails aux joueurs jusqu'à ce que l'horrible vérité devienne apparente. Tomber sur les corps massacrés de victimes et découvrir la terrifiante réalité de ce qui arrivera si les joueurs échouent sont des éléments communs qui injectent de la tension dans la partie.

Un jeu plus guerrier construira sa tension sur plein de combats se déroulant à toute allure, des pièges mortels, et un rythme qui ne laisse pas respirer les joueurs.

Les jeux de science-fiction et de fantasy créent souvent une tension en mettant les personnages dans des circonstances inhabituelles. Dans de tels jeux, les événements les plus anodins peuvent accroître la tension. Par exemple, mettre en scène une descente de police, ou bien les faire capturer par un dragon (et créer une description vivante de cette scène) peut accroître la tension, même si cet événement n'aurait rien d'exceptionnel dans l'univers du jeu.

Un dernier candidat ici est représenté par le type de scénario qui fonctionne entièrement à un niveau interpersonnel, où les conflits et les paroxysmes sont dictés par les personnages et leurs personnalités. Dans ce cas, la tension repose sur des événements qui déclenchent des conflits intérieurs ou entre personnages ; elle dépend non pas de l'événement lui-même, mais de la réaction des joueurs face à lui. Si vous créez un scénario de ce type, vous travaillez probablement avec des personnages

prétirés ; la nature de ces personnages suggérera la bonne sorte d'événements à incorporer pour accroître la tension.

Les scènes qui fournissent des obstacles

Elles peuvent être aussi simples qu'une porte gardée, ou aussi compliquées qu'un système politique corrompu cherchant à réduire au silence les personnages ; quoi qu'il en soit, les scènes et les événements qui créent des obstacles que les joueurs doivent franchir pour parvenir au paroxysme sont d'une importance capitale.

Si les joueurs ne font que se promener tout au long du scénario, il n'y aura pas d'impression d'exploit au paroxysme, ou après. S'assurer que chaque personnage sente qu'il a franchi une limite personnelle ou une limite de l'univers de jeu est vital pour garder l'intérêt des joueurs et les empêcher d'abandonner le jeu par ennui ou par frustration. Les difficultés à découvrir les informations jouent bien ce rôle dans beaucoup de jeux d'horreur et de conspiration, tandis que battre des ennemis suffit pour des jeux orientés vers l'action, et que résoudre des conflits personnels ou interpersonnels est un obstacle dans les jeux riches en profondeur psychologique des personnages.

Les scènes d'annonce

Ces scènes sont essentiellement des signes de la décision que les joueurs auront à prendre ou de la tâche qu'ils devront accomplir lors du paroxysme de l'histoire.

L'événement est ainsi attendu par les joueurs, ce qui les rendra plus conscients de son importance lorsqu'il surviendra. Ces événements prendront le plus souvent la forme de mini-paroxysmes (c'est-à-dire trouver le suspect principal, vaincre le bras droit du méchant, etc.).

Cela inclut également les événements qui orientent précisément les joueurs dans la bonne direction, comme la découverte de preuves, ou l'ordre d'enquêter sur quelque chose. Les scènes d'annonce ne sont pas toujours appropriées, tout particulièrement dans les *one-shot* ou les parties courtes, mais il fallait les mentionner car elles tendent à donner de la cohésion aux aventures plus longues.

Les scènes qui font croire à l'incroyable

Les événements dans une partie de jeu de rôle moyenne ne manquent pas d'être extraordinaires, et tout spécialement au moment du paroxysme. On invoque des monstres extraterrestres, on terrasse des dragons, et le sort de galaxies entières s'y joue.

Un joueur ne va tout simplement pas croire aux événements à l'apogée de l'histoire si on ne l'a pas petit à petit introduit aux circonstances et aux décors extraordinaires. Cela a aussi pour effet supplémentaire d'obliger le joueur à penser comme son personnage, ce qui est quelque chose qui rend ses actions plus faciles à prévoir, et plus faciles à gérer pour le MJ, tout en augmentant le plaisir qu'il prendra au jeu.

Les scènes qui font croire à l'incroyable sont souvent données sous la forme d'un récit du MJ ou de l'interaction avec les PNJ, la dernière forme étant la meilleure pour une immersion maximale du joueur. Les personnages non-joueurs hauts en couleurs, avec leur style, leur historique et leurs objectifs propres et particuliers, aident les joueurs à les identifier et à s'impliquer dans la partie (est-ce qu'on en aurait eu quelque chose à faire de la conquête de Naboo par la Fédération si nous n'avions jamais croisé Jar Jar Binks ?).

Même des personnages sans aucune profondeur comme "le tavernier" sont utiles, et peuvent être rendus plus intéressants avec quelques détails simples (ex. : le tavernier manchot qui a perdu sa femme à cause des elfes). Faire croire aux joueurs qu'ils font partie d'un monde indépendant et vivant où personne n'est juste un accessoire, voilà ce qui peut être la clef pour briser la barrière entre la perception du personnage et celle du joueur.

Impliquer les joueurs

Un problème se retrouvant dans beaucoup de groupes, qu'ils soient récents ou non, est qu'ils ne se sentent pas particulièrement concernés par le résultat de la séance. S'amuser les intéresse bien plus et, si cela doit entraîner la mise à la corbeille de votre partie, c'est sans doute précisément ce qu'ils vont faire. Votre but principal entre le début et la fin de votre partie est donc de convaincre que le tout a un peu de valeur, et que cela vaut probablement le coup de le faire. Le moyen le plus simple d'y arriver, c'est d'utiliser le fait que même les joueurs les plus destructeurs s'identifient avec leur personnage.

Ainsi donc, jouer vos scènes pour impliquer inextricablement et fortement les personnages aura le même effet sur vos joueurs. C'est une bonne idée de travailler sur cela avec les conventions du genre : si les joueurs sentent eux aussi qu'il est approprié thématiquement pour eux de faire quelque chose, les chances pour qu'ils le fassent effectivement sont beaucoup plus élevées.

Les scènes dans le détail

Jusqu'ici, nous avons observé les scènes des aventures en termes et objectifs abstraits, mais il me faut encore expliquer précisément ce qu'est une des "autres scènes". Eh bien, une scène s'apparente à une mini-aventure, et donc implique

généralement un événement perturbateur, une situation, et une ou plusieurs solutions. C'est là que beaucoup d'aventures disponibles dans le commerce deviennent problématiques. Elles créent des scènes trop rigides, qui réclament des actions précises de la part des joueurs, ou qui sont trop dépendantes des événements précédents pour pouvoir bien fonctionner.

Les scènes ont plus ou moins en elles les composants mêmes de l'action. Une scène peut avoir des liens indirects avec d'autres scènes, mais elle fonctionne essentiellement comme une partie courte et autonome. Chacune a une accroche rapide, qui mène ensuite à une situation et une résolution. Si les joueurs ne mordent pas à l'hameçon, la situation se résout comme elle le ferait normalement sans eux.

Toutefois, si les joueurs sont impliqués, ils sont précipités dans la situation, et ont l'opportunité de soutenir, empêcher ou changer la situation d'une autre manière de sorte qu'une résolution différente soit atteinte. Cela arrive à chaque partie, vous êtes donc évidemment familier avec ce genre de choses.

Ce que nous cherchons à faire dans ce cas-là, c'est tourner ces éléments d'une manière qui soit assez définie pour conduire l'action dans la direction que nous voulons explorer, mais qui ne limite pas le choix des joueurs en les aiguillant dans un schéma d'action prédéfini. L'idée ne doit pas être trop spécifique. Nous pouvons avoir des objectifs que nous cherchons à atteindre, des scènes que nous essayons de provoquer, mais nous devrions pouvoir arriver à cela au moyen d'un nombre de chemins non limité.

Je vais donner un exemple pour illustrer cela. Mettons que les joueurs soient arrivés récemment dans une petite ville, et qu'ils essayent pour l'instant de localiser quelqu'un dont ils ont la description physique, mais à propos duquel ils ne connaissent aucun détail utile ou fiable. Maintenant, vous pouvez avoir décidé que cette personne va être la dernière d'une série de prisonniers capturés par le culte du coin, qui se camoufle sous l'apparence d'une religion et a une grande influence sur les villageois. Mettre au grand jour ce culte corrompu, ou au moins délivrer quelques-uns de ses membres, sera probablement un des obstacles de cette partie de l'aventure.

Notez qu'il y a une division nette entre ce que les joueurs pensent rechercher et ce qu'ils vont effectivement faire si tout se passe bien. Garder les joueurs dans l'ignorance à propos de certains des éléments est une bonne technique pour maintenir un haut niveau d'intérêt. Il n'y a rien de tel que des obstacles totalement imprévus pour calmer un groupe et obtenir son attention.

Pour en revenir à notre exemple, nous faisons assister les joueurs à un sermon prononcé dans le temple du mal (à l'aide d'un appât, bien entendu – pitié, invitation cordiale, ou juste pour draguer quelques jeunes prêtresses sexy). Ils assistent à la cérémonie, et voient le grand prêtre lancer quelques illusions astucieuses pour convaincre la populace qu'il invoque un dieu. Puis il commence à condamner des gens pour leurs "péchés" (c'est-à-dire parce qu'ils ne font pas de dons au temple), et, finalement, il fera emmener de force les condamnés pour les mettre en relation avec leur moi spirituel. Bien sûr, l'homme que les joueurs recherchent se trouvera parmi ceux-ci (autre accroche).

Or, la plupart des groupes réagiront parfois lors de cette complication pour stopper le déroulement des événements. Ce qu'ils feront exactement dépend d'eux. Peut-être feront-ils une scène et se feront-ils sortir, pour se faire contacter par la suite par le chef des véritables prêtres devenus clandestins, ou bien décideront-ils de retourner plus tard s'infiltrer dans le temple. Ou ils pourraient décider d'essayer de discréditer publiquement le temple. Leurs actions effectives, bien entendu, ne peuvent (et ne devraient vraiment pas) être prédites.

Au lieu de cela, en tant que créateurs, nous fournissons un panel d'options s'adaptant à des solutions variées. Nous fournissons les caractéristiques et les stratégies des gardes, de manière à ce que le MJ soit prêt si un combat éclate, nous détaillons la sécurité du temple pour qu'il puisse être prêt si les joueurs décident de s'infiltrer. Certaines des solutions plus complexes, comme discréditer le temple aux yeux du public, peuvent former une suite de scènes et impliquer de nombreux PNJ qui devront être convaincus pour aider les joueurs. De cette façon, le MJ a un grand choix d'options couvertes et auxquelles il sera préparé.

La beauté de ce procédé, c'est qu'il se diversifie tout seul. La conclusion d'une scène est l'accroche de la suivante, et des scènes entières peuvent purement et simplement être les accroches de scènes plus grandes. C'est un grand avantage pour nous autres, créateurs de scénarios, car nous pouvons laisser l'histoire se développer naturellement sans avoir à nous préoccuper de soucis de continuité – amener les joueurs à la scène suivante cesse d'être un problème.

Néanmoins, il n'y a qu'un seul paroxysme, et une aventure qui aurait fourni tous les chemins y menant deviendrait extrêmement complexe, tout particulièrement dans les longues campagnes. Pour maintenir une sorte de contrôle dans un scénario prolongé, vous pouvez semer des mini-paroxysmes tout au long de l'aventure. Les mini-paroxysmes fonctionnent exactement comme le vrai : ils fournissent des points que les personnages doivent atteindre, car tous les chemins y mènent. De cette façon, chaque mini-paroxysme ramène le groupe sur la route que nous avons prévue pour lui, même si le chemin que les personnages avaient pris pour arriver au paroxysme n'était pas obligatoirement celui que nous avons prévu.

Pour réemployer l'exemple ci-dessus, un mini-paroxysme peut être la rencontre théâtrale des joueurs et du captif une fois que la malignité du temple aura été mise au grand jour. Même si les joueurs ne se sont pas intéressés au temple dans un premier temps, son discrédit public fait beaucoup de bruit et, au minimum, offrira une autre chance aux personnages de se couvrir de gloire, de faire fortune, et de rencontrer de jeunes prêtresses sexy. Peu importe ce qui arrivera d'autre, les joueurs se trouveront

toujours sur la route de cet événement, et pourront donc découvrir leur objectif. À partir de là, nous retombons sur la structure en arborescence.

Incidentement, ces mini-paroxysmes peuvent constituer un excellent moyen pour annoncer le grand paroxysme final de l'aventure (pourquoi notre homme intéressait-il tant les grands prêtres ?).

En conclusion, les bonnes scènes utiles sont structurées de la même façon que le scénario principal, bien reliées aux autres scènes et donnant aux joueurs le choix et la liberté si importants dans notre loisir, sans les laisser errer trop loin de l'aventure que nous avons conçue.

Les éléments que nous avons soulignés ici — accroches, paroxysmes et scènes intermédiaires — sont les briques essentielles d'une aventure. Les relations complexes qui se développent entre ces éléments lors de la conception du scénario deviennent beaucoup plus simples à manier quand nous pouvons isoler chaque accroche, scène ou paroxysme. Nous pouvons alors nous demander pour chaque élément : “Qu’apportera-t-il à mon scénario ?” et “Comment puis-je le rendre plus efficace ?”. Les réponses à ces questions sont cruciales pour créer une aventure meilleure.

Nous chercherons à y répondre, ainsi qu’à d’autres questions portant à la fois sur les composants et sur les scénarios en général, dans la dernière partie de cet article.

Article original : [*Designer roleplaying*](#)

La création de scénarios, deuxième partie

© 2000 Altin Gavranovic

Un article de Altin Gavranovic, tiré de [PTGPTB n°13](#) (juin 2000), et traduit par Pierre Gavard-Colenny

Comment combiner tout ce que nous avons vu dans la [première partie](#) (compile ptgptb)



Dans la première partie de cet article, nous avons dégagé les différents éléments qui composent une aventure (ou un épisode, une histoire ou encore un scénario, selon le jeu auquel vous jouez), et quel est leur rôle. Cette fois, nous regarderons de plus près la manière dont ces éléments s'imbriquent pour former la structure globale d'une intrigue. Tout d'abord, je considérerai l'intrigue, en tant que structure logique construite étape par étape, et ses relations avec l'action de la partie. Puis je m'intéresserai aux éléments qui tournent autour de la partie : la relation entre l'intrigue et la situation dramatique qu'elle crée à la fois pour les joueurs et pour les personnages. Ces deux idées seront traitées sous la forme de deux structures organisationnelles : *l'organigramme de l'action* et *les arcs de tension*.

La structure d'une aventure possède des ressemblances avec les structures de la littérature traditionnelle et du théâtre. La différence est que le jeu de rôle a l'avantage d'être interactif. L'audience, traditionnellement passive, peut participer activement à l'histoire, et la changer. Le jeu de rôle tend également à être plus orienté vers l'intrigue que le théâtre et la littérature moderne ; c'est le résultat de la nature temporelle du personnage dans un jeu de rôle. Je veux dire par là que les personnages ne sont pas habituellement prédéfinis par le "créateur" de l'histoire en vue de coller à l'intrigue et de la servir ; ils sont plutôt créés indépendamment.

Malgré ces différences, nous pouvons quand même emprunter un grand nombre d'idées aux formes d'art "statiques". Tout ce que nous devons faire, c'est les aborder de manière à produire une structure interactive basée sur l'intrigue, qui permette à des personnages indépendants d'agir de manière imprévisible.

Comme je l'ai mentionné plus haut, il y a deux structures qui permettent d'organiser l'intrigue. J'aime les appeler *l'organigramme de l'action* et *l'arc de tension*. Elles coexistent souvent l'une avec l'autre, mais pas nécessairement.

L'organigramme présente les relations pratiques de l'action en cours (c'est-à-dire le développement séquentiel d'une intrigue). L'arc de tension se focalise sur les relations abstraites entre les éléments au sein de l'intrigue. Par abstraites, j'entends ces éléments d'une partie de jeu de rôle qui ne sont pas immédiatement tangibles à l'intérieur d'une séquence d'événements – des éléments dramatiques créés par l'interaction des joueurs avec l'intrigue. Ce sont essentiellement le rythme, le ton et, surtout, la tension.

L'organigramme de l'action

L'organigramme est composé du positionnement chronologique des événements de votre partie. Certains événements se produisent à certains moments ou pendant certaines séquences, et les personnages peuvent changer ou stopper ces événements et ces séquences par leurs actions. Partant de là, l'organigramme est, en fait, double – une partie reflétant l'intervention des joueurs, et l'autre représentant les événements non modifiés par les joueurs.

L'arc de tension implique simplement que les événements se produisent dans un ordre dramatiquement approprié. Peu importe le moment où les joueurs déclenchent l'événement A, tant qu'il contribue de manière convenable à la progression de l'atmosphère dramatique de la partie. L'organigramme, lui, réclame que l'événement A soit précédé par l'événement B et suivi par l'événement C.

Tout en étant une structure terriblement rigide à cause de cela, un organigramme donne une bonne vue d'ensemble de ce qui arrive sans l'intervention des joueurs (ou avec une intervention inappropriée, ou ayant échoué) à chaque étape de l'aventure. Ce qui, en soi, est une information très utile à posséder, surtout lorsque l'on suit des actions complexes de PNJ. Mais l'organigramme fait encore plus que cela.

Dans l'article précédent, j'ai parlé des directions variées qu'une aventure peut prendre lorsque les joueurs interagissent avec elle. L'organigramme est une structure qui peut aider le créateur de scénarios à ré-estimer les issues potentielles des divers événements, au niveau de l'effet qu'ils ont sur l'intrigue globale. Voilà, par exemple, la forme que peut prendre un organigramme :

- Situation de départ → Action 1 → Résultat 1 → Nouvelle situation
- Situation de départ → Action 1 → Résultat 2 → Situation alternative
- Situation de départ → Action 2 → Résultat 3 → Situation alternative

Pour utiliser un exemple concret, mettons que la situation de départ soit "La maison des PJ va être démolie". L'action 1 pourrait être "Arrêter les démolisseurs", l'action 2 pourrait être "Sauver les biens de valeur avant le début de la démolition". Les

résultats 1 et 2 seront simplement “Réussite des PJ” ou “Échec des PJ”, le résultat 3 sera “Les PJ arrivent à sauver quelques objets”.

La nouvelle situation sera peut-être “Les PJ sont agressés verbalement par le maire”, alors que la situation alternative sera “Les PJ ont besoin d’une nouvelle maison”. Toutefois, même si elle aboutit à une situation identique, l’action 2 a eu une issue différente de l’action 1, qui a échoué (c’est-à-dire “Les personnages n’ont que les objets qu’ils ont sauvés”). Maintenant, supposons qu’il y ait quelque chose dans la maison dont les joueurs ont besoin pour progresser dans l’intrigue ; le deuxième organigramme est faussé, car la maison, et probablement l’objet, est perdue pour toujours.

Ainsi, en faisant un organigramme, nous pouvons avoir une idée de l’endroit où les diverses actions prévues mèneront les joueurs. Néanmoins, dans la vie réelle, il est impossible de vraiment prévoir les actions des joueurs, et tenter sans cesse d’y parvenir créera très probablement une partie dirigiste. Ce que nous devons faire dès lors, c’est poser la situation, puis déterminer son issue sans l’intervention des PJ (ou avec une intervention ratée), et comment les PJ peuvent l’altérer.

De là, voici un exemple meilleur de cet organigramme :

- Situation → Résultat non-changé par les joueurs → Nouvelle situation
- Situation → Conséquences des choix des joueurs → Situation alternative

Le premier organigramme est la séquence originelle des événements, sans intervention réussie de la part des joueurs. Dans l’exemple ci-dessus, le résultat non-changé par les joueurs est “Maison et objet sont démolis”. La situation alternative, conséquence des actions des joueurs est “L’objet n’est pas enterré sous les décombres” (c’est l’issue privilégiée par l’aventure), quel que soit le moyen qu’ont utilisé les personnages-joueurs pour y parvenir – que ce soit en ayant arrêté la démolition, en ayant préalablement sauvé l’objet, ou par une idée tout à fait nouvelle à laquelle vous n’aviez pas pensé. L’organigramme de gauche peut alors mener à une manière d’avancer dans l’intrigue sans l’objet, ou bien la nouvelle situation peut simplement être modifiée pour que l’objet soit encore disponible (quoiqu’il faille creuser sérieusement pour l’obtenir).

En utilisant ce modèle, vous pouvez identifier clairement les événements qui sont hors de contrôle des joueurs, et ceux qu’ils peuvent changer. Par exemple, les démolisseurs se pointeront toujours, peu importent les protestations des personnages au conseil municipal. C’est parfait, car cela nous permet de repérer les endroits où les PJ peuvent n’avoir que peu (ou voire même trop) de contrôle sur les événements.

De plus, nous pouvons identifier les conséquences des échecs des joueurs à accomplir certaines tâches, résoudre l’énigme, ou réussir le test de compétence. Dans l’exemple ci-dessus, si un objet qui est dans la maison est indispensable et que la maison est détruite avant qu’il ne soit récupéré, il y a là une faille évidente qui peut faire dérailler l’aventure entière.

Généralement, nous pouvons remédier facilement à cela, mais avec un organigramme il est bien plus facile de repérer cette sorte de détails et de les gérer. Cela encourage aussi la conception d’aventures où il y ait bien moins de goulots d’étranglement de ce genre, et bien plus de choix disponibles pour les PJ. Si l’aventure peut fonctionner différemment tout en étant aussi distrayante avec ou sans l’objet, les joueurs auront plus de liberté pour façonner eux-mêmes l’histoire.

Bien sûr, cet exemple peut sembler évident, car j’ai utilisé une situation toute bête, mais avec des intrigues et des structures événementielles plus compliquées, il devient rapidement vital d’organiser tous les événements dans l’ordre dans lequel ils se produisent, pour que la situation devienne claire. Tout spécialement quand le scénario que vous écrivez met en scène des PNJ qui agissent indépendamment des PJ (des adversaires importants, par exemple). Ce que font de tels personnages à différents moments de la partie se voit facilement sur un organigramme, et donne au MJ des idées sur le moment où les effets de ces actions doivent être insérés dans le jeu. Cela vous permet également de voir à quel point leurs plans peuvent être modifiés par les PJ, et à quel point ces mêmes plans peuvent forcer les PJ à changer de direction.

La faculté principale de l’organigramme, c’est la simplification. Il met vraiment en évidence les événements qui surviennent à la fois avec ou sans l’intervention des joueurs. Il montre clairement l’ordre dans lequel les choses devraient arriver, et par là met en évidence les difficultés qui peuvent en surgir (et la façon dont les joueurs pourraient en diverger). Il met la partie entière en perspective, montrant quels événements peuvent être influencés par les joueurs, et ceux qui ne le peuvent pas, aussi bien que les endroits où il y a des défauts dans le scénario ou dans la logique de l’histoire – là où A ne mène pas logiquement à B, ou n’y mènera probablement pas. Il vous permet également de déterminer exactement le moment où ont lieu les événements “hors champ” comme les actions des PNJ, ou bien de suivre les PJ le long d’un axe chronologique lorsque le timing devient important. Par-dessus tout, la nature visuelle du schéma rend l’information plus rapide et plus facile à saisir.

L’arc de tension

En plus de la progression logique de l’intrigue, il faut aussi prendre en compte la progression de la situation dramatique, et c’est là le rôle de l’arc de tension. Le concept d’arc de tension est emprunté en particulier au théâtre, même si, à un degré moindre, on peut le retrouver en littérature. C’est simplement l’idée que la tension grimpe et dégringole tout au long de la pièce, ou de l’aventure.

Les scènes de meurtres d’un tueur en série deviennent progressivement plus étranges et plus choquantes ; les pages d’un

journal intime trouvées dans la carcasse d'un vaisseau dérivant dans l'espace deviennent de plus en plus confuses et désespérées ; la férocité toujours croissante et le nombre de monstres sans cesse plus élevé dans les JdR de type *Hack & Slash* [type de scénarios et de manière de jouer qui comporte peu de roleplay, et dont le concept pourrait se résumer à "tuer ou être tué", NdT], au fur et à mesure que les aventuriers se rapprochent de leur but ; voilà des exemples de l'arc de tension en action, quoique sous une forme très simple.

Il est nécessaire d'étudier l'arc de tension, car la tension est le pivot de l'histoire, tout particulièrement dans une histoire interactive comme le jeu de rôle. C'est la tension au sein d'une histoire qui rend l'histoire prenante pour l'auditeur ou le participant. Ou plutôt, c'est la manière dont la tension est transmise – la quantité de tension qui est passée à l'auditeur ou au joueur.

De la même façon qu'un bon conteur peut vous faire ressentir l'histoire comme si vous y étiez, et qu'une bonne pièce de théâtre peut faire partager aux spectateurs les sentiments des personnages sur scène, une bonne conception d'aventure devrait donner au MJ le pouvoir de faire sentir aux joueurs qu'ils font vraiment partie de l'action. La clé pour y arriver, c'est d'être conscient de la tension dans l'intrigue projetée, et de la façonner pour correspondre à ce que vous essayez de faire.

La tension est aussi au cœur du principe d'attente dramatique. L'attente dramatique, c'est la raison pour laquelle les aventuriers décident d'affronter le démon dont ils ont échoué à empêcher l'invocation, plutôt que de fuir pour sauver leur peau, comme n'importe quelle personne sensée le ferait. Plus il y a de tension dans une histoire, plus les événements devront aller droit à leur conclusion naturelle. Fondièrément, la somme de tension menant au paroxysme d'une histoire explique pourquoi les personnages n'abandonnent pas à la moitié du chemin. Et faire que les événements aillent à leur conclusion naturelle, voilà ce qu'est vraiment la conception de scénarios.

Vous devez aussi veiller à varier les niveaux de tension pour que le tout reste intéressant. La lente transformation d'une scène de tous les jours en montagnes russes mortelles est l'étoffe dont est faite une bonne pièce (et une bonne partie de jeu de rôle). Il est également important de savoir quand et comment faire baisser la tension. Garder les personnages (et les joueurs, d'ailleurs) dans un état de grande tension en les projetant dans des situations sans cesse plus intenses a pour effet secondaire de les habituer à de telles situations, et de diminuer leur efficacité. Après tout, une fois que vous avez vu une horreur tentaculaire et séculaire se relever de son tombeau maritime, vous les avez toutes vues.

Comme vous avez pu le comprendre à présent, la tension, d'après mes définitions, fonctionne en vue de deux buts différents, et opère à deux niveaux. D'un côté, c'est le ton et le rythme immédiats de l'action en cours, une qualité qui change assez rapidement pour garder les situations intéressantes et variées. De l'autre, c'est une accumulation lente qui est bâtie au fur et à mesure qu'une aventure se rapproche de son paroxysme. À partir de maintenant, je me référerai à ces deux niveaux de tension en les appelant *tensions à court et à long terme*.

Tandis que la tension immédiate d'une scène fluctue pour conserver l'intérêt de l'histoire, la tension à long terme réclame que la tension générale se construise lentement, tout du long, afin d'atteindre un paroxysme efficace à l'approche de la fin.

Dans un contexte théâtral, cette tension générale n'est expérimentée de manière consciente que par le public (car les personnages ne sont pas conscients de faire partie d'une intrigue). Comme les joueurs sont en réalité le public dans une partie de jeu de rôle, la tension à long terme passe par eux avant de passer lentement dans leurs personnages. Alors que Joe le personnage est déterminé à tuer son ennemi juré pour venger sa famille, Joe le joueur le fera parce que tuer l'ennemi juré est un élément de l'intrigue qui l'a placé dans des situations de plus en plus tendues, et qu'il veut un peu de catharsis. Joe le joueur ne s'intéresse à la vengeance de Joe le personnage que jusqu'à un certain point. Il ne risquera vraisemblablement pas les dix niveaux d'expérience de Joe le personnage pour accomplir son but. Cependant, la promesse d'un relâchement de la tension est bien plus importante pour le joueur, et est donc un objectif plus attractif.

La tension à court terme, d'un autre côté, est simplement le degré de tension auquel les événements actuels se passent. Elle est constituée selon l'idée ci-dessus que le niveau relatif de tension doit changer, et souvent, pour qu'elle ne tombe pas à plat et ne perde pas son efficacité. Elle est représentée uniquement pour refléter le changement nécessaire de ton et d'ambiance. Alors que les circonstances dans lesquelles se retrouve Joe le personnage doivent devenir progressivement plus tendues, la tension immédiate ressentie par Joe le joueur doit être maintenue à un niveau variable et gérable, pour qu'il ne s'en désintéresse pas ou que la tension ne s'épuise pas.

La tension à court terme existe donc pour le bénéfice de Joe le joueur (comme la tension à long terme), mais vise principalement Joe le personnage (au contraire de la tension à long terme).

Les niveaux de ces deux types de tension sont contrôlés par des choses légèrement différentes pendant une partie.

- En rendant plus intenses la situation et les circonstances dans lesquelles se trouvent personnages et joueurs, on augmente la tension à long terme.
- En enlevant une partie de la tension de la scène (d'ordinaire en y mettant un paroxysme), on réduit ce type de tension, et on laisse les joueurs se détendre. En minutant les événements à l'intérieur d'une scène pour que chacun soit plus tendu que le précédent, on augmente les niveaux de tension à court terme. D'un autre côté, en plaçant des événements plus détendus entre ceux chargés de tension, on peut abaisser la tension à court terme pour ne pas exagérer et perdre l'effet

recherché.

La tension à long terme, donc, reflète les circonstances et l'*ambiance* de chaque partie de l'aventure, tandis que la tension à court terme est révélatrice de la montée ou de la descente graduelle de la tension. Bien sûr, garder la trace de ces deux niveaux de tension tout en les reliant l'un à l'autre ainsi qu'aux événements, scènes et paroxysmes de votre aventure, peut s'avérer plutôt complexe.

C'est là qu'intervient l'arc de tension. C'est un outil pour surveiller, et contrôler, les deux niveaux de tension à la fois. Un arc de tension est généralement purement abstrait, et rarement représenté visuellement ; c'est davantage un concept à garder en tête lors de la création de votre aventure. Mais il est possible – et très pratique – d'attribuer des valeurs numériques brutes pour suivre les niveaux de tension des événements que vous voulez faire survenir. Créons, pour donner un exemple, une échelle allant de 1 à 10 pour la tension à court terme (1 étant le minimum de tension, et 10 le maximum) :

1. Avaler son petit déjeuner, faire de la paperasse, bavarder avec des amis, etc. (activité banale et quotidienne)
2. Recevoir / trouver un objet insolite, entendre un bruit étrange.
3. Se disputer, se faire voler quelque chose.
4. Découvrir le cadavre d'un étranger, être engagé dans un combat non mortel, retrouver son appartement sens dessus dessous.
5. Rencontrer / voir des créatures / des événements extraordinaires (extraordinaires selon le contexte, s'entend).
6. Être engagé dans un combat mortel, découvrir le cadavre d'un ami, découvrir le cadavre mutilé d'un étranger.
7. Interagir avec un événement / une créature dérangeante (peut-être lors d'un combat), déclencher un piège mortel.
8. Faire face à un obstacle majeur, accomplir des actions dont dépend sa vie, échapper à des situations mortelles.
9. (pareil que 8 ; la plupart des mini-paroxysmes sont de niveau 8 ou 9).
10. Essayer de : détruire l'Étoile de la Mort ; occire le dragon / l'Alien / Cthulhu ; insérez ici un paroxysme majeur approprié.

Vous remarquerez que j'ai attribué les scores élevés pour les situations qui sont potentiellement dangereuses, et les scores encore plus élevés pour les situations qui représentent une menace immédiate, et où les difficultés semblent insurmontables. Les événements en haut de l'échelle sont également plus inhabituels / anormaux que leur contrepartie en bas de l'échelle. Vers l'extrémité haute de l'échelle, le système est plus hésitant au fur et à mesure que les événements deviennent dépendants de circonstances spécifiques.

Il devient difficile de décrire et de classer de tels événements, car ils perdent toute signification hors de leur contexte.

Comme il existe deux niveaux de tension à surveiller, nous avons besoin de deux échelles. Celle donnée ci-dessus reflète des événements ou des déclencheurs relativement courts, et qui peuvent changer sur-le-champ la tension en cours. La tension à long terme, elle, tourne autour de situations plus tendues. Cette échelle pourrait donc ressembler plus à cela :

1. Un dimanche matin tranquille, à la campagne.
2. Une rue très fréquentée durant l'heure de pointe.
3. Comme en 2, mais en retard pour une réunion.
4. Comme en 2, mais en essayant de semer quelqu'un, peut-être dangereux.
5. Près d'un temple aztèque, la nuit, avec des incantations au loin.
6. Au beau milieu d'une zone de conflit, pendant un bref cessez-le-feu.
7. Dans une pièce, avec un monstre très méchant qui dort (peut-être un dragon, ou un dieu Très Ancien).
8. Au beau milieu d'un champ de bataille, pendant un combat acharné.
9. Dans une cave totalement dans le noir, avec le plafond qui s'écroule tout autour de vous.
10. Être enfermé dans la même pièce qu'un monstre très méchant, éveillé.

Dans ce cas, les circonstances, comme les ténèbres ou un bruit menaçant, ont un score plus élevé que les situations similaires situées dans un environnement moins dangereux ; de tels environnements jouent sur l'imagination et sur l'attente des joueurs, et c'est ce qui fait la vraie substance de la tension à long terme. Les situations qui présentent des menaces personnelles ont également un score plus élevé que des dangers plus impersonnels, sur la base que le danger est moins abstrait, et donc moins tangible.

Pour des raisons de simplification, j'ai principalement utilisé le danger pour établir l'échelle, pour vous donner une idée de la façon dont les différents nombres peuvent se traduire pour la partie.

Évidemment, le danger n'est pas la seule source de tension, mais c'est celle qui se traduit le plus aisément sur une échelle. Parmi les autres sources de tension, citons : le conflit (comme un conflit d'intérêts entre PJ et PNJ – commun dans les jeux à la Machiavel) ; le temps limité (les PJ jouent contre la montre – la tension grimpe au fur et à mesure que le temps diminue) ; les conséquences d'un échec (la destruction de l'humanité telle que nous la connaissons, la mort de milliards de personnes – un grand classique de la science-fiction) ; des restrictions soudaines (être enfermé, avoir sa carte de crédit annulée – particulièrement utile dans les jeux de conspiration) ; des chances de succès très minces ("Ne tirez pas avant de voir le blanc de leurs yeux" – un classique dans les campagnes militaires ou médiévales-fantastiques).

Comme vous pouvez le voir, il y a une pléiade de manières de créer la tension. Lorsque vous choisissez la façon de provoquer la tension dans une partie précise, et que vous essayez de définir le degré d'efficacité de tel ou tel procédé, il est important de garder en tête des choses comme le ton et le genre de l'aventure, l'état d'esprit des joueurs, et l'expérience des personnages.

Par exemple, un groupe à la gâchette facile dans une campagne de type *hack-n-slash* ne tressaillira pas dans la plupart des situations de combat, et un groupe de personnages soldats sera désensibilisé de manière similaire à la violence. Tous cela signifie que les listes ci-dessus ne peuvent pas être appliquées dans tous les cas ; chaque MJ et chaque partie ont besoin d'une liste qui leur soit propre.

Et cela ne prend même pas en compte les caprices inévitables des perceptions des joueurs. Mais même si vous ne pouvez empêcher les joueurs de mal interpréter certains événements, qui produiront des effets différents de ce que vous désiriez à l'origine, il est quand même très utile de développer un arc de tension. Il vous aidera à cristalliser dans votre tête ce que vous essayez de faire avec chaque événement pris séparément, et avec chaque séquence d'événements.

Ainsi, en écrivant effectivement cet événement, vous pouvez identifier ce que vous essayez de produire dans cette partie de l'aventure, et créer des événements appropriés. De cette manière, vous pouvez faire tout ce qui est possible pour installer la bonne sorte de tension, et ainsi réduire les éléments d'une importance moindre au minimum.

Prenons un exemple. Quand vous faites monter la tension à l'intérieur d'une scène, chaque événement doit avoir un niveau de tension à court terme égal ou supérieur au précédent. Construire la tension : voilà notre but pour cette scène.

Donc, mettons que les joueurs ont trouvé un cadavre dans une maison qu'ils étaient en train d'explorer (la tension à court terme est environ de 4, et la tension à long terme est probablement remontée à 4 également). Nous voulons rapidement transformer la tension en paroxysme. Nous faisons donc s'éteindre les lumières (la tension à court terme passe à 5), et les joueurs commencent à entendre des bruits forts venant de l'intérieur de la maison (la tension à long terme passe à 5, car il fait désormais noir et quelque chose se trouve là, peut-être le tueur). La chasse à l'aveuglette de la source du bruit se poursuit tandis que la tension à long terme se construit et alors, un des joueurs l'aperçoit (la tension à court terme saute rapidement à 6 lors du combat qui en résulte et, si quelqu'un meurt, à 7, bien que la tension à long terme reste probablement aux alentours de cinq). La bête est finalement vaincue, et un mini-paroxysme est atteint. La tension à court terme retombe rapidement à 3-4 tandis que les PJ examinent les deux cadavres (actions moins tendues que le combat auquel ils viennent de survivre). La tension à long terme peut baisser légèrement (peut-être à 4), mais reste élevée, car la situation en général est encore passablement tendue.

Comme vous le voyez, lors de la construction de la tension, les deux niveaux de tensions restent plus ou moins les mêmes, mais la tension à court terme monte au fur et à mesure que l'on se rapproche du paroxysme. Inversement, pendant la réduction, la tension à long terme ne descend jamais plus bas que celle à court terme (reflétant ainsi la montée générale de l'arc de tension à long terme). Pour parler plus largement, l'échelle de la tension à long terme n'est réellement basse (de 1 à 3, au niveau des événements de tous les jours) qu'au début de la partie, ainsi qu'après les paroxysmes les plus importants. Parce qu'elle reflète la tension générale de la partie, on ne devrait jamais lui permettre de retomber complètement.

Comme la distinction entre joueur et personnage n'est pas aussi nette que dans d'autres formes de contes, les deux niveaux tendent à flotter l'un près de l'autre vers les deux extrémités du spectre – des joueurs tendus jouent généralement des personnages tendus.

Tout comme les événements à l'intérieur d'une scène doivent progressivement devenir de plus en plus intenses, chaque paroxysme de l'aventure doit être plus fort que le précédent. Les moments culminants de l'action doivent toujours aller en croissant, pour ne pas devenir inefficaces et anti-paroxystiques. C'est la raison pour laquelle de nombreux mini-paroxysmes commencent avec des niveaux bas, tout juste annonceurs des événements à venir.

Pour réemployer l'exemple précédent, notre mini-paroxysme était le combat contre la bête. Cela crée un précédent de paroxysmes en tant que victoires sur ces Choses, quelles qu'elles soient. Et le suivant devra être plus tendu que celui-là. Peut-être les joueurs seront-ils assaillis par une meute de ces créatures plus tard dans la soirée, et qu'ils devront fuir. Leur fuite éventuelle vers un endroit sûr peut être en soi un mini-paroxysme. Le nombre pléthorique de créatures impliquées dans cet assaut, tout comme l'aspect inattendu de ce dernier, devrait faire de la fuite éperdue une expérience bien plus riche en tension que tuer une bête isolée. Notez bien que, du fait du rôle du paroxysme comme sommet de la tension à long terme, cela provoque toujours une chute des deux sortes de tension une fois l'action résolue.

En fait, plus les niveaux montent et nos scènes deviennent tendues, plus il y a besoin de ce relâchement. Si la tension, particulièrement à court terme, monte très rapidement, sa descente est généralement tout aussi rapide. Cette chute peut être atteinte à l'aide de paroxysmes, ou un passage à des événements moins tendus, ou à une combinaison des deux, comme ci-dessus. La tension à long terme est, comme on pouvait le prévoir, plus lente à monter mais (idéalement) ne retombe qu'après les mini-paroxysmes, comme ci-dessus, ou durant de grands moments de calme dans l'action.

Ces élévations et ces chutes naturelles sont l'idée maîtresse à la base de l'application des arcs de tension dans la conception d'aventures : soyez conscient du point où vous en êtes, du point à atteindre et du point où s'arrêter tant que la tension est en jeu, et le reste viendra naturellement.

L'arc de tension est un outil que vous, le concepteur, devez utiliser en prenant en compte les effets des éléments de votre aventure sur vos joueurs et leurs personnages. C'est un excellent moyen de planifier le rythme et le ton de votre partie et de modifier l'ordre et l'intensité des événements qui s'y produisent pour convenir aux niveaux de tension que vous voulez instaurer.

Et maintenant, tous ensemble...

L'organigramme et l'arc de tension fonctionnent mieux lorsqu'ils sont utilisés ensemble. D'un point de vue idéal, l'arc vous aide à identifier et contrôler les niveaux de tension qui dirigent une aventure, vous autorisant ainsi à manipuler les éléments de votre partie pour obtenir l'effet le plus fort sur le ton. L'organigramme maintient les choses en perspective, en arrangeant les événements de votre partie pour qu'ils aient une cohérence et fonctionnent les uns avec les autres, créant une intrigue bien équilibrée. Dans l'autre sens, l'arc de tension peut être utilisé pour donner des directions et conduire l'organigramme lorsqu'il est trop général ou trop vague.

Par exemple, augmenter les niveaux de tension pour des événements structurellement importants rendra les joueurs plus conscients de ceux-ci, et augmenter la pression sur le groupe pendant une scène ouverte empêchera une partie de s'enliser.

Enfin, les deux structures peuvent être mises en opposition l'une l'autre pour créer des situations qui, quoique peut-être inattendues, peuvent grandement apporter à votre partie.

Dans l'exemple ci-dessus, nous avons créé une série d'événements en ayant en tête un arc de tension. Nous aboutissions à ce qui pouvait être une histoire passionnante, mais il était prêté peu d'attention à la logique et aux conséquences de leurs actions.

Par exemple, après le combat, lorsque les niveaux de tension retombent, les personnages seront probablement pressés de quitter les lieux, car le bruit du combat pourrait attirer les forces de l'ordre et les rendre très suspects. Dès lors, tout objet utile à l'intrigue et placé dans la maison devrait idéalement être trouvé avant que le combat ne commence. Mais s'il ne l'est pas, l'organigramme nous informe que les joueurs devront revenir. Si nous pouvons leur fournir assez de mobiles pour qu'ils le fassent, nous pouvons créer une autre scène tournant autour du retour des joueurs à la maison – des repréailles de l'horreur qui augmentent de manière significative la tension à long terme. Notre scénario original, qui ne comprenait à l'origine qu'une scène créée pour donner aux joueurs un premier aperçu des méchants, s'est étendue à une scène pleine de tension qui non seulement colle thématiquement à la partie et crée de grands moments dramatiques, mais également bouche un trou de l'intrigue.

Vous voyez comment nous sommes en train de combiner les deux structures pour créer une séquence efficace, et pourtant cohérente, à partir des événements. Les arcs de tension et les organigrammes peuvent tous deux être appliqués aux aventures entières pour identifier les problèmes ou les chaînes d'événements inappropriées (du point de vue de la logique ou de l'action) qui n'apparaissent pas lorsqu'une aventure est vue morceau par morceau. Enfin, la combinaison des deux structures peut résulter en des scènes et événements spontanés qui n'avaient jamais été prévus lors de la conception originelle.

En conclusion

Le jeu de rôle a souvent été décrit comme une sorte de jeu théâtral hybride. Cette analogie présente généralement les joueurs comme les "acteurs" et le MJ comme le "metteur en scène" de l'œuvre – ce qui est une métaphore adéquate. Toutefois, de nombreux rôlistes tendent à oublier qu'il y a une troisième personne impliquée dans la création théâtrale : l'auteur, dont le travail joint celui des acteurs et du metteur en scène pour produire le même produit principal. J'ai essayé d'aborder les principes de ce que j'estime être *l'écriture* du jeu de rôle – la conception de scénario. Tout comme les acteurs et les metteurs en scène peuvent improviser sans script, un groupe de jeu de rôle peut jouer sans histoire du tout. Néanmoins, je crois que dans les deux cas, les meilleures œuvres ne peuvent être créées que quand l'auteur est au meilleur de sa forme.

Dans mon interprétation (partiale, je l'admet) de la nature de la conception d'une partie, j'ai parlé de cet art de *l'écriture* dans des termes de création d'intrigue. Dans le premier article, nous avons examiné les éléments de base d'une intrigue – l'accroche, le paroxysme et le corps de l'aventure. L'idée, à l'origine, était de s'interroger sur l'œuvre que nous créions. Sert-elle un but ? Peut-elle être plus efficace ?

Dans cet article, j'ai examiné de plus près la manière dont ces éléments sont liés les uns aux autres. Avec l'organigramme de l'action et l'arc de tension, nous avons créé de nouvelles questions à poser à propos de notre partie : a-t-elle un sens ? Provoque-t-elle la bonne quantité de tension ? Se rattache-t-elle correctement aux autres éléments ? Ou, pour dire les choses plus simplement : nous nous demandons d'abord comment faire chanter le mieux chaque scène, avant de nous demander comment mettre ces harmonies séquentiellement les unes avec les autres pour créer la meilleure chanson.

Mais concevoir une aventure, ce n'est pas vraiment se poser ces trois questions. Ce n'est pas même y répondre. C'est jouer sur ces réponses. C'est prendre les réponses, et vos idées, mettre la main à la plume et produire quelque chose que les gens pourront jouer. Plus important encore, c'est prendre cette conception, et vraiment la jouer. Comme une pièce de théâtre, un scénario n'est rien s'il n'est pas joué. La conception de scénario, c'est créer quelque chose destiné à être joué, puis le jouer, et y prendre plaisir, et créer quelque chose de spécial, quelque chose dont vous pourrez raconter des anecdotes des années après. C'est créer une expérience mémorable pour tous ceux qui y prennent part. J'espère que cet article vous aura quelque part aidé ou

motivé pour faire exactement cela.

NdT : Par l'exemple de campagne qu'il donne, [*Mon Meccano pour votre campagne*](#) (compile pigpitb) est l'article qui illustre, développe et pourrait être la troisième partie de celui-ci.

Article original : [*Designer Roleplaying, part II*](#)

Suivez le guide

Maintenant que nous avons vu comment enchaîner les scènes, il est temps de s'assurer que le scénario résistera à l'épreuve des PJ. Cela passe par deux vérifications. La première concerne cette linéarité tant décriée et pour laquelle les "[Questions de structure](#)" d'Antoine Dinimant nous apporteront des éléments pour ouvrir le carcan d'une intrigue. La seconde passe par le point de vue des PJ, que Chris Longhurst détaille dans "[Comment écrire une aventure à toute épreuve](#)".



Questions de structure

© 2000 Antoine Dinimant

Un article de Antoine Dinimant

“Et maintenant, on est dans le scénar ?”

Baloché le Mythique



Vous avez bichonné vos PNJ ? Mitonné une intrigue aux petits oignons ? Très bien, mais avant de construire votre scénario, avez-vous réfléchi à la structure que vous vouliez lui donner ? Qu'elle soit linéaire ou ouverte, voici quelques termes et quelques trucs pour votre boîte à outils de scénariste.

La structure d'un scénario n'est pas le plan selon lequel il est rédigé, mais la façon selon laquelle il va être joué, ou plus exactement l'architecture des différents déroulements auxquels il peut donner lieu. Plus simplement, c'est le schéma du ou des chemins que peuvent emprunter les joueurs pour aller du début (l'intro) à la fin (l'objectif). De la structure du scénario dépend donc directement le **degré de liberté** accordé aux joueurs.

Il faut bien sûr commencer par s'entendre sur le concept de liberté. Prenons le cas d'un “donjon” parfaitement linéaire : les joueurs doivent pénétrer dans une tour et atteindre la salle du trésor au sommet. Formellement, les joueurs sont libres de faire ce qu'ils veulent ; mais ils n'ont en fait à chaque étape qu'un moyen d'avancer. C'est le problème des scénarios linéaires, qui confinent les joueurs dans une **liberté inutile**.

Que se passe-t-il maintenant si les joueurs trouvent un moyen imprévu de progresser en évitant les embûches du scénario ? Par exemple, si les joueurs imaginent d'escalader la tour pour arriver directement en haut ⁽¹⁾. La première réaction de tout meneur de jeu est généralement d'essayer de les empêcher d'appliquer leur idée, sous des prétextes plus ou moins crédibles. La seconde est d'appliquer le principe de la **liberté illusoire** : en l'occurrence, le MJ retourne son plan et considère que la salle de garde se trouve en haut et le trésor au pied de la tour. Les joueurs auront ainsi l'illusion d'avoir gagné un avantage sur le scénario ; en fait ils ont été remis d'office dans le droit fil du déroulement prévu.

Le problème est bien sûr que si les joueurs se rendent compte de ce que le meneur a fait, ils risquent de se sentir frustrés du fruit de leur astuce ; si cela doit de toute façon revenir au même, autant bourriner ! À terme, ils finiront toujours par comprendre le système. Certains peuvent sans doute se satisfaire d'un jeu d'aventure qui consiste à trouver la solution de chaque épisode ⁽²⁾ ; d'autres plus portés vers le côté *rôle* du jeu, peuvent légitimement penser qu'on se paie leur tête ⁽³⁾...

Reste alors la solution la plus difficile à admettre pour un MJ : reconnaître ⁽⁴⁾ que les joueurs ont bien joué et qu'ils méritent de sauter quelques étapes. Ce faisant, le meneur accepte d'improviser et d'ouvrir son scénario.

Ouvrir un scénario linéaire

Ouvrir et improviser vont de pair, mais l'impro est toujours meilleure quand elle est soigneusement préparée. Voyons d'abord quelques moyens de bricoler une structure linéaire pour en faire quelque chose de suffisamment souple où les joueurs et leurs personnages pourront s'exprimer. Il y a différentes figures, que l'on peut classer en trois groupes : les *ouvertures partielles*, les *systèmes de timing dynamique* et les *complexifications*.

Au chapitre des *ouvertures partielles*, la **fin ouverte** (classiquement, ouverte par un dilemme moral : vont-ils livrer la jeune rebelle et accomplir leur mission ? Ou au contraire vont-ils épouser... sa cause, et trahir leur commanditaire ?) est un peu le minimum syndical du scénariste. Le dénouement est en effet l'étape la plus facile à ouvrir, puisqu'on n'a pas à se préoccuper des conséquences sur le scénario mais seulement sur les personnages eux-mêmes. Mais précisément, comme une fin ouverte n'a pas vraiment d'impact sur le scénario, c'est illusoire de croire qu'elle puisse à elle seule rattraper une aventure fermée.

Pourquoi alors ne pas déplacer le moment du choix au milieu de l'histoire ? On obtient une structure **bifide**, beaucoup plus intéressante ; pour cela, il suffit de garder le scénario original et d'en faire une copie vue de l'autre côté.

Un scénario bifide demande quand même un gros travail de conception. Pour débiter, il vaut mieux ne pas toucher au déroulement général de l'aventure, mais tout simplement prévoir des **épisodes ouverts** : à chaque “épreuve” imposée aux PJ, s'efforcer de prévoir une solution alternative, puis plusieurs. Un exemple : les joueurs doivent s'emparer d'un objet quelconque (une relique, une carte au trésor, la clé de la chambre de la princesse) qui est gardé par une dizaine de mercenaires. Le scénario ne prévoit comme solution que l'affrontement. Mais les joueurs peuvent aussi tenter un petit cambriolage (il sera toujours temps de combattre si ça rate), se faire capturer comme esclaves pour empoisonner la nourriture, se faire passer pour les messagers du dragon le plus proche, voire corrompre le sergent pour qu'il vende son petit trésor...

Enfin, ce système des épisodes ouverts dans une structure linéaire prend tout son sens si la façon dont les joueurs ont résolu un épisode a des **conséquences ultérieures** à un autre moment du scénario (sans forcément chercher à classer en bonnes et mauvaises solutions). Imaginons que quelques jours plus tard, les joueurs se retrouvent nez à nez avec les mercenaires. S'ils

avaient choisi l'affrontement, la troupe ennemie comprendra sans doute quelques éclopés, ce qui simplifiera les choses ; mais s'ils ont suivi la voie de la corruption, il leur sera d'autant plus facile de récidiver...

Le plus simple des *systèmes de timing dynamique* est la **course contre la montre**. Mettre ainsi la pression sur les joueurs est toujours un bon moyen de dynamiser et d'améliorer un scénario. L'effort qu'ils feront pour trouver un moyen d'aller plus vite trouvera sa récompense immédiate. Et puis, tant qu'à avoir un scénario linéaire, autant qu'il aille vite : ce n'est pas la peine de laisser les joueurs se cogner contre les murs de leur liberté inutile. La difficulté consiste à annoncer la *deadline* adéquate : si elle est trop courte, vous ne pourrez pas leur accorder un délai sans perdre beaucoup de votre crédibilité ⁽⁵⁾ ; mais, bien sûr, si elle est trop longue, l'effet sera gâché.

La solution serait de ne pas annoncer la date limite, mais au contraire de suspendre une **épée de Damoclès** au-dessus de leurs têtes, susceptible de tomber à n'importe quel moment. Par exemple, ils doivent trouver le remède pour sauver un mourant susceptible de passer l'arme à gauche d'une minute à l'autre... En théorie, c'est beaucoup plus stressant qu'une date fixe ; dans le jeu, cela pose un gros problème de crédibilité : les joueurs auront tendance à penser qu'ils arriveront toujours un battement de cœur avant la fin. Et si le verdict fatal tombe trop tôt, ils protesteront contre l'arbitraire du MJ. Le seul moyen d'être vraiment crédible serait d'annoncer les probabilités de crise mortelle par unité de temps, et de jeter les dés devant eux ; mais si vous ne dosez pas bien le suspense, ils viendront se plaindre de votre scénario-loterie.

Un autre type de timing dynamique est celui de la **concurrence**. L'idée est simple : on garde tel quel un scénario linéaire, en y rajoutant un second groupe qui tente d'atteindre, avant eux, le même but que les joueurs. La réalisation est plus délicate : il faut soigneusement équilibrer les deux groupes pour qu'aucun ne soit tenté ⁽⁶⁾ de régler prématurément son compte à l'autre. Le mieux reste encore de jouer sur l'incertitude, afin que les rivaux ne se découvrent que très progressivement. Ce genre de problème se retrouve dans les **poursuites**, mais la solution est ici dans le déséquilibre : les chasseurs doivent être suffisamment puissants pour que les proies ne soient pas tentées de résoudre le problème par une embuscade.

Pour terminer avec ce travail d'ouverture des scénarios linéaires, voyons deux types de *complexifications*. Tout d'abord, le système des **scénarios composites** ⁽⁷⁾ consiste à faire jouer simultanément plusieurs aventures à la fois, avec l'un comme scénario principal et les autres soit comme sous-intrigues, soit comme fausses pistes.

On peut enfin donner des **missions personnelles secrètes** à un joueur, à certains joueurs ou même à tous les joueurs. Ces missions doivent contredire, au moins en partie, les intérêts du groupe ou d'un autre joueur : voler un trésor, assassiner un PNJ qui pourrait être une aide pour le groupe, voire carrément capturer ou tuer un autre PJ. Un cas de figure riche en roleplaying est celui où l'un des personnages joue le rôle du traître au groupe ; mais évidemment, plus la contradiction est importante, plus le personnage en question risque fort d'être *one-shot*, qu'il réussisse ou qu'il échoue. Aussi faut-il faire très attention à ne pas abuser : si à *Paranoïa*, la règle de construction était que chaque personnage avait comme mission secrète d'en éliminer un autre, cela ne pouvait marcher que parce qu'il y avait six clones par joueur...

Quelques éléments pour bâtir une structure ouverte

Un scénario à la structure ouverte est en fait assez simple et rapide à concevoir ; c'est par contre le plus difficile à faire jouer. Le risque est qu'en raison de leur extrême liberté, les joueurs ne sachent pas quoi faire et s'ennuient. Je décrirai ici quatre figures du scénario ouvert, qui peuvent se combiner et n'épuisent en rien la gamme des possibilités.

Le **tourisme ouvert** ⁽⁸⁾ est un genre extrême, qui n'est à mon avis pas utilisable au-delà d'une séance. Plutôt que sur un scénario, le MJ se repose sur un lieu (généralement une ville) suffisamment original et bien décrit ; les personnages n'ont pas d'objectif immédiat, si ce n'est découvrir l'endroit et/ou précisément trouver un employeur (et donc un objectif).

Le **tlouf**, abréviation personnelle de "*tu les fous dans la merde et tu les laisses s'en sortir*", est un bon exercice de style pour vous entraîner au scénario ouvert (et pour y habituer vos joueurs). Il se compose normalement d'une première partie très linéaire, suivie d'un retournement de situation spectaculaire. Le principe est que le scénariste ne doit pas prévoir de solution ; c'est aux joueurs d'en inventer une.

Bien sûr, il ne s'agit pas que le *tlouf* vire à l'extermination arbitraire. Il importe donc de prévoir un certain nombre de failles dans le piège, que des bons joueurs sauront découvrir et utiliser : l'ennemi est divisé en deux factions, un PNJ-clé est vulnérable à la corruption, à la séduction, aux menaces sur sa famille...

Le **calendrier** est l'outil par excellence du scénario ouvert. Son principe est simple et bien connu : le scénario prévoit un déroulement de l'histoire, une place pour les PJ et une raison pour eux d'intervenir. Les actions des PNJ sont prévues selon un calendrier précis, qui se déroule tel quel "*sauf intervention des joueurs*", selon la formule consacrée. En fait, cela revient à faire un scénario qui est linéaire pour les PNJ et ouvert pour les joueurs, donc la simplicité pour vous et la complexité pour vos joueurs (un dosage sympathique).

Ouverte des deux côtés, la **partie d'échecs** se construit sur un ennemi (individu ou groupe) que les joueurs vont devoir affronter petit à petit. Le scénariste doit prévoir le terrain de jeu, le camp adverse et surtout les raisons pour lesquelles l'affrontement se fera indirectement, graduellement, chacun essayant de s'assurer un avantage plutôt que de remporter une

victoire immédiate.

Pourquoi les PJ ne vont-ils pas tout de suite faire une grosse tête à leur ennemi ? Parce qu'il est trop gardé, il faut d'abord affaiblir son dispositif ; parce qu'il est inconnu, c'est par exemple une société secrète qu'il faut découvrir ou infiltrer peu à peu.

À l'inverse, pourquoi leur ennemi ne fait-il pas arrêter ou assassiner les PJ ? Ils sont trop populaires, il doit d'abord les discréditer ; ils se cachent, il faut trouver et faire parler leurs amis ; on leur tend un piège machiavélique dans lequel ils seront plus utiles vivants et libres. On en vient donc à définir pour les deux parties toute une série d'objectifs intermédiaires (alliance avec un PNJ ou un groupe neutre, objet magique, élément d'énigme, position stratégique...), en dosant bien leur importance pour qu'aucun ne soit une clé indispensable.

Il est ensuite possible de raffiner le jeu en rajoutant un troisième groupe, ou au contraire une multitude de parties adverses, donnant ainsi la figure peu subtile mais joyeuse du **bouzkachi**, cette espèce de polo afghan où il n'y a pas d'équipes et où plusieurs centaines de cavaliers tentent chacun de s'emparer du "ballon" (9)...

Que choisir ?

Sur le papier, les structures ouvertes peuvent sembler beaucoup plus intéressantes que les linéaires. Le problème est que, lors du jeu, elles demandent un effort supplémentaire de la part du MJ mais surtout des joueurs ; si ceux-ci ne savent pas quoi faire, tout le monde s'ennuiera. À l'inverse, une histoire linéaire bien aménagée peut suffire à donner aux joueurs l'impression d'avoir toute la liberté qu'ils souhaitent... s'ils en croient leur MJ capable.

L'essentiel est bien là : il faut entretenir votre **crédibilité scénaristique**. Quand vous leur aurez fait une séance de tourisme suivi d'un tlouf auquel ils n'ont échappé qu'en inventant un montage abracadabrant, je vous garantis que vos joueurs perdront l'habitude de chercher les "rails" du scénario pour se glisser dedans. Ne pouvant plus agir en joueurs tacticiens, ou en marionnettistes cherchant les ficelles, ils devront bien réagir en personnages, plongés au cœur de l'intrigue. Et il vous sera alors d'autant plus facile de les manipuler sans qu'ils se méfient.

En matière de structure, la seule règle est donc : changez ! Si bonne qu'elle puisse être, une structure vire au procédé quand elle est utilisée deux fois de suite. Et surtout, dès que vos joueurs se mettent à réfléchir en méta-jeu ("*Ah, là il nous donne un indice*"), prenez-les à contre-pied. Pour qu'aucun joueur ne vous demande plus jamais s'il est dans le scénar.

(1) NdA : L'exemple de la tour inversée et le terme de *liberté illusoire* sont tirés de *Casus Belli*. [\[Retour\]](#)

(2) NdA : Enfin, j'imagine, vu que l'essentiel des scénarios publiés sont linéaires. [\[Retour\]](#)

(3) NdA : Moi en tout cas, j'ai tendance à réagir comme ça, mais je ne veux imposer mes idées à personne... [\[Retour\]](#)

(4) NdA : Plus ou moins loyalement... Il ne faut quand même pas leur rendre la tâche trop facile. [\[Retour\]](#)

(5) NdA : Si vous devez absolument le faire, arrangez-vous pour qu'ils aient l'impression d'avoir obtenu ce délai de haute lutte : par exemple, les éléments d'enquête qu'ils ont réunis jusque-là *peuvent* pousser le gouverneur à accorder un sursis avant l'exécution de leur vieil ami, à condition qu'ils soient capables de le convaincre. [\[Retour\]](#)

(6) NdA : Le meneur contrôle les actions des PNJ, mais il doit aussi pouvoir les justifier. Il n'est pas crédible qu'un groupe de balaises se laisse distancer par des PJ plus faibles sans réagir violemment, à moins d'avoir une bonne raison, classiquement parce qu'ils préfèrent que les joueurs fassent le sale boulot pour eux. [\[Retour\]](#)

(7) NdA : Je ne m'étends pas sur ce système qui est largement développé par Mehdi Sahmi dans son article intitulé *Briser la linéarité des scénarios*, dans *Casus Belli* HS n° 25 de mai 99. [\[Retour\]](#)

(8) NdA : À ne pas confondre avec le genre linéaire de l'**épopée touristique** qui consiste à faire passer les joueurs de scène de découverte en scène de découverte. [\[Retour\]](#)

(9) NdA : En fait, une carcasse de veau... [\[Retour\]](#)

Comment écrire une aventure à toute épreuve

© 2007 Chris Longhurst

Un article de Chris Longhurst, tiré de [Signs & Portents n°44](#) (mai 2007), et traduit par Mathieu Rivero



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing
présente :

Six bons conseils pour adapter un scénario aux joueurs les plus fins

Ça va peut être vous surprendre, mais le playtest est un boulot difficile. Il faut avoir l'esprit critique, faire attention au moindre détail et avoir une connaissance des règles du jeu de rôle en question, en plus d'avoir au moins quelques bases littéraires pour reconnaître un texte bien écrit. Tester un scénario jusqu'à sa destruction peut nécessiter plusieurs sessions et beaucoup d'application. Ou une confrontation avec la bande de Mongoose.

En tant que rôlistes, la plupart des lecteurs connaissent l'histoire du scientifique et de son singe. Si ce n'est pas le cas : l'histoire raconte qu'un scientifique créa une pièce avec trois sorties et y plaça un singe afin de savoir quelle sortie il prendrait. Le singe trouva une quatrième sortie, mettant fin à l'expérience, et décrédibilisant le scientifique qui avait ainsi gaspillé des millions en recherche.

Les PJ sont souvent comme le singe de l'histoire, car il est presque sûr qu'ils inventeront une solution à laquelle vous n'avez pas pensé, ce qui oblige le MJ à improviser à fond les ballons jusqu'à ce que les joueurs reviennent par hasard à la trame prévue.

Étant donné que j'ai passé une quantité d'heures appréciable derrière un écran de MJ, observant ces petits malins de joueurs de chez Mongoose, je sais que j'ai raison quand je dis qu'ils vont toujours trouver des issues inattendues mais aussi qu'ils ne vont même pas jeter un œil aux sorties "conventionnelles". Comme le singe, ils ont l'étrange capacité d'identifier les plus infimes faiblesses que vous avez laissé passer quand vous avez conçu le scénario, et ils vont pousser des cris stridents et tout saloper tant qu'ils y sont.

(Je n'ai pas encore rencontré de... enfin, une rencontre qui marche comme on veut qu'elle marche. Les Grands Méchants meurent d'un seul coup de sabre laser. Deux goules massacrent la moitié d'un groupe qui aurait dû les vaincre avant d'avoir le temps de dire "Repousser les morts-vivants". Il y a des tués dès le briefing de la mission *alors qu'on n'est pas en train de jouer à Paranoïa* [un JdR où les PJ sont montés les uns contre les autres et s'accusent réciproquement de trahison lors du débriefing (NdT)]. Une effraction de rien du tout devient un casse de haut vol pour une épée qui n'a absolument rien à voir, avec des empoisonnements, la corruption du clergé, le premier essai de danse de la chenille du monde d'Eberon, la création de pas moins de quatre ennemis puissants, un procès au tribunal et en bonus la déchéance d'un paladin. En pensant à tout ça, je voudrais présenter le "Guide de Chez Mongoose pour créer une aventure à toute épreuve".)

1-Ne pensez pas "Accroche de l'intrigue" : pensez "C'est le personnage-clé de l'intrigue qui tient le flingue"

Imaginez la scène... Un groupe de jeunes âmes aventureuses se rassemble dans une taverne. Pleins de rêves d'aventure (et de bière au prix pas trop excessif), ils décident de chercher fortune ensemble. Par une coïncidence étonnante, un homme s'approche d'eux, offrant de leur vendre une carte au trésor...

*"J'ai dépensé tout mon argent dans l'équipement pour l'aventure, dit l'un.
– Et moi je l'ai échangé contre des poulets, dit un autre. Quoi ? C'est dans le livre de règles !
– Ne me regardez pas comme ça !" dit le troisième. "Je suis un moine ! Les pièces d'or avec lesquelles je commence se comptent sur les doigts d'un jongleur manchot."*

Et voilà, finie l'aventure. En théorie. Ce qui risque vraiment d'arriver, c'est que les PJ tenteront de voler la carte. Ce qui va vraiment arriver, c'est que les PJ vont tuer le mystérieux étranger quand il sortira pour une petite vidange, et extraire la carte de ses doigts raidis par la mort.

Pour éviter ce problème : votre accroche doit être irrésistible. Ne proposez pas un homme qui veut vendre sa carte au groupe –

faites exploser la taverne ! ⁽¹⁾ Dans les ruines, ils trouveront une carte qui mène apparemment à la source de ce qui a détruit l'auberge. Aucun aventurier digne de ce nom ne tournerait le dos à ce genre de pouvoir.

2-Subtilité ? On oublie ...

La sagesse communément acceptée dit que chaque groupe se doit d'avoir un filou. Quelqu'un de sournois, et de bon avec les serrures. Quelqu'un qui sait se fondre dans les ombres, qui connaît les meilleurs endroits pour receler des biens – parce que même dans le minuscule village de Blart (7 habitants), *quelqu'un* achètera votre stock d'armures louches récemment acquises, malgré les trous causés par les flèches et les traces de boules de feu ⁽²⁾.

Malheureusement, chaque groupe contient aussi au moins un personnage pas discret du tout. Et qui porte *en permanence* son armure de plates complètes. Souvent, il complète le tableau en sonnant une cloche géante et en brillant les tubes de Jimmy Somerville à pleins poumons. Ce personnage et ses séides, qui sont à peu près aussi subtils qu'un groupe de mariachis ⁽³⁾ (mais ne seront jamais aussi mélodieux), rendent toute tentative de discrétion complètement superflue.

Pour éviter ce problème : n'écrivez pas d'aventures qui reposent sur le fait que le groupe évite un adversaire terrible et formidable – une armée entière, par exemple – par la discrétion. Cela n'arrivera pas. Selon toutes probabilités, votre groupe standard d'aventuriers ira en ligne droite directement dans l'obstacle ou *à travers*, s'il à l'air de résister. Dans ce dernier cas, et si l'obstacle a l'air réceptif aux tentatives de communication, vous pourriez vous attendre à ce que les PJ essayent de s'en sortir par la discussion...

3-Diplomatie ? On oublie...

Malheureusement, pour la plupart des personnages joueurs, se tirer d'affaire en parlant se résume très souvent à “Libérez-moi ou mourez !”. Des persos particulièrement ambitieux pourraient essayer “*Rejoignez-moi* ou mourez”. D'autres actions diplomatiques courantes incluent “Là, derrière toi !”, “Feu !” et “C'est pas moi, c'est eux”.

Et ce genre de discours, c'est à peu près ce que vous pouvez attendre de toutes les situations. Prenez un scénario classique avec un “jumeau maléfique”, où les joueurs doivent poser des questions intelligentes pour discerner le bon jumeau du mauvais ? On oublie. Les PJ auront probablement manqué vos indices subtils dès le début, et *Parler avec les morts* est plus simple à jeter que *Discerner la vérité*. Vous avez besoin que les PJ négocient une paix très importante entre deux empires en guerre, afin d'avoir accès à une tombe oubliée de tous et située au milieu de la zone des combats ? Relisez vos règles de combat de masse et préparez-vous à voir le groupe tailler son chemin vers la tombe, en laissant un sentier de cadavres derrière eux. La sagesse populaire des aventuriers dit : “En temps de paix, jetez les dés pour l'initiative.”

Pour éviter ce problème : ne donnez pas une information cruciale pour l'intrigue à un unique PNJ. Ces personnages tiennent des journaux intimes pour une raison particulière – qui est bien sûr, que le groupe ne rate aucun indice, surtout en fouillant leur cadavre. Le conseil est doublement valable si vous jouez une partie dure et réaliste où les personnages peuvent être descendus d'un seul coup chanceux. Si vous choisissez de mettre l'information cruciale de l'intrigue entre les mains d'un PNJ que les joueurs *détestent*... ben là, vous méritez vraiment de voir votre campagne dérailler complètement lorsqu'ils saisisent la première opportunité de lui balancer une montagne sur la tête. ⁽⁴⁾ Ce qui m'amène au point suivant :

4-La violence ? Bien sûr !

Vous pensez que la serveuse de l'auberge n'a pas besoin de caracs de combat ? Revoyez-moi ça. Vous pensez avoir besoin d'un roubillard pour passer les portes verrouillées ? Faux. Vous pensez que ce paladin, dans sa brillante armure de plates, n'oserait pas chasser le lapin pour le dîner armé de sa hache de bataille à deux mains ? Je crois que vous avez pigé.

Pour paraphraser l'adage, “quand tout ce que vous avez est une sacrée grosse épée et une liste de compétences de combat trop grande pour votre feuille de perso, soudain tout commence à ressembler à un combat”.

Pour éviter ce problème : acceptez le fait que n'importe quelle rencontre pourrait être abordée par un groupe équipé pour chasser l'ours mais qui ne cherche en fait que du mouton. Si un PNJ doit vraiment survivre à la fin du deuxième round de combat – et ça vaut autant pour les Grands Méchants Vraiment Maléfiques que pour les Nobles Chevaliers Louant les services de ~~Mercenaires Assoiffés de Sang~~ Aventuriers, soyez sûr qu'il est : soit assez puissant pour survivre tout seul, soit copain avec des gens qui eux le sont.

5-Ne pas dépendre de l'intrigue

Vous savez, la ville que vous avez créée, celle qui est assaillie, fait étrange, par des orques, et le premier indice qui mène les joueurs à démasquer une conspiration mondiale d'elfes noirs ? Vous savez comment vous vous êtes débarrassé de la rencontre odoriférante avec Georges Puant, le mendiant de la ville ? Bah non, cette rencontre n'était pas jetable, finalement. Non, les PJ commencent à aimer Georges et veulent qu'il devienne maire.

Excepté une intervention divine, Georges *sera* élu, parce que les PJ mèneront sa campagne électorale. Ils ne reculeront pas devant le meurtre de vos PNJ cruciaux pour l'intrigue, pendant leur sommeil s'ils ne lèvent ne serait-ce qu'un sourcil désapprobateur. Pendant ce temps, la conspiration elfe noire continue à perpétrer de sombres machinations et devient de plus en plus paranoïaque, au vu du manque d'aventuriers antagonistes.

Pour éviter ce problème : ne mettez rien dans votre aventure qui ne soit directement lié à l'intrigue. Les harengs rouges prennent une signification cosmique pour le groupe de joueurs standard, et une mention fortuite de la mythique (et comme les MJ le savent très bien, inexistante) Sardine Écarlate de Boru Boru verra presque inévitablement les PJ passer des semaines entières de temps de jeu à construire des cannes à pêche vorpales et partir à la chasse de ces sacrés poissons.

6-Aucun PNJ ne doit être nommé d'après des gros mots ou quelque chose que vous puissiez trouver sur une table de petit déjeuner

Par cela je veux dire : ne donnez pas à vos PNJ des noms qui *ressemblent* à des gros mots ou à quelque chose que vous pouvez trouver sur une table de petit déjeuner. Parce qu'en dix minutes le Général Fésrhapid sera le Général Fesserapide et il le restera à vie. Bonne chance pour le grand discours lyrique pour motiver les troupes avant la bataille, quand les joueurs se plient en quatre en imaginant le puissant Général se propulsant grâce à son arsenal fessier.

Pour éviter ce problème : faites en sorte de ne pas appeler vos PNJ d'après des gros mots ou quelque chose que vous puissiez trouver sur une table de petit déjeuner. En toute honnêteté, si un groupe de joueurs *n'est pas en train de blaguer* sur les noms de vos PNJ amoureuxment construits, ils n'ont probablement aucun sens de l'humour – mais au moins, essayez de ne pas leur fournir de cible trop facile. Les joueurs doivent être capables de penser correctement ; et trouver des manières inattendues de se moquer des noms de fantasy typiques ⁽⁵⁾ fait partie de l'échauffement mental pour surpasser l'intellect du Grand Méchant Vraiment Méchant. Les joueurs pourraient devenir paresseux si le sorcier local s'appelle Grille-pain. ⁽⁶⁾

Article original : *Tales from Mongoose Hall: How to write a bulletproof adventure* ([Signs & Portents n°44, p. 8](#))

(1) NdA : C'est aussi un bon moyen de se débarrasser de ces ennuyeux poulets. Un petit conseil aux Maîtres de Jeu : ne faites confiance à aucun joueur dont le personnage dépense des sommes importantes pour l'acquisition d'animaux. Rien de bon à en tirer. [\[Retour\]](#)

(2) NdA : Vous savez ce que je pense ? Je pense que ces personnes sont toutes des marchands maléfiques déguisés. "Oui, bien sûr, j'aimerais vraiment acheter ces 36 armures de goblin usagées", dit le "fermier". Dès que votre groupe n'est plus en ville, il ira dans les grottes que vous veniez de nettoyer, refourguant ce matériel d'occasion à la nouvelle tribu de gobelins. [\[Retour\]](#)

(3) NdA : Je parle du genre de groupe de mariachis qui ont des lance-roquettes dans leurs étuis à guitare. [\[Retour\]](#)

(4) NdA : J'ai joué des scénarios du commerce où, comme je l'ai découvert après, nous étions censés flâner et avoir une causerie amicale avec le grand méchant avant le combat final paroxystique. Nous nous sommes cachés derrière une colline et l'avons pulvérisé à l'aide du genre de rituel magique banni par la Convention de Genève. [\[Retour\]](#)

(5) NdA : Par "nom typique de fantasy", j'entends un nom qui comprend plus de ponctuation que de voyelles. [\[Retour\]](#)

(6) NdA : Exception : la partie que j'ai brièvement jouée, où le sorcier du coin s'appelait, sans ironie aucune, "P'tain". [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Il peut arriver dans la création de scénarios que, malgré tous les excellents conseils dont on dispose, la machine à idées peine à se mettre en route. Pour parer à cela, vous avez deux grandes possibilités.

La première est de partir d'une intrigue existante et de la mettre à votre sauce, de sorte que vos joueurs ne voient pas l'inspiration. C'est ce que "[La tombe de Dazhdbog](#)" de Lonnie Bricker vous propose de faire, en partant d'une légende russe.

La seconde est tout simplement de créer une aventure à partir de simples lancers de dés. Et pour cela, rien ne vaut le "[Giannirateur aléatoire d'aventures](#)" de Gianni Vaca (et son extension par Imaginos) !



La tombe de Dazhdbog

© 2002 Lonnie Bricker

Un article de Lonnie Bricker, tiré de [PTGPTB n°22](#) (septembre 2002), et traduit par Courtney Chitwood

De son mythe aux idées d'aventures



Ce scénario générique est basé sur l'ancienne légende d'un dieu solaire russe du nom de Dazhdbog. Tout d'abord, le véritable mythe est brièvement rappelé pour rendre à César ce qui est à César. Ensuite, ma propre adaptation, y compris un historique des personnes impliquées et du lieu. Finalement, j'ai inclus quelques idées d'histoires pour en faire un scénario qui vaille la peine d'être joué, en tout cas, je l'espère.

Le mythe

Dazhdbog est le nom d'un dieu solaire païen mentionné dans au moins un poème épique russe (l'"Histoire de la Campagne d'Igor") datant du XII^e siècle. On lui donne le nom de "dieu des bénédictions" et de "fils de Svarog". Il est aussi mentionné dans divers contes et légendes populaires.

Ceci est l'un de ces récits. Celui du temps où le dieu païen Dazhdbog voyageait à travers les montagnes d'Arménie et rencontra une jeune guerrière nommée Zlatogorka. Le dieu la provoqua en duel et fut sévèrement battu pour son arrogance. Pour ajouter l'insulte à la blessure, Dazhdbog fut placé sur le cheval de la guerrière et obligé d'épouser Zlatogorka.

Malheureusement (ou peut-être à juste titre), le bonheur du couple fut de courte durée, mais pas pour l'une des innombrables raisons que vous pourriez imaginer...

Ils parcouraient les montagnes d'Arménie à cheval lorsqu'ils découvrirent une tombe. Les mots suivants étaient gravés sur la petite tombe : "Celui qui repose ici y demeurera, de par la volonté du Destin".

Zlatogorka demanda à Dazhdbog de l'essayer. Il le fit, mais la tombe était trop petite. Puis sa femme essaya, et la tombe se révéla juste à la bonne dimension. Elle demanda à Dazhdbog de remettre le couvercle, afin qu'elle puisse s'allonger et regarder aux alentours.

Il le remplaça et, comme vous l'avez certainement deviné, le couvercle ne pouvait plus être enlevé. Dazhdbog le frappa avec son gourdin et son épée, mais il ne pouvait ouvrir la tombe. Zlatogorka lui demanda d'aller voir son père pour lui demander de pardonner sa fille.

Dazhdbog fit ce qu'elle lui demanda et alla voir son père. Tout d'abord, ce dernier pensa que Dazhdbog avait tué sa fille, mais Dazhdbog prouva son innocence et le père accorda son pardon au couple.

La vraie histoire

Dazhdbog

Dans cette histoire, Dazhdbog vit à une époque où des héros tels que Beowulf parcouraient une terre où régnaient des dieux païens. Sans les événements de ce récit, il résiderait peut-être maintenant parmi ses pairs, les dieux.

Il faut toutefois préciser que le Dazhdbog auquel il est fait référence ici pourrait aussi être un sorcier utilisant une forme de magie datant d'avant la théorie hermétique. Il a aussi été dit que Dazhdbog pouvait être un être de la Race Ancienne – une race puissante dont les chercheurs hermétiques pensent qu'ils sont à l'origine de la magie hermétique.

Ce que l'on sait de Dazhdbog, c'est où il bâtit sa demeure – les montagnes d'Arménie. Après de longues absences, il revenait aux montagnes où il restait plusieurs années. Elles lui offraient une solitude rare. Peu de mortels oseraient déranger un dieu, moins encore si ce dieu s'isole dans une chaîne de montagnes.

Il advint que la nature magique de Dazhdbog lui offrit un autre moyen de réclusion. Sa magie imprégnait les montagnes qu'il fréquentait, créant une aura magique d'énormes proportions. Une magie de cette ampleur intensifiait la beauté et les dangers de mère nature. Les animaux devenaient des créatures magiques et les plantes se déplaçaient comme si elles étaient des animaux. Personne, sauf un fou, n'oserait se risquer dans un tel endroit.

Cela ne veut pas dire que Dazhdbog passa son temps à s'y cacher. Il voyagea souvent de-ci de-là et ses aventures inspirèrent de nombreux récits.

Zlatogorka

Au cours de ses voyages, Dazhdbog rencontra beaucoup de femmes et eut d'innombrables liaisons. Toutefois, ce n'est pas

avant sa rencontre avec Zlatogorka qu'il rencontra de femme assez solide pour retenir son attention. Aux dires de tous, elle était une magnifique guerrière qui vivait dans une vallée proche des montagnes si peu fréquentées de Dazhdbog.

Elle avait été éduquée comme l'héritière d'un petit royaume où la coutume voulait que le roi choisisse un héritier parmi ses enfants ou les autres enfants mâles du royaume. Son Père, Vij, demanda à son peuple la permission exceptionnelle d'élever son unique enfant, Zlatogorka, en tant qu'héritière. Cela ne lui fut accordé qu'après que le peuple rajoute une condition : qu'ils puissent retirer cette permission, et sa couronne, après une période de 12 ans s'ils n'aimaient pas ses capacités.

Les 12 ans passèrent et le peuple convint unanimement de permettre à Zlatogorka de conserver son statut d'héritière. Elle faisait preuve de tout le potentiel de son père et même d'encore plus d'intelligence. Le petit royaume ne fit que prospérer sous le règne du père et de la fille.

À mesure que le royaume croissait, un lien grandissait entre Zlatogorka et son père. Issu d'une admiration et d'une confiance mutuelle, ce lien était plus que celui qui unit le parent et l'enfant. C'était comme s'il s'agissait de deux personnes partageant le même esprit.

Vij

Vij était un dirigeant fier et respecté qui avait fait de grandes choses pour le peuple qu'il dirigeait. Vij était aussi un chef énergique qui voulait le meilleur pour ses gens et sa famille. En bref, il voulait agrandir son royaume et laisser un héritage convenable à sa fille.

Vij voulait absorber pacifiquement les prospères communautés et royaumes avoisinants. Il pensait que la violence amènerait des morts et des destructions qui nuiraient à tous à long terme. Il voulait convaincre les gens des vallées voisines que le meilleur choix pour tout le monde était d'accepter son règne.

Dans sa vie entra une fille, Zlatogorka. Pas exactement le fils que Vij espérait, mais personne n'arriva à l'en convaincre.

Comment ils se rencontrèrent

Dazhdbog et Zlatogorka se rencontrèrent par une journée de printemps ensoleillée, alors qu'elle chevauchait à travers une vallée proche de la montagne qui était la maison de Dazhdbog ce jour-là. Elle poursuivait une bête sauvage qui avait tué du bétail, et avait suivi sa piste jusque-là. C'était déjà assez inhabituel de voir quelqu'un chevaucher aussi près de sa maison – et de surcroît une femme magnifique – pour que Dazhdbog sorte et aille à sa rencontre.

Zlatogorka en savait suffisamment sur Dazhdbog pour le reconnaître, mais elle ne montra pas l'humilité que Dazhdbog était habitué à voir chez les mortels. Au lieu de cela, elle le regarda fièrement dans les yeux et lui demanda si l'animal qu'elle chassait était à lui. Dazhdbog fut si amusé par cette fière jeune fille qu'il répondit à sa question par la proposition de chasser la bête avec elle. Zlatogorka accepta et ils partirent ensemble à la recherche de la créature.

Ils trouvèrent rapidement la créature magique et la tuèrent, mais Dazhdbog était toujours amusé par cette jeune femme. Alors, il lui demanda si elle voudrait revenir à sa montagne. Zlatogorka accepta volontiers et proposa de le rencontrer à la montagne le jour suivant la prochaine lune.

Quand Zlatogorka rentra chez elle et raconta cela à Vij, il fut content mais méfiant. Il savait que Dazhdbog était un dieu qui vivait dans les montagnes. Quelle meilleure vie pour sa fille qu'un dieu qui tombe amoureux d'elle ? Mais les dieux étaient connus pour leur nature capricieuse. Ce dieu-ci allait-il juste jouer avec sa fille un moment pour ensuite la laisser souffrir seule l'agonie d'une vie perdue ?

Zlatogorka pouvait sentir l'hésitation de son père et lui dit qu'elle serait prudente. Elle promit que lors de sa prochaine rencontre avec Dazhdbog, elle lui demanderait de rencontrer son père avant qu'ils ne se revoient.

La lune passa, laissant Dazhdbog penser sans arrêt à cette jeune femme qui n'avait pas peur d'un dieu. Il n'avait jamais vu un tel courage ni une telle fierté chez un mortel. Le jour vint enfin et Zlatogorka se rendit au pied de la montagne. Dazhdbog pouvait à peine se retenir de voler au bas de la montagne pour aller à sa rencontre.

De son côté, Zlatogorka était si excitée de voir Dazhdbog qu'elle en oublia presque sa promesse à Vij. Elle ne s'en souvint que le lendemain, lorsqu'elle allait rentrer à la maison. Dazhdbog accepta rapidement la rencontre – il aurait fait n'importe quoi pour rester avec Zlatogorka.

Ainsi, Vij et Dazhdbog se rencontrèrent, avec les résultats que l'on peut imaginer. La présence de Dazhdbog impressionna tellement Vij, que le fier père était prêt à donner tout de suite la main de sa fille au dieu.

C'était une offre que le couple ne pouvait refuser. Les deux devinrent mari et femme avant le coucher du soleil ce jour-là. Vij accueillit Dazhdbog comme le fils qu'il n'avait jamais eu et la nuit de nocces se passa à faire la fête dans toute la vallée.

Le lendemain, Dazhdbog emmena Zlatogorka voir leur nouvelle demeure. La jeune femme fut complètement charmée par la contrée magique et Dazhdbog passa de nombreuses et heureuses semaines à montrer les alentours à sa jeune épouse. Puis arriva le jour fatal où Zlatogorka demanda à rendre visite à sa famille. Elle avait beau être enchantée de sa nouvelle demeure, sa famille lui

manquait.

Dazhdbog accepta volontiers de voyager avec elle et ils se mirent en route pour la maison de Vij la semaine suivante. Dazhdbog avait des préparatifs à faire avant de partir, mais le délai accrut le mal du pays de Zlatogorka. La jeune mariée était de plus en plus déprimée.

La semaine passa lentement pour Zlatogorka, mais elle vint à terme et le voyage fut achevé. La dépression de Zlatogorka passa dès leur arrivée. Tout le monda profita de ces jours ensemble et lorsque le couple repartit, Zlatogorka était redevenue une jeune épouse heureuse. Rien de notable ne se passa pendant cette visite, si ce n'est que Vij demanda à Dazhdbog de favoriser la récolte de cette saison. Dazhdbog accepta, allant même au-delà en rendant les récoltes abondantes pendant une génération.

Les ennuis commencent

Mariés, Dazhdbog et Zlatogorka menaient une vie heureuse. Le couple passait du temps seul à la maison, chevauchait à travers les montagnes, et voyageait dans des endroits exotiques. Toutefois, quoi qu'ils fassent, le mal du pays regagnait Zlatogorka et ils retournaient voir sa famille. Au cours de leurs visites, Vij demandait toujours une faveur à Dazhdbog : de l'aide avec le bétail, mettre fin à une sécheresse, aider une femme stérile, et ainsi de suite.

Dazhdbog aidait volontiers son nouveau père et faisait toujours plus que celui-ci demandait. Ceci jusqu'à ce que Vij lui demande de nuire à un village voisin. Bon, pas le village, juste le chef du village. Vij demanda à Dazhdbog de provoquer la mort du chef.

Dazhdbog demanda du temps pour réfléchir et refusa de faire quoi que ce soit jusqu'à son retour chez lui. Cela troublait Zlatogorka, mais elle ne dit rien. Vij accepta la décision, mais se montra beaucoup plus circonspect à l'égard de son nouveau beau-fils. L'atmosphère resta tendue pendant le séjour, ne se réchauffant que lorsque les derniers au revoir furent dits.

Une fois reclus dans leur résidence montagnarde, Dazhdbog demanda à Zlatogorka son avis sur ce qu'il devait faire. Zlatogorka lui dit que l'autre village avait besoin de Vij. Les gens du village ne connaissaient que pauvreté et rapines depuis des années, mais étaient terrorisés par leur chef. Elle ne pouvait pas voir ce qu'il y avait de mal à tuer un tel homme.

Toutefois, Dazhdbog n'aimait pas ce en quoi son beau-père se transformait. Il dit à Zlatogorka qu'il en avait fini de rendre service à son père. Vij abusait de son statut et utilisait un dieu pour ce qu'il devrait faire lui-même.

Zlatogorka eut le sentiment que Dazhdbog se retournait contre son père et elle ne resterait pas sans rien faire pendant ce temps. Elle finit par le menacer de le quitter s'il ne faisait pas ce que Vij lui demandait.

Dazhdbog dit à sa femme qu'il ne la laisserait jamais le quitter. Quand Zlatogorka fit mine de partir, Dazhdbog eut recours à la magie et lui bloqua la sortie. Quels qu'aient pu être ses mots exacts, il lui fit comprendre qu'elle avait juré de passer sa vie avec lui, et qu'elle allait devoir s'y tenir.

Chez Vij, les mois passaient sans nouvelles de Dazhdbog ou de Zlatogorka. Cela n'était pas inhabituel, aussi au début, cela n'attira pas l'attention. De plus, Vij avait beaucoup de travail à faire. L'homme qu'il avait demandé à Dazhdbog de tuer était mort de causes naturelles, permettant à Vij de prendre le contrôle du village.

Quand Vij commença à s'inquiéter, il envoya 20 de ses hommes les plus fidèles dans les montagnes. Leur mission était double, voir comment le couple allait, et faire savoir à Dazhdbog que sa décision n'était plus un souci.

Un des hommes revint trois semaines plus tard – tous les autres avaient péri lors du voyage chez Dazhdbog. Il expliqua qu'ils avaient dû se battre contre des créatures magiques dès leur entrée dans les montagnes. Il rapporta aussi qu'ils étaient parvenus à atteindre le site où se dressait la maison de Dazhdbog, uniquement pour constater que celle-ci avait disparu, remplacée par une porte en pierre massive dans le flanc de la montagne. Inscrite sur la porte, la phrase : "Ceux qui reposent ici y demeureront, de par la volonté du Destin".

Bien que Vij envoyât de nombreuses expéditions pour tenter de pénétrer dans la tombe, seul un petit nombre réussit à l'atteindre, et aucune n'arriva à l'ouvrir.

Le présent

Bien qu'elles ne soient pas les plus hautes du monde, les montagnes sont un obstacle respectable et demandent un minimum de connaissance ou d'adresse à celui qui voudrait les escalader. Les magnifiques plateaux et vallées abritèrent autrefois de petits villages et des fermes, mais seule Mère Nature règne ici désormais. Seuls les puissants ou les braves visitent les alentours maintenant, les gens sensés les évitent.

Au fil des siècles, l'aura entourant la tombe de Dazhdbog déforma Mère Nature à un point ahurissant. Les animaux, insectes, plantes communs et même le sol ont muté en des formes perverses et extrêmement dangereuses. Des loups pouvant immobiliser leurs proies par leurs cris à faire glacer le sang, des toiles d'araignées plus résistantes que l'acier, des oiseaux de proie aussi intelligents que les humains, et des rochers bougeant de leur propre volonté, ne sont que quelques exemples des étrangetés qui peuplent ces montagnes.

L'aura magique qui a modifié les montagnes a eu un autre effet sur la faune, en augmentant une population déjà bizarre. Au fil des siècles, une foultitude de créatures magiques s'est regroupée dans les montagnes. Alors que diverses espèces de créatures vont et viennent, quelques-unes se sont établies à demeure dans les montagnes. Licornes, wyvernes, et même un dragon vivent côte à côte – pas toujours paisiblement – avec les bêtes altérées.

En fait, certaines des créatures magiques sont devenues des créatures modifiées. L'aura a transformé quelques habitants des montagnes de nature magique en parodies monstrueuses de ce qu'ils furent. Une créature ressemblant à une wyverne pourrait avoir des capacités bien au-delà de ce à quoi on pourrait s'attendre, et, techniquement, ne plus du tout être une wyverne.

Toutefois, la mort n'est pas seule dans les montagnes, et ce panorama varié de l'extraordinaire peut guérir aussi vite qu'il tue. Mélangé aux histoires de terreur et de violence, on retrouve des histoires d'arbres avec des capacités de guérison, de rongeurs ayant guidé des voyageurs à travers des sentiers traîtres, et d'oiseaux amenant de la nourriture aux affamés.

Non seulement la présence de Dazhdbog gardait les créatures les plus dangereuses à distance, mais il était capable de les utiliser pour protéger sa demeure. Elles faisaient des gardes parfaits, semblant savoir non seulement quand Dazhdbog était à la maison, mais qui avait l'autorisation d'entrer. Les rares assez privilégiés pour obtenir une audience avec Dazhdbog recevaient l'autorisation d'entrer dans les montagnes ; les invités indésirables étaient traités d'une manière qui convient mieux aux récits d'horreur. Depuis la disparition de Dazhdbog, les créatures continuent leur devoir, mais estiment que tout hôte est indésirable.

Bien qu'ils soient restés fidèles à leurs devoirs, cela fait des siècles que personne n'a vu Dazhdbog, et les animaux deviennent de plus en plus audacieux. Ils ont commencé à s'aventurer au-delà des limites de l'aura magique, et deviennent plus dangereux pour les autochtones qui vivent près des montagnes. À mesure que le temps passera sans signe de Dazhdbog, les créatures pourraient persister dans leur comportement et quitter complètement la zone de l'aura. Toutefois, les habitants pensent que les créatures ne peuvent pas – ou ne veulent pas – abandonner l'aura avant que Dazhdbog ne soit vraiment mort.

Comme si les créatures ne suffisaient pas, les montagnes elles-mêmes peuvent rapidement se transformer en ennemi. La magie a modifié des périls naturels tels que les glissements de roches et les tempêtes de neige qui se déclenchent sans prévenir. Les montagnes réagissent comme des êtres intelligents abhorrant les créatures vivantes rampant sur leurs pentes rocheuses. Des dangers naturels frappant au moment le plus inopportun peuvent en un instant rendre mortelle la beauté éternelle de Mère Nature.

La tombe

Les survivants des expéditions envoyées par Vij ont décrit la tombe comme une grande porte de pierre sise haut sur le flanc d'une montagne. Atteindre la porte demandait de procéder à travers la montagne sur un sentier dangereusement étroit. Le sentier était rendu encore plus dangereux par la nature magique de la montagne. Ce qui semblait être de la pierre inamovible pouvait s'avérer ne pas être inamovible, voire même pas de la pierre.

À l'endroit où il se rapproche de la porte, le sentier s'élargit suffisamment pour laisser passer un chariot. Depuis cette plateforme, la montagne tombe à pic de mille pieds, créant une terrasse impressionnante pour l'entrée de la tombe. La vallée en dessous et les montagnes environnantes s'étalent en un panorama grandiose.

Les hommes ont comparé cette entrée aux portes d'une puissante forteresse. Les portes en pierre, deux fois plus hautes qu'un grand homme, empêchent l'accès au tombeau au-delà. Mis à part l'inscription, aucune marque ne souille la perfection de leur lisse surface de pierre. Les hommes les plus forts furent incapables de rayer la surface de ces portes magiques.

Certains des hommes qui sont parvenus à la tombe affirment qu'ils ont entendu des voix venant de l'intérieur – plus exactement les cris d'une femme et les éclats de voix colériques d'un homme. Ceci amena à croire que Dazhdbog et Zlatogorka étaient vivants à l'intérieur du tombeau.

La tombe est devenue un endroit mystérieux et une indication de ce dont est capable la magie. C'est plus une grande maison qu'une tombe. Dazhdbog l'a créée à partir de sa maison. Derrière les massives portes de pierre se trouvent deux étages de pièces, escaliers et halls.

Idées d'histoires

Vij veut que Dazhdbog et Zlatogorka reprennent leurs vies d'antan. Il ne veut pas savoir comment, ou pourquoi ils sont emprisonnés, il veut que les faveurs du dieu continuent – et récupérer sa fille. Vij a passé les vingt dernières années à chercher un moyen d'entrer dans la tombe – au point d'essayer de contacter d'autres dieux. Toutefois, malgré tous ses efforts, personne n'a réussi à pénétrer dans la tombe.

Cependant, un fait étrange cette dernière année a donné à Vij des raisons de croire que ses efforts seront récompensés. Le dieu Svarog (que beaucoup croient être le père de Dazhdbog) a donné à Vij un bâton qui devrait permettre d'ouvrir la tombe.

Avec toutes les créatures magiques rôdant aux alentours, Vij ne pourra amener le bâton seul jusqu'à l'entrée de la tombe. Il a encore besoin du bon groupe d'aventuriers pour l'aider dans sa quête. Retrouver les faveurs de Dazhdbog vaut bien tout ce qu'ils

pourront demander.

Cependant Dazhdbog et Zlatogorka ne veulent pas quitter la tombe. Pendant leurs deux décennies de solitude, ils sont retombés amoureux l'un de l'autre. Maintenant plus que jamais, le couple ne veut rien d'autre que passer l'éternité ensemble. Bien sûr, Vij ne paiera que si Dazhdbog et Zlatogorka quittent la tombe et reprennent leurs anciennes vies.

Convaincre le couple de quitter leur maison sera assez difficile, mais les soucis ne s'arrêtent pas là. À cause du temps qu'elle a passé dans l'aura magique, Zlatogorka ne peut survivre en dehors de celle-ci. Si elle quitte l'aura magique, elle commencera rapidement à mourir. Revenir dans l'aura magique ne la guérira pas ; une fois sortie, elle mourra. Inutile de dire que Dazhdbog ne sera pas content.

Variantes

1. Au lieu de Svarog, ce pourrait être un dieu qui déteste Dazhdbog qui donne le bâton à Vij. Le dieu ennemi pourrait le faire pour causer des ennuis au fils de Svarog... Au lieu de simplement ouvrir la tombe, le bâton pourrait tuer Zlatogorka.
2. Dazhdbog doit être libéré de la tombe pour mettre un terme à la folie des animaux dans les montagnes et alentour. Malheureusement, Dazhdbog et Zlatogorka sont devenus fous pendant qu'ils étaient coincés dans la tombe. Aucun des deux n'est en état de faire quoi que ce soit d'autre que provoquer des ennuis à quiconque les trouve.
3. Vij pourrait avoir d'autres motivations pour voir Dazhdbog et sa fille libérés.
 - Vij pourrait vouloir se réconcilier avec le dieu et avoir de nouveau une grande famille heureuse.
 - Vij pourrait vouloir la mort de Dazhdbog pour ce que le dieu a fait à sa fille.
4. Dazhdbog a réussi à mettre un terme à ses jours.
5. Malheureusement, cela a libéré les innombrables créatures liées à ses montagnes. Un nombre de créatures magiques à la discrétion du meneur de jeu commence à ravager la région sur des kilomètres à la ronde. De la magie en abondance, une demoiselle en détresse et un dieu prisonnier – n'importe lequel de ces éléments serait suffisant pour attirer l'occasionnel preux chevalier ou magicien. Les trois au même endroit ont attiré une multitude de visiteurs inopportuns dans la région. Toutefois, dans ce cas, le nombre ne conduit pas au succès et malgré la myriade d'âmes aventureuses qui ont défié ces montagnes, seule une fraction a réussi à atteindre l'entrée de la tombe – aucun n'a eu accès aux prétendus trésors magiques qui reposent au-delà.

Source : *Dazhdbog dans la mythologie russe ou Son histoire* © Sergei Naumov, 1994.

Basé sur le folklore russe et des recherches personnelles.

Article original : [*Dazhdbog's Tomb*](#)

Gianniroteur aléatoire d'aventure

© 2012 Gianni Vaca

Un article de Gianni Vaca, tiré de [Timinits & Trolls](#) et [Celestial Empire](#), et traduit par Pierre Sagory



Cet article a été inspiré par le récent “[bookshelf meme](#)” [de James Maliszewski] et également par la “[bookshelf Roulette](#)” de Zak Smith.

Avec seulement quelques dés, vos étagères de livres et de JdR, et les instructions ci-dessous, vous serez capable de concevoir ou improviser un parfait pitch pour une partie de jeu de rôle. Voici comment.

Tout d’abord, prenez 1d6, 1d30 et 1d100. Chaque idée d’aventure est basée sur six livres de votre étagère, et sur les informations que vous extrairez de ces ouvrages en utilisant le résultat des dés.



Ma bibliothèque — les JdR

Pour **chacun de ces six livres**, faites cinq jets, dans l’ordre suivant :

1. **Tirez 1d6.**

- 1-3 : Utilisez l’étagère du haut
- 4-6 : L’étagère du bas.

Bien sûr si vous avez plus d’étagères, utilisez un autre dé ou une répartition des résultats différente.

2. **Tirez 1d6.**

- 1-3 : Commencez à compter depuis la gauche
- 4-6 : Commencez à compter depuis la droite

3. **Tirez 1d30.** Comptez le nombre de livres sur l’étagère, en partant de la droite ou de la gauche.

4. **Tirez 1d6.**

- 1-3 : Ouvrez le livre au début
- 4-6 : Ouvrez le livre à la fin

Ignorez les pages de garde, sommaires, index, pages blanches etc.

5. **Tirez 1d100.** Comptez autant de pages (dans le sens déterminé en 4.).

Choisissez un élément approprié sur cette page ; élément qui peut s’insérer dans la phrase modèle ci-dessous.

1. Choisissez un **PNJ** (une personne, créature intelligente, un dieu...) dans le LIVRE UN.

2. Choisissez un **LIEU** (ville, hexagone sur une carte, endroit, bâtiment, planète...) dans le LIVRE DEUX.
3. Choisissez une **PERSONNE** ou un **OBJET** dans le LIVRE TROIS.
4. Choisissez un **PNJ** dans le LIVRE QUATRE.
5. Choisissez un **LIEU** dans le LIVRE CINQ.
6. Dans le LIVRE SIX, choisissez **quelque chose d'intéressant** (c'est votre choix le plus ouvert) : une situation, un parti politique, un objet magique, un culte, une maladie, un climat... Ce que vous voulez !

Puis en utilisant les SIX éléments de la liste ci-dessus, remplissez les blancs dans le modèle de synopsis suivant :

Les PJ commencent leur aventure chez eux/dans leur hexagone/localisation actuelle dans la campagne. _____ leur demande d'aller à _____ récupérer _____. Les PJ devront affronter _____ à/dans/sur _____. Au cours de leur aventure, _____ tiendra une place importante.

Essayons cette méthode pour concevoir deux bases d'aventure. Nous verrons que le premier résultat pourrait nous donner l'idée d'une campagne entière !

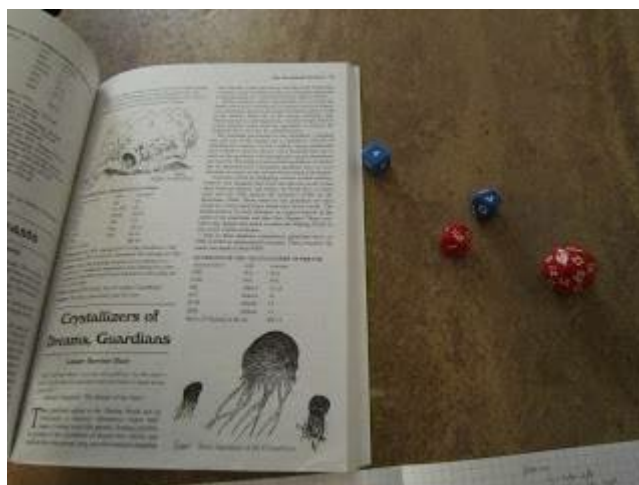
Base d'aventure n°1

(Sans tricher, ce sont les vrais tirages !)

Livre UN

- 6 : étagère du bas
- 5 : en partant de la droite
- 12 : douzième livre : [*Les Contrées du Rêve revisitées*](#) ^(grog) (Descartes)
- 4 : commencer à partir de la fin
- 94 : 94 pages depuis la fin, donc page 91

Gardien des Cristalliseurs de Rêves (Race inférieure de serviteur) — voir l'image ci-dessous.



OK c'est parti !

Livre DEUX

- 6 : étagère du bas
- 5 : en partant de la droite
- 5 : 5^e livre : [*Borderlands & Beyond*](#) (Moon Design) [supplément pour [*Runequest*](#), NdT]
- 4 : commencer à partir de la fin
- 20 : page 20 depuis la fin, donc page 278

Nouvelle Pavis

Livre TROIS

- 2 : étagère du haut
- 5 : en partant de la droite

- 18 : 18^e livre : [Blood Over Gold](#) ^(grog) (Moon Design) [supplément pour [HeroQuest](#), NdT]
- 2 : commencer depuis le début
- 61 : page 61

L'évêque Jestecos le sévère, de l'église Rokari

Livre QUATRE

- 3 : étagère du haut
- 5 : en partant de la droite
- 20 : 20^e livre : [Imperial Lunar Handbook](#) ^(grog), Vol. One (Issaries) [supplément pour [HeroQuest](#), NdT]
- 2 : commencer depuis le début
- 65 : page 65

La ligue Senvaros (une guilde marchande lunaire, basée à Virindum, Peloria).

Livre CINQ

[Dorastor](#) ^(grog) (Oriflam) [supplément en français pour [Runequest](#)] page 53

Les ruines de Dokat

Livre SIX

[Tirant Lo Blanc](#) ^(grog) (Joc Internacional) page 88

Paraula Màgica (= incantation magique).

Voici le texte complet :

Les PJ commencent leur aventure chez eux / dans leur hexagone / à leur localisation actuelle dans la campagne. Un gardien des cristalliseurs de rêves leur demande d'aller à la Nouvelle Pavis retrouver l'évêque Jestecos le sévère. Les PJ devront affronter la ligue Senvaros dans les ruines de Dokat. Au cours de leur aventure, les incantations magiques tiendront une place importante.

Ceci est vraiment typique de [l'univers de] Glorantha, et m'a déjà donné des milliers d'idées pour une campagne au Troisième Âge, avec les règles de [Runequest](#) ou [HeroQuest](#) !

Base d'aventure n°2

Pour élargir la variété d'aventures, je vais ajouter plus d'étagères (la plupart des ouvrages que j'utilise sont axés sur Glorantha). Je vais utiliser douze étagères (dont des livres d'histoire et des *comics*), et donc tirer un d12.

Livre UN

[Dinosauri](#) (Stratilibri)

[Cynognathus](#) [reptile prédateur du Trias, NdT]



Comme ce n'est pas une créature intelligente [alors qu'il est censé confier une mission aux PJ, NdT], je vais l'échanger avec le résultat du livre quatre.

Livre DEUX

Atlas du Christianisme, page 174

L'intérieur des églises

Livre TROIS

Breve storia di Venezia, page 118

opere d'arte, libri e documenti (= œuvres d'art, livres et documents).

Livre QUATRE

Ultimate Spider-Man, Vol.I

Harry Osborn

Livre CINQ

Waldo's Bar [BD]

Un club de jazz

Livre SIX

[Powerless](#) (comics)

Wolverine

Wouah ! Bien différent du premier... Voici le texte complet de ce deuxième embryon d'aventure (souvenez-vous que j'ai échangé les livres un et quatre) :

Les PJ commencent leur aventure chez eux / dans leur hexagone / localisation actuelle dans la campagne. Harry Osborn leur demande d'aller dans une église retrouver des œuvres d'art, livres et documents. Les PJ devront affronter un cynognathus dans un club de jazz. Au cours de leur aventure, Wolverine tiendra une place importante.

Complément : transformation du pitch en synopsis

[Issu du [blog de Celestial Empire](#), autre blog de l'auteur]

J'ai décidé d'utiliser le générateur d'aventure aléatoire par bibliothèque pour créer une base de scénario pour [The Celestial Empire](#) [JdR de l'auteur sur la Chine impériale, utilisant le système *Basic*, NdT]. Pour ce faire, j'ai également décidé de réduire le champ des ouvrages possibles à ceux qui concernaient l'Extrême-Orient, pour respecter l'univers du JDR.

Ce que j'ai obtenu :

Charles-Édouard Hocquard demande aux PJ d'aller à Hailóng (au [Liáoníng](#)) pour retrouver un dictionnaire. Les personnages devront affronter Toyotomi Hideyoshi dans la province du Shāndōng. Pendant leur aventure, l'or et le jade tiendront une place importante.

Le seul élément "choquant" ici est que le médecin militaire français Charles-Édouard Hocquard était affecté en Indochine à la fin du XIX^e siècle, alors que Toyotomi Hideyoshi vivait à la fin du XVI^e...

Commentaires :

Rappap

Faisons de ce pitch une véritable inspi de scénario :

Un marchand chinois, accueilli à l'hôpital du Dr Hocquard à Hanoï, est mourant. Il évoque un ancien dictionnaire d'herboristerie et de médecine traditionnelle qui pourrait le sauver, lui et bien d'autres.

L'ouvrage est dans le coffre-fort du marchand à Hailóng. Le médecin sait que les personnages sont au nord-est de la Chine, il leur écrit donc pour les envoyer sur la piste de ce trésor.

Malheureusement, l'un des serviteurs du marchand a ouvert le coffre, et s'est enfui avec son contenu (qui comprenait des œuvres d'art et des bibelots d'or et de jade) jusqu'à sa famille dans la province du Shandong. Là, il a pu rembourser une dette familiale à la triade (ou un tyran local).

Les personnages doivent maintenant suivre la piste du serviteur, aidés par le fait qu'il a payé son voyage et ses frais avec des bibelots d'or et de jade. Ensuite, les PJ doivent s'infiltrer dans la chambre forte des triades/du tyran, gardé par le fantôme de Toyotomi Hideyoshi maniant son antique sabre de samouraï. Ce sabre fut rapporté ici trois siècles auparavant par des pirates, et est le réceptacle de l'âme du samouraï. Comme le fantôme est magiquement contraint de protéger le trésor, son sabre ne peut frapper le jade ou l'or, ce qui pourrait protéger les personnages.

Gianni

Ha ha, pas mal. La dette pourrait avoir été contractée envers un usurier véreux, allié avec des criminels du coin, qui auraient une forteresse dans les marécages... Comme des cent huit brigands de *Au bord de l'eau* modernes ⁽¹⁾.

Anonymous

Peut-être le dictionnaire contient-il des informations codées menant à un grand trésor de jade et d'or qu'Hideyoshi avait rassemblé pour payer des espions et corrompre des adversaires dans sa tentative de prise de pouvoir sur la Chine et la Corée, mais ni les PJ ni Hocquard ne le savent. Les triades et les yakuzas seraient également à sa recherche.

Articles originaux : [Bookshelf-Based Random Adventure Generator](#) et [Random Adventure Generator](#)

⁽¹⁾ NdT : En simplifiant beaucoup, [Au bord de l'eau](#) est un célèbre récit traditionnel chinois, équivalent à Robin des bois [Retour](#)

Extension du giannirateur aléatoire d'aventure

© 2012 Imaginos

Un article de Imaginos, tiré de [Imaginos](#)

imaginos

NdlR : Emballé par les possibilités du “giannirateur de scénarios”, [Imaginos](#) a testé plusieurs univers, un nombre considérable de variantes, et donné de nombreux exemples de processus de développement d'un vrai synopsis à partir du pitch, dont “un synopsis par jour pendant un mois”. On peut les retrouver [ici](#).

(...)

La monotonie du Giannirateur de scénarios, qui selon les critiques produirait toujours des scénarios “à mission” dans lesquels le Commanditaire confie une tâche aux PJ, m’a amené à cogiter sur les améliorations possibles. Car s’il est certain que je parviens à contourner le problème en triturant un peu le résultat obtenu, ça n’en reste pas moins du bricolage, et non une solution “propre”, *clés en mains*.

J’ai donc eu l’idée d’introduire un tirage supplémentaire définissant la *motivation* des PJ pour accomplir le scénar en question. (...)

Voici la version revue et complétée du tableau des Motivations pour le Giannirateur de scénarios :

Motivation

Lancer 1d20

1. Obéissance (à un patron, une hiérarchie, etc.)
2. Bénéfice matériel (argent, objets, terres, etc.)
3. Bénéfice immatériel (réputation, gloire, amour, etc.)
4. Bénéfice spirituel (bénédiction, absolution, etc.)
5. Survie
6. Contrainte (PJ prisonniers, otages en jeu, etc.)
7. Vengeance (peut inclure la résistance à l’occupant)
8. Plaisir (gourmandise, luxure, etc.)
9. Fanatisme (zèle religieux, patriotisme, racisme, etc.)
10. Solidarité (envers sa famille, ses amis, ses collègues, ses concitoyens, etc.)
11. Altruisme (serviabilité, compassion, etc.)
12. Adrénaline (se dépasser, accomplir un exploit, etc.)
13. Autodestruction (sacrifice, mutilation, etc.)
14. Curiosité
15. Méchanceté (sadisme, volonté de nuire, etc.)
16. Paresse, facilité
17. Pris dans le cours des événements (les PJ sont au mauvais endroit au mauvais moment)
18. Peur (terreur, angoisse, phobie, etc.)
19. Altération du discernement (drogues, folie, etc.)
20. Autre ou au choix

Pour élaborer un scénario avec cette nouvelle version du Giannirateur, il faut procéder comme suit :

- Détermination de l’**Action** (1d20) ;
- Détermination (optionnelle) de la **Motivation** (1d20) ;
- Détermination du **Commanditaire**, en tenant compte des deux résultats précédents ;
- Détermination des cinq autres aspects
 - Destination,
 - Objectif,

- Antagoniste,
- Lieu de la Confrontation,
- Élément intéressant ;
- Lissage du résultat obtenu

Mêmes réserves que précédemment quant à la motivation imposée aux PJ et déterminée aléatoirement.

Pour mémoire et afin de tout avoir sous la main au même endroit, je ressors la table de détermination de l'Action (version mise à jour) :

Action (variantes)

Lancer 1d20

1. Aller chercher (récupérer / s'emparer de / enlever / ramener / acheter)
2. Transporter (livrer)
3. Délivrer (sauver / libérer)
4. Survivre à (échapper à / fuir / s'évader de)
5. Atteindre (aller à / pénétrer dans)
6. Explorer (découvrir / étudier / inventer)
7. Élucider (enquêter sur / résoudre)
8. Venger
9. Vendre (échanger / se débarrasser de)
10. Humilier (diffamer / salir)
11. Défendre (protéger / aider / escorter)
12. Convaincre (séduire / soudoyer / convertir / recruter)
13. Créer (fabriquer / bâtir)
14. Dissimuler (cacher / mettre à l'abri)
15. Faire chanter
16. Détruire (tuer)
17. Tromper (faire croire / trahir / mentir / tricher)
18. Se sacrifier pour
19. Conquérir (envahir / ravager / affronter / vaincre)
20. Autre ou au choix

Je rappelle également la phrase donnant le résultat du tirage :

[Le Commanditaire] amène les PJ à se rendre à [la Destination] pour y exercer [l'Action] sur [l'Objectif]. Motivés par [la Motivation], les PJ seront gênés par [l'Antagoniste] au [Lieu de la confrontation]. Un élément majeur du scénario sera [l'Élément intéressant].

Enfin, les conseils de bon sens : “pense en dehors du cadre”, “utilise ton imagination” et “le résultat est flexible, n'aie pas peur de le tordre dans tous les sens”.

Extension du giannirateur : cas concret

© 2012 Imaginos

Un article de Imaginos, tiré de [Imaginos](#)

imaginos

Je reviens au Giannirateur avec quelque chose que je voulais faire quasiment depuis mes tout premiers tests : un tirage restreint à des suppléments à thème scolaire ou universitaire, dans l'intention d'obtenir quelque chose d'exploitable dans le contexte de *Buffy* (exercice purement théorique puisque je ne fais pas jouer dans ce cadre). J'ai retenu une demi-douzaine de titres (j'aurais pu en inclure plus, mais j'ai volontairement laissé de côté des choses comme *Operation Morpheus* (où l'université ne fonctionne plus), *Worminghall* (médiéval, et pas vraiment universitaire qui plus est) ou *School Days 2100* (ce sont des ados scolarisés certes, mais on ne nous parle pas vraiment de l'établissement où ils le sont) ; déjà, *School of Hard Knocks* était une inclusion bien limite).

Tirage

- *Action : 1 : aller chercher (récupérer; s'emparer de, enlever, ramener; acheter).*
- *Motivation : 12 : adrénaline (se dépasser; accomplir un exploit, etc...).*

*Premier tirage (School of Hard Knocks, pour GURPS Supers, p. 23) : **assistant**.*

*Deuxième tirage (Starfleet Academy, pour Star Trek TNG, p. 38 du Narrator's Guide) : **the science station**.*

*Troisième tirage (GURPS Illuminati University, p. 91) : **vampire squirrels** (c'est un scénario pour Buffy, rappelons-le).*

*Quatrième tirage (Miskatonic University, pour Call of Cthulhu, p. 109) : **head of the department [of engineering]**.*

*Cinquième tirage (GURPS Illuminati University, p. 34) : **advanced courses for undergraduate majors or low-level grade students**.*

*Sixième tirage (GURPS Illuminati University (encore !), p. 46) : la page est presque remplie par une illustration de Phil Foglio représentant une sorte de forum des associations... Après moult hésitations, je choisis **church of morons** (non, je n'ai pas oublié une lettre !).*

Résultat

Un assistant amène les PJ à se rendre à la station scientifique pour aller y chercher des écureuils vampires. Motivés par l'adrénaline, les PJ seront gênés par le responsable du département d'ingénierie dans des cours de haut niveau pour étudiants de deuxième année. Un élément majeur du scénario sera l'église des crétins.

Développement

Qu'est ce qu'on peut faire de ça ?

D'abord, il faudrait savoir dans quel type d'établissement sont scolarisés (ou travaillent) les PJ : dans quel pays, à quel niveau d'études, et accessoirement, quelles matières enseignées ? Je connais mal le système scolaire et universitaire américain (et dans le fond, à peine mieux le système universitaire français, sans compter que les choses ont dû pas mal changer depuis mon époque), donc je vais rester dans les grandes lignes : si on prend comme élément de référence un lycée français, l'assistant serait plutôt un préparateur ; si on est à un niveau universitaire, c'est probablement un thésard qui anime des TP. Dans tous les cas, c'est lui (ou elle) qui, au détour d'une conversation (qui ne leur était pas forcément destinée mais dont ils ont capté une partie : à la table d'à côté au restau U, à la cafète, dans un couloir, au Bronze, ou ailleurs), apprend aux PJ l'existence, dans un petit bâtiment annexe (labo) dépendant d'un département scientifique, d'écureuils utilisés pour des expériences. Les PJ décident de s'emparer de ces écureuils, à la fois par défi (qu'est-ce qu'on peut faire comme conneries à ces âges-là...) et pour les soustraire à leurs "bourreaux" (car dans l'imagination des PJ, et sans doute de la plupart de leurs camarades de classe/promotion, qui dit expériences sur des animaux dit vivisection et souffrances inutiles, gratuites, voire cruelles).

Ce que les PJ ignorent, c'est que ces écureuils sont étudiés dans ce labo pour une raison très particulière : ils ont été vampirisés (par un vampire trop sensible pour boire le sang des humains ? Par un vampire désireux d'avoir des animaux de compagnie qui survivront au passage des siècles ?). Évidemment, les enseignants-chercheurs qui s'intéressent à ces charmants Rongeurs (capturés sur le parc du campus) ne le savent pas : ils ont simplement remarqué que les écureuils avaient un comportement pour le moins particulier (ils s'attaquent aux passereaux et aux micromammifères pour les saigner), et là réside le motif de leurs recherches. Les écureuils sont dans des cages situées dans une salle sans fenêtre et éclairée seulement par des néons (ce n'est pas une volonté particulière des chercheurs de les soustraire à la lumière du soleil (qui leur serait fatale), mais la conséquence de l'agencement du bâtiment). Bien entendu, le fait que les écureuils soient vampires risque de créer des complications (et des risques) pour les PJ (il est d'ailleurs à craindre qu'au moins quelques-unes de ces charmantes bestioles parviennent à échapper à leurs libérateurs et ne retournent à leur liberté, provoquant le début d'une "épizootie" vampirique parmi les animaux des environs, ce qui pourrait être lourd de conséquences, et très difficile à enrayer par la Tueuse et ses comparses, qui auront sans doute besoin de moyens lourds et de l'aide des autorités ; mais ceci est un (ou plusieurs) autre(s) scénario(s)).

Le (ou la) responsable du département d'ingénierie est un professeur sévère et redouté, non seulement dans ses cours, mais également dans les couloirs de l'établissement. Si un ou plusieurs PJ suivent ses cours, la gêne prévue par l'intrigue sera directement liée à cet enseignement (horaire du cours déplacé au moment prévu pour l'intrusion dans le labo (et bien entendu, ce cours-là est fondamentalement important dans le cursus et ne doit surtout pas être séché), examen, colle ou partiel important à préparer (imposant de faire un choix crucial entre réussir son année ou aller piquer les écureuils du labo), etc.). Sinon, il animera une séance de TP en petit groupe qui exceptionnellement se déroulera dans une des salles du labo (sa salle habituelle étant déjà prise, il a dû se rabattre sur celle-ci qui était libre) juste quand les PJ voudront s'y introduire (ou, si c'est en dehors des horaires d'enseignement, il se trouvera dans le bâtiment à mettre en place lui-même (ou à ranger) le matériel pour le TP, sera resté dans la salle pour y corriger des copies, ou autre raison).

Il nous reste l'église des crétins. Bien évidemment, ce n'est pas son nom : c'est une secte (non reconnue comme telle par les autorités pour le moment) qui fait de la retape sur le campus, et qui a été surnommée ainsi par les étudiants en raison du fait que les malheureux convertis sont peu à peu "lobotomisés". Cette secte pourrait se trouver dans les pattes des PJ à plusieurs reprises : elle pourrait s'être fait prêter une salle dans le bâtiment du labo pour une réunion de présentation/recrutement, voire pour une cérémonie ; un ou plusieurs PNJ majeurs du scénar pourraient en être membres ; ou elle pourrait simplement avoir un effet "comique de répétition" en tentant de convertir les PJ à plusieurs reprises pendant le scénario. Mais si les écureuils ont été vampirisés pour servir d'animaux de compagnie (et non de nourriture), le vampire qui les a "créés" pourrait aussi avoir infiltré la secte (se servant des fidèles comme de garde-manger) ; et comme il voudrait en plus récupérer ses petits compagnons à fourrure, on comprend facilement qu'il s'agisse d'un élément majeur du scénario...

C'est pas mal, comme résultat...

Article original : [*Un scénario clé en mains \(ou presque\) pour Buffy the Vampire Slayer*](#)

Ebook n°9

Les maîtres de l'improvisation

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce neuvième ebook *Places to go, people to be* (vf). Le trimestre dernier, nous avons abordé la conception de scénario en précisant que ce dossier était le premier d'un triptyque dédié à la création dans le jeu de rôle. Nous aurions pu continuer dans cette logique et attaquer la préparation d'une campagne mémorable.

Seulement, outre le fait que nous n'avions pas encore trouvé de titre suffisamment racoleur pour cette deuxième partie (fallait-il parler de campagne mémorable ? Épique ? Inoubliable ? Exceptionnelle ? Etc.), nous avons pensé qu'il valait mieux proposer un autre dossier, qui soit à la fois dans la continuité et à même d'intéresser d'autres rôlistes. Après tout, certains savent déjà construire leurs scénarios (même si les avis de leurs joueurs ne vont pas forcément en ce sens ^^) et ils veulent peut-être lire autre chose.

Il nous a donc paru judicieux de répondre à cette attente intergalactique en nous intéressant au pendant de la préparation de scénario : l'improvisation. En effet, vous aurez beau avoir toutes les idées géniales du monde, elles ne vaudront pas grand-chose lorsque vos joueurs décideront de passer à travers (et je dis bien “à travers” et non “à côté”). Aussi, pour faire face à ce genre de situations, savoir improviser est un atout majeur pour retomber sur ses pattes. Cet ebook s'emploiera donc à vous livrer les ficelles d'une improvisation réussie.

Pour cela, rien de tel que la preuve par l'exemple de notre premier article. Vous comprendrez ainsi en quoi l'absence totale de préparation est la clé la plus sûre pour un désastre ludique. À partir de là, nous pourrons aborder l'improvisation pour les joueurs, avant d'approfondir les méthodes à destination du meneur de jeu.

Bonne lecture, bons jeux et surtout, excellentes impros !

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division “ebook”

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Trop d'impro tue l'impro

© 2003 Rappar

Un article de Rappar



Dans le cadre d'une [aventure d'Empire Galactique](#) ^(grog), les personnages devaient, dans l'introduction, acheter des marchandises volées à des pirates. Ils se retrouvaient alors accusés de recel et commençaient l'aventure proprement dite : la chasse aux pirates.

Or, au lieu de lire l'introduction aux joueurs, avec les personnages spectateurs, je décidai de la faire jouer. L'avantage de jouer un long préambule était double : les joueurs ne voient pas venir l'intrigue à des kilomètres et ils s'impliquent en douceur dans la trame de l'aventure, avec une illusion de liberté. L'intro n'était pas détaillée dans le scénario, mais je comptais sur ma longue expérience pour l'improviser.

J'avais tort.

Bien que la transaction ne portât que sur le troc de 4 produits différents (logiciels et lingots authentiques contre tissus peints et poudre de diamant volés), je réussis à m'emmêler les pinceaux entre le nombre de mètres carrés de tissus et les kilos de poudre nécessaires pour atteindre la valeur des logiciels offerts en échange...

Les joueurs veulent marchander : bon sang, je ne m'y attendais pas du tout !!

Je n'avais pas prévu l'attitude des pirates – vendeurs ! Du coup, face à l'interprétation des joueurs de leur marchandage, ma réponse fut... oui... “Lance le dé pour tester ta compétence” “... Je bâclai la revente :

Moi : “Alors pour revendre tes tissus peints... euh... tu contactes Monsieur Meuble... (les joueurs rient de désespoir devant un tel manque d'imagination)... Te voilà en face de l'acheteur... Lance le dé pour marchander... Bon tu rates de peu, ce qui nous fait euh euh... un petit peu en-dessous de la valeur... Tu lui vends 120 m² de tissus à 200 crédits le m², ce qui fait 230 000 crédits... euh non 240 000... Voilà tu reviens avec 240 000 Crédits. (ouf !)

Joueur : Ah ? C'est sympa parce que ces tissus nous avaient coûtés 20 000 crédits !

Moi : Oh zut !”

10 minutes de calculs fastidieux plus tard...

Moi : “Je me suis trompé d'un zéro, je voulais dire 24 000 crédits !

Joueur : Ah non, l'acheteur et le MJ se sont trompés, on garde les crédits !”

S'ensuit une dispute...

Cette introduction qui aurait dû être une mini-aventure originale – on joue rarement les opérations commerciales – était devenue laborieuse. Les joueurs ressentaient que c'était une improvisation, que l'aventure n'avait pas débuté et ne s'intéressèrent plus à l'introduction.

Nous fûmes soulagés qu'elle finisse.

Et pourtant, un peu de préparation aurait suffi pour créer l'ambiance et faire de la partie commerciale une aventure dans l'aventure, comme les pages sur le commerce fluvial dans [Mort sur le Reik](#) ^(grog) (de la Campagne Impériale de *Warhammer*).

J'aurais dû fixer les prix et faire d'avance les calculs. J'aurais dû créer quelques PNJ acheteurs pour pouvoir planter le décor et dialoguer plutôt que de jeter des dés. J'aurais dû fabriquer ou récupérer un petit tableau avec des taux de remise en fonction de la réussite aux dés... Bref, moins de paresse et plus de prévoyance.

En impliquant plusieurs joueurs, comme pour les combats, et pas seulement les marchands, le monologue plus haut serait devenu une mémorable évocation :

Moi : “Après avoir examiné les tissus, leurs couleurs vives et leurs sujets vous font spéculer qu’ils se vendraient mieux pour faire des rideaux ou des housses de fauteuils que des vêtements. Après une soixantaine de contacts infructueux, votre rendez-vous le plus prometteur est avec Marcus Felzenwalbe [Merci l’annuaire téléphonique pour trouver des noms !] responsable des achats de la chaîne de magasins Les Beaux Intérieurs, spécialisée dans le mobilier artisanal de luxe. Vous attendez trois quarts d’heure avant d’être reçus. M. Felzenwalbe, marchand de grade 4 de la Guilde, un grand homme habillé très strictement, vous reçoit dans une petite pièce avec un seul siège : le sien. Il déclare, pressé : “Alors, vous avez des tissus à me proposer ?”

Joueurs (entraînés par de si belles descriptions) : Magnifiques tissus... Très belle qualité... Artisanat primitif... Significations profondes des symboles... Adapté à votre clientèle... Etc.

Moi : Bien votre argumentaire vous donne un bonus de +2 à vos jets de marchandage. Raté de peu ? M. Felzenwalbe fait la moue d’un air déçu ; ces tissus lui paraissent trop rustiques.

Joueurs (impliqués et roleplayant) : Mais si... ! [...]

Moi : Finalement, cédant à un mélange de pitié et de séduction, assorti de la promesse d’un dîner au restaurant avec la marchande du groupe, vous arrivez à vendre 10 rouleaux de 2,5 x 4 m... (consultation de la table ad hoc)... 15 % au-dessous du prix que vous espériez, soit pour 25 500 Crédits au lieu des 30 000 que vous escomptiez dans vos rêves les plus fous” ... Etc.

Le contraire d’improviser, ce n’est pas s’épuiser à écrire des pages et des pages de scénarios, c’est prévoir un nombre minimal de notes-clés, de croquis, de règles et de tableaux.

L’improvisation, cela se prépare !

Vous avez des maîtres de jeu qui vous expliquent qu’ils improvisent tout, et qu’ils n’ont besoin de rien. Pourtant, quand ils improvisent des scènes secondaires, leurs PNJ semblent tous sortis du même moule – quand ils ne portent carrément pas le même nom !

Quand on y regarde de plus près, ces scènes improvisées sont désespérément pauvres et quelconques : PNJ sans épaisseur, décors interchangeables, dialogues minimaux...

Anticiper les actions des personnages

La préparation de l’improvisation consiste à anticiper les actions des personnages hors de la trame principale – et à préparer des aides de jeu pour pouvoir y répondre.

Si les PJ ont de l’argent, attendez-vous à ce qu’ils veuillent acheter des trucs et ayez les règles de marchandage à portée de main. S’il y a un voleur parmi les PJ, il tentera vraisemblablement de faire des poches ; prévoyez une table de rencontres aléatoires de “pigeons”. S’il y a un techie, il voudra bricoler des objets ; bricolez des règles d’explosion de laboratoire. S’il y a un religieux, il vous faudra des descriptions d’oratoires. S’il y a un hacker... vous avez compris.

Ce sont des intrigues secondaires probables, et une fois que vous avez de quoi les gérer pour une aventure, vous pourrez les réutiliser dans une autre. De plus, les joueurs apprécieront que l’on soit ainsi tant aux petits soins pour les aspects secondaires de leurs persos. Donc cela en vaut la peine.

Les règles maison

“Mais enfin, doit-on faire des règles pour tout ?”

Je vais vous dire la Vérité : les règles servent à simuler. Simuler quoi ? Simuler les actions et les aspects importants de vos jeux. C’est pourquoi il n’existe presque aucun JdR sans règles de combat, santé et magie – parce que ce sont des aspects essentiels de la plupart des aventures. Vous devez penser à ce qui sera important dans votre aventure. Dans mon exemple, j’ai essayé de rendre important la partie “commerciale” du scénario, mais n’avais préparé aucune aide de jeu pour la gérer.

Pour trouver ce qui est important dans une aventure, posez-vous la question : “Que doivent ressentir les joueurs ?”. Voici un autre exemple pour répondre :

Une de mes plus grandes réussites de MJ fut une aventure de *Star Wars*, qui se passait dans les mines de sel de Kessel. Je voulais que les joueurs ressentent que leurs persos étaient mortellement en danger. Ainsi, dans ma version des mines, les détenus reçoivent de la nourriture en fonction de la quantité de minerai extraite. Mais la quantité de nourriture ne suffit pas à reprendre totalement des forces, alors les détenus extraient moins, reçoivent moins d’aliments, et ainsi de suite, dans un cercle vicieux.

Ceci était caché par des test de la compétence *extraction minière*, et la consultation de mon tableau maison, mais lorsque les joueurs prirent conscience du mécanisme de lente extermination, ils devinrent stressés et impatients de faire évader leurs

personnages. Ainsi, j'avais voulu mettre l'accent sur les dangers de la prison, et j'avais réussi grâce à une règle maison (1).

D'autres occasions où vous pourriez avoir besoin de créer des règles maison : course contre la montre, lutte pour la nourriture/marché noir dans une ville assiégée, détection des activités secrètes des PJ, poursuite et franchissement de divers obstacles, etc. Tout ce qui constitue un moment important dans votre aventure.

Par exemple, voici une règle maison, facile à créer et à utiliser, pour les profits et les pertes. Remarquez qu'une réussite minimale ne permet que de rentrer dans ses frais (c'est dur, le milieu des affaires).

Pensez à impliquer dans la négociation, non seulement les marchands du groupe, mais ajoutez des bonus/malus aux tests, pour l'attitude arrogante du noble, et le bourrin qui fait joujou avec son blaster pendant la discussion.

Résultat du test → Profits/pertes

Échec monumental → 50% de pertes

Échec important → 25% de pertes

Échec normal → 10% de pertes

Échec marginal → 5% de pertes

Réussite → tout juste équilibré

Réussite marginale → 5% de bénéfice

Réussite moyenne → 10% de bénéfice

Réussite importante → 25% de bénéfice

Réussite critique → 50% de bénéfice

Docteur Felzenwalbe, je suppose ?

Et puis, pour chaque jeu, ayez toujours un échantillon de 10 quidams représentatifs de l'univers. Contentez-vous d'indiquer leur nom, sexe, âge, apparence, profession ; vous pourrez improviser le reste sur l'instant, et recombinaison les données pour obtenir d'autres PNJ communs.

Pour le nom, il y a des tas de générateurs de noms aléatoires sur le net ; PTGPTB donne quelques liens anglophones ci-dessous. Pour du contemporain, il y a l'annuaire. Pour les professions et l'âge, respectez les données démographiques locales (proportion des moins de 20 ans, des paysans, des nobles, des races non-humaines, etc.). Tous les bons univers de JdR les donnent, au moins à travers la création aléatoire de personnages. Alors esquissez rapidement 10 PNJ multi-usages, et n'oubliez pas de donner un nom à vos créatures.

Ne négligez pas les petits détails, car ce sont eux qui posent le décor et l'ambiance. Vous ne pourrez pas les improviser sur l'instant, et leur absence SE SENTIRA.

Quelques liens en anglais tirés de [PTGPTB n°19](#), par Steve Dempsey

- [Chris Pound's Name Generation Page](#) : génère des noms, comme son titre l'indique. Si vous avez besoin d'un nom pour votre perso de Pokéctulhu, un eskimoïde, un Martien, c'est ici. Il y a même un générateur de sorts de *Dying Earth*.
- [Ftrain](#) : davantage de folie aléatoire, à base de mots : personnage, lieux, et même des noms de marques peuvent être créés à la chaîne. Si vous aimez les machines à faire des phrases, façon Oulipo, il y en a tant ici.
- [Seventh Sanctum](#) : cette page de Steven Savage héberge de nombreux générateurs aléatoires. Il y en a un qui tombe à pic pour des JdR de mangas, donnant par exemple *la Princesse Coup de Plume* ; d'autres génèrent des paysages ou des complots de méchants. Vous pourriez écrire tout un scénario pour *Feng Shui* sans bouger de ce site.
- [Lee's \(Useless\) Super-Hero Generator](#) : un formidable générateur pas si inutile pour des super-zéros ; vous pourrez en créer des équipes de types aux drôles de noms qui portent leurs sous-vêtements par-dessus leur costume.

Et voilà. Maintenant retournez préparer des munitions pour vos improvisations. Parce que vos improvisations arrivent toujours au moment le plus délicat – et c'est une loi de Murphy !

Annexe

Ci-dessous le tableau que j'aurais dû créer pour cette partie. Il respecte les données démographiques de *Empire Galactique* (les gens vivent vieux ; 6 carrières possibles ; peu d'extraterrestres).

Nom	Sexe	Âge	Apparence	Profession
Marcus Felzenwalbe	M	88 (paraît 50)	Bien habillé, plein de prestance	Acheteur, grade 4
Hacer Orkan	M	25	Grand, brun	Énergique fabricant de literie
Natalia Roussakovitch	F	70 (paraît 50)	En uniforme strict mais détendue	Capitaine dans la Flotte marchande
Bernadette Bayle	F	19	Tenue religieuse, souriante	Moniale grade 2
Angela Faragasso	F	42 (paraît 30)	Ne s'intéresse qu'à son ordi portable	Chimiste (technicien grade 5)
Armand Toubol	M	63 (paraît 45)	Petit gros, mou	Commandant (grade 4), corps expéditionnaire de la Légion
Snake Bisken	F	91	E.T. reptilienne mystique	Étudiante en droit
Z2-tøp	N/A	6	Mécanoïde	Robot aventurier, a quitté son usine
Raak's T'ss't	F	50	Karia (insectoïde) intimidant	Mineur
Stéphane Cheriville	M	26	Malachite (E.T. ressemblant à un kangourou)	Fonctionnaire, département des statistiques

Les noms des humains sont tirés de l'annuaire téléphonique d'une métropole cosmopolite, avec un biais pour les noms à résonance exotique. Toute ressemblance avec des personnes existantes... n'est donc pas fortuite.

Vous observerez qu'en choisissant les données au hasard dans chaque colonne, je peux obtenir $(10 \times 3 \times 10 \times 10 \times 10) = 30\,000$ combinaisons de PNJ différentes. Mon "Marcus Felzenwalbe, acheteur" aurait ainsi pu être une femme de 91 ans, ou un alien indifférent... pour plus d'exotisme et le plus grand dépaysement des joueurs.

⁽¹⁾ NdT : Tout est expliqué sur la manière de créer et d'équilibrer (jouabilité vs simulation) des règles maison dans l'article de Steve Dempsey : [Une action vaut mieux que de longs discours](#) ^(ptgpb), donc je ne m'étendrai pas davantage sur ce sujet. [Retour](#)

Suivez le guide

Nous venons de voir comment une absence de préparation du meneur, pas assez ouvert quant à des comportements prévisibles de joueurs, pouvaient conduire à un résultat malheureux. Cependant, quel que soit le côté de l'écran concerné (joueurs ou meneur), tous les participants d'une séance de JdR empruntent aux techniques du théâtre pour pouvoir jouer. Il paraît donc utile de décortiquer les techniques d'improvisation de ce point de vue théâtral, pour que tous puissent en profiter.



Techniques d'improvisation pour rôlistes

© 2003 Pete Darby

Un article de Pete Darby, tiré de Daedalus (automne 2003), et traduit par Antoine Drouart



Surmontez vos peurs et ouvrez votre esprit à une meilleure façon de jouer

Pour ceux que les vieux qui font des scènes n'ennuient pas à mourir, *Impro : le Théâtre et l'improvisation* de Keith Johnstone est un livre merveilleux consacré à la comédie et à l'art de raconter des histoires. Et alors ? Pourquoi les rôlistes devraient-ils s'intéresser à l'impro ?

Parce que le théâtre d'improvisation est drôle, qu'il fonctionne, et qu'il représente à lui tout seul un manuel des joueurs pour un jeu sans règles. Je vais vous présenter ce que, selon moi, l'impro peut apporter à votre pratique du jeu de rôle.

Maîtriser la spontanéité

Dans son livre, Johnstone considère que trois raisons principales empêchent les gens d'être spontanés de manière créative :

- la peur de la psychose
- la peur de l'obscénité
- la peur du conformisme

Je ne suis pas tout à fait sûr que les deux premiers ne soient pas deux facettes de la même chose, c'est-à-dire la peur d'être étrange, dingue, ou différent de manière inacceptable. Ironiquement, tenter d'échapper à ces deux craintes vous mène droit à la troisième, la peur d'être ennuyeux et banal.

Les premières peurs – la peur d'être exclu – poussent les gens à jouer la sécurité avec leurs personnages et leurs parties. Du coup, nous retombons toujours dans les mêmes vieilles habitudes, les mêmes aventures et les mêmes personnages, déguisés cette fois avec de nouveaux costumes, des noms, des races et des pouvoirs différents. Inversement, la dernière peur – la peur de s'ennuyer ou d'ennuyer les autres – mène au grand classique du joueur qui "délire". Tout le monde a déjà joué avec quelqu'un qui devait absolument faire quelque chose de farfelu ou de suicidaire parce que, selon lui, il s'ennuyait ou parce que son personnage agit comme ça.

Considérons les deux premières peurs. Elles signifient que les autres sont supposés nous percevoir comme dingue, pervers, ou dingue ET pervers. À bon entendre : notre hobby consiste à se réunir avec des gens que l'on connaît en général plutôt bien, et à aussitôt prétendre être quelqu'un d'autre.

La plupart des comportements "normaux" d'un groupe d'aventuriers, comme l'ont souligné beaucoup d'auteurs ou d'observateurs, peuvent être considérés comme illégaux, immoraux et à la limite du comportement psychotique. Une séance typique de jeu de rôle comprend l'usage de techniques de projections de fantasmes dans un environnement social, que beaucoup de psychiatres ne recommanderaient que sous la supervision de thérapeutes spécialisés.

En d'autres mots, nous sommes déjà en train de délirer.

Les gens sont bizarres

Là, je vais prendre un risque : les jeux de rôles ne vont pas vous rendre fou. Si vous vous inquiétez du fait que les jeux de rôles peuvent dévoiler à quel point vous êtes bizarre, ma foi, vous êtes déjà bizarre parce que vous jouez au jeu de rôle. Pas la peine d'en faire un flan.

Mais peut-être n'êtes-vous pas aussi bizarre que les gens qui tentent de cacher leur bizarrerie en ne faisant jamais rien de bizarre. Ça, c'est carrément louche ! Lorsque vous essayez de dissimuler à quel point vous êtes mentalement différent des autres joueurs, ça ne vous empêche pas seulement de vous amuser, ça les empêche de s'amuser eux aussi. Et tenter de prouver à quel point vous êtes différent (tellement plus artiste, plus drôle, ou tout simplement "barré") ne montre rien d'autre que votre besoin désespéré de cacher votre peur de la banalité.

Quant à vous inquiéter d'être ennuyeux ou sans originalité... Écoutez ça : on dit qu'il n'existe qu'une douzaine d'histoires différentes, et que chacune a été utilisée un million de fois.

Il n'y a que quelques douzaines de traits de caractère basiques. À grande échelle, d'un point de vue universel, vous ne pouvez pas être original. Ou du moins, vous ne pouvez pas être original tout en étant compris du reste de l'humanité. Donc ça m'étonnerait que vous puissiez faire quoi que ce soit dans une partie de jeu de rôle qui montre que vous êtes plus frappé que le rôliste moyen, ou même que n'importe qui. Pour vous donner un exemple de gens "normaux", parmi mes collègues de travail il y a deux mordus des simulateurs de vol, un monsieur qui a délaissé les attentions de sa femme pour jouer à un jeu vidéo, un fana des poissons tropicaux, un amoureux des trains, un artiste martial, et un type qui a plus d'étagères de DVD que de murs libres. Certains de ces fanatiques sont la même personne. C'est tout ce dont je peux vous parler qui soit légal. Et tout ce beau monde taquine les autres sur leurs manies.

Depuis que j'ai ce boulot, j'ai toujours été très franc sur ma passion, et ils ont cessé de se moquer de moi parce que je ne me mets pas sur la défensive.

Mais osez seulement vous moquer des trains devant leur adepte, et *gare* à vous !

Il est toujours intéressant de voir combien le jeu de rôle peut révéler sur vous. Et bien sûr, lorsque vous regardez vos personnages et vos parties, vous avez un assez bel aperçu de votre propre personnage de la vraie vie. Mais essayer de vous auto-analyser en cours de partie ou tenter de modifier votre façon de jouer pour dissimuler ou mettre en lumière votre personnalité ne peut que rendre votre style de jeu plus crispé. Ça détourne votre attention de la partie et du plaisir de jouer. De plus, que pouvez-vous bien apprendre de vous-même si vous ne vous laissez pas aller ?

Assez bon, tout de suite !

Nous en arrivons à la grande caractéristique commune qui relie l'improvisation théâtrale et les jeux de rôles : l'immédiateté. Les autres joueurs d'un jeu de rôle ou le public d'une impro (ainsi que les autres comédiens !) ne veulent pas une réaction parfaite dans une semaine. Ils veulent une réaction *juste assez bonne*, et ils la veulent *tout de suite* !

Vous pouvez, au moins en partie, déterminer un bon système pour un groupe de joueurs donné en regardant quels résultats produit ce système à quel terme.

Un joueur "imagénieur" peut avoir besoin d'un délai plus long pour consulter des tableaux tout à son aise. Un joueur à la recherche de nouveaux défis sera heureux d'attendre un peu pour vérifier les effets d'une nouvelle tactique. Un joueur privilégiant la narration ou le thème peut faire une pause le temps de se référer à une carte des relations qu'entretiennent les personnages impliqués dans une scène. Tout ceci fait partie de la composante "assez bonne" de la réaction.

Ce que les rôlistes et les improvisateurs ne supportent pas, c'est d'entendre "je ne sais pas". En impro, cela prend souvent la forme de "Rien ne me vient". Au moins, les rôlistes peuvent bénéficier de la béquille qu'est le système de jeu. "Rien ne me vient" est souvent une manière codée de dire "Tout ce qui me vient à l'esprit est bizarre, pervers ou chiant, et je veux que vous me trouviez tous admirablement normal". Cela rend l'impro impossible. Johnstone recommande une phrase libératrice : "Je préfère ne pas le dire". Cela reconnaît que vous avez bien une idée, mais que vous la croyez inacceptable par le groupe ou par vous-même. Mais cette phrase (ainsi que sa paraphrase) a deux conséquences intéressantes. La première, c'est qu'il vous devient plus facile d'accepter tout ce qui vous passe en permanence par la tête, parce que vous admettez que vous ignorez d'où cela vient et que vous n'êtes pas responsable du contenu, mais seulement de sa formulation.

Ensuite, vous prenez l'habitude de vous entendre répondre "Allez... qu'est-ce que c'est ?". Puisque vous avez établi clairement que vous n'aviez pas envie de le dire, cela rend votre interlocuteur en partie responsable de l'énonciation de l'idée. Vous serez tout d'abord surpris du peu de fois où on vous répondra "Tu avais raison, tu aurais mieux fait de ne rien dire", et du grand nombre de fois où on vous répondra "Et pourquoi pas ?".

Offrir, refuser et accepter

Les outils de base des improvisateurs sont l'Offre, l'Acceptation, et le Refus. Ces termes sont du jargon pour décrire des choses très simples, mais leur coller ces étiquettes apporte une prise de conscience qui éclaire tout le procédé. L'Offre revient simplement à tendre une perche, ou affirmer quelque chose, pour qu'un autre acteur y réagisse. L'Acceptation et le Refus ont un sens plutôt évident dans un tel contexte. Dans le théâtre d'improvisation libre, Refuser est en général considéré comme quelque chose de très très MAL, mais c'est également un mécanisme de défense par défaut.

Si nous avons peur de la direction que prend l'autre acteur, nous Refusons instinctivement. Si nous avons à cœur de maintenir l'illusion des personnages, comme c'est le cas de la plupart des acteurs d'improvisation, c'est à peu près la seule façon d'exprimer notre inconfort par rapport aux actions d'un autre acteur. L'exemple donné par Johnstone est le suivant :

Acteur 1 : "J'ai amené l'éléphant.

Acteur 2 : Pour le castrer ?

Acteur 1 : NON !"

Acteur 1 offre, Acteur 2 accepte et offre, et l'Acteur 1 Refuse. C'est peut-être compréhensible, mais c'est également aux dépens du public et de l'autre acteur.

La différence avec les jeux de rôles

Les jeux de rôles tendent à avoir un univers davantage défini où les événements se déroulent. Les jeux de rôles peuvent également accepter quelques restrictions en termes de simulation. De plus, ils ne restreignent pas les choix des participants à ce qui serait plausible d'après leurs personnages (alors que beaucoup d'improvisations subissent cette limitation) ⁽¹⁾. Enfin, les jeux de rôles doivent prendre en compte le contrat social et les limites d'un groupe, qui en général a l'intention de jouer ensemble pour une période prolongée plutôt que pour une unique session.

Ces différences signifient que les jeux de rôles, dans l'ensemble, sont bien moins libres que les sessions d'improvisation. La technique de base de "tout accepter" qui permet à l'improvisation de se dérouler d'une façon tellement fluide qu'on croirait que les acteurs se servent de télépathie, ne devrait pas s'appliquer telle quelle dans les jeux de rôles.

Ne jamais dire non

C'est là qu'émergent des règles telles que la Loi Monarda de *Nobilis* : "Ne jamais dire non". Cela semble étrange aux rôlistes traditionnels, ne serait-ce que parce que refuser les offres d'autres joueurs est la forme d'interaction primordiale entre joueurs et maître de jeu. "Tu ne peux pas faire ça parce que..." La Loi Monarda s'explique elle-même en définissant les manières de dire oui : "Oui", "Comment ?", "Tu peux essayer", et "Oui, mais...".

Si nous décomposons tout cela en Offres, Refus et Acceptation, on peut voir que seul le "Oui" est une Acceptation sans condition. "Comment ?" est en fait une forme de Refus, une remise en question de l'action énoncée, comme pour dire "Fais-moi une offre plus acceptable ou plus intéressante". "Tu peux essayer" est une Acceptation de l'offre non pas comme une action achevée, mais comme une déclaration d'intention. "Oui, mais..." est une Acceptation doublée d'une Offre : cette partie de l'histoire continue à avancer, et crée un développement futur ⁽²⁾.

Ce même mécanisme d'Offre, Refus et Acceptation est la base de quelques jeux, notamment [*Les Extraordinaires Aventures du baron Münchhausen*](#) ^(grog) et [*Pantheon*](#) ^(grog) d'Hogshead Publishing. Dans *Pantheon*, les joueurs construisent une histoire une phrase à la fois. Une phrase écrite est acceptée par défaut par les autres joueurs. S'ils veulent Refuser, les joueurs doivent prendre des paris ou dépenser des ressources limitées. Dans *Baron Münchhausen*, il y a une légère inversion, en cela que pour bloquer l'Offre d'un joueur (qui peut être n'importe quel élément de son monologue), il faut obligatoirement miser une ressource limitée et proposer un élément qui doit être Accepté par le joueur actif. Un joueur souhaitant interrompre ne peut pas se contenter de Refuser tout simplement, bien que le joueur actif puisse refuser la contre-Offre de celui qui l'interrompt, en risquant ses propres ressources.

Baron Münchhausen introduit un milieu "Europe du XVIII^e siècle" pour ce qui est du style, mais il n'y a pas de restriction automatique là-dessus. Les divers scénarios de *Pantheon* valorisent les clichés et les archétypes de genre lors du décompte des points final, mais les offres hors-genre sont traitées de la même manière que les autres en termes de règles ⁽³⁾.

Ces jeux diffèrent de beaucoup de jeux de rôles en cela qu'ils ne contiennent virtuellement aucune simulation, aucun "test de réalisme", sauf ce que les joueurs autorisent. Je crois que cela vient en partie de leurs mécanismes "d'acceptation par défaut" ; lorsque vous faites des tests pour savoir si quelque chose est plausible, vous imposez des barrières (parfois réduites) à la créativité en roue libre qui font vibrer ces jeux. Dans les jeux de rôles plus traditionnels, cette créativité débridée peut apporter beaucoup.

Les joueurs ont beaucoup à gagner à changer leur comportement inconscient, à faire moins de Refus et plus d'Acceptations et d'Offres.

Bien sûr, cette créativité peut conduire à des abus. Les joueurs peuvent voir leurs personnages prendre des directions qu'ils n'ont jamais eu l'intention de prendre. C'est un problème que l'acteur d'improvisation moyen ne rencontre pas souvent, vu que leurs personnages n'évoluent pas dans le temps et que les acteurs recherchent la liberté artistique. Un acteur d'impro ne s'attache pas au "type sur un banc" qu'il vient juste de jouer, il n'investit pas beaucoup en termes de temps de préparation ou d'objectifs à long terme, ce qui n'est pas le cas pour beaucoup des personnages-joueurs soigneusement ciselés.

Heureusement, les rôlistes disposent de quelques outils que les acteurs d'impro n'ont pas. Tout d'abord, ils ont un accord avec les autres joueurs, un contrat social sur comment et pourquoi ils jouent à ce jeu. Si besoin est, le groupe peut "rembobiner" le jeu et retourner avant qu'une Offre problématique ait été émise. Le prix à payer est que les joueurs perdent beaucoup des bénéfices de l'Acceptation automatique, mais si cela peut aider les joueurs à continuer leur partie et à l'apprécier, alors c'est un prix que je paierais volontiers.

Cependant, n'abandonnez pas toute spontanéité. Vous pouvez vous débarrasser de la peur de l'aliénation, de l'obscénité ou de la banalité en traitant tout ce qui surgit dans votre tête comme une autre Offre à accepter ou refuser en fonction des besoins du jeu. Et, selon Johnstone, libérer sa créativité consiste principalement à passer d'un comportement de refus par défaut à un

comportement d'acceptation, du moins dans un contexte créatif tel que le jeu de rôle.

Les techniques de construction narrative

Le guide de Johnstone est une des méthodes les plus simples que j'aie jamais vues pour construire une histoire. Il n'a que deux techniques : rompre la routine et réincorporer.

Rompre la routine

Toute histoire commence en brisant une routine. L'exemple préféré de Johnstone est le film [La Dernière Corvée](#), où un agent de la Police militaire transportant un déserteur à travers le pays décide de transformer le voyage en une dernière bringue. D'autres exemples sont : *Hamlet* (un prince en deuil... se retrouve face au fantôme de son père qui demande vengeance !), *Le Petit Chaperon rouge* (une petite fille allant chez sa grand-mère... rencontre un loup !) et *Spiderman* (un lycéen geek... gagne des super-pouvoirs !). Dans chaque cas, on établit un schéma facile à comprendre, on le brise, et le fait de le briser provoque un niveau de tension dramatique, parce que, hé ! ça ne devrait pas arriver !

Bien sûr, avant que vous ne démolissiez votre routine, vous avez besoin de la construire. Dans les univers fantastiques, cela peut prendre du temps. C'est pourquoi Tolkien commence *Le Seigneur des anneaux* par une longue séquence dans la Comté. Il montre ce qui est en jeu dans cette guerre, mais plus important il décrit ce que ces petits gars font d'habitude. C'est ce qui rend le périple de l'anneau à travers un continent d'autant plus remarquable.

Échouer à briser la continuité peut être une source de grande frustration, tout spécialement pour les rôlistes. Un des plus célèbres schémas des JdR est le double-jeu dans les scénarios cyberpunk. Le Johnson ⁽⁴⁾ qui vous a engagé est en réalité là pour vous tuer et vous dépouiller. À part défier les limites de la vraisemblance (si le monde de la pègre marchait vraiment comme cela, il s'effondrerait en une semaine), cela force les joueurs à soit faire semblant de le croire – ce qui les fait passer pour des idiots – soit adopter la seule conduite sensée qui consiste à tuer tous ceux qui leur offrent un boulot (avec des remerciements spéciaux à l'équipe de [Critical Miss](#) pour cet exemple particulier vraiment arrivé en partie). Le problème est ici que la routine s'est installée, mais n'a pas été brisée.

C'est un autre outil de créativité. Si les choses vous apparaissent "trop calmes, putain", c'est parce que la routine s'est installée et qu'elle est devenue, eh bien... la routine. Alors, sortez de cette routine immédiatement !

Donc vous êtes sorti de la routine, et maintenant, que faire ? Eh bien, vous allez probablement vous retrouver, après quelque temps, dans une autre routine.

Hé ! Vous vous rappelez qu'il n'y a qu'une douzaine d'histoires dans le monde ? Vous vous êtes juste sorti de l'une d'entre elles. À quoi vous attendiez-vous ? Réjouissez-vous en vous disant que cette routine est probablement un peu plus intéressante. Mais à part ça, la règle de l'improvisation est de rester sur une routine jusqu'à ce qu'elle cesse d'être intéressante. Oui, juste avant ; et non, il n'y a aucun moyen d'être sûr que c'est le bon moment. Je le répète, une routine doit être maintenue assez longtemps pour être identifiable. Une fois qu'elle est brisée, il faut qu'on puisse voir ce qui a changé.

Dans la plupart des JdR, c'est le MJ qui a la plus grande latitude pour changer les choses, mais des joueurs ennuyés ou frustrés ne devraient laisser à personne d'autre la joie du cassage-de-routine. Même si vous ne voulez pas amener l'action dans une direction qui ruinerait la partie pour tous les autres (casser la routine, en... disons... lançant des gaz lacrymogènes dans le Vatican sans bonne raison), une routine peut se casser avec délicatesse.

Réincorporation

Alors maintenant, vous faites voler en éclats les routines avec joie dès qu'elles deviennent un peu trop établies, et tout le monde est frénétiquement en train d'inventer de nouvelles frasques comme si c'était le dernier jour du monde. Mais maintenant votre campagne ressemble aux pires délires de [Twin Peaks](#). C'est peut-être de l'art, mais ça n'est plus drôle.

C'est là que la "réincorporation" intervient. Mettez la main sur un truc que vous n'utilisez plus, et remettez-le en jeu. Il y a des chances que ça fasse partie d'une ancienne routine mise à l'écart. C'est d'autant mieux. Selon Johnstone, une histoire se termine lorsque que tout ce qui a été employé jusqu'à présent a été recyclé. Tous les éléments ont été détruits, replacés dans une vieille routine ou recasés dans une nouvelle. *Hamlet* se termine avec la mort de tous les personnages, excepté un figurant de la scène d'ouverture. *Le Petit Chaperon rouge* se termine par la mort du loup, tué par un bûcheron qui avait été mentionné incidemment. *Spiderman* se termine avec la mort du Méchant, et Spiderman s'installant dans une nouvelle routine de super-héros solitaire.

Maintenant, si vous cherchez une campagne réussie et dynamique, c'est ce que vous devez viser. Dans une campagne à long terme, vous avez plus un effet "soap opera", où aucune routine n'est à l'abri d'être brisée (même la mort), où il y a une constante réincorporation des éléments pour empêcher le monde de devenir trop bizarre. La réincorporation donne aux joueurs le sentiment, pourtant illusoire, qu'il y a des choses qui, tout comme leurs persos, ont une continuité dans l'univers collectif en dépit de la rupture constante des routines. Même dans des aventures complètement différentes les unes des autres, l'apparition d'anciens

éléments peut être réconfortante ou inquiétante. Mais d’une manière ou d’une autre, ces événements ont pour but d’intéresser les joueurs.

La réincorporation n’est pas juste une technique pour les MJ. Dans un jeu où les joueurs peuvent introduire des éléments dans l’univers (et la plupart le font, même d’une manière limitée), il est généralement plus facile de réincorporer un élément Accepté qu’un qui soit nouvellement inventé.

Les gens préfèrent en général une réincorporation à la création d’un élément de l’intrigue complètement nouveau ⁽⁵⁾. Il est quelque part plus satisfaisant de retrouver un vieux pote de lycée dans les tunnels du Dieu Insecte qu’un personnage jusque-là inconnu, tout spécialement si le pote a surgi comme un élément d’intrigue secondaire il y a une ou deux aventures.

J’aime particulièrement cette méthode de création d’histoire, car elle fonctionne de façon opposée à la plupart des conseils. Plutôt que de commencer en se demandant quelle histoire on veut créer et de tout contraindre pour construire cette histoire, cette technique lance les joueurs dans l’inconnu. À travers la réincorporation, la partie semble bien plus planifiée qu’on ne l’aurait cru. Une fameuse affirmation [du dramaturge russe] Tchekhov est qu’un pistolet caché dans un manteau au premier acte doit tirer au troisième acte ; Johnstone dirait plutôt “Si vous avez mentionné un pistolet dans le premier acte, cela suggère qu’il va être utilisé par la suite. Attendez que tout le monde l’ait oublié.”

Dans les règles

La chose la plus importante que je puisse faire pour tout rôliste ayant des tendances “impro libre” est de le presser de se procurer le livre de Johnstone *Impro : Improvisation and Theatre* [disponible chez votre libraire en ligne préféré]

Article original : Tiré de *Daedalus*, Fall 2003 p.39, avec l’aimable autorisation de Matt Snyder.

(1) NdT : Cette déclaration peut étonner – ne sommes nous pas censés décider selon nos personnages ? Mais dans nos parties effectives, le méta-jeu prend le dessus ; les persos partent à l’aventure “ parce que le scénar est par là” alors qu’il serait plausible qu’ils restent chez eux. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le “[Oui, mais...](#)” (compile ptgptb) est développé dans des articles complémentaires de Robin D. Laws, un peu plus loin dans cet ebook. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Deux articles passionnants pour intégrer les conventions de genre dans les règles et les parties : [Comprendre le genre dans le JdR](#) (ptgptb) et [Réifier les conventions de genre](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Tous les employeurs de mercenaires à [Shadowrun](#) (grog) se présentent sous le pseudonyme de Mr Johnson. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Ceci marche très bien en littérature, pour des sagas type *Princes d’Ambre*, où l’auteur sème continuellement des éléments d’intrigue sans savoir s’ils serviront, puis décide quelques volumes plus loin d’en exploiter certains. [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Il est maintenant temps d'aborder les techniques d'impro en dur, pour que le meneur puisse réagir correctement aux actions de ses joueurs. Jonny Nexus nous donnera donc cinq trucs utiles (et à peine exagérés) pour pouvoir maîtriser avec que dalle. Steve Dempsey poursuivra ensuite en s'étendant sur ces techniques d'improvisation. Enfin, Robin Laws approfondira l'un des concepts majeurs de l'improvisation, le concept du “Oui, mais...”.



Maîtriser avec que dalle

© 1998 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°1 (automne 1998), et traduit par Pierre Gavard-Colenny



Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable

OK, voilà le topo. Vous étiez parti avec les meilleures intentions du monde. Vous alliez lire le livre de règles et écrire le scénario, mais en chemin, la vie vous en a empêché. Maintenant, il est huit heures du soir ce vendredi, et vos joueurs sont en train de sonner à la porte. C'est l'heure d'affronter la dure réalité : vous n'avez rien. Zéro. Que dalle.

Vous pourriez tout avouer, vous excuser pendant une heure, et ainsi vous jeter vous-même en pâture à vos amis rôlistes. Ou bien vous pourriez tenter de vous lancer quand même, avec l'aide de notre guide en cinq étapes pour maîtriser quand vous avez que dalle.

Suivez bien nos conseils, et ils ne s'en apercevront jamais...

Première étape : prolonger la discussion avant la partie

La plupart des groupes de rôlistes ont l'habitude de perdre un peu de temps avant le début de la partie à discuter entre eux, à se raconter leur vie ou à débattre des programmes de télé de la semaine, et ainsi de suite. Une manipulation habile de cette discussion peut ronger de manière considérable le temps effectif qu'il restera pour la partie.

L'astuce, ici, est d'être assez subtil pour que les autres ne se rendent pas compte que vous participez. Vous devez faire semblant de ne pas prendre part à la conversation, mais au lieu de ça, restez derrière votre écran à "écrire des notes" et à "étudier le scénario".

Cependant, dès que la conversation montre des signes de faiblesse – prélude à une fin naturelle de la discussion –, vous devriez la relancer habilement et subtilement en y introduisant un nouveau thème. Si, par exemple, vous savez que l'un des joueurs est un fan absolu de *Star Trek*, vous pouvez demander innocemment, d'un ton désinvolte, si quelqu'un a vu l'épisode de samedi dernier. Avec un peu de chance, votre fort utile fan en parlera sans s'arrêter pendant les quinze ou vingt prochaines minutes sans que vous ayez besoin de prononcer un mot de plus.

Toutefois, au bout d'un moment, les rôlistes les plus sérieux et les plus motivés de votre groupe commenceront à en avoir marre de ce "bavardage", et vous allez être obligé de commencer la partie proprement dite.

Deuxième étape : laisser les joueurs faire des courses

La quasi-totalité des rôlistes sont obsédés par l'équipement possédé et transporté par leur personnage, et saisiraient n'importe quelle occasion d'en acheter encore plus. La plupart du temps, vous, en tant que MJ, restreignez leurs courses à quelques occasions plausibles (en ville, entre deux scénarios, etc.). Néanmoins, "assouplir" la règle que vous vous êtes fixée peut vous faire désormais gagner du temps.

Annoncez de manière désinvolte, presque dès le début de votre scénario improvisé, qu'ils viennent juste de passer devant une boutique, un entrepôt ou un magasin d'alimentation. Si (quand) ils déclarent vouloir entrer, et vous demandent ce qu'ils peuvent y acheter, prenez un air surpris (comme s'il ne vous était jamais venu à l'esprit qu'ils puissent entrer là), et dites quelque chose comme "Eh bien, à peu près tout ce qui est disponible dans le livre de règles, je suppose".

Cela va immédiatement leur faire étudier de près les listes d'équipement, convertir leurs pièces d'or en d'invraisemblables quantités de pièces de cuivre et se demander combien de torches, de cordes et de perches de 3 m l'aventurier moyen peut acheter avec son argent.

Pour la petite histoire...



J'ai eu une fois un personnage à D&D qui avait l'habitude de partir à l'aventure avec 10 perches de 3 m et environ 150 m de corde. Ne riez pas. J'étais jeune et je n'avais jamais entendu parler de l'encombrement.

Une fois qu'ils ont "acheté" tous leurs objets, c'est le bon moment pour tenir strictement compte des règles d'encombrement, pour la première fois. Insistez sur le fait que les joueurs doivent calculer au gramme près le poids de leur équipement, tout en décrivant précisément l'endroit où chaque chose se trouve, tout comme la manière dont le PJ le porte (sur eux, dans un sac à dos, etc.).

Cela va à nouveau provoquer une perte de temps, pendant qu'ils décident des objets à abandonner pour diminuer le poids qu'ils transportent à un niveau qui leur permette de continuer à marcher sans aide.

Si vous voulez être un enfoiré fini, laissez-les passer une demi-heure à choisir avec soin leur lot d'objets à garder absolument, puis une autre demi-heure à les répartir entre leur sac à dos et les paniers de leur cheval. Ensuite, vous pouvez (en tant que Dieu de votre univers) lancer un ou deux éclairs pour épouvanter ces crétins de bourriquets, les faisant décamber au loin (avec, bien entendu, les paniers mentionnés plus haut).

Cela ne vous aide en aucun cas à cacher l'absence de scénario. C'est drôle, c'est tout.

Troisième étape : le casse-tête énigmatique

La prochaine étape consiste en l'improvisation de ce qui va sembler être un casse-tête énigmatique. C'est, bien évidemment, une simple impasse déguisée. Par exemple :

MJ : "Le tourbillon cramoisi vous rattrape, et vous vous sentez transportés ailleurs, avant de perdre conscience. Quand vous vous réveillez, vous êtes dans une pièce carrée d'environ 6 m de côté. Le sol, les murs et le plafond sont fait d'une pierre grise unie. Il n'y a rien dans la pièce.

Joueur 1 : D'accord, il y a peut-être un passage secret. J'examine les murs.

Joueur 2 : Ce n'est peut-être qu'une sorte d'illusion. Je lance un sort..."

Il s'agit bien évidemment d'une pièce absolument close et sans issue, créée pour emprisonner de manière sûre les personnages pendant que vous réfléchissez à quelque chose d'autre. Tout ce que vous avez à faire est d'écouter chacune des idées élaborées par les joueurs pour s'évader, puis de leur dire que leur tentative échoue.

Les joueurs vont bien sûr penser qu'il s'agit là d'une sorte d'"énigme", et qu'ils doivent simplement en trouver la "solution".

Si les joueurs commencent à s'ennuyer et à se plaindre, faites-leur le "discours sur le défi qui conduit à la Récompense". L'essentiel de ce discours consiste à dire que si le MJ ne cesse d'aider les personnages de manière à ce que tout ce qu'ils tentent se révèle être la bonne solution et qu'ils réussissent dans tous les cas, alors le jeu perdra rapidement tout intérêt. En conséquence de quoi, pour des raisons d'éthique uniquement, il ne faut pas que vous disiez aux joueurs comment sortir de la pièce. Ils devront tout bonnement rester là jusqu'à ce qu'ils trouvent la solution.

Un des joueurs finira bien par trouver une manière particulièrement intelligente et astucieuse pour sortir de là. Quand il la décrira aux autres, souriez et acquiescez, comme si vous étiez heureux qu'ils aient trouvé la solution à l'"énigme complexe que vous leur aviez préparée", et déclarez que l'entreprise est couronnée de succès.

"Oui, Zarvod. Comme tu le pensais, vous avez été transportés dans un univers à quatre dimensions, et vous êtes actuellement emprisonnés dans un hypercube à quatre dimensions, qui a une face ouverte sur la quatrième dimension. Vous ne pouvez pas la voir, bien sûr, parce que vous êtes tridimensionnels, mais comme tu l'as dit, la définition du livre de règles de ton sort de Déplacement dit qu'il peut te transporter dans toutes les dimensions. Tu lances ton sort de Déplacement, marche un peu sur le côté, et voilà que vous vous retrouvez à l'extérieur du cube..."

Quatrième étape : le combat à grande échelle

Les systèmes de combat lents et lourds à gérer ont sauvé plus d'un MJ franchement mauvais. Le truc ici, c'est de mener un combat qui soit lent, mais pas particulièrement mortel en fait. "Fastidieux" est le mot-clef.

La meilleure façon de faire cela est d'avoir un très grand nombre de faibles créatures, comme par exemple une meute de rats. Le combat peut être corsé avec des attaques spéciales inhabituelles qui demandent beaucoup de comptabilité.

“OK, donc tous ceux qui sont en face des hamsters aux pouvoirs psi doivent faire un jet de Volonté pour éviter d'être charmés par eux, sinon vous aurez un malus de -1 % sur vos jets d'attaque. Bon, il y a 10 hamsters, donc vous devez faire 10 jets...”

Cinquième étape : finir tôt

Le truc, valable pour n'importe quelle situation de la vie, est de s'en sortir avant que tout ne tourne mal, et un MJ qui maîtrise un scénario de jeu de rôle en ne l'ayant pas du tout préparé se retrouve dans une situation qui tournera mal plutôt tôt que tard. Finir la partie de bonne heure est donc une option hautement utile.

Il y a bien trop d'excuses possibles pour qu'on puisse en faire ici une liste exhaustive. La fatigue peut parfois vous attirer la compassion des joueurs, tout spécialement si vous êtes celui chargé de ramener tous les joueurs chez eux en voiture (c'est l'excuse que je sors à chaque fois). Déclarer que c'est un “moment idéal pour interrompre le scénario” peut marcher, si vous le dites avec assez d'assurance.

Enfin, vous pouvez vous arranger pour que quelqu'un, comme par exemple votre mère, vous téléphone en prétextant qu'une urgence requiert votre présence immédiate. Cela devrait pouvoir vous faire quitter la partie. Après tout, vous ne pouvez pas laisser tomber votre vieille mère, non ?

Théoriquement, une petite amie peut jouer ce rôle, mais là encore, si vous en aviez une, vous ne joueriez probablement pas au JdR ce soir, n'est-ce pas ?

Sélection de commentaires

Jarvis

Cet article est excellent. Je dois reconnaître que j'ai vraiment utilisé ces 5 étapes (plus d'une fois). J'ai mené toute une campagne pendant plus d'un an, à un rythme hebdomadaire, et tout ce que j'avais comme matériel était une carte de l'univers de jeu, un plan de ville, 4 plans de donjons sans liens entre eux, et un carnet de notes (très vide). Pendant chaque partie, j'écrivais tout ce qui arrivait ou me passait par la tête, et je n'ai jamais rejeté quoi que ce soit. Après deux ou trois mois, mes joueurs pensaient que j'avais une quantité énorme d'informations détaillées à cause de l'épaisseur du tas de notes auxquelles je pouvais me référer. Ils n'ont jamais pigé le truc (même maintenant). Quand un personnage-joueur mourait, je prenais la feuille de perso et la mettais dans un classeur que nous appelions avec affection “le Livre des Morts”, et qui – les joueurs l'ignoraient – devint la source des caracs de la moitié des PNJ qui avaient des caracs chiffrées.

Jonny

J'ai réalisé que les meilleurs scénarios/campagnes que j'ai menés ont souvent été des éléments sommairement mis ensemble pour tester en jeu les divers systèmes de règles que j'avais développés. Par contre, les “vrais” scénarios que j'ai créés se sont souvent enlisés dans les détails.

Article original : [*GMing With Nothing – A Five Step Guide*](#)

Techniques pour l'improvisation

© 2000 Steve Dempsey

Un article de Steve Dempsey, tiré de [PTGPTB n°11](#) (février 2000), et traduit par Courtney Chitwood

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet



Dans [Accepter la créativité des joueurs](#) ^(ptgptb) (1), nous avons discuté des différentes approches que le MJ peut avoir vis-à-vis de la créativité des joueurs. Cet article donne des techniques pour incorporer les joueurs dans la partie et les encourager à être plus créatifs. Je vais commencer par examiner les rôles du MJ et des joueurs, et voir comment survient le besoin de partager le travail de création, avant de considérer des techniques de jeu créatif.

À quoi sert le MJ ?

On a beaucoup écrit à propos du rôle du meneur dans le jeu de rôle, et il reste sujet à controverse. Sans vouloir partir sur ce tout autre sujet, je mentionnerai juste trois des possibles fonctions du meneur.

- Le meneur crée un contexte pour le jeu qui couvre des choses telles que le lieu de l'action, les gens et les cultures qu'il est possible de rencontrer en général.
- En plus de cet arrière-plan globalement statique, le meneur prépare quelques effets dynamiques, tels que les principaux PNJ, leur personnalité et buts, quelques incidents et amorces d'intrigues pour les PJ afin que la sauce prenne.
- Il ou elle aura certainement une idée de l'orientation générale de la partie et de la manière dont l'action va se dérouler.

Que veulent les joueurs ?

Les joueurs veulent s'amuser. Ils ne veulent pas seulement une place dans une histoire riche de multiples possibilités et d'une grande diversité d'actions, mais ils veulent aussi avoir un rôle actif dans la création de celle-ci. Ils ne partagent pas la prédestination des personnages d'une pièce de théâtre, obligés d'interpréter le récit de quelqu'un d'autre. Ils sont dynamiques et créatifs de leur plein droit.

Quel est le problème ?

Il y a ici un conflit évident. Le meneur crée un monde avec des personnages riches et vibrants et un fil conducteur, et les joueurs s'amènent avec leurs propres idées et chamboulent tout.

Une manière d'éviter ce conflit et de ne pas voir les actions des joueurs comme une rupture du scénario ou de la partie, mais de tenter d'incorporer leurs idées dans le déroulement des événements. Comme il est exposé dans l'article de Ray, en mettant à contribution l'imagination des joueurs, le MJ peut répartir le fardeau de la création. De plus, en faisant le monde en commun, les joueurs se sentiront plus chez eux ; il devient leur univers à eux aussi. Ils se sentent en partie responsables de la création, ce qui, en retour, les encourage à explorer et créer de manière totalement originale.

Voilà du moins la théorie. Vous êtes le meneur désespéré d'un groupe de Chaotiques Mauvais qui viennent encore de débouler et de piller une autre ville, ruinant un mois complet d'écriture, juste pour s'amuser. Que pouvez-vous faire ? Voici quelques règles pour vous aider.

Règle n°1 : Écrivez-le

"Tu te rappelles ce passage vraiment bien dans la partie de la semaine dernière, quand la soeur, ou la cousine ou je ne sais plus quoi de Machin a utilisé le machin-bidule qu'elle avait récupéré je ne sais plus où pour vaincre le Dr Méchant ?"

Hein ?! Bien sûr que non, vous pouvez à peine retenir la combinaison de votre cadenas de vestiaire.

Une des plus grandes vertus de l'improvisation est qu'elle crée une histoire partagée. Une partie va s'intégrer à l'inconscient collectif, mais si vous voulez vraiment a) impressionner vos joueurs et b) garder une certaine continuité, mettez ces bonnes idées par écrit. En particulier, notez les noms de tous les personnages non-joueurs qui apparaissent, tels que ceux de la famille des personnages et de leurs amis, ainsi que celui du gars qui tient la supérette locale.

Gribouiller sur le dos d'une enveloppe est suffisant, mais une manière plus efficace est d'enregistrer ces informations dans un diagramme en toile d'araignée. C'est là que vous tracez des lignes entre des mots pour indiquer une relation. Par exemple, vous

pouvez placer tous les personnages principaux, les objets et les lieux et les relier avec des lignes pour montrer qui a fait quoi, avec quoi/comment, où et à qui. Avec seulement quelques liens, vous pouvez rapidement montrer ce qui est arrivé au cours de la partie de la semaine dernière. Ceci évite d'avoir à trop écrire, vu que les lignes sont souvent suffisantes par elles-mêmes.

Règle n°2 : Ne dites jamais “Non”, dites “Oui, mais...”

MJ : “Vous êtes coincés dans la tour de contrôle par des Vargs vagabonds.

Joueur : Mon oncle a commercé avec les Vargs et m’a appris leur langue et leurs coutumes. Je vais nous sortir de là aisément.

MJ : Grrrr !”

Quand vous encouragez les joueurs à vous aider dans le processus créatif bilatéral, le pire que vous puissiez faire est de dire “Non” à quelque chose qu’ils introduisent dans la partie. Cela a tendance à éteindre leur intérêt et donne l’impression que vous n’êtes pas vraiment intéressé par ce qu’ils essaient de faire.

Il est beaucoup plus judicieux de dire “Oui, mais...”, en incorporant l’idée du joueur mais en la faisant vôtre avec quelques habiles retouches ⁽²⁾. Un des plus beaux exemples que j’aie pu voir était au cours d’une partie où l’un des personnages était un démoniste. Il invoqua des créatures des enfers et demanda à recevoir des dons psioniques extraordinaires. Il fut exaucé. À partir de ce moment, chaque fois qu’il pensait quelque chose au sujet de quelqu’un, cette personne pouvait entendre ce qu’il pensait.

Évidemment, s’il s’agit de quelque chose de ridicule, vous devez dire non. Un joueur qui essaye d’introduire de la magie dans un jeu de SF “hard-science”, par exemple, mérite d’être rappelé à l’ordre. Toutefois, il est bien mieux d’essayer et de réfléchir à une manière d’introduire ce qu’a dit le joueur, mais de manière à maintenir l’équilibre de la partie et de ne pas gâcher les quelques surprises que vous auriez pu leur réserver.

Il y a beaucoup de manières de résoudre les éventuels problèmes de l’exemple ci-dessus. Tels que :

- Le PJ connaît le langage marchand Varg, mais commander 3 tonnes d’excréments de Moomin ne sert pas beaucoup dans une négociation délicate.
- Les Vargs sont divisés en diverses factions en lutte les unes contre les autres, et le fait de se débarrasser d’une d’elles n’aura pas forcément d’effet sur celles du coin.
- Le protocole Varg requiert un usage très strict du langage. Au moindre faux pas, c’est les fusils à plasma à 100 pas.

Règle n°3 : Écoutez ce que disent les joueurs, surtout les à-côtés et les désirs

Ceci est une règle très utile. Les joueurs disent souvent ce qu’ils aimeraient que leur personnage fasse. Soyez attentifs aux “Ce serait bien si...” ou “Un jour, je...”. Rappelez-vous ce qui est dit (encore mieux, écrivez-le), puis, quelques séances plus tard, surprenez-les avec ! Non seulement vous incorporez leurs objectifs dans la partie, mais vous puisez en plus dans leurs aspirations presque inconscientes sur la direction qu’elle devrait prendre. Ceci constitue un grand pas vers le sentiment d’une histoire partagée.

Par exemple, supposez que vos joueurs enquêtent dans une maison hantée, et qu’entre eux, ils évoquent la ressemblance d’une scène avec le jeu vidéo *Resident Evil*. Relevant cela, vous introduisez plus de similitudes, cachant peut-être quelque chose dans un abat-jour, ou un tourne-disque dont la musique produit de curieux effets. Puis, quand ils commencent à se douter de quelque chose, changez de piste, virez de bord et quittez le territoire connu pour revenir dans l’inconnu. Ils seront attirés par ce qu’ils reconnaissent, et intrigués par cette nouvelle orientation.

Règle n°4 : Posez des questions

Une manière de découvrir ce que veulent et attendent les joueurs est de leur demander les motivations de leurs personnages. Cela a le même effet que la règle précédente, mais en moins subtil. L’approche directe est quelquefois plus efficace si vous voulez mettre les joueurs dans un état d’esprit plus attentif à l’univers de jeu. En effet, cela leur permet de prendre du recul par rapport à leur personnage et de voir les choses sous un angle différent.

Cela peut être fait hors personnage, comme “Pourquoi Grimbolt le Mauvais n’a-t-il pas frappé le gamin qui l’insultait ?”. Vous pouvez aussi poser des questions orientées, comme “Est-ce parce qu’il se voyait lui-même, plus jeune, dans les manières du gamin ?”. Toutefois, cela peut casser le rythme si vous demandez cela au milieu d’un combat, et certains joueurs peuvent ne pas apprécier d’être “psychanalysés” ⁽³⁾.

Une manière plus subtile d’introduire de tels “appels aux personnages” est de leur demander un test de perception et de leur dire (suivant le degré de réussite) quelque chose comme “Les manières agressives du gamin semblent te rappeler quelqu’un que tu as connu autrefois”. Cela marche bien pour les joueurs qui ont besoin d’être maniés avec précaution ou qui ruent dans les

brancards à toute question directe.

Avec cette technique, les joueurs réfléchissent au caractère de leur personnage et sont encouragés à développer leur personnalité. Ceci les invite ensuite à développer un passé qui les implique plus dans l'univers. Ainsi, l'histoire partagée peut prendre de l'épaisseur.

Règle n°5 : Faites parler les joueurs entre eux

Le jeu est supposé ressembler à la vie. Dans les jeux de rôles, on découvre que les joueurs ont tendance à focaliser plus sur l'action au détriment de tout le reste. En particulier, ils se considèrent les uns les autres comme quantité négligeable, beaucoup plus que ne le font les groupes réels. Ces derniers se parlent. En fait, ils tendent à faire cela plus que n'importe quelle autre activité. Il est très inhabituel qu'un groupe soit homogène, sans personne pour contester les instructions, les motivations et les actions.

En fait, ce genre de discussion tend effectivement à arriver dans les parties. Les PJ discutent de leur plan, où trouver [la Tête de Vecna](#) ou quelle boutique sert de couverture aux Yakuza.

Toutefois, dans un vrai groupe, la communication va au-delà. Ce n'est pas seulement une question de transmission d'information, c'est une question de liens.

Dans un groupe de PJ, vous avez en général un groupe de gens qui ont été ensemble un certain temps. Ils connaissent tous leurs historiques, les principaux préceptes de chacun des dieux qu'ils vénèrent, pourquoi untel est devenu paladin, ou ce que son séjour au Vietnam a vraiment fait au soldat. Il savent précisément ce qui énerve les autres, mais aussi comment se supporter les uns les autres et ce qui est important pour les autres membres du groupe. Pour que l'expérience de "jeu de rôle" soit plus "réelle", la communication dans le groupe a besoin de faire référence à ce passé partagé et, en retour, elle (la communication) aide à l'établir.

Ça ne doit pas être juste "Alors le magicien va blaster les orques pendant que les guerriers font écran et le clerc sert de soutien au cas où quelqu'un est blessé". Ça devrait plus être "D'accord Grimbald, on sait que tu hais les orques. Oui, on sait pourquoi, tu nous l'as assez répété. Personne ne se mettra en travers de ton chemin, mais ne reste pas sur la trajectoire de la boule de feu de Pahrizar – sa visée n'a jamais été géniale depuis cette rencontre avec le drow. Et ce coup-ci, ça demandera certainement plus qu'un don au tronc des pauvres pour convaincre Shalar le Sage de te soigner."

Règle n°6 : Enfreignez ces règles

Rappelez-vous, c'est un jeu. Si vous êtes en train de passer un bon moment alors c'est que vous êtes en train de faire les choses correctement. Il n'est pas nécessaire de réparer ce qui marche.

Si la partie se déroule avec fluidité, vous n'allez pas l'interrompre toutes les cinq minutes pour écrire ce qui se passe.

Certains joueurs vont résolument essayer d'abuser de toute faculté créatrice que vous leur octroierez, alors soyez ferme quand vous dites "non".

Certains joueurs refuseront absolument de répondre à des questions. D'autres vont juste détruire votre travail, jouer hors-personnage et détourner les règles en général. Vous ne pouvez pas faire grand-chose pour empêcher cela. Toutefois, s'ils remarquent que les autres joueurs tirent un certain plaisir de la partie, plaisir qui leur est refusé à cause de leur attitude, peut-être changeront-ils.

Voilà, six règles simples pour développer l'improvisation et la créativité dans vos parties. Si ces règles sont utilisées sagement, elles apporteront les bénéfices complets d'une implication et d'un intérêt des joueurs accrus, une charge de créativité plus partagée et un jeu plus flexible et dynamique pour tout le monde.

Article original : [Techniques for improvisation](#)

(1) NdT : Cet article est davantage cité comme exemple de narration partagée que comme technique d'improvisation, ce qui explique que nous ne le reproduisons pas ici. N'hésitez pas à cliquer sur ce [lien](#) si vous désirez en savoir plus. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Grand développement du "Oui, mais..." dans les deux articles qui suivent. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Ben Robbins demande carrément de s'arrêter et de demander "Raconte-nous ce que ça fait d'être dans la peau de ton personnage..." dans [Monologue de personnage](#) ^(ptgpb) [\[Retour\]](#)

Oui, mais...

© 2007 Robin D. Laws

Un article de Robin D. Laws, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Antoine Drouart



Si on considère à quel point les rôlistes sont obsédés par les mises à sac et le pillage, il est surprenant de voir le peu que nous avons volé au monde de l'impro. Comme nous, les groupes d'improvisation comique utilisent une créativité collective et spontanée pour divertir à partir de rien. Et ils n'ont même pas besoin de d12. Ni même de ce dont nous avons besoin quand nous disons que le JdR est comme jouer aux cow-boys et aux indiens, à ceci près que nous avons des règles pour garantir que celui qui a été tué reste à terre.

Détournons donc un des principes fondamentaux de l'impro dès maintenant : ce principe est “ne jamais nier”. Dans une impro, vous ne pouvez vous contenter d'annuler l'action d'un autre participant. Imaginez que vous et moi soyons en train de faire une joute d'improvisation. Les spectateurs nous ont donné un lieu – un chantier – et c'est tout ce que nous avons pour travailler. Vous commencez le sketch en vous asseyant et en faisant comme si vous retiriez votre déjeuner de votre panier repas. Puis vous dites : “Dommage qu'on se fasse virer aujourd'hui, hein ? Et dire que je n'étais qu'à une semaine de la retraite.”

De mon côté, mes neurones étaient déjà en action dès le moment où j'avais entendu les mots “site de construction” et j'avais prévu d'aller dans une direction complètement différente. Je voulais dire que nous étions simplement d'enthousiastes entrepreneurs amateurs dans un club de bricolage. Peut-être que mon idée était plus drôle que la vôtre, mais maintenant que nous avons pris un chemin, je ne peux pas juste nier ce que vous avez dit pour laisser le champ libre à mes idées. Le principe de l'impro m'interdit de dire simplement : “Tu t'es complètement trompé, Pete. Nous n'avons pas du tout été renvoyés. En réalité, nous sommes d'enthousiastes entrepreneurs amateurs dans un club de bricolage.”

En fait, je dois mettre de côté mes pensées et me baser sur les vôtres. Comme j'essaye d'être drôle, je dois ajouter un rebondissement ou un retournement, ou placer une idée sur laquelle mon partenaire pourra plaisanter. Comme par exemple : “Ouais, tu as tué notre misérable chef et ils t'ont pris le chou avec toutes leurs questions de sécurité !” Toute votre préparation mentale – au moins soixante secondes – est complètement foutue en l'air, et nous prenons maintenant une direction inattendue, en aveugle, en mode de génération spontanée. Ce processus crée une énergie et une surprise qui fait que l'impro semble amusante – souvent plus amusante que si la même chose avait été peaufinée et répétée dans un sketch préparé à l'avance.

Dans l'exemple ci-dessus, je ne nie pas votre idée, sans pour autant l'accepter, mais je ne vous la répète pas comme un perroquet non plus. Je vous retourne votre service en mettant un nouvel effet dans la balle. J'ai dit : “Oui, mais...” Oui, nous avons été virés, mais nous le méritions – en fait, nous nous en tirons plutôt bien.

Peu de parties de JdR sont aussi ouvertes au début qu'un sketch d'impro. Il y a les règles du jeu à prendre en compte, les histoires des personnages à respecter, et une certaine proportion des détails du monde et de préparation de l'intrigue que vous souhaitez préserver. Cependant, même dans le cadre de ces paramètres, le “Oui, mais...” reste une technique puissante pour impliquer vos joueurs en récompensant leur créativité tout en les laissant sur leurs gardes.

Supposons que vous meniez une partie dans un pays imaginaire, enclavé, avec un vague goût d'Âge du Bronze. Un joueur crée un nouveau personnage, inspiré par le récent achat de *Pirates des Caraïbes* en DVD, et il tient vraiment, mais alors vraiment, à jouer un pirate. Votre première réponse, compte tenu de la logique de votre monde et du travail de préparation que vous avez fait, serait juste “non”. Il est crucial pour votre intrigue géopolitique que ce royaume soit enclavé. Cela exclut pas mal la piraterie navale. Mais vous avez plus de chance de garder ce joueur heureux et le voir contribuer positivement au jeu si vous pouvez lui donner une partie de ce qu'il veut. Lui dire “Oui, mais...”.

“Oui, mais dans le coin, l'équivalent du pirate est le bandit des collines. Les bandits de ce monde sont les mêmes criminels sans foi ni loi, imbibés de rhum, avec leurs parures de racaille qu'ils ont volées et leur code perverti de la fraternité que tu entends quand tu utilises le mot “pirate”. Mais au lieu d'attaquer des navires, ils attaquent à cheval les caravanes.”

Peut-être n'aviez-vous même pas pensé auparavant aux bandits dans votre univers de jeu. Là, vous avez permis à un joueur de donner forme au monde, en faisant de vos bandits des pirates avec le numéro de série limé. Vous lui avez accordé l'atmosphère qu'il voulait donner, tout en préservant les éléments de la campagne dont vous avez besoin.

“Oui, mais...” peut également être un outil intéressant en cours de partie. Y a-t-il un magasin d'objets magiques dans votre ville imaginaire ? Vous aviez décidé qu'il n'y en avait pas. Non seulement vous trouvez cette convention ludique trop stupide pour

être crédible, mais en plus vous avez décidé que la ville est régie par un baron voleur et cupide. Si un tel magasin existait, il aurait probablement confisqué les marchandises depuis longtemps. Cependant, si vos joueurs recherchent un magasin d'objets magiques, demandez-leur pourquoi et enchaînez avec un "Oui, mais..."

"Voici ce que vous apprenez après quelques minutes de questions à gauche et à droite : il y a eu un magasin d'objets magiques en ville, mais le Baron Noir a saisi tout ce qu'il avait pour son trésor. Maintenant, la boutique est dirigée par un de ses sbires, même s'il n'a vendu aucun objet depuis des années. Si des aventuriers lui montrent quelque chose à vendre, les hommes de main du Baron leur confisqueront leurs trésors et les expulseront de la ville. S'ils viennent pour acheter, le vendeur leur soutirera autant d'informations qu'il le peut, puis ira les rapporter au Baron. Le propriétaire légitime a fui la ville et vit, à ce que l'on raconte, dans un réseau de souterrains près de la rivière. Lui, ainsi que d'autres réfugiés, recherchent des aventuriers qui seraient prêts à les aider à renverser le Baron. La rumeur dit qu'il a sauvé un certain nombre de ses objets hors de la ville avant que les collecteurs de taxes du Baron ne déboulent. Peut-être pourra-t-il arranger un troc pour vous ?"

Bien que vous n'ayez pas donné aux personnages-joueurs ce qu'ils voulaient, vous ne leur avez pas non plus opposé un refus catégorique. Vous avez à la fois trouvé une amorce d'intrigue à suivre et une manière de satisfaire leur quête personnelle (acheter ou vendre un objet magique) qui ne va pas à l'encontre de vos propres goûts ou de la logique de la campagne.

Un "Oui, mais..." peut, d'un autre côté, vous aider à improviser des défis à ajouter à ce qui serait sinon des scènes mornes et ennuyeuses de récolte d'informations. Les joueurs se demandent si le marchand d'épices sait quelque chose de l'enlèvement du grand prêtre ? Vous décidez que la réponse est "Oui, mais..." : il a vu un des coupables, mais ne révélera l'information que contre un service – que les aventuriers fassent comprendre à un jeune noble décadent qu'il doit laisser sa fille tranquille.

Même si vous ne voulez pas être débordé par ce genre de missions parallèles, une occurrence occasionnelle peut apporter un peu de variété à votre partie – et également fournir des occasions de jeu aux joueurs qui sont plus intéressés par la baston, l'infiltration, l'intrigue ou la résolution d'énigmes, que par l'investigation.

L'utilité de cette technique, quelle que soit la manière dont vous choisissez de l'utiliser, tire son origine de l'impro. Elle vous encourage à ajouter des options plutôt qu'à les refuser ⁽¹⁾. Plus important, elle vous incite à prendre du recul avant de répondre aux questions importantes, ce qui préserve la surprise non seulement pour les joueurs, mais également pour vous.

La fois prochaine, nous irons un peu plus loin dans le "Oui, mais..." et l'envisagerons comme la source d'un scénario improvisé.

Article original : [Yes but... part one](#)

⁽¹⁾ NdT : Pour une réflexion complémentaire sur le "mais" et le "et", n'hésitez pas à lire [Utiliser le "et" plutôt que le "mais"](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

Oui, mais... – Le scénario

© 2007 Robin D. Laws

Un article de Robin D. Laws, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Antoine Drouart



[Le mois dernier, nous avons pillé les salles au trésor des théories de l'improvisation](#) (compile ptgptb). Nous nous sommes appropriés, pour nos propres besoins de rôlistes, la technique du “Oui, Mais...”. Les MJ qui utilisent cette technique évitent de répondre aux demandes des joueurs par un non catégorique. À la place, ils recherchent des manières de répondre Oui, mais avec des complications qui préservent la cohérence de l'univers ou ajoutent un nouveau défi, ou les deux.

Cette fois, nous allons pousser ce concept à ses extrémités les plus folles en l'utilisant comme base pour un scénario improvisé. Essayez-le la prochaine fois que vous êtes forcé(e), pour une raison ou pour une autre, d'insérer un événement dans le cours de votre partie, ou comme un exercice/stimulant intellectuel lors d'une convention.

“Oui, mais... : le Scénario” fonctionne mieux avec un système de résolution léger qui permet la création des personnages rapidement, de préférence avec des capacités simples et explicites. Je l'ai également utilisé en n'employant qu'un jeu de cartes comme système de résolution. Un tirage élevé signifiait une bonne réussite tandis qu'une carte basse indiquait un échec et un as permettait au joueur de décrire le résultat idéal pour sa tentative. Cependant, si vous êtes le genre de MJ capable de remplir de tête une fiche de perso parfaitement équilibré à *Champions*, vous pouvez préférer vous reposer sur un système de règles plus conséquent.

Ce scénario sera plus drôle et imprévisible si le système que vous choisissez génère comparativement moins d'idées préconçues sur le monde et le style de jeu. Si vous sortez les livres de règles de *D&D*, vos joueurs se mettront probablement à jouer selon leurs schémas classiques, décidés à réaliser l'activité par défaut de ce jeu, se reposant moins sur leur propre capacité d'improvisation créatrice que sur un ensemble de préjugés “prêts-à-réchauffer” de JdR.

Vous pouvez démarrer une partie de “Oui, mais...” quelques instants après que vos joueurs se sont installés. Le jeu est basé sur la création des personnages.

Prévenez vos joueurs que cette partie dépend de leur capacité à vous poser des questions. Toutes les communications avec vous doivent être formulées de manière à ce que l'on y réponde par Oui ou par Non. Sur une question, vous pouvez choisir de donner plus d'informations que ce qui était demandé. Si l'on ne peut pas y répondre par un simple oui ou non, ou si la phrase n'est pas une question du tout, vous demanderez au joueur de la reformuler.

Le jeu progresse en cercle autour de la table dans un sens donné. Les joueurs posent leur question chacun leur tour, avec une seule question par tour. Lorsque vous considérez que le groupe comprend bien la manière de jouer (disons, une forme de compréhension – attendez-vous à un certain degré de confusion à ce niveau), commencez le jeu en vous adressant au premier joueur.

Attendez-vous à encore plus de confusion. Demandez au joueur de vous poser une question. S'il n'en trouve pas, passez au joueur suivant. Si tout le monde semble complètement sécher, commencez par :

“Vous vous réveillez tous plus ou moins au même moment. Vous êtes ensemble dans une pièce.”

Ensuite, encore une fois, réclamez des questions.

Rapidement, sinon instantanément, vos joueurs vont se rendre compte à quel jeu sans fin vous jouez. Ils vous poseront des questions comme :

1. Fait-il sombre ?
2. La pièce a-t-elle une porte ?
3. Suis-je blessé ?
4. Y-a-t-il quelqu'un d'autre que nous dans la pièce ?
5. Suis-je un homme ou une femme ?

Ce que vous faites est de permettre aux joueurs de définir leur personnage, la nature du scénario, et même le genre, à travers les questions qu'ils posent. Les réponses à toutes leurs questions sont un simple “Oui”, ou “Oui, mais...” suivi d'une ligne ou deux d'explications qui nuancent, modifient ou limitent les effets que leurs questions ont introduites dans la partie. “Oui, mais...” est toujours la réponse la plus fructueuse.

Ainsi, les réponses aux questions ci-dessus pourraient être :

1. Oui, mais il y a de la lumière venant du dessous de la porte, suffisamment pour que vous puissiez apercevoir un interrupteur sur le côté.
2. Oui, mais la porte se trouve derrière une barricade de meubles brisés. Quelqu'un a fait un gros effort pour empêcher quelque chose à l'extérieur de rentrer à l'intérieur.
3. Oui, mais pas sérieusement, juste quelques égratignures.
4. Oui, il y a un homme en imperméable, mais il semble mort.
5. Reformule la question.

Au fur et à mesure, ce jeu de Questions-réponses va définir les personnages, enrichir le décor et fixer le but que doivent atteindre les personnages.

Tandis que les joueurs posent des questions à propos de leur personnage, vous leur assignez des capacités et des caractéristiques. À chaque fois qu'une réponse définit une capacité du personnage, prenez-en note et assignez-leur une valeur si nécessaire. Les capacités mentionnées en premier reçoivent les meilleurs scores. Bien que la courtoisie, ou un manque d'imagination pernicieuse puissent les empêcher d'essayer, il n'y a rien qui interdise aux joueurs de poser des questions qui définissent les personnages des autres.

Les joueurs malins vont comprendre ce que vous faites et vont ajuster leurs questions pour leur propre bénéfice. Le format "Oui, mais..." fait toutefois de cette approche une gageure :

*"Ai-je un fusil à pompe ?
– Oui, mais pas de munitions."
"Suis-je super-fort ?
– Oui, mais seulement quelques moments dans la journée."
"Ai-je la clé de cette porte ?
– Oui, mais tu sais qu'il y a une bombe de l'autre côté, branchée de manière à exploser si une clé est insérée dans la serrure."*

Certaines questions vont générer des résultats bizarres ou saugrenus si vous leur appliquez le "Oui, mais...". À moins que vous ne souhaitiez un groupe de mutants métis et hermaphrodites (non pas que ça soit un problème en soi), des questions comme "Suis-je un homme ?" ou "Suis-je humain ?" auront pour réponse un simple "Oui". Vous contrôlez le degré d'étrangeté du scénario à la fois par vos descriptions qui modifient le contenu des questions et en choisissant les questions auxquelles vous répondez par un "Oui" tout court.

Le résultat typique est un scénario où des gens se réveillent piégés dans un environnement sans leurs souvenirs. L'option de l'amnésie peut être amusante, car elle reflète les tentatives des joueurs essayant de reconstruire morceau après morceau leur personnage en posant des questions. Cependant, vous pouvez toujours l'anticiper en répondant simplement "Oui", à la question "Nous souvenons-nous de comment nous sommes arrivés ici ?".

De même, les joueurs se retrouvent piégés quand ils posent la question "Y'a-t-il un moyen de sortir ?". Commencer enfermé est un bon moyen d'encourager la coopération entre PJ, mais encore une fois vous pouvez changer la trame standard en répondant juste "Oui".

Si les joueurs pensent qu'ils jouent dans un environnement donné, leurs questions y seront adaptées. De toute façon, ils peuvent faire appel à des particularités culturelles existantes : "Suis-je un Brujah ?" "Est-ce que je peux réaliser la prise des Vulcains ?"... La technique du "Oui, mais..." limite votre capacité à combattre ce genre d'approche, mais où est le problème ? Ce n'est pas comme si quelqu'un allait vous poursuivre en justice pour violation de la propriété intellectuelle. Attendez-vous à ce que l'aventure qui en découlera soit un mélange surréaliste de plusieurs genres.

À un certain moment dans la partie, les questions-réponses s'avèreront difficiles à poursuivre, tandis que votre narration improvisée gagnera en puissance. En fonction de la rapidité avec laquelle vos joueurs pigent et avec quelle adresse ils manipulent ce style, cela peut arriver au plus tôt une heure dans la session, ou vous mener près de sa conclusion naturelle. D'habitude, cela arrivera à peu près en milieu de partie.

Quand vous en êtes là, dites aux joueurs que vous passez en mode JdR normal. Jouez alors la partie comme si vous improvisiez n'importe quel scénario, en plaçant des obstacles devant vos joueurs au fur et à mesure qu'ils approchent de l'excitant paroxysme qui résoudra le problème central qu'ils se sont posés eux-mêmes lors de la phase des questions-réponses.

Cela peut sembler beaucoup demander, mais en supposant que de manière générale vous pouvez improviser un scénario, vous vous apercevrez que l'élan donné dans la phase des questions-réponses vous porte naturellement.

Article original : [*Yes but... The scenario*](#)



Suivez le guide

Les conseils théoriques sont généralement utiles mais il leur manque la consistance du vécu et de l'expérience. Fort heureusement, certains éminents meneurs de jeu ont décidé de faire profiter les autres de leurs trucs et astuces. Mike Bourke vous donnera donc ses conseils forgés à l'école de la vraie vie pour improviser des aventures sans filet. Quant à Uri Kurlianchik, vous découvrirez comment il a dû improviser une séance avec pas moins de trente PJ !



Sans préparation : improviser des aventures à la volée

© 2011 Mike Bourke

Un article de Mike Bourke, tiré de [Campaign Mastery](#), et traduit par Fabien Deneuille

Campaign Mastery

Expert tips and how-to's on every aspect of creating and running exceptional campaigns.

Il y a eu une époque, un an ou deux après le début de ma campagne du JdR de super-héros [Champions](#) ^(grog), où mon travail prenait quasiment tout mon temps, ne me laissant presque rien pour préparer mes parties.

Habituellement, un ami me conduisait jusque dans les locaux du club de jeu que nous utilisions à l'époque, situé dans la banlieue nord de Sydney, et je me retrouvais en général à faire ma préparation pendant les 30-40 minutes de voyage en voiture, entièrement dans ma tête – je partageais la voiture avec deux de mes joueurs, parfois trois, donc je ne pouvais pas prendre de notes visibles. Je faisais vraiment plusieurs choses à la fois, puisqu'il fallait que je continue de participer aux conversations. La confiance des joueurs envers le MJ est essentielle ⁽¹⁾ si vous allez faire jouer une aventure complètement improvisée à la dernière minute et je ne pouvais me permettre d'entamer cette confiance en leur révélant ce secret. De toute façon, toutes mes références, feuilles de personnages et notes de campagne étaient dans le coffre de la voiture et donc inaccessibles. Bon... Je pensais aujourd'hui partager avec vous certains des "secrets" qui m'ont permis de créer des scénarios de super-héros à la volée tellement bien que les joueurs ne pouvaient voir la différence.

Premier secret : préparation interdite

Lorsque vous improvisez un scénario, tout ce que vous ne pouvez préparer à l'avance ne devrait pas être préparé par vous d'habitude – il serait alors évident que vous ne l'avez pas fait.

On parle ici des plans [et des cartes], des diagrammes et des illustrations.

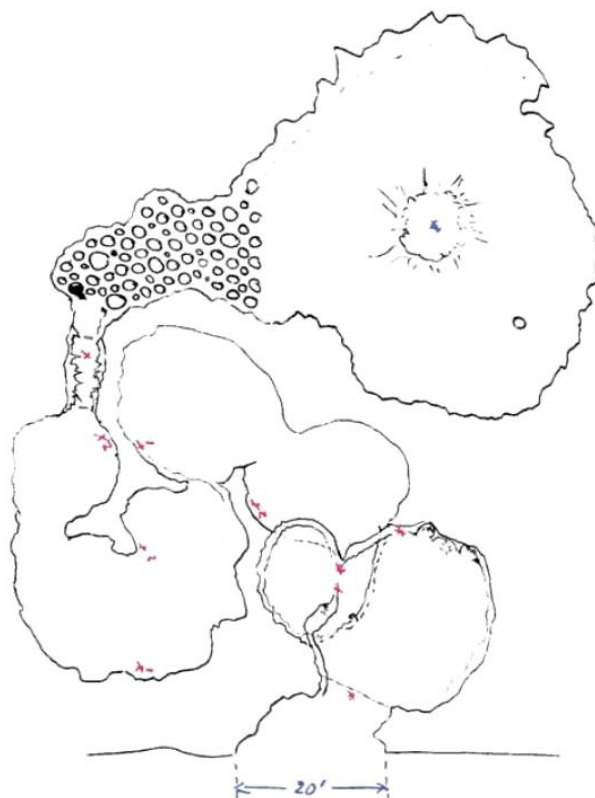
Les plans [improvisés] de la campagne venaient de deux sources : dessinés à la table de jeu en cours de partie, ou bien recyclés à partir d'une autre source ou aide de jeu.

Dessinés à la table

C'est la solution que j'employais le plus fréquemment, et j'ai développé une méthode standard qui m'a facilité la vie, en "animant" la présentation :

1. Je dessinais (dans les grandes lignes) les bâtiments ou les murs, c'est tout. Puis je laissais les PJ décider par où ils allaient arriver sur le plan.
2. J'ajoutais quelques détails supplémentaires pour simuler ce qu'ils pouvaient voir depuis ce point d'arrivée. En même temps, je déterminais mentalement où allait se dérouler l'action principale sur le plan : près du point d'arrivée ? Au milieu du plan ? À l'autre extrémité ? Sur une ligne parallèle au milieu du plan depuis le point d'arrivée ?
3. Ensuite, j'invitais les joueurs à poser des questions, auxquelles je répondais à la fois oralement et par une indication cartographique. Par exemple, ils pouvaient me demander où se situaient les ascenseurs – auquel cas je répondais et j'ajoutais ces ascenseurs sur le plan.
4. Au fil des questions des joueurs, je continuais de construire le plan des lieux en faisant les descriptions en même temps.
5. Quand les joueurs étaient satisfaits, et que tout ce qu'ils considéraient comme des informations essentielles était rassemblé, j'ajoutais tout ce que j'estimais important pour eux et qu'ils avaient négligé, ce qui provoquait souvent un dernier tour de table de questions. Quand j'avais un doute ["Les PJ pourraient-ils voir cela ou pas ?", NdT], je n'ajoutais rien.
6. Chaque fois que les PJ se déplaçaient, je mettais à jour leur position sur le plan. S'il y avait dans leur champ de vision un de ces objets pour lesquels j'avais un doute, je permettais aux personnages de faire un jet de perception pour le remarquer ; s'ils réussissaient, je l'ajoutais sur le plan.

Il y a de nombreux avantages à cette approche ; le plus important étant que rien n'allait sur le plan si ce n'était pas pertinent *du point de vue des joueurs*. Une fois que les joueurs eurent compris la technique, les questions qu'ils posaient étaient assez pointues et ne laissaient pas de place aux détails inutiles. Après avoir pratiqué cette approche pendant un moment, cela ne me prenait en fait pas plus de temps de réaliser des plans de cette manière, que cela m'aurait pris d'expliquer les détails d'un plan plus détaillé préparé à l'avance.



Un exemple plus récent et plus compliqué. Il fut dessiné caverne par caverne, au fur et à mesure de l'exploration des PJ. Les croix ont été faites par le leader du groupe pour indiquer où son personnage allait se rendre ensuite.

Recycler des plans

Parfois, je prenais un supplément au hasard dans mon étagère (en fait, c'était une valise) avant de partir et je l'étudiais brièvement dans la voiture – puis j'utilisais le plan qu'il contenait, quel qu'il soit. Comme je n'avais pas d'intrigue prédéfinie, je pouvais adapter l'action au lieu. Parfois, je devais être vraiment créatif pour faire en sorte que cela fonctionne. Si je décidais de placer l'action dans un hôtel et que le module contenait un château de vampire, l'hôtel avait tout simplement une décoration inhabituelle. Un plan de donjon pouvait être un plan des couloirs reliant la salle de pilotage et les zones de repos d'un vaisseau alien – et si cela donnait une forme un peu étrange, cela ne faisait que renforcer l'aspect "alien".

Pas de plan du tout

Mais honnêtement, j'évitais le plus souvent possible de faire des plans, en adoptant une approche plus narrative. Les joueurs pouvaient supposer que tout ce qui pourrait raisonnablement être présent dans le lieu que je décrivais serait là si cela devait devenir important. Cela permettait une approche plus cinématique du combat qui était souvent plus rapide et plus fluide qu'avec une approche plus formalisée. Cela nécessitait de moi, en tant que MJ, que je sois un peu plus coopératif quant aux apports des joueurs à l'histoire, mais cela eut de nombreux effets secondaires positifs – d'autant plus que nous n'avions pas vraiment d'intérêt à changer cette approche ⁽²⁾.

Deuxième secret : tes personnages tu connaîtras

Bien qu'il n'y ait pas besoin de mémoriser les détails, il est vraiment important de très bien connaître la personnalité des personnages des joueurs. Quel est leur état d'esprit ? Que cherchent-ils à protéger ? Quelles sont leurs ambitions ? Qu'ont-ils dit qu'ils voulaient faire, la dernière fois qu'on a joué ? Quelles sont leurs relations ? Quelles sont leurs forces et faiblesses ? De quoi sont-ils capables (en des termes très généraux) ? Comment réagissent-ils la plupart du temps à différents types de situation ? Qu'ont-ils en commun avec les autres PJ du groupe et en quoi sont-ils uniques ? Qui sont leurs amis et leurs ennemis ?

Chaque MJ devrait être capable de donner de mémoire des réponses générales pour chacun des PJ du groupe, sans regarder les feuilles de personnage. Apprendre ces réponses est toujours l'un de mes premiers objectifs quand je commence une nouvelle campagne, et les premières rencontres que je mets en scène ont souvent pour but de faire apparaître ces réponses.

Une fois ces généralités mémorisées, vous pouvez alors construire une intrigue autour d'un ou de tous les PJ, en vous assurant

qu'elle sera pertinente pour la campagne.

...tout autant que leurs joueurs

C'est tout aussi important de connaître les joueurs, leurs préférences, leurs façons de résoudre les problèmes et les moments où ils ont du mal à incarner leur personnage. Si vous ajoutez à ce profil une solide connaissance de leurs réactions et émotions envers différents types d'intrigue, alors vous êtes paré.

Les particularités des personnages devraient dicter les événements d'une intrigue ; les réactions des joueurs, elles, devraient orienter l'ambiance désirée des scènes, en prenant en compte les caractéristiques de leurs personnages. Si vous recherchez une atmosphère effrayante, vous devriez orienter la scène vers les choses qui rendent les joueurs nerveux. Si vous cherchez de l'excitation, vous devriez mettre en scène le type d'actions que les joueurs trouvent excitant d'interpréter. Si vous voulez de la passion, la tonalité devrait tourner autour de choses auxquelles les joueurs tiennent, et ainsi de suite.

Troisième secret : ayez des sources d'inspiration variées

Créer un scénario à la volée, c'est un peu comme assembler les pièces d'un puzzle tout en le peignant. Vous connaissez la forme générale de chaque pièce et l'endroit où elle ira dans le résultat final, mais l'image qui est dessinée sur chaque pièce est décidée juste avant qu'elle ne soit mise en place – et parfois retouchée pour qu'elle soit raccord avec ses voisines.

Quelles sont ces pièces ? Voilà la liste standard de laquelle je pars :

- **Situation initiale** : c'est là où en sont les choses au début de la partie, et ce que les PJ sont en train de faire. Cela peut être "la suite", la continuité de la situation dans laquelle ils se trouvaient à la fin de la dernière séance. Ou alors les PJ peuvent se retrouver dans des circonstances complètement nouvelles, — ou n'importe quelle situation intermédiaire entre les deux. La situation de départ se caractérise en général par son côté plutôt banal et permet aux PJ de rester en contact avec leur vie "ordinaire" tout en interagissant entre eux.
- **Ambiance/Ton/Structure** : cet élément dicte comment et dans quel ordre les différents éléments s'emboîteront dans l'aventure. L'ambiance et la tonalité ont été abordées dans "Le deuxième secret" ci-dessus. La structure peut être une structure en 3 actes classique, ou 4 actes, ou 5 actes, ou peut être plus complexe et emberlificotée. "Structure" est un élément d'écriture scénaristique et sa signification est un élément essentiel abordé dans la plupart des livres expliquant comment écrire.
- **Acheminement** : comment le contenu de l'aventure arrive-il la première fois à l'attention des PJ ? Est-ce le résultat d'une action des PJ ou bien quelque chose d'externe ? Est-ce subtil ou évident ?
- **Implication initiale** : comment les PJ vont-ils interagir avec l'intrigue une fois qu'ils en seront conscients ? Doivent-ils enquêter sur un mystère, résoudre un problème, ou se sortir d'une confrontation ? Est-ce que l'interaction sera subtile, dramatique, violente ou même amicale ?
- **Problème/Opposition** : de quoi parle l'intrigue ? Est-ce qu'elle se focalise sur la résolution d'un problème ou la victoire sur un adversaire, ou les deux – et lequel vient alors en premier (comme l'œuf ou la poule) ?
- **Décor** : où se déroule l'action ? À quoi va-t-elle ressembler ? Comment va-t-elle sentir ? Quels bruits va-t-elle émettre ?
- **Circonstances** : quelles sont les circonstances autour du problème/adversaire ? Comment vont-elles compliquer l'intrigue, la simplifier ou les deux ? Est-ce qu'elles s'annulent mutuellement pour amener à une solution facile ?
- **Signification** : quelle est la signification réelle du problème ou de la confrontation au cœur de l'intrigue ? En quoi est-ce important ?
- **Interactions** : en dehors du ou des protagonistes et des antagonistes (3), qui va s'intéresser au problème ou à la confrontation ? Qui a des intérêts en jeu ? Qui voudra aider, et qui voudra entraver les personnages, et que peuvent faire ceux-ci ?
Avec quels PJ et PNJ l'antagoniste va-t-il interagir, et quelle sera la nature de l'interaction ? Quelles autres interactions devront être interprétées ? Quelles sont les motivations de tout le monde dans l'histoire ? A-t-on besoin d'introduire un PNJ dans une scène ou deux pour interagir avec le problème/confrontation ou souligner sa nature ?
- **Immersion** : à partir de quand les PJ seront-ils complètement impliqués dans la résolution du problème ou de la confrontation ? À quel point y seront-ils attachés, et pourquoi ? À quel point l'antagoniste sera-t-il impliqué dans l'aventure, et pourquoi ? S'il n'y a pas d'immersion explicite, comment peut-elle être suscitée, chez les PJ, les PNJ et les antagonistes ?
- **Complication / Progression** : comment et quand le MJ va-t-il augmenter les enjeux ? Et de quel point à quel point ? Ou bien, comment le MJ peut-il s'assurer que le problème ou l'opposition soit un véritable challenge pour les PJ ? Y a-t-il un moyen de changer la difficulté au moyen d'une variable ou l'autre, en cas de retour négatif des joueurs ? Comment rendre plus important le problème/opposant, soit directement pour les PJ ou indirectement, ou en général ?
- **Retournement de situation/Surprise** : un retournement de situation ou une surprise – plaisant ou non – peut-il être intégré dans l'intrigue de base ? Est-ce trop cliché ou prévisible, et si oui, comment peut-il être rendu plus innovant ? Ou bien est-ce que l'aspect prévisible de cette surprise peut être utilisé pour tromper les PJ, en leur donnant une fausse

impression de sécurité, ou bien utilisé d'une autre manière ?

- **Inspiration/Solution** : comment le problème ou la confrontation peut-il ou elle être résolu(e) ? Comment le MJ peut-il donner des indices aux PJ, si cela devient nécessaire pour les amener dans la bonne direction, sans sombrer dans l'intrigue dirigiste ? Quand révéler ces éléments clés d'information, ou bien quand devra survenir le moment clé d'inspiration[“Bon sang mais c'est bien sûr !”, NdT] ?
- **Résolution** : comment va se jouer la solution / l'inspiration ? Comment mènera-t-elle à la résolution de l'intrigue ? À quel point cette résolution devrait-elle être complète et satisfaisante ?
- **Résultat** : quelles seront les conséquences des faits ? Si le succès a un prix, quel sera-t-il ? Comment se dérouleront les événements si les personnages échouent, ne serait-ce que temporairement ? Comment transformer cette défaite en victoire ?

L'ordre dans lequel tout cela sera mis en lumière dans l'aventure est plutôt variable, et parfois une même pièce de puzzle apparaîtra plus d'une fois au cours de l'aventure. Mais la tendance générale sera que : le premier tiers de la liste sera au commencement de l'aventure, tandis que le dernier tiers sera plutôt à la fin. Le tiers médian peut aller un peu n'importe où. Parfois, on n'utilisera pas un ou plusieurs de ces éléments, et parfois on incorporera d'autres éléments dans l'intrigue ; mais les 15 éléments de cette liste sont au cœur de la plupart des aventures.

Quatrième secret : construire l'intrigue autour d'une idée simple et unique

Alors, d'où vient le contenu de ces différents paniers ? Je pars toujours d'un de ces 6 endroits :

- Une **idée d'intrigue** – habituellement un ensemble de circonstances ou un problème qui compliquera la vie des PJ ;
- Une **idée de personnage** – un aspect d'un ou plusieurs PJ, ou de PNJ alliés, qui peut être relié à un antagoniste ;
- Une **idée de méchant** – une idée cool ou intéressante pour un nouvel antagoniste ; ou une nouvelle manière d'utiliser ou de développer l'histoire d'un antagoniste existant ;
- Une **idée de lieu** – un plan, une image ou une description qui inspire une intrigue ;
- Une **idée externe** – en volant une idée de quelque chose que j'ai lu, vu ou entendu ;
- Les **actions des PJ** – quand les PJ ont déterminé quelque chose qu'ils veulent vraiment accomplir. Parfois, je n'aurai aucune intrigue prédéterminée et je les laisserai interagir avec l'univers de la campagne, imaginant sur le vif des antagonistes et des complications.

Cinquième secret : ajouter des complications et/ou des retournements de situation

Une fois que j'ai mis en place une pièce du puzzle, je décide du déroulement global de l'intrigue et de sa structure, puis de la tonalité que je souhaite, et ensuite je commence à poser le reste de mes pièces, une par une, chaque idée en amenant une autre, jusqu'à ce que j'obtienne une intrigue simple. La dernière étape consiste à compliquer les circonstances autour de l'intrigue, de telle sorte à ce que la tonalité en soit renforcée.

Par exemple, disons que j'ai une idée de méchant : le fantôme d'un robot dont la conscience s'est éveillée, ce qui pose la question “Est-ce que les formes de vie artificielle ont une âme ?”. Alors qu'est-ce que ce robot est censé faire ? Et s'il hantait un lieu où sa “composante physique” avait été détruite par les PJ, et cherchait à se venger d'eux ?

Ce qui implique une rencontre avec le robot plus tôt dans l'aventure, scène où il est détruit. Donc il doit poser une forme de menace suffisamment grave pour que les PJ veuillent le détruire. Peut-être que le robot peut contrôler d'autres machines et les entraîner dans une “révolution électronique” visant à libérer les machines de la domination de l'homme ? Cela permet de masquer la question subtile sur les âmes par un commentaire plus évident sur la dépendance de l'homme envers les machines.

À partir de maintenant, une intrigue initiale est en train de se former – les choses commenceront à petite échelle, avec des erreurs inexplicables dans des machines à calculer ; monteront en puissance avec des voitures folles fonçant sur les civils, et iront encore plus haut avec un train fou. La bataille finale pourrait prendre place dans le réacteur d'une centrale nucléaire, d'où le “messie” robotique pourrait menacer toute la ville dans laquelle il a été construit (à ce moment-là, la campagne se situait à une époque avant Internet).

Comment le robot se déplace-t-il ? Si je vais utiliser cette approche de “gradation subtile” alors il doit avoir un moyen quelconque de dissimuler sa présence jusqu'au bon moment. Peut-être peut-il se soustraire à la détection électronique – donc les témoins oculaires ont probablement vu une silhouette errant dans l'ombre juste avant que les problèmes commencent, mais il n'y a aucune trace de cette forme dans les enregistrements des caméras de surveillance, etc.

Pour réussir à trouver leur ennemi, les PJ devront trouver un moyen de contourner cette “invisibilité” électronique, soit via un traitement informatique intensif devant être effectué dans un lieu lointain, ou par la magie, ou quelque chose dans ce genre. Les PJ ont la possibilité d'utiliser l'une ou l'autre de ces méthodes, chacune impliquant que les projecteurs soient orientés vers un PJ différent, dans cette partie de l'intrigue.

Ils auront aussi besoin d'être convaincus qu'il y a quelque chose à trouver : cela implique la présence d'un témoin irrécusable

qui doit absolument être cru – peut-être un témoin dont le récit peut être vérifié psioniquement. C’est une capacité dont les PJ ne disposaient pas directement, bien qu’ils aient un allié dans une équipe associée qui puisse être appelé pour faire cela pour eux.

Pour augmenter la probabilité d’une investigation, impliquons un PNJ dépendant associé à l’un des PJ – par exemple à bord du train fou – et un PNJ dépendant en relation avec un autre PJ pour lui faire part des erreurs initiales dans les machines à calculer et les ordinateurs.

Une “progression lente” se fait au mieux avec une tonalité de peur et d’horreur croissante, et qui colle bien avec le concept de rencontre fantomatique. Ce qui en retour définit plus clairement la “hantise” – les PJ détruisent le robot, après avoir confirmé sa conscience et son côté implacable – et la “révolution des machines”, après une brève pause, reprend là où elle était restée, continuant de s’étendre et de monter en puissance. Menez correctement cette phase de l’aventure et il est possible que les PJ finissent par se sentir coupables ; plus si sûrs qu’ils devaient vraiment détruire le robot ; et si oui ou non il mentait ou si tout simplement il se trompait quand il prétendait être responsable de toute cette folie déclenchée auparavant. Ou peut-être a-t-il survécu d’une certaine manière en transférant son intelligence dans les ordinateurs qui dirigent la centrale nucléaire ?

Complication : sous “forme fantomatique”, le robot sera invulnérable à tout ce que les PJ peuvent lui balancer, et certainement intouchable par toutes les attaques auxquelles les robots sont particulièrement sensibles. Les PJ devront se montrer créatifs.

Retournement de situation : peut-être que le “fantôme” n’est en fait qu’une illusion créée par un des ennemis de l’équipe afin de leur tendre une embuscade, les jetant dans un accident d’irradiation – cf. “[bizarre accident de laboratoire](#)” sur le site [TV Tropes](#) [un site indispensable reprenant les clichés des scénarios dans les médias – TV, cinéma, romans, JdR et jeux vidéo, NdT]) – qui les privera de leurs pouvoirs, au moins temporairement, et les laissera incapables de l’arrêter.

Et peut-être que son plan échoue car le *vrai* fantôme intervient et fait tourner une seconde fois le réacteur en roue libre, restaurant les pouvoirs des PJ.

Vous pouvez voir dans cet exemple, bien qu’il soit encore incomplet, comment l’un des éléments de l’intrigue mène à la définition d’un autre, soit par implication logique, soit par décision spontanée.

N.B. : Afin de rendre cet exemple vraiment représentatif de la technique, ce qui précède n’est PAS un scénario que j’ai fait jouer à l’époque, il a été écrit exprès pour cet article.

Sixième secret : construire une dynamique de personnage intéressante

Je n’ai jamais considéré qu’une aventure était terminée sans qu’il y ait au moins une dynamique intéressante pour un personnage. L’intrigue devait mettre en avant un aspect différent de la personnalité d’au moins un PJ ; ou bien un PNJ devait interagir avec un PJ d’une manière intéressante ; ou bien un personnage a dû résoudre un dilemme moral coriace, ce qui forgerait le personnage ensuite. Les PNJ ne font pas exception à la règle : si les PJ ont indiqué un plan d’action qui confronterait le PNJ à un dilemme moral (c’est arrivé quelques fois !), cela comptait comme “une dynamique différente” en ce qui me concernait.

Les joueurs pouvaient très facilement pardonner de temps à autre une intrigue tarte-à-la-crème, si les interactions étaient nouvelles et différentes ; certains pourraient même argumenter qu’en gardant une certaine fraîcheur dans ces éléments, l’intrigue *est* fondamentalement nouvelle avec quelques racines communes avec la première.

Le débat peut continuer longtemps. “De toute façon, une interaction différente entre les personnages fait naître des décisions différentes, qui rapidement transforment une aventure flexible (bac à sable ?) en quelque chose de complètement différent de la précédente. Et si vous la simplifiez trop, vous “découvrirez” que, de toute façon, en fin de compte il ne paraît exister jamais que 3 ou 4 intrigues différentes.”

Septième secret : le monde est mon bac à sable

Je trouve tout le concept de bac à sable à la fois intéressant et utile, mais il y a des occasions où il faut s’en séparer. Quand je créais ces aventures à la volée, je n’avais pas un tel concept en tête ; l’aventure pouvait et allait aller dans n’importe quel endroit qui semblait approprié, et s’il le fallait, j’improviserais tout au dernier moment. Parfois cela signifiait que je me plantais complètement sur la description des lieux, et parfois j’étais vraiment en plein dans le mille.

Plus important, tout ce que je décrivais suivant l’inspiration du moment devenait canonique dans la campagne, avec des truchements rétroactifs sur l’Histoire pour expliquer toute différence majeure. C’est ainsi que la Chine repassa du Communisme à un Empire, pourquoi l’exposition universelle de 1962 fut déplacée à Hawaï, ou encore pourquoi San Diego reçut un métro – et Los Angeles un monorail à grande vitesse. La [Sydney Tower](#) ^(wiki) a été utilisée comme un missile contre un Loup-Garou Übermensch, puis réparée – avec deux étages de moins qu’avant.

Si les PJ décidaient d'aller vers un *Schloss* autrichien [château, NdT], je créais les détails, dessinais vite fait un plan et nous voilà en Autriche. S'ils pensaient que le Désert occidental d'Australie était l'endroit où mener une expérience, c'était là qu'elle aurait lieu. Ou encore sur les lunes de Jupiter, ou dans les sables de Mars.

Jouer en bac à sable restreint le MJ au moins autant qu'il limite les PJ. Quand vous cherchez à tirer le maximum d'un temps de préparation limité, c'est une bonne chose – mais quand vous vous retrouvez en permanence sans aucune préparation, comme situation standard, alors cela cesse d'être un avantage et donne tout simplement l'impression que la campagne est confinée. Plonger dans le mode "Le monde est mon bac à sable" transforme ce fardeau en un véritable atout.

Dernier secret : un trio de principes généraux

J'ai cru pendant longtemps que le boulot du MJ était, simplement, de mettre les PJ dans les ennuis et de les laisser trouver eux-mêmes le moyen de s'en sortir ; et que là où il y avait une solution à un problème, il y en avait aussi beaucoup d'autres que le MJ n'avait pas imaginées. En construisant les aventures, je m'assure toujours que pour tout problème que je place devant mes PJ, il y a au moins une solution ; mais je n'essaye jamais de les limiter à une unique solution. Si leur réponse me paraît "trop facile", alors je peux ajouter une complication improvisée dans leur plan, après m'être assuré que cela ne bloquait pas la solution à laquelle j'avais pensé initialement. Mais à part cela, j'arbitre le déroulement des événements d'une manière absolument neutre

Ces trois principes [mettre les PJ dans les ennuis, s'assurer qu'il existe au moins une solution, laisser les autres options ouvertes], formaient le socle de ma campagne *Champions* en 1982 – et cette campagne continue encore aujourd'hui, alors cela veut dire que quelque chose doit bien marcher. Les seules fois où la campagne a rencontré un problème – et s'en est sortie – sont les fois où j'étais tombé amoureux d'un aspect particulier de la préparation de scénario, comme je l'ai raconté dans l'histoire [Magneo's Maze](#) ou aux débuts de [Information Overload in Zenith3](#) car je m'étais trop investi dans tout le travail de préparation que j'avais fait pour la partie.

Créer vos aventures à la volée peut être l'une des choses les plus effrayantes qu'un MJ puisse avoir à faire, mais aussi l'une des plus excitantes ; mais en appliquant ces trois principes généraux, vous pouvez en voir le bout, en prenant du plaisir au passage. La créativité sans contrainte peut même devenir une habitude, difficile à arrêter qui plus est.

Il y a des habitudes bien pires pour un MJ, n'est-ce pas ?

Article original : [By The Seat Of Your Pants: Adventures On the Fly](#)

(1) NdT : C'est ce que dit aussi [Huit canots de sauvetage pour MJ en détresse](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Retrouvez un exemple d'"ameublement de château par les joueurs" dans l'article complémentaire [Changer les rôles](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Un antagoniste n'est pas forcément un personnage ennemi : ce peut être un groupe, ou une organisation. L'antagoniste représente l'opposition des protagonistes (qui ne se réduisent pas aux seuls PJ). Ainsi, pour retourner les clichés, l'antagoniste pourrait par exemple être le meilleur ami du PJ, qui rivalise sportivement pour le cœur d'une belle. [\[Retour\]](#)

Deux MD face à trente enfants

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [DnD Kids](#), et traduit par Benoit Huot

Introduction – Apprendre le JdR à de jeunes rôlistes

Bonjour les enfants (sans oublier les parents, les professeurs et les bibliothécaires) !

Permettez-moi de commencer par une très brève introduction. Je m'appelle Uri et je vais d'école en école, et de centre de loisir en centre de loisir pour jouer à *Donjons & Dragons* avec des enfants [des séances hebdomadaires d'1h30, généralement en campagne]. Oui, ça, c'est mon boulot. Vous pensez que c'est dingue ? Dans ce cas, laissez-moi vous demander... En quoi enseigner les échecs est-il plus sensé que *Donjons & Dragons* ?

Puisque vous lisez ce site [<http://dndkids.blogspot.com>], vous connaissez déjà la réponse : ça ne l'est pas. *Donjons & Dragons* traite de créativité, de travail d'équipe, développe l'imagination et incite à s'exprimer par soi-même. On peut l'utiliser pour enseigner l'histoire, le folklore, la mythologie, voire la religion. On peut même s'en servir pour aborder des dilemmes éthiques et moraux, et rendre excitants des sujets habituellement ennuyeux, simplement en impliquant les élèves à un niveau beaucoup plus personnel. *Donjons & Dragons* peut même vous aider pour le calcul (vite, quel est ton bonus à l'attaque avec ce pouvoir ?).

Mais, le plus important... *Donjons et Dragons* est amusant !

Ce qui ne l'est pas, du moins pour les Maîtres de Donjon inexpérimentés, est la transition entre le fait de jouer avec vos amis adultes, et jouer avec des enfants. Parmi les difficultés traditionnelles qui se font jour quand vous avez affaire à des enfants – des difficultés que les professeurs d'école adoreraient vous raconter en long, en large et en travers –, l'une des plus récurrentes et où on se fait tout le temps avoir, est de se heurter à des règles ou des concepts qui peuvent s'avérer trop complexes ou trop ennuyeux pour les plus jeunes. Et je peux vous assurer que je me suis bien fait avoir la première année !

Mes parties de *Donjons et Dragons* sont des activités extra-scolaires facultatives. Elles durent environ une heure et demie, à raison d'une séance par semaine. Généralement, les mêmes joueurs reviennent d'une séance à l'autre, même si, comme vous allez le voir plus bas, ce n'est pas toujours le cas.

Enfant 1 : Oh, monde cruel !

Enfant 2 : Le monde n'est pas cruel, c'est le MD qui l'est.

Mais, comme le dit Nietzsche, "ce qui ne nous tue pas nous rend plus forts". J'ai appris de mes erreurs, et développé des techniques pour assurer le plus doucement possible la transition entre jouer avec des mecs barbus et des petits garnements.

Et je suis ici pour partager ces techniques avec vous, avec de vraies anecdotes et des dessins des enfants à qui j'ai appris [à faire du JdR].

Note : dans le cadre de mes articles, considérez que mes joueurs se répartissent en deux tranches d'âge : les 8-9 ans (débutants) et les 10-11 ans (expérimentés). Parfois, il y aura des enfants plus jeunes ou plus vieux. Le plus jeune de mes joueurs a 7 ans et il se débrouille étonnamment bien.



L'année dernière, on m'apprit assez tard dans la soirée que j'aurais à mener une partie de JdR [d'une heure, une heure et demie, NdT] avec une trentaine d'enfants le lendemain matin. J'ai protesté, expliquant que *D&D* ne fonctionnait tout simplement pas avec des groupes aussi grands mais on m'a répondu que l'autre solution était de me brûler vif, ce qui, à cet instant, semblait plus terrible que de jouer avec un groupe important.

De plus, j'allais co-maîtriser avec un collègue qui, dans la vraie vie, est un Shadar-Kai ⁽¹⁾, mais aussi sans doute le meilleur MD de toute l'Asie – il restait donc de l'espoir. Rapidement, nous mîmes un plan au point pour sauver nos têtes et notre dignité. Nous allions séparer la classe en trois groupes, chacun d'eux représentant l'équipage d'un vaisseau de *fantasy* retournant au port après un long voyage. [Ce voyage faisait partie d'une intrigue plus globale liée à l'un des navires et nous avons ajouté les deux autres pour correspondre au nombre de joueurs]

Avant la classe, nous avons donc disposé les tables en trois blocs pour clairement représenter les trois vaisseaux. Au début, les enfants naviguèrent vers le tableau blanc, leur port d'attache. Mais... le malheur fut sur eux! Soudain, ils rencontrèrent Moby

Dick ET le Kraken, que mon partenaire dessina adroitement sur le tableau blanc. Bientôt, le sang et l'encre maculèrent les flots alors que s'engageait la lutte pour la survie.

Chaque enfant reçut un des quatre rôles ci-dessous.

Timonier

- Éperonnage (simple, à volonté)
Navigation vs. CA, 40 dégâts et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du Timonier.
- Esquive (interruption immédiate, lorsqu'une attaque de mêlée ennemie frappe le vaisseau)
L'ennemi relance son jet d'attaque. Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par tour de jeu.

Artilleur

- Torpille magique (simple, à volonté)
Artillerie vs. CA ; avant de faire feu, déclarez combien de points de dégâts vous voulez infliger. Pour chaque tranche de 10 points au-delà de 100, vous subissez une pénalité de -1 à l'attaque. Pour chaque tranche de 10 points en-dessous de 100, vous recevez un bonus de +1 à l'attaque.
- Autodestruction (action mineure, unique)
Touche automatiquement, 1000 points de dommages dans un rayon de 20 cases. Le vaisseau et l'équipage sont détruits.

Ingénieur

- Réparation (simple, à volonté)
Faites un jet d'Ingénierie. Pour chaque point au-delà de 20, le vaisseau récupère 5 points de vie.
- Mise à niveau (simple, rencontre)
Faites un jet d'Ingénierie. Si vous faites au-dessus de 20, vous obtenez un léger bonus. Si vous dépassez les 25, vous gagnez un bonus important. [La nature et le niveau des bonus sont déterminés par le MJ, NdT]

Soigneur

- Premiers secours (simple, à volonté)
Faites un jet de Soins. Chaque membre d'équipage regagne 2 points de vie par point [de réussite] au-delà de 20.
- Prière (standard, rencontre)
Le vaisseau gagne un bonus de +2 à ses jets d'attaque ou +2 à la CA pour le reste de la rencontre.

Il n'y avait pas de capitaine, ces vaisseaux étant organisés de manière démocratique.

À son tour de jeu, chaque joueur pouvait agir, au choix, selon son rôle ou sa classe de personnage (mais pas les deux en même temps). La plupart des joueurs se concentrèrent sur leur rôle à bord du navire car il s'agissait de quelque chose de nouveau et d'excitant pour eux.

Les monstres disposaient d'une pléthore d'attaques, que je n'ai malheureusement pas notées. Je me souviens cependant qu'elles touchaient à la fois les personnages et les navires. Et je revois encore le Kraken recouvrant un vaisseau entier de son encre et Moby Dick balayant de la queue plusieurs membres d'équipage, les projetant vers l'enfer aquatique. Yarrrrr !

Dans l'ensemble, nous avons crié à en perdre la voix mais ce fut une expérience formidable. Si jamais vous deviez un jour diriger un groupe de taille épique, pensez à leur mettre un vaisseau entre les mains.

Article original : [*When Two Men DMed Thirty Kids*](#)

(1) NdT : Dans *D&D4*, les Shadar-Kai sont des entités extraplanaires humanoïdes servant la déesse de la mort [\[Retour\]](#)

Ebook n°10

Bâtir une campagne mythique

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce dixième ebook *Places to go, people to be (vf)*. Nous vous l'avions promis, le voici : notre tutoriel rôliste pour créer et animer des campagnes dont vos joueurs et vous vous souviendrez (mais pas forcément pour les mêmes raisons...).

Celles et ceux qui ont eu la chance de partir en vacances cet été ont pu remplir leurs méninges d'images nouvelles, de légendes inédites et d'anecdotes surprenantes. Celles et ceux qui sont restés ont pour leur part pu amasser leur lot de rumeurs étonnantes, d'idées saugrenues et d'amorces renversantes. Plutôt que de laisser ces merveilleux éléments somnoler dans votre cerveau, pourquoi ne pas en profiter pour les rassembler, les triturer et enfin bâtir la campagne dont tout le monde rêve ?

Puisque la pause ludique estivale est terminée, autant décrasser ses habitudes rôlistes et réactiver ses neurones de meneur. Et pour cela, rien de tel que le premier article de cet ebook pour vous activer le cortex. Nous vous proposons ainsi de découvrir comment [mener une campagne épique](#) avec, excusez du peu, les exemples que sont *Babylon 5* et *Le Seigneur des anneaux*.

Bonne lecture, bonne écriture et bons jeux !

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division “ebook”

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Mener une campagne épique

© 2004 Greg Smith

Un article de Greg Smith, tiré de [Signs & Portents](#) n°10 (mai 2004), et traduit par Marina



*Gaming Symposium est de retour, avec rien de moins qu'un nouvel auteur. **Greg Smith** examine ce thème des campagnes épiques, régulièrement abordé et abandonné dans la foulée. Tirez donc une leçon des styles de Tolkien et de Straczynski, et repoussez les limites de votre jeu de rôle.*

Les campagnes en jeu de rôle sont jouées de différentes façons. La plupart sont menées comme des épisodes ponctuels avec peu ou pas de lien entre une aventure et la suivante. Alors que les personnages avancent, ils n'ont que peu d'impact sur le monde autour d'eux. Même lorsque la campagne implique de renverser un grand méchant, les personnages passent ensuite à une autre ville ou à une autre planète, et à un autre méchant. Mais n'avez-vous pas envie de quelque chose de plus grand ? Les sagas épiques telles que [Babylon 5](#) ou [Le Seigneur des anneaux](#) sont des poids lourds de la fantasy et de la SF. Pourquoi ne seriez-vous pas capable de créer des campagnes de jeu de rôle, comparables en portée et en splendeur ?

Imaginez-vous jouer une partie dans laquelle le monde entier dépend de la victoire de vos personnages sur les armées de l'ombre. Ce ne sera pas une tâche facile parce que vous n'êtes qu'un petit groupe de gens qui n'a que son astuce et sa volonté pour réussir. Vous devez affronter, seuls, les forces ennemies, réunir des alliés, convaincre les parties neutres et trouver des armes puissantes pour mener votre combat. Le destin de chaque homme, femme et enfant est entre vos mains et l'ennemi doit être arrêté.

NdLR : Si vous n'avez jamais vu Babylon 5, nous vous recommandons d'éviter de lire le paragraphe suivant ; cela risquerait de vous gâcher le plaisir de la découverte. Vous pouvez cliquer [ici](#) pour poursuivre votre lecture sans heurt.

Dans *Babylon 5*, un groupe de diplomates et d'officiers de l'armée découvre peu à peu l'arrivée d'un ennemi antique, [les Ombres](#). L'ennemi s'immisce dans les gouvernements de leurs mondes, déclenche des guerres et répand le chaos et la peur. Les personnages principaux choisissent de résister et de se battre au prix de sacrifices personnels. Pour arrêter les Ombres, ils réunissent des alliés au sein de la Ligue des Mondes Non Alignés et ils apprennent que les vaisseaux des Ombres sont vulnérables à la télépathie. Ils obtiennent l'usage de la [Grande Machine](#) et ils convainquent les [Vorlons](#) de se battre à leurs côtés. Les Vorlons se retournant contre eux, ils doivent affronter à la fois les Ombres et les Vorlons, et libérer leur propre monde avant d'atteindre la victoire. Enfin, à la suite de tout cela, ils créent [l'Alliance Interstellaire](#).

Les sagas épiques de la fantasy suivent des trames similaires. Les héros, souvent des personnages des plus modestes, doivent revêtir le manteau de la grandeur pour affronter la menace qui se rapproche. Ils doivent survivre alors que les grandes armées orques ravagent les terres et que les sombres serviteurs du méchant les poursuivent. Ils voyagent loin, affrontent de grands dangers, pour libérer des rois de l'emprise du seigneur sombre et mener leurs armées contre l'ennemi destructeur. Il y a souvent un objet puissant que les héros doivent trouver et qui peut détruire le méchant. À la fin de toutes leurs aventures, lorsque l'ennemi est vaincu et que le monde est pacifié, les héros peuvent retourner à leur foyer bucolique.

Quel rôliste ne voudrait pas connaître l'expérience de jouer une telle campagne ? Subitement, fouiller des donjons n'est plus un passe-temps aussi intéressant, et protéger les caravanes de brigands n'est plus aussi passionnant. Guider votre halfelin, humble jardinier, vers les endroits obscurs du monde, pour qu'il en ressorte en héros, est sûrement une expérience plus épanouissante. Pour le maître de jeu, conduire les joueurs et les personnages à travers une grande saga de sa création est extrêmement satisfaisant.

Mais de telles campagnes demandent un vrai maître de jeu, et pas simplement un maître de jeu moyen. Il doit être tout autant prêt à écrire et mener des aventures pour ses amis, qu'être un [scénariste de *Babylon 5* comme] Straczynski ou un Tolkien en herbe. Écrire des campagnes épiques implique plus de travail, mais pas autant que vous puissiez le penser. Les suggestions suivantes sont là pour faciliter la création de telles campagnes.

Préparer la campagne

Une saga de la taille que nous envisageons requiert quelques réflexions préalables. Jusqu'à quel point allez-vous tout prévoir ? Straczynski avait écrit les intrigues de chaque épisode de *Babylon 5* sur des fiches avant même de commencer, alors que lorsque Tolkien écrivit *Le Seigneur des anneaux*, il commença sans idée précise de là où il allait, et l'a donc réécrit plusieurs fois depuis le début. Nous voulons trouver un juste milieu.

Vous aurez déjà une idée du décor et de l'histoire. Commencez avec l'arc narratif de l'intrigue globale. Décidez d'une fin – vous devriez connaître les buts finaux de vos personnages et avoir une idée des moyens par lesquels ils vont les atteindre. Par exemple : j'ai l'idée d'une campagne qui se passe dans l'univers de *Babylon 5*, mais dans une réalité alternative dans laquelle l'équipage de la station a échoué. L'arc narratif, et le but des personnages, est de libérer toutes les races de l'influence des Ombres. Cela sera réalisé grâce à la construction *ex nihilo* d'une nouvelle Armée de la lumière ainsi qu'à la découverte et l'utilisation de la Grande Machine et d'autres artefacts antiques.

Écrire une campagne entière semblera probablement une tâche énorme et accablante. Cependant vous n'avez pas à écrire toutes vos idées en une seule fois. Dans une série télé, l'intrigue globale est divisée en saisons et chaque saison se compose d'un certain nombre d'épisodes. De même, un roman se divise en chapitres. Votre campagne peut donc être découpée de la même manière, avec un scénario unique par épisode. De cette façon, créer l'œuvre d'ensemble sera, on l'espère, moins intimidant.

Décidez du nombre d'épisodes que vous avez l'intention d'écrire. La taille de votre campagne n'est pas aussi importante que l'envergure de l'histoire elle-même. Demandez-vous combien de sessions vous allez maîtriser et prenez en considération les aventures précédentes que vous avez menées : combien de sessions ont-elles nécessité chacune ? Soyez réaliste – l'arc de *Babylon 5* sur la Guerres contre les Ombres compte 88 épisodes sur quatre ans, et mener une campagne aussi compliquée et détaillée va probablement s'avérer difficile. Par exemple, si vous jouez deux fois par semaine de cours mais que vous n'avez que douze semaines de cours, alors 20 épisodes serait un bon nombre.

Il peut être utile d'avoir une structure de la campagne. Si vous savez où vous en êtes dans la trame, il sera plus facile de prévoir et d'écrire des scénarios individuels. Divisez la campagne en parties plus gérables ; baptisez-les saisons ou livres. Trois est un bon nombre de subdivisions – un début, un milieu et une fin ⁽¹⁾. En me basant sur l'exemple de ma campagne *Babylon 5*, j'ai décidé qu'il y aurait trois saisons, comme dans les séries télé. Chaque saison correspondra à un an de temps de jeu et aura douze épisodes. Mes scénarios nécessitent environ deux sessions de jeu par semaine, donc la campagne durera probablement 72 semaines, soit environ 18 mois. C'est gérable car nous avons une table stable et régulière. Chaque saison représenterait une partie distincte de la campagne : la saison 1 parlera de l'extension progressive du conflit contre les Ombres, avec quelques épisodes apparemment sans relation entre eux ; la saison 2 concernera la constitution d'alliances et la collecte d'armes pour le combat à venir ; la saison 3 portera sur la guerre ouverte contre les Ombres, jusqu'à leur défaite finale.

Une fois que votre campagne commencera à prendre forme, vous serez prêt à rédiger les scénarios individuels. Vous avez peut-être plein d'idées à ce sujet. Ne les écrivez pas tout de suite. Vous aurez largement le temps alors que la campagne progresse ; si vous êtes comme moi, vous écrivez habituellement le scénario le matin avant la partie. De plus, tout maître de jeu saura que les scénarios soigneusement écrits ne survivent jamais au contact des joueurs. C'est tout aussi vrai pour les campagnes. Notez vos idées et à quel endroit de l'arc narratif vous comptez les utiliser. Cela vous permet une très grande liberté de changement de la trame pendant son déroulement.

Vous n'aurez probablement pas prévu chaque chapitre de la campagne à l'avance. Pendant l'avancement de la campagne, de plus en plus de scénarios vous viendront à l'esprit et chacun pourra être rédigé comme il le faut. Vous verrez que les joueurs vous suggéreront des lignes de progression de l'action qui vous fourniront des situations autour desquelles écrire votre histoire.

Il y aura peut-être une fois où vous ne pourrez écrire un épisode précis, donc il est utile que vous vous prépariez pour cette éventualité. Je propose que vous prévoyiez une rencontre écrite à l'avance ou un scénario du commerce pour occuper cette session. N'ayez pas peur de dire à vos joueurs que vous n'avez pas pu écrire l'épisode suivant – ils pourraient vous suggérer quelque chose, ou bien vous pourriez avoir tous besoin d'une courte pause pour repartir à neuf.

Planter le décor

Comme dans tout jeu de rôle, vous aurez besoin de planter le décor. Une campagne épique devrait couvrir une grande partie du monde ou de la galaxie. Construire un tel décor depuis le début est un processus compliqué. Encore une fois, ne faites pas tout le travail dès le début. En tout premier lieu, décrivez la région où débutent les personnages. Vous n'avez besoin que d'une vague idée du reste du monde. Vous devrez créer les détails lorsque les personnages arriveront dans une nouvelle nation ou planète. Si la campagne implique de recruter des alliés venant du royaume des Seigneurs des chevaux, alors le royaume doit simplement apparaître sur la carte de départ ; vous pourrez fournir plus d'informations lorsque les personnages s'y rendront.

Les personnages non joueurs sont un élément primordial de n'importe quelle campagne. Dans une saga où le monde doit être sauvé, il doit y avoir des gens à sauver, des alliés pour aider et des méchants à abattre. Prévoyez des noms et une brève description des personnages non joueurs principaux avant de commencer, même s'ils n'apparaîtront que plus tard dans la

campagne. Si vous savez que le roi Crinière Noire dirige les Seigneurs des chevaux et qu'il est sévère mais juste, alors vous pouvez donner aux joueurs une idée de qui ils vont rencontrer avant d'arriver dans son royaume. Une poignée de PNJ importants est tout ce dont vous avez besoin avant de commencer. Les joueurs n'ont pas besoin de connaître les noms des gardes du corps de Crinière Noire, par exemple.

Il y aura sans aucun doute un grand nombre de personnages non joueurs durant la partie. Gardez-en une trace. Écrivez une liste avec leur nom et leur rôle, ce qui vous rendra service autant qu'aux joueurs. Les PNJ risquent de réapparaître, et quand ce sera le cas, grâce à cette liste vous serez capable de vous remémorer ces informations et de les rappeler aux joueurs. Si les personnages retournent au pays des Seigneurs des chevaux et découvrent que Crinière Noire a été assassiné, ils devraient pouvoir se rappeler le nom des personnages qu'ils avaient rencontrés auparavant : celui du garde du corps loyal, aussi bien que celui de l'ambitieux fils du roi.

Un grand méchant est peut-être le personnage non joueur le plus important ⁽²⁾. Les joueurs ont besoin de quelqu'un que leurs personnages pourront affronter. Le Seigneur Sombre pourrait rester dans sa forteresse à comploter pour la conquête du monde, mais il ne serait pas vraiment une menace directe pour les personnages. Vous devez donner un visage à l'ennemi si le grand méchant ne compte jamais quitter sa tour ou si les méchants sont une race extra-terrestre impitoyable. Que ce visage soit celui d'un mage autrefois amical, désormais corrompu par la tentation du mal ; ou [Monsieur Morden](#) ^(wiki en), l'émissaire humain des Ombres : il ou elle devrait être capable de narguer les joueurs, de déjouer leurs plans et de mourir de leurs mains à la fin de la campagne.

Le début

Un facteur important manque toujours à votre campagne : les personnages. Donnez aux joueurs une brève description de la campagne que vous allez mener et de la partie du monde où ils vont commencer. Dites-leur quel type de personnage vous préféreriez et quel type vous ne voulez absolument pas. Si les alignements font partie de votre système de jeu, ne permettez pas aux joueurs d'en choisir un qui ne convienne pas. Un demi-orque n'aurait jamais été un personnage principal dans *Le Seigneur des anneaux*, par exemple.

Il peut y avoir un personnage qui sera essentiel à l'intrigue, comme par exemple l'héritier perdu du trône. Plutôt que d'en faire un personnage non joueur, donnez ce rôle à l'un des personnages-joueurs. Les joueurs seront bien plus impliqués dans l'aventure que si l'héritier du trône était simplement quelqu'un qu'ils doivent protéger.

Si vous construisez vos intrigues autour des personnages, vous envisagerez peut-être de donner des personnages prêtés aux joueurs. Je recommanderais de ne pas le faire, car les joueurs préfèrent toujours un personnage qu'ils ont créé. À la place, discutez avec les joueurs du rôle que vous voulez que leur personnage joue, avant la création des personnages proprement dite.

Les joueurs arrivent parfois à créer des personnages inhabituels qui sont plus difficiles à intégrer dans l'histoire et/ou qui risquent de provoquer des conflits dans le groupe. Si cela arrive, discutez du personnage avec le joueur et, si nécessaire, trouvez un compromis. Assurez-vous que les buts du personnage s'intègrent dans la trame et que ses actions ne le feront pas se faire tuer ou jeter du groupe. Ainsi, les autres personnages ne l'aimeront peut-être pas mais ils devraient normalement travailler de pair avec lui. Si le personnage provoque un conflit dans le groupe, essayez d'écrire un épisode où les connaissances – ou les compétences – qu'il est le seul à posséder s'avèrent indispensables.

Le premier épisode a deux objectifs : démarrer l'intrigue et réunir les personnages. La campagne peut commencer modestement ou en fanfare. Commencer par une bataille ou tout autre ouverture spectaculaire va retenir l'attention de vos joueurs et les projeter immédiatement dans l'histoire. Cela facilitera probablement l'intégration des personnages. Il y aura une camaraderie immédiate si les personnages se trouvent lancés ensemble dans la bataille. Mais ce n'est vraiment possible que si les personnages sont déjà des combattants aguerris.

Commencer d'une façon calme peut être plus satisfaisant. C'est ce qu'il faut faire si les personnages sont des gens ordinaires projetés dans des événements extraordinaires. Un récit qui commence avec un oncle transmettant un vieil anneau à son neveu, par exemple, peut être beaucoup plus fascinant qu'un affrontement de guerriers endurcis. Cela rend un peu plus difficile la réunion des personnages en un groupe uni. Une petite intervention du maître de jeu fera déjà beaucoup : par exemple, lier un personnage à un autre ou faire que l'un est redevable envers un autre, fonctionne à merveille.

Les épisodes suivants du début de la campagne ne doivent pas forcément suivre immédiatement l'intrigue globale. Construisez la campagne progressivement en menant des scénarios apparemment indépendants, mais en rajoutant quelques gâteries ici et là. Des nouvelles du front ; l'augmentation du nombre d'incursions d'orques, ou des créatures déchues montant des monstres ailés aperçues dans le ciel... Tous ces exemples permettent de lier les personnages à l'intrigue principale sans pour autant trop les impliquer dès le début ⁽³⁾.

Les intrigues secondaires sont présentes dans beaucoup de longues séries télé ou dans les romans épiques. Dans *Babylon 5*, l'histoire de [Sinclair](#) ^(wiki) ayant une âme Minbari et devenant Valen est une intrigue secondaire. Elles peuvent donner une plus grande profondeur à votre campagne, parce qu'elles montrent aux joueurs qu'il se passe plus de choses dans le monde que la trame principale ne le montre. Les intrigues secondaires sont surtout utiles au début de la campagne, car elles fournissent aux

personnages une intrigue facile à résoudre au commencement de la campagne, en leur donnant un sentiment d'accomplissement que la campagne entière ne peut pas encore leur apporter.

Le milieu

Tandis que votre campagne avance, les épisodes devraient commencer à se focaliser sur l'intrigue principale. Peut-être que les personnages pourraient libérer un royaume ou une planète des méchants. Ce royaume deviendrait éventuellement leur allié et leur fournirait de l'aide, un refuge et même des armées qui se battraient pour la cause. En milieu de campagne, vous devriez autoriser les joueurs à obtenir divers petits succès mais seulement une victoire majeure. N'ayez pas peur de leur imposer quelques revers aussi : vous ne voudriez pas qu'ils deviennent trop confiants.

À ce stade de la campagne, les personnages seront bien développés et les joueurs devraient commencer à s'y attacher. Ils auront acquis de l'expérience et changé le cours de l'histoire. Encouragez les joueurs à interpréter ces changements car ces derniers ne peuvent qu'apporter une dimension supplémentaire au jeu. L'humble jardinier pourrait être devenu un guerrier, le commis de cuisine un mage puissant, ou le guerrier assoiffé de sang pourrait s'être assagi et être devenu un meneur d'hommes. Des relations romantiques ont peut-être éclos entre les personnages. N'ayez pas peur de donner des points d'expérience parce que dans une partie aussi longue, les personnages devraient devenir beaucoup plus puissants qu'à leur création. Après tout, ils sont en train de devenir des héros.

Si un petit groupe de héros s'apprête à accomplir une tâche impossible et à triompher d'un ennemi invincible, ils auront besoin de beaucoup d'aide et d'armes puissantes dans leur arsenal. Les personnages devront les gagner à travers le jeu. S'ils doivent gagner un vaisseau spatial, alors il faudra en expulser des pirates et retaper le vaisseau. Ou bien, avant que le roi des Seigneurs des chevaux leur prête ses armées pour leur lutte, ils devront le libérer de l'influence d'un sorcier maléfique. Les joueurs doivent avoir de tels outils, donc il faut écrire des scénarios autour de la façon dont ils les obtiennent.

Pour certains maîtres de jeu, la perspective que les PJ mettent la main sur une armée est un vrai cauchemar. Avec un peu de chance, les tendances mégalomanes des joueurs ne devraient pas émerger dans le cadre d'une campagne épique où l'ennemi possède un nombre écrasant de soldats. Si les personnages ne se montrent pas très responsables avec les armes puissantes dont ils disposent, vous pourriez devoir les ramener dans le droit chemin (par exemple, une mutinerie de temps à autre marche très bien).

Une fois que les joueurs possèdent des armées et des armes, ils voudront porter la guerre chez l'ennemi. Ne laissez pas les personnages se reposer sur les PNJ pour concevoir leur stratégie. Encouragez les joueurs à devenir proactifs ⁽⁴⁾. Laissez-les proposer des plans. Réservez une session de jeu pour que les joueurs puissent discuter entre eux de leur stratégie. En tant que maître de jeu, tout ce que vous devrez faire, c'est prendre des notes. Vous réaliserez probablement aussi que cette session générera également plein d'idées de scénarios. Permettre aux joueurs de prendre le contrôle de la campagne peut être un peu effrayant au début mais vous réaliserez que cela, en fait, vous facilite les choses.

Comme pour toute chose, tout ne se passera pas selon vos plans. Si un personnage-joueur meurt, les intrigues secondaires et les futurs scénarios potentiels tournant autour de ce personnage seront gâchés. Cela pourrait ne pas être un obstacle majeur à la campagne et pourrait peut-être simplement requérir une légère modification du plan initial. Cependant, si le personnage a été conçu comme un élément majeur de l'histoire, par exemple en étant l'héritier perdu du trône, vous devrez serrer les dents et autoriser le personnage à vivre.

J. Michael Straczynski, en écrivant *Babylon 5*, avait prévu une "trappe scénaristique" pour permettre à chaque personnage de disparaître. Si vous avez un personnage vital pour votre campagne, il pourrait être judicieux de prévoir de telles trappes. L'héritier perdu du trône pourrait avoir eu une sœur jumelle dont il a été séparé à la naissance, et que les personnages devront retrouver.

Un autre problème peut se poser lorsque le groupe se sépare. Si la séparation est courte, faites simplement une partie ou deux avec chaque groupe ou permettez aux joueurs de l'autre groupe de prendre le rôle des personnages non joueurs qui accompagnent ou rencontrent le groupe. S'il s'avère qu'une séparation plus longue est nécessaire, il faut l'accepter (par exemple si un groupe de personnages s'enfonce dans les terres ennemies pour détruire un objet de pouvoir pendant qu'un autre groupe rallie les peuples libres pour défendre leurs terres). Ça peut sembler potentiellement catastrophique mais, en fait, cela vous permet d'augmenter l'envergure de votre campagne. Permettez à vos joueurs de créer d'autres personnages-joueurs supplémentaires pour compléter chaque groupe. Mener deux groupes est un peu plus difficile à suivre, mais cela donne de l'ampleur à votre campagne, en lui donnant un caractère plus grandiose.

La fin

Toutes les sagas ont une fin. Il est important que la conclusion de la campagne ne tombe pas à plat. Si vous avez seulement en tête une idée générale de la fin, alors il faut que vous trouviez quelque chose de plus précis au fur et à mesure de la progression de la campagne. Il se peut que les personnages aient en leur possession tous les outils pour accomplir leur tâche et que tout ce qu'il leur manque soit un plan d'action. Ou bien peut-être que l'ennemi pourrait avoir une faiblesse exploitable au bon moment ?

Quelle que soit la fin qui vous vienne à l'esprit, préparez-vous-y alors que le terme de la campagne approche.

Sans perdre de vue le final, vous devez être prêt à conclure les intrigues secondaires. Chaque intrigue secondaire et scénario en suspens devrait être bouclé avant la fin de la campagne. Demandez aux joueurs s'ils ont des affaires inachevées ou des requêtes concernant la trame, que vous pourrez finaliser dans un scénario. S'il y a une histoire d'amour entre personnages, rapprochez-la de sa conclusion – faites que l'un des amants demande l'autre en mariage, ou qu'ils se marient si l'un des partenaires va mourir.

Le grand final, quand vous y arriverez, devrait être un point culminant spectaculaire. La victoire doit être arrachée au prix du sang, de la sueur, des larmes et du sacrifice. Il doit y avoir au moins une énorme bataille. Les personnages doivent avoir au moins une dernière tentative audacieuse et désespérée pour frapper l'ennemi dans son moment de faiblesse. Il devrait y avoir une dernière confrontation entre le méchant principal et les héros – et le méchant devrait mourir.

Vous ne devez cependant pas laisser les joueurs penser que tout va bien se passer. Tuez un personnage non joueur important. Faites-le mourir dans un courageux sacrifice. Encore mieux : tuez l'être aimé d'un personnage. Faites-le mourir dans ses bras. Si un personnage-joueur souhaite se sacrifier dans la bataille finale, c'est encore mieux. Vous pouvez même aller jusqu'à ce que la patrie des personnages soit ravagée par les derniers vestiges des forces ennemies. L'histoire doit se conclure par une victoire, mais pas par une victoire facile.

Une fois la poussière retombée, les joueurs voudront voir les résultats des efforts de leurs personnages. Un épilogue est la meilleure façon de faire. Commencez par décrire les retombées immédiates de l'épisode final. Jouez tous les mariages ou enterrements nécessaires. Ensuite déplacez le récit dans le futur. Demandez aux joueurs où ils imaginent leurs personnages dans un certain nombre d'années (par exemple un, cinq et vingt ans). Si les joueurs veulent que leur personnage devienne le Président de la Nouvelle Alliance, laissez-les faire. Ils l'ont bien mérité. Vous pouvez même préparer une scène ou un court scénario pour chaque époque, et les faire jouer pour montrer aux joueurs qu'ils ont apporté la paix et la prospérité dans le monde.

Il est possible que vous et les joueurs veuillez continuer leurs aventures dans l'univers que vous avez créé. Vous pouvez avoir laissé une intrigue ou deux à suivre. Le risque, cependant, est que tout ce qui suit tombe à plat. Plutôt que de suivre immédiatement les événements du dernier épisode avec les mêmes personnages, envisagez plutôt de déplacer l'histoire des années plus tard. Les personnages pourraient être les descendants des personnages d'origine et la menace qu'ils affrontent sera complètement inédite et tout aussi dangereuse que celle vaincue par leurs ancêtres.

Article original : *Running an Epic Campaign* (p. 50 de [Signs & Portents n°10](#))

(1) NdT : Pour rappel, la subdivision des scénarios est également abordée dans un article complémentaire, lui aussi inspiré des séries télévisées : [Mon Meccano pour votre campagne](#) (compile ptgptb). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Pour définir le Grand Méchant, n'hésitez pas à relire [Tout le monde veut être le maître du monde](#) (compile ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Dans le même ordre d'idées, GGG fournit dans [La vie continue](#) (ptgptb) ses quelques trucs pour rendre l'univers vivant entre plusieurs séances. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : [Personnages proactifs et problèmes liés](#) (compile ptgptb) de John H Kimaborde justifie les perspectives de ce renversement de paradigme. [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Maintenant que vous savez comment faire souffler le vent de l'aventure sur votre campagne, il est temps de se pencher sur l'enchaînement des scénarios. La manière dont chacun interagit conditionnera en effet le rythme de vos intrigues et l'expérience de vos joueurs.

Dans un premier temps, Patrick O'Duffy envisagera la [campagne comme un Meccano](#) à assembler et vous verrez que cette analogie va beaucoup plus loin qu'il n'y paraît. Puis nous aborderons les deux écoles que sont [la linéarité et le bac à sable](#), pour savoir comment tirer le meilleur parti des deux. Enfin, nous irons au grand air avec les éminents conseils d'Alex Gill pour réussir ses [campagnes de Grandeur Nature](#).



Mon Meccano pour votre campagne

© 2001 Patrick O'Duffy

Un article de Patrick O'Duffy, tiré de [PTGPTB n°18](#) (août 2001), et traduit par Nital



Structure. C'est mon grand leitmotiv pour le JdR ces temps-ci, le concept qui m'intéresse le plus : comment améliorer la "forme" d'une campagne. Comment contrôler l'évolution des personnages, de l'intrigue, de l'interprétation ; comment tout mettre en place avant que la campagne ne commence, pour qu'elle n'ait plus besoin que d'une légère poussée de temps en temps. On peut envisager la question de la structure dans tous les aspects d'un JdR, la création de personnage par exemple – que sont les classes et niveaux sinon une structure déterministe qui modèle et guide la construction et l'évolution des PJ ? Dans cet article, toutefois, je m'intéresse surtout à la création d'intrigues – comment utiliser les idées et principes de l'écriture de fiction et de l'écriture de scénarios pour développer et élaborer une campagne avant même que la première séance ne commence.

(Je crains que cet article ne traite des campagnes avec des intrigues et des drames. Si vous préférez les parties réalistes et sans intrigue, je doute que vous vous amusiez beaucoup en lisant ceci. Merci néanmoins de m'avoir consacré votre temps.)

Voler aux films

Alors que toute écriture solide de fiction dépend, dans une certaine mesure, de la structure, le domaine dans lequel la structure est appliquée le plus vigoureusement est probablement l'écriture professionnelle de scénarios de cinéma. On a écrit des livres rien que pour expliquer comment structurer et dessiner une intrigue, en particulier [Screenplay](#) de Syd Field. Ce livre contient des instructions définitives et incontestables sur le moment où placer les événements dans un film, à la minute près ! Même à un niveau moins poussé, beaucoup de grandes maisons de production comme Disney apprennent à leur scénaristes et metteurs en scène à suivre certaines structures, et à ne s'essayer à s'écarter des lignes directrices qu'avec précaution.

Pourquoi cette insistance sur la recette ? Parce que ces recettes et ces techniques ont prouvé, à maintes occasions, qu'elles plaisaient au public. Ce sont ces structures qui nous donnent des films amusants, mémorables – que ce soit des divertissements légers ou de l'art sérieux. Touchez à cette recette, et les gens ont l'impression qu'il manque quelque chose ; ils parlent d'une "fin insatisfaisante" ou d'un "second acte poussif".

En JdR, bien sûr, nous avons plus de possibilités de nous amuser et d'expérimenter, ne serait-ce que parce que les auditeurs sont aussi les acteurs, les scénaristes et les metteurs en scène du film que nous construisons à la table de jeu. En particulier, nous pouvons être plus audacieux dans nos intrigues. Je n'ai jamais maîtrisé une campagne que Disney aurait approuvée *quel que soit* le public. Mais ces idées de structure peuvent encore être utiles, et en les étudiant – et en regardant beaucoup de films – les MJ peuvent toucher les joueurs à un niveau plus ou moins inconscient et rendre la campagne plus motivante et plus satisfaisante.

La Cité de l'oubli

Comme exemple, je vais construire une campagne utilisant ces méthodes au fur et à mesure.

Je vais m'attaquer à une sorte de campagne d'"horreur – super-héros", prenant des idées à Batman, Spawn, aux pulp comics ⁽¹⁾ et au Monde des Ténèbres de White Wolf. Cela se passera dans une ville sombre, dangereuse : La Nouvelle-Jérusalem – pleine de crime organisé, de méchants monstrueux et de héros tout aussi monstrueux, de créatures hideuses et de mystère.

Je vais également inclure un peu de mysticisme et des thématiques chrétiennes, parce que je suis fasciné par la religion. Cette mégapole sera, dans un futur proche, le lieu de l'Armageddon, la confrontation finale entre Paradis et Enfer. Les PJ feront partie des super-héros bizarres de la ville, et ce seront eux qui décideront de l'issue finale.

Début, milieu et fin

Il y a un indice là – "issue finale". Parce que la première chose que vous devez faire quand vous commencez à concevoir la structure de la campagne est de décider comment elle se termine ⁽²⁾.

Ce genre de planification est très similaire à la construction d'une maison. Ce peut être une grande maison : elle peut avoir trois étages, une cave, et une piscine. Mais à un moment donné, vous devez arrêter de construire : vous devez poser un toit dessus et rentrer dedans. De la même manière, vous ne pouvez pas structurer efficacement une campagne dont la fin est ouverte, parce que vous ne cesserez jamais de construire une telle campagne. Ces types de parties n'ont pas besoin de structure : elles nécessitent un grand terrain de jeu, ouvert et plein de possibilités, chacune d'elles pouvant être considérée [autrement dit un bac à sable (NdT)].

Avec une campagne structurée, vous rassemblez les meilleures possibilités, les plus intéressantes et vous les apportez dans la nouvelle maison.

Donc nous devons commencer par les bases. Début, milieu, fin : où nous commençons, où nous aboutissons, et comment nous y allons. Vous devez avoir une idée des trois – vous ne pouvez pas vous contenter d’ignorer le milieu. C’est l’erreur la plus facile à faire, un problème que j’ai avec la plupart de mes créations et de mes écrits.

Le début comporte à la fois l’arrière-plan de la campagne et sa “scène d’ouverture”. Vous devez décider de quoi sera faite la campagne, où elle se tiendra, quelle est la situation au début de la campagne – et le plus important, quel type de personnages sera approprié. Une partie du début sera visible aux PJ et aux joueurs – mais si, comme moi, vous aimez bien les mystères et les coups de théâtre, vous avez aussi besoin de créer dès maintenant une partie des secrets et des révélations du jeu. Ne les utilisez pas pour quoi que ce soit ; trouvez simplement quelques idées et mettez-les de côté.

Ensuite vient la fin, parce que vous ne pouvez déterminer le voyage qu’une fois que vous connaissez la destination. Comment voulez-vous que la campagne aboutisse – une fin heureuse, ou une sombre ? Une grande scène de combat ou une réconciliation émouvante ? Que va-t-il arriver aux PJ ? Peu importe que vous n’ayez même pas de PJ à ce moment, tant que vous avez des idées de où ils finiront.

Enfin, le milieu. C’est là que la plus grande partie de l’intrigue se déroule ; c’est là que les changements, les révélations et les coups de théâtre se produisent. C’est également là que la plupart des événements de la campagne arrivent. Cette section doit être *au moins* aussi intéressante que les deux autres, et probablement encore plus ; c’est votre deuxième acte et s’il est faible ou poussif, le public (les joueurs) ne se sentira pas concerné ou intéressé par la fin.

Une fois que vous avez pris quelques notes sur ces trois étapes, jetez les idées de tous côtés. Soumettez ces idées à un ami qui ne jouera pas ; volez sans états d’âme des idées d’autres sources. Alors, commencez à changer les idées de place pour voir où est leur bonne place – relèvent-elles de la mise en place, de la progression ou du dénouement ? La plupart des idées relèvent du début ou du milieu, pas de la fin : vous ne souhaitez pas amener de nouveaux éléments juste avant le paroxysme (je reviendrai plus tard sur ce point). La fin est le moment où les idées sont combinées et exposées. Déterminez quels morceaux vous voulez vraiment conserver, et rejetez tout ce qui ne conviendra pas.

C’est aussi à ce moment que vous trouvez des idées sur les PNJ principaux. La plupart d’entre eux doivent être présentés dans la section de commencement de la campagne – mentors, alliés, peut-être des grands méchants récurrents. Certains apparaîtront plus tard dans la campagne – tout particulièrement si ces gêneurs de PJ tuent votre Grand Méchant tôt dans l’aventure, et que vous avez besoin d’un remplaçant. Encore une fois, on ne doit introduire que peu, voire pas du tout, de PNJ à la fin de la campagne.

La Cité de l'oubli

Bon, la fin est évidente ici – c'est la Grande Épreuve de Force. Je veux quelque chose d'épique – des armées d'anges et de démons s'affrontant, la ville en flammes, toutes les amorces d'intrigues et les événements étant résolus en autant de tragédies. Et des explosions... Beaucoup d'explosions.

Pour le début, j'ai besoin d'élaborer quelques idées sur la Nouvelle-Jérusalem – les gangs, les grands méchants, les fondements du pouvoir et les sociétés secrètes dans les coulisses. Quelques monstres, héros, méchants, gangsters et membres de la Mafia, des flics (honnêtes ou pourris), des journalistes, etc. seraient des PNJ évidents. Je veux inclure un grand méchant quelque part par ici, mais je n'ai pas encore d'idées ; je vais laisser ça de côté pour l'instant.

C'est dans le milieu que toute l'aventure a lieu – les confrontations avec le Mal et les trucs qui explosent. Je veux que les choses se dégradent au fur et à mesure que le scénario progresse ; alors que le Jour du Jugement Dernier approche, le poste de police explose, des immeubles s'effondrent, des méchants et des héros meurent. Une partie de ceci arrivera aux PJ ; d'autres événements arriveront à cause des PJ. Je ne sais pas ce que seront ces événements, pour le moment – je sais juste que je veux augmenter la tension ⁽³⁾ à mesure que l'on s'approche du grand final.

Hmmm... En pensant à augmenter la tension, il me vient à l'esprit que si je commence avec les PJ en tant que super-héros, cela fait débiter la campagne à un niveau déjà plutôt élevé, et je veux me laisser de l'espace pour évoluer durant la phase qui constitue le milieu de ma campagne. Donc à la place, pourquoi ne pas faire commencer les PJ comme des gens normaux, et les faire devenir des super-créatures pendant que la campagne progresse ?

Voilà mon milieu : le développement des personnages alors qu'ils gagnent des pouvoirs et apprennent des secrets, avant de découvrir la vérité sur la ville. Ces quelques idées fixées, je reviens en arrière et j'arrange un peu les idées de base.

Bon, le fantastique est un peu plus secret, au lieu de vous sauter aux yeux ; il y a des rumeurs et des légendes urbaines, mais pas de batailles télévisées entre des super-phénomènes au journal de 20 heures. Les PJ peuvent être des flics, des journalistes, des escrocs et d'autres qui s'élèvent contre le vice et la corruption de la Nouvelle-Jérusalem, mais se rendent compte de leur impuissance à y faire face – jusqu'à ce que quelqu'un leur offre de la puissance.

C'est mon Méchant caché, le Pendu – un croisement entre le Spectre et le Joker. Il s'affirme comme le mentor des PJ et leur allié, et s'arrange pour leur faire gagner des super-pouvoirs – mais il les utilise en fait pour qu'ils l'aident à gagner l'Armageddon.

Parce qu'il est en réalité le Diable. Et ils lui ont vendu leur âme sans le savoir.

La troisième fois est la bonne

Parler du début, du milieu et de la fin nous amène joliment au conseil de structure suivant. Et il s'agit probablement de l'idée la plus grande et la plus importante, ainsi que de la plus facile à appliquer – tellement importante que je l'écris en italique :

Tout ce qui est important se décompose en trois parties.

Pensez à une blague, n'importe quelle bonne blague : il est probable qu'elle implique trois personnes, ou trois événements, ou trois idées. Toutes les bonnes histoires ont trois actes – début, milieu, fin. Tout film d'action a trois grandes scènes de combat ; tout film romantique a trois grandes disputes. Bon sang, il y avait trois souris aveugles dans la comptine [[Three Blind Mice](#), une comptine pour enfants similaire à Une souris verte, NdT], pas deux ou quatre. Les êtres humains sont programmés pour reconnaître des schémas et y répondre – c'est gravé dans nos neurones. Un événement n'est que cela : un événement isolé. S'il arrive deux fois, c'est une coïncidence. Mais trois fois c'est un triangle, une forme, un schéma et nous sautons dessus et le rendons important. La même chose se produit avec la structure des histoires. Tout ce qui compte arrive trois fois ; cela n'arrivera pas exactement de la même manière à chaque fois, mais nous aurons le schéma.

La première fois que le méchant apparaît, il n'est personne, juste un sale type. La deuxième fois, il est une menace, mais qui n'en vaut pas la peine. Collez-le sur la route des PJ encore une fois, et ils jureront sur la tombe de leur mère de l'arrêter ou de mourir en essayant. Si vous voulez que les PJ fassent attention à un PNJ, faites-le apparaître trois fois. Si vous voulez qu'ils s'attachent à leur quartier général de super-héros, focalisez-vous dessus trois fois.

Trois est le nombre magique – ni plus, ni moins. Après trois occurrences, ils ont le schéma, et toute autre répétition ennue. Après la troisième fois, vous devez apporter des modifications majeures à l'idée en question avant que vous ne la représentiez.

Quand vous développez la campagne, utilisez trois séances comme votre période de développement de base. Les trois premières séances de la campagne sont primordiales ; c'est le moment où les joueurs sont excités et ouverts à de nouvelles choses, où ils cherchent toujours le schéma. C'est à ce moment que vous leur montrez le décor, leur donnez une idée des thèmes, les habituez à leur personnage ; c'est à ce moment qu'ils apprennent à faire attention au scénario. La quatrième séance est le moment

où vous commencez à faire changer les choses : vous augmentez la pression d'un cran. Vous jouez avec ça pendant trois séances, et alors vous remontez la pression de nouveau.

Vous pensiez qu'on s'en laisserait rapidement, non ? Mais non. Si vous avez peur que ce soit le cas, tout ce que vous avez à faire est, dans la troisième séance, de changer le moment où le rebondissement ou le changement de direction se produit.

Parfois il vaut mieux que trois choses normales arrivent avant une quatrième chose étrange ; parfois il vaut mieux que le troisième événement casse soudain le schéma avec un rebondissement. C'est comme cela que fonctionnent les comédies, vous vous arrangez pour que le public s'attende à ce que le personnage de l'Irlandais soit semblable à l'Anglais et à l'Américain, mais oups ! il s'avère que l'Irlandais casse le schéma à mi-chemin ! Donc placez le rebondissement au milieu de la troisième séance, plutôt qu'au début de la quatrième.

Si vous voulez devenir *réellement* structuré, vous pourriez casser chaque acte en trois sous-actes, et alors chaque sous-acte en gros morceaux de trois séances. Vingt-sept séances est une longueur convenable pour une campagne. Mais même moi je pourrais atteindre ma limite avant d'arriver si loin...

La structure en trois parties est simple à exécuter et incroyablement efficace. Si vous ne tirez rien d'autre de cet article, souvenez-vous juste de cette règle-là.

La Cité de l'oubli

Bon, j'ai menti ; je vais casser le premier acte de ma campagne en trois sections de trois séances.

Dans la première section, nous rencontrons les PJ, et établissons le cadre et le ton de la campagne. Les PJ veulent tous nettoyer la ville ou se venger des criminels qui ont dérangé leur vie. Pendant trois séances, ils étudient quelques mystères et participent à quelques combats, et les joueurs prennent leurs marques avec leurs personnages ; de la même manière, ils en viennent à connaître quelques-uns des PNJ récurrents. Je leur fournis aussi des indices sur l'étrangeté de la ville, et des aperçus occasionnels d'une silhouette dans l'ombre avec un nœud coulant autour du cou.

Mais après trois séances, les PJ n'ont toujours pas accompli grand-chose ; ils ont réglé quelques crimes mineurs, mais ils savent que cela ne résout pas le problème.

Dans la deuxième série de trois séances, les PJ tombent face à face avec l'étrange – les super-phénomènes, les monstres, la folie et même quelques "héros" bizarres. Leurs investigations révèlent des secrets, mais aucune autorité officielle ne les croira – pire : ils les croient, mais refusent de les aider. Les PJ ne vont nulle part, et maintenant ils savent qu'ils pourraient être capables de faire plus s'ils arrivaient à traverser le décor. À la fin de la troisième séance, le Pendu apparaît et leur dit qu'il a besoin de leur aide – et s'ils peuvent l'aider, il peut les aider...

Dans la dernière série de trois séances, les PJ partent dans une ou deux "quêtes" pour le Pendu, et en apprennent davantage sur les secrets de la Nouvelle-Jérusalem. Dans la séance finale, il leur fait subir des rituels et des épreuves pour leur donner des pouvoirs surnaturels (et, secrètement, pour revendiquer leurs âmes). À la fin de la séance, les personnages survivants obtiennent des pouvoirs. Je discute avec les joueurs pour concevoir des super-pouvoirs appropriés et angoissants, et nous passons au deuxième acte de la campagne.

Plateaux et pentes

J'ai parlé plusieurs fois de "monter la pression", et cela constitue le sujet du prochain conseil de structure : établir des plateaux et créer des pentes.

Un **plateau** est une situation initiale, une idée stable. Ces premières séances où vous développez le style de la campagne ? C'est construire un plateau, créer dans l'esprit des joueurs une idée de ce dont la campagne parle. Ces périodes de stabilité vous donnent une chance d'explorer la campagne et le décor, et forment les fondations pour les événements et les intrigues.

Une **pente** est un changement ou un bouleversement. Vous attrapez le bord du plateau et le bousculez un bon coup. Vous mettez la pression, vous changez les paramètres, vous placez les choses dans une nouvelle dynamique – et ce faisant, vous établissez un nouveau plateau. La transition vers le prochain acte est une pente, et de plus petites pentes vont aussi se produire à l'intérieur de chaque acte.

Pour garder le contrôle et créer un bon rythme, utilisez la structure en trois parties. Il faut faire durer l'exploration d'un plateau pendant au moins trois séances, bien sûr. Vous pouvez continuer plus longtemps, si tout le monde s'amuse, mais vous risquez de

perdre le rythme. Si vos joueurs souhaitent rester sur un plateau, déterminez quel est l'élément qu'ils aiment particulièrement – alors penchez le plateau, mais conservez cet élément plaisant durant la transition vers le plateau suivant.

Ce schéma – établir une situation stable, l'explorer, la modifier fondamentalement, puis créer une nouvelle situation stable – se répète encore et encore dans une campagne structurée. C'est l'essence de l'intrigue ; et nous tentons de la codifier plutôt que de tomber dessus au hasard. Nous contrôlons également la dynamique ; en tant que MJ, vous décidez de combien de temps garder le plateau stable et comment le pencher, puis œuvrez avec les joueurs pour établir le nouveau plateau.

La Cité de l'oubli

Comme nous pouvons le voir, l'exemple ci-dessus suivait d'assez près un schéma plateau/pente ; habituez-vous aux choses, puis montez la pression. La plus grande pente était à la fin du premier acte ; à ce moment, les PJ ont leurs pouvoirs surnaturels et le moyen de changer les choses.

Dans cette section du milieu, nous voulons que la problématique continue selon le même schéma, mais nous voulons pousser le son encore un peu plus fort. Les pentes de la première section étaient petites ; maintenant nous voulons de plus grandes pentes, et des plateaux plus inhabituels.

Le premier plateau verra les PJ explorer leurs pouvoirs et rencontrer quelques monstres d'égal à égal. Montez la pression ; maintenant ils doivent sortir et s'impliquer, en résolvant des crimes et en combattant leurs ennemis.

Le deuxième plateau les verra devenir des personnages importants dans la pègre de la Nouvelle-Jérusalem. Je vais aussi profiter de l'occasion pour laisser filtrer quelques indices sur l'Armageddon et les vrais secrets de la Nouvelle-Jérusalem.

Pour la troisième plate-forme – je colle à la structure en trois parties –, je n'augmente pas seulement la pression mais je secoue aussi l'ensemble. Mettre en place quelques grosses intrigues, quelques grandes réussites ; les PJ commencent à vraiment faire la différence, défont leurs ennemis et changent le visage de la ville. Je prolongerai en fait cette section pendant plus de trois séances, parce que je veux que les joueurs se sentent sûrs d'eux et prennent plaisir à contrôler la situation.

Mais lorsque cette section se termine, je les jette sur une pente abrupte – j'explose la moitié de la ville, je tue des PNJ importants, je leur balance dix tonnes de méchants sur le dos, et peut-être même qu'un PJ y reste. L'Armageddon est en route.

Présages (foreshadowing)

Le dramaturge russe [Anton Tchekov](#) (*La Cerisaie*) a dit un jour quelque chose comme ça : “Si vous voyez un revolver sur le mur pendant l'Acte I, ça serait mieux qu'il serve à tuer quelqu'un dans l'Acte III”. Il s'agit d'une annonce : donner dans les premières scènes des indications et des allusions à des événements qui arriveront dans les scènes suivantes. On en revient encore à la problématique en trois parties ; pour que nous fassions attention à un événement ou à un tournant de l'intrigue, nous avons besoin de le voir trois fois. Ou plutôt, nous devons en voir les prémices deux fois avant qu'il n'arrive réellement.

Vous pouvez annoncer presque chaque événement – depuis l'apparition d'un cousin perdu de vue depuis longtemps, jusqu'à la destruction d'une planète. Cela empêche les PJ de se sentir grugés par l'intrigue, comme si vous faisiez apparaître les choses de nulle part juste devant eux ; après tout, vous les avez prévenus deux fois que la ville allait être déchirée par des émeutes raciales.

La difficulté est de trouver où et quand “placer” vos annonces dans la campagne ; cela dépend tellement de l'intrigue, du ton, de vos joueurs et d'un tas d'autres facteurs.

Quoi qu'il en soit, vous pouvez utiliser votre bon sens ; il n'est pas bon de lâcher des indices dans les deux premières séances si les événements annoncés n'apparaissent pas avant la séance finale six mois plus tard.

De même, dans le cas où la révélation de l'événement est importante, les joueurs ne seront pas contents si vous ne lâchez des indices qu'une séance à l'avance. Une bonne astuce est de diviser en trois la durée de la campagne avant l'événement, puis de placer les annonces aux points de division. Donc si vous voulez une révélation pour la séance 9, vous l'annoncez dans les séances trois et six.

Là où le jeu de rôle prend sa dimension propre sur ce sujet, et bat l'écriture, c'est que vous n'avez pas à placer *délibérément* des annonces dans la campagne ; vous pouvez simplement réutiliser des idées que vous aviez rejetées plus tôt. Si les joueurs décident qu'une personne ou une idée est intéressante, remplacez-la plus loin et rendez-la plus importante : ce chauffeur de taxi amical se révèle être le génie du crime qu'ils pourchassaient depuis le début ! Très peu d'éléments de votre campagne devraient être à jeter : chaque personnage, lieu et idée peut être modifié dans les coulisses pour le rendre utile ou important plus tard, et les joueurs ne sauront jamais que vous n'aviez pas prévu cela de cette manière depuis la première séance.

La Cité de l'oubli

Étant très dépendante des révélations et des coups de théâtre, cette campagne a besoin de beaucoup d'annonces. Quelques exemples :

Le Pendu apparaît dans la séance 6 pour offrir des pouvoirs aux PJ. Je décide de le faire apparaître durant un instant dans la séance 2 – un reflet bizarre dans un miroir qui disparaît quand vous regardez pour voir qui est là. Dans la séance 4, un voyou mentionne qu'un homme avec un nœud coulant est un revendeur de super-pouvoirs et un personnage qui fait peur dans le milieu du crime. Les PJ sont à point pour rencontrer le type à la séance 6.

Bien sûr, le Pendu est en réalité le Diable, et je ne peux pas faire sortir ça de nulle part. Cette révélation vient tard dans le troisième acte de la campagne – mais je ne peux pas réellement faire d'allusion à ceci avant que les PJ aient une chance de le rencontrer. Donc je vais mettre deux fois des annonces dans le deuxième acte.

Tout d'abord, il y a un combat dans l'église St-Augustin tôt dans l'acte, où le Pendu est censé aider les PJ – mais il ne se montre pas, car il ne peut pénétrer sur un sol sacré. Les PJ ne savent pas que c'est la raison, mais cela place un germe de doute. Alors vers la fin du deuxième acte, les PJ rencontrent le fantôme du Fléau, un "combattant du crime" décédé ; le fantôme leur dit qu'il ne connaît pas de repos car il a vendu son âme à Satan, mais il n'a jamais l'opportunité de leur dire qui est réellement le Diable.

Pendant le premier acte, les PJ enquêtent sur un chef de bande appelé l'Assassin Aveugle et le trouvent plutôt sympa. Maintenant, j'ai besoin d'un représentant du Paradis pour la bataille finale à la fin de la campagne ; utiliser l'Assassin Aveugle pour ce rôle est un bon "recyclage". Donc je décide que l'Assassin est en réalité l'archange Michel, ici pour combattre le Pendu pendant l'Armageddon – et probablement aussi combattre les PJ. Tant que j'y pense, j'ai besoin d'un lieu pour cette bataille finale, pourquoi ne pas reprendre l'église St-Augustin ? Elle fait une deuxième apparition tôt dans le troisième acte, quand les PJ la désacralisent accidentellement pendant une bataille ; maintenant elle est toute prête pour la confrontation de la dernière séance.

Les faiblesses de la structure

J'ai déployé tout mon lyrisme à propos de la construction d'intrigues structurées depuis quelques milliers de mots maintenant. Je pense que ça contribue à des campagnes satisfaisantes. Mais je serais négligent si je ne soulignais pas les deux défauts majeurs de la technique.

La première est la **prévisibilité** – non de l'intrigue, nécessairement, mais du développement de l'intrigue. Si vos joueurs arrivent à sentir vos schémas, ils commenceront à avoir l'impression qu'ils savent ce qui va arriver ensuite. Ils pourraient ne pas savoir quel coup de théâtre arrivera à la fin de la séance, mais ils seront sûrs qu'il va y en avoir un – parce que c'est le même schéma que vous avez utilisé auparavant.

Ce n'est pas forcément une mauvaise chose, bien sûr. Je veux dire, nous savons depuis le début que *Roméo et Juliette* se termine tragiquement, mais ça ne le rend pas pour autant moins intéressant. Quiconque habitué à ce type de structure sait que la plupart des films suivent le schéma, et peut deviner quand les coups de théâtre se produiront. Mais si le coup de théâtre est intéressant, cela ne fait rien que vous ayez su que quelque chose allait arriver. Si l'intrigue et les idées de la campagne sont agréables, vos joueurs ne devraient pas vraiment se faire de souci s'ils peuvent commencer à voir la structure derrière les intrigues. Cependant s'ils le font, commencez à brouiller un peu les choses : annoncez des choses qui s'avéreront être des événements absolument anodins ; développez quelque chose pendant quatre séances plutôt que trois. Chambarder les détails n'invalidera pas les principes de base.

Un plus grand problème est la **linéarité** – qui conduit les joueurs à avoir l'impression que vous contrôlez l'intrigue et leurs personnages, et qu'il n'y a pas de moyen de s'éloigner de votre intrigue. C'est toujours un problème pour n'importe quelle pièce ou campagne riche en intrigues, bien sûr, mais la structure peut l'aggraver – parce qu'il y a un plan, peu importe à quel point il est sommaire. Et sortir de la structure de l'intrigue peut affaiblir ou endommager le plan et l'intrigue principale.

Il n'y a pas de vraie solution ici ; si vous ne voulez à aucun moment diriger l'intrigue ou les personnages, pour commencer vous ne structurerez pas les campagnes comme ça. La meilleure chose à faire est de rendre votre campagne tellement passionnante que les joueurs *se moquent* d'être poussés dans une direction, et ne veulent pas partir en vadrouille dans un autre pays pour éviter leurs problèmes. Oui, c'est une campagne sur des rails, mais les wagons sont vraiment confortables, et la destination est vraiment intéressante ; dites-leur qu'ils vont apprécier la balade et que les actions de leurs personnages comptent réellement.

Et *pensez*-le aussi ; même une campagne structurée et dirigée tourne autour des PJ. Ils devraient être les stars de la campagne, et tout ce qu'ils font est important pour l'intrigue.

Envoyez le générique

En résumé, il y a trois règles de bases pour créer une intrigue structurée :

- Tout faire trois fois pour intéresser les joueurs.
- Laisser les joueurs se mettre à l'aise, puis changer les paramètres.
- Annoncer tout ce qui est important dans la campagne (et réutiliser les idées dès que c'est possible).

Toutes les autres règles de structure dans l'écriture de scénarios ne sont en fait que des variations sur ces thèmes. Bon sang, les annonces ne sont qu'une variation de la règle des trois parties. Utilisez ces règles pour développer l'intrigue principale de la campagne (et les intrigues mineures) et vous devriez vous retrouver avec une suite d'événements qui satisfont les joueurs, et qui est plus facile à maîtriser – car tant que vos idées sont intéressantes, la réalisation se fait presque d'elle-même.

Article original : [*Construct Your Campaign - With Meccano!*](#)

(1) NdT : Les pulp comics sont des BD fantastiques ou de super-héros qui fleurirent à partir des années 1950, imprimées sur du papier bon marché, à base de pulpe de bois... [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Ceci se rapproche du “concept”, l'idée nécessaire à [la création de scénario](#) (compile ptgpth). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : [Cet article](#) (compile ptgpth) développe justement la tension et son évolution dans le cadre d'un scénario. [\[Retour\]](#)

Linéarité contre bac à sable

© 2010 Joseph Bloch

Un article de Joseph Bloch, tiré de [Greyhawk Grogard](#), et traduit par Grégoire Pinson



Glossaire

Bac à sable (sandbox) : Parfois appelé “campagne ouverte” (par exemple, dans JdR Mag n°14). L’appellation “bac à sable” vient de l’analogie avec la construction d’un champ de bataille de wargame avec figurines (voir [Avant Gygax](#) ^(ptgptb)). C’est un espace vierge sur lequel l’arbitre pose une ville ici, une route là, des collines par là, une forêt elfique dans un coin, une mine de nains, etc.

Dans une campagne de jeu de rôle type “bac à sable”, le MJ présente un décor (ou une situation) aux joueurs, et ceux-ci peuvent y déplacer leurs personnages, et choisir leurs actions librement, dans n’importe quel ordre, et sans être “tirés” par le scénario.

Mégadonjon : (définitions non exclusives)

1- Un “donjon” tellement grand que les joueurs ont le choix, non seulement entre plusieurs couloirs et niveaux de profondeurs, mais aussi celui faire ressortir leurs personnages du donjon si les PJ sont trop affaiblis, pour revenir plus tard une fois qu’ils seront reposés et rééquipés.

2- Un “donjon” tellement grand qu’il déborde en “extérieur” ; c’est toute la région qui devient un “donjon”, avec les “salles” remplacées par des lieux qui sont similairement décrits, parfois encore numérotés, et des chemins et routes en guise de couloirs.

3- Une région qui contient plusieurs “donjons” non reliés entre eux.

Au début, lorsque le jeu de rôle a émergé en tant que loisir, la plupart des parties étaient ce que nous décrivons aujourd’hui comme le style de campagne “bac à sable”. C’est-à-dire que le meneur de jeu créait son décor de campagne comme un bac à sable dans lequel ses joueurs pouvaient évoluer comme bon leur semble. Le bac à sable octroie un maximum de liberté aux joueurs ; ils peuvent décider qu’aujourd’hui leurs personnages veulent partir en voyage de l’autre côté de la planète et les voilà partis. Les mégadonjons sont souvent perçus comme les murs porteurs de telles campagnes. Souvent, le style de jeu “bac à sable” est perçu comme permettant aux joueurs et au MJ d’explorer le monde ensemble à leur guise. D’un autre côté, une campagne menée par une intrigue (*plot-driven*) suit un fil directeur (*story line*) donné. Souvent, cette histoire est une aventure élaborée construite par le meneur de jeu, et les joueurs sont censés suivre les différents indices, visiter les lieux détaillés et, à la fin, peut-être faire l’expérience du triomphe de la quête accomplie (ou de l’échec de la tentative courageuse).

Cela ne veut pas dire, comme on le présume parfois à tort, que la campagne de type bac à sable n’a pas d’intrigue. En fait, elle aura souvent de nombreuses intrigues simultanées, poursuivant inexorablement leur cours. Ce qui distingue une aventure de type bac à sable d’une aventure centrée sur une intrigue, c’est que dans un bac à sable, les joueurs sont libres de relever ou d’ignorer les différents fils qu’ils découvrent, à leur convenance. Dans les parties guidées par une intrigue, celle-ci s’arrête si les joueurs décident de prendre une voie qui dévie radicalement de celle que le MJ a conçue.

On ne mettra jamais assez l’accent sur le fait qu’aucune des deux façons de créer une campagne n’est bonne ou mauvaise, ou meilleure ou pire. Sur de telles questions de style, on en revient à des préférences personnelles. Si le meneur de jeu et ses joueurs apprécient simplement le style en roue libre d’un bac à sable, ou s’ils aiment la satisfaction d’entreprendre une quête longue de plusieurs mois avec une chance d’atteindre la gloire à la fin, alors cette façon de jouer est la bonne, pour eux.

Aucun des deux styles n’est toutefois sans écueil. La campagne bac à sable peut, vraisemblablement, souffrir d’un certain manque de relation entre les personnages-joueurs et l’univers de campagne. Sans une certaine forme d’attache significative entre les deux, les péripéties qu’affrontent les joueurs peuvent manquer de sens à moins qu’ils n’en soient les cibles directes. Et cela peut devenir monotone au bout d’un moment. Le bac à sable ne doit pas devenir synonyme de “sans gouvernail”.

L'aventure centrée sur l'intrigue, d'un autre côté, peut tomber dans le piège du "dirigisme" ⁽¹⁾. Le dirigisme est le terme utilisé pour décrire le cas d'un meneur de jeu forçant les joueurs à suivre une succession d'actions prédéterminée en utilisant des tactiques maladroites qui leur enlèvent jusqu'à l'illusion de faire des choix. Dans de tels cas, le meneur de jeu se transforme en narrateur, tandis que les joueurs ne sont plus que des participants passifs. Avoir la main aussi lourde est difficilement compatible avec une partie où les personnages joueurs sont censés être centraux.

Sélection de commentaires

Scottsz

Je suis impressionné par le concept du MJ et des joueurs "explorant ensemble le monde", et j'aurais envie d'en lire plus à ce propos.

Une question corollaire à propos du contrôle de la partie :

Est-ce qu'un bac à sable tient mieux la route s'il contient de mini-fils directeurs ? Et vice versa, est-ce qu'un environnement fonctionnel avec une intrigue linéaire peut être créé à partir de mini-bacs à sable bien circonscrits ?

Je suis d'accord avec le fait qu'aucune des deux approches n'est en soi supérieure à l'autre. Je suis juste curieux de savoir si les représentations de ces deux types de campagnes ne peuvent pas être décomposées et recombinaison d'autres façons.

shlominus

Est-ce qu'un bac à sable tient mieux la route s'il contient de mini-fils directeurs ?

Si tu avais parlé de mini-intrigues, j'aurais été d'accord.

Je suis certain que l'on peut tirer le meilleur des deux.

Une intrigue majeure dans un monde bac à sable ; il y a une histoire qui se déroule mais les joueurs sont toujours libres de l'abandonner (pour un temps [car elle peut aussi rattraper les persos (NdT)]) et de poursuivre d'autres buts.

Ce que ce type de campagne réclame, c'est une histoire forte qui donne envie aux joueurs de continuer. Si tu as besoin de ramener les joueurs dans le scénario, l'histoire seule n'est tout simplement pas assez bonne. Comme dans un bon bouquin, l'histoire devrait être capable de t'absorber. Les joueurs ne devraient pas avoir envie de suivre d'autres voies (tout au moins la plupart du temps).

Durant la campagne, il peut (et il devrait) y avoir une profusion d'accroches scénaristiques. Certaines d'entre elles pourraient être en relation avec l'histoire principale, d'autres non. D'autres pourraient se transformer en mini-intrigues, d'autres encore ne seraient rien d'autre que des distractions mineures.

Évidemment, ce type "d'intrigue principale" doit être flexible. Elle ne devrait être qu'une ébauche et l'"histoire" (et plus particulièrement la fin, s'il y en a une) résulterait des parties.

Hamlet

En ce qui concerne le fait d'ajouter un gouvernail à un bac à sable, je trouve qu'au début il est bénéfique d'élaborer quelque "intrigues", prévues pour survenir même si elles ne sont qu'en arrière-plan et que les joueurs les ignorent. La renaissance d'un dieu oublié depuis longtemps, un coup d'État dans un quelconque royaume bienfaisant, une invasion extérieure, etc. Ces choses arrivent et fournissent des "opportunités à saisir" pour les joueurs, s'ils les choisissent. Sinon, les personnages continuent à avancer à leur rythme, vous effectuerez, peut-être, des changements à de petites choses à portée des joueurs (un personnage non joueur apprécié est tué durant la guerre civile ou bien ce qui fut un havre de paix est détruit).

Un autre MJ m'a aussi enseigné une autre chose amusante. Parfois les meilleures aventures arrivent grâce aux idées des joueurs eux-mêmes. Ils s'assoient et commencent à additionner des éléments qui n'ont aucun rapport et en arrivent à quelque conspiration grandiose et immense pour dominer le monde qui... en regardant les choses sous cet angle... tout ce que vous pouvez dire c'est "Ouais, bien sûr, ça sonne bien !".

VBWyrde

Je pense que la distinction entre les campagnes "bac à sable" et "dirigées par une intrigue" est certainement valide. Comme les autres, je travaille à combiner le meilleur des deux lorsque c'est possible.

Dans cette optique, j'ai trouvé utile la méthode de maîtrise de jeu "en spirale". Au lieu d'avoir des événements scénaristiques (*plot points*) spécifiques qui doivent être suivis dans un ordre précis, ce que j'ai, ce sont des événements en arrière-plan (de l'histoire) qui arriveront si les personnages joueurs n'interagissent pas avec eux. Le Prince de Lira mènera une guerre contre ses frères dans le Désert Occidental si les PJ ne font rien. S'ils découvrent ce fait et travaillent à altérer le cours des événements, ils peuvent y parvenir. Ou pas.

La méthode "en spirale" fonctionne grâce au fait que je ne suis pas obligé d'avoir un calendrier pour cette guerre. C'est une intrigue flottant librement, qui peut survenir n'importe où et n'importe quand, selon ce que font les PJ. Je place les choses dans des endroits généraux ; ainsi, dans ce cas, l'événement pourrait se déclencher tandis que les PJ traînent du côté du Désert Occidental.

La méthode "en spirale" crée des événements mais les déconnecte de lieux et de moments précis. Cela permet aux PJ, arpenter le bac à sable, de tourner autour des événements scénaristiques en attente, et en s'en rapprochant de descendre en spirale vers ces intrigues.

Pour moi, le problème avec la méthode du bac à sable, c'est que cela peut conduire à ce que trop d'intrigues soient en jeu, tandis que les PJ en piochent certaines, les laissent tomber, en attrapent de nouvelles... Au bout d'un moment, cela peut conduire à de trop nombreuses intrigues inachevées. En tant que MJ, ma réponse est de garder ces intrigues avortées en mémoire et, de façon appropriée, de périodiquement réintroduire les intrigues abandonnées afin de leur trouver une conclusion au fur et à mesure que l'on avance.

Sur [mon blog](#) ^(en), j'ai raconté, sous forme de récit, un exemple de ce procédé. Avec le temps, les intrigues sans fin en ont trouvé une, et grâce à cela, la fin de la campagne avait un agréable sentiment de "retour à la maison". Je n'avais pas planifié cela. J'ai utilisé le bac à sable et la méthode "en spirale" pour parvenir à cet effet. Du coup, je pense que ça fonctionne. La grosse difficulté est de garder la trace de toutes les intrigues lancées et de les raccrocher de façon naturelle. Je veux dire par là que je ne force pas les joueurs à terminer les intrigues en cours... Je ne fais que réintroduire périodiquement à travers l'histoire, des choses qu'ils ont oubliées.

Baron Von J

J'ai mené des campagnes dirigées par une intrigue il y a quelque temps et la dernière a fait un flop pour la même raison que la précédente. C'était juste une question d'horaires. Rassembler tout le monde à la table de jeu en même temps était tout simplement trop difficile.

Vient le bac à sable et la redécouverte de *Original Dungeons & Dragons* ⁽²⁾ en même temps. Tout est alors tombé à pic. Si certaines personnes ne peuvent pas venir, pas de problèmes. Si mes enfants veulent juste une aventure rapide, c'est OK.

J'ai [un blog](#) où les personnages-joueurs peuvent se rencarder sur les aventures qu'ils ont loupées et y trouver des "rumeurs". Ces rumeurs sont des intrigues secondaires qu'ils peuvent suivre s'ils le veulent, ou ignorer et juste errer en extérieur.

Northy

J'ai, en parlant de façon générale, tenté de mener quelque chose qui oscille entre les deux points. Il y a bien entendu des intrigues en cours, j'ai une chronologie pleine de choses qui doivent arriver et, sauf accident (être pris en embuscade, être arrêté, etc.), les joueurs sont libres de choisir où leurs personnages vont et ce qu'ils font. Après chaque session, je mets à jour ce qui arrivera à partir des actions et des connaissances acquises et la région de l'aventure peut être modifiée au besoin.

En ce moment, ils suivent un certain fil directeur en relation avec les origines de leurs personnages, mais après ça, ce sera intéressant de simplement voir où ils emmènent les choses. Pour moi, une partie du plaisir d'être MJ, au-delà de l'exercice créatif inhérent à la construction du monde, c'est le plaisir de regarder ce que le groupe fera des outils que je mets à leur disposition. J'aime être un conteur, mais j'adore tout autant écouter une bonne histoire. Mélanger en quantités différentes ces deux choix antagonistes que tu décris, semble être, le plus souvent, le bon choix. J'ai des doutes quant à la capacité de susciter de l'intérêt à long terme sans brouiller les lignes entre les limites de ces deux extrêmes.

Pour aller plus loin

[Questions de structure](#) (compile ptgptb) : article complémentaire ; Antoun y présente des manières “d’ouvrir” un scénario linéaire, jusqu’à ce qu’il appelle le “tourisme ouvert”.

[Comment gérer un bac à sable](#) ? (Loukoum online)

Article original : [Storyline vs. Sandbox](#)

(1) NdT : [Quand le dirigisme ne marche pas](#) (compile ptgptb) ... ou pourrait marcher. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *OD&D* : une “bonne vieille version” de *Donjons & Dragons* rejouée avec nostalgie : soit [D&D basic Set 1re édition](#) (1979) soit tout ce qui précède la 3^e édition ([D&D3](#)), donc [D&D](#) et [AD&D](#). [\[Retour\]](#)

Comment organiser une campagne de Grandeur Nature

© 2003 Alex Gill

Un article de Alex Gill, tiré de [PTGPTB n°24](#) (avril 2003), et traduit par Rappar



J'ai pris part à des jeux de rôles Grandeur Nature (GN) depuis 1994 et ai eu l'opportunité de participer tant comme joueur qu'organisateur à nombre de GN, tant réussis que ratés. Mon but en écrivant cet article est de fournir quelques observations basées sur les succès et les échecs d'autres personnes ou de moi-même, qui puissent être utiles à d'autres organisateurs. Je mettrai l'accent sur les problèmes liés à une **campagne** de GN plutôt que sur des GN ponctuels.

J'exposerai pour commencer que ma définition d'un GN réussi est un GN qui offre une expérience agréable et satisfaisante aux joueurs. C'est la règle la plus importante de toutes : le GN doit être organisé au bénéfice des joueurs, et en gardant leurs besoins à l'esprit.

Principes de base

Un GN n'est PAS un jeu de rôle sur table. Cela peut paraître évident, mais la plupart des orgas et des joueurs viennent au GN depuis les JdR sur table, et voient souvent le GN comme une extension de leurs parties sur table plutôt que ce qu'il est vraiment : une activité totalement différente. Le problème est que les parties de JdR sur table sont *descriptives* ; les joueurs et "l'organisateur" se décrivent l'environnement et les actions les uns aux autres, et les événements sont résolus en utilisant les systèmes de jeu. Le GN est *immersif* ; les joueurs et les acteurs jouent vraiment leurs interactions avec l'environnement et les uns avec les autres, via l'utilisation d'accessoires.

Idéalement dans les GN, l'orga ne devrait seulement fournir qu'une brève description du cadre de jeu, et avoir placé :

- des accessoires (au minimum des cartes ou des boîtes étiquetées) pour représenter des objets
- et des acteurs avec lesquels les joueurs peuvent interagir.

Dans les GN, l'utilisation des systèmes de jeu doit être minimisée, afin de ne résoudre que des actions dangereuses ou impossibles comme le combat ou la magie. Les interactions sociales doivent toujours être interprétées ; faire appel à des systèmes de jeu perturbe l'immersion et est le plus souvent utilisé par des individus qui compensent leur interprétation médiocre.

Si pour les joueurs, un GN doit être une expérience d'immersion, alors ils doivent participer aux événements qui arrivent plutôt qu'être des observateurs passifs. Pour cette raison, évitez de faire appel à des scènes écrites jouées par des acteurs. Bien que des scènes préparées soient utilisées dans de nombreuses campagnes pour apporter des informations ou de l'action, elles ne sont jamais réussies car les joueurs sont des observateurs, pas des participants, et ils manquent ainsi d'implication dans la scène. En conséquence les joueurs souvent, soit se désintéressent des événements, soit, s'ils s'y intéressent, sont frustrés par leur incapacité à influencer sur le résultat des événements.

Le décor

Souvent quand ils préparent une campagne, les orgas développent ou utilisent des univers de jeu du commerce, qui peuvent être très détaillés et élaborés. Malheureusement, il y a trois autres composants de l'univers de jeu, qui sont couramment négligés, ce qui pourrait entraîner des problèmes dans le développement de la campagne. Ce sont : la motivation, l'autorité, et les conséquences.

La motivation

Je fais ici référence aux motivations des personnages-joueurs (PJ) à passer du temps ensemble. Comme une campagne de GN peut compter de 10 à 50 joueurs, c'est par nécessité un jeu social, et donc il doit y avoir des motivations pour que les PJ restent ensemble. Des motivations pratiques sont économiques (commerce entre personnages dans la partie), accès à l'information ou à un enseignement, ou une menace extérieure. Une campagne solide devrait utiliser tous ces éléments. Si la motivation n'est pas définie dans la campagne, le GN va rapidement devenir basé sur les PJ se faisant des crasses.

L'autorité

Toutes les sociétés ont des règles et des codes de conduite qui gouvernent les vies de leurs membres, et la société de votre campagne ne devrait pas être une exception. Sans de telles règles et leur application, vous n'avez pas une société, et cela rend très difficile le fonctionnement d'un jeu basé sur l'interaction sociale. La plupart des univers de jeu établissent certaines sortes de règles sociales ou autre, mais les organisateurs peuvent négliger de s'assurer que ces règles sont suivies. J'ai vu bien trop de campagnes de *Vampire* où la Mascarade était une blague. Donc, l'organisateur doit établir une forme ou l'autre d'autorité, comme

un Prince, des Anciens, etc. pour faire respecter et maintenir ces règles sociales dans le GN.

Au début de la campagne, ce rôle est mieux tenu par un (ou des) personnage(s) non joueur(s) (PNJ), mais au fur et à mesure que la campagne avance, il peut être possible de passer ce rôle à un (ou des) personnage(s)-joueur(s) responsables à travers des mécanismes tels que accession, élection ou révolution. Les personnages ayant le rôle de l'autorité doivent avoir les moyens de la faire respecter et devraient le faire de manière cohérente.

La présence d'une autorité forte dans la partie a les avantages suivants :

- elle donne un environnement social stable dans lesquels les personnages vont agir
- elle fournit un mécanisme pour protéger les PJ faibles des attaques, du vol et du harcèlement par des personnages plus puissants, ce qui favorisera la participation de nouveaux joueurs
- elle offre une autorité et des traditions à défier aux joueurs qui veulent jouer des personnages rebelles ou non-conformistes

Les conséquences

Si les actions des personnages n'ont pas de conséquences, alors ils ne sont pas confrontés à des vrais choix, ni n'ont de vraies difficultés à surmonter, ce qui donne un GN sans contenu ni action. Gardez en tête que les actions des personnages n'ont pas lieu dans le vide ; elles influenceront le monde autour d'eux et les autres réagiront en conséquence. Ceci peut en fait être utilisé pour développer la campagne, lorsque les PJ cherchent des solutions aux problèmes créés par des actions antérieures. En termes d'univers de jeu, ayez quelques idées sur les sortes de forces qui pourraient réagir aux actions des personnages, telles que les forces politiques, économiques, du maintien de l'ordre, etc.

Par exemple, un proche des PJ meurt ; en tant que complices connus, ils font l'objet de l'enquête de police, qui risque de dévoiler des activités qu'ils préféreraient laisser ignorées. Un PJ prend le contrôle d'une importante entreprise locale et la ferme ; l'augmentation du chômage mène à une hausse de la criminalité et à d'autres problèmes sociaux.

Enfin, l'application vigoureuse des principes d'autorité et de conséquences a un énorme avantage, en ce qu'elle chasse les grosbills ou les bourrins d'une campagne. Le but des ces joueurs est d'atteindre le score de victimes le plus élevé et le plus spectaculaire possible, et de persécuter des personnages plus faibles. Ils seront vite mécontents par une campagne où ces activités sont contrariées. Ces joueurs perturbateurs n'apportent rien à un GN et leur absence d'une campagne est une bonne chose à la fois pour les organisateurs et les joueurs.

Raconter une histoire

L'intrigue

La plupart des campagnes sont fondées sur le principe des joueurs cheminant à travers des intrigues prévues par l'organisateur. C'est une bonne base pour des GN ponctuels ; cependant, j'ai découvert que ceci posait un problème pour les campagnes suivies. Dans une campagne suivie, les joueurs ont leurs propres intérêts et préoccupations, auxquels ils souhaitent consacrer leur temps. J'ai vu des organisateurs créer des intrigues élaborées et épiques, avec pour seul résultat la déception de découvrir que les joueurs n'étaient tout simplement pas intéressés. Comme les organisateurs ont investi beaucoup de temps, d'effort et de créativité dans le développement de l'intrigue, ils peuvent répondre en imposant l'intrigue aux joueurs. À tous les coups, les joueurs n'aiment pas du tout cette participation contrainte.

Une alternative, qui marche très bien, est de se concentrer plutôt sur les personnages que sur l'intrigue. Plutôt que de créer une intrigue complexe, créez de nombreux **antagonistes** et donnez-leur des objectifs ; les objectifs des antagonistes peuvent ou non rentrer en conflit avec les buts des PJ. Puis faites que les antagonistes cherchent à atteindre leurs objectifs au fil du temps, comme s'ils étaient des personnages indépendants.

L'histoire se développe naturellement à partir du conflit et des interactions entre les PJ et les personnages antagonistes. Les joueurs peuvent être conscients des antagonistes comme conséquence de leurs actions, ou bien les antagonistes peuvent être activés tandis que les joueurs explorent le monde de la campagne. Le grand avantage de cette méthode est qu'elle donne une énorme liberté d'action aux joueurs à l'intérieur de la campagne, et leur permet de prendre des initiatives, à opposer à la sempiternelle réaction aux événements imposés.

Un autre avantage est qu'en tant qu'organisateur vous ne devez plus paniquer quand les joueurs adoptent des stratégies que vous n'avez pas prévues pour s'occuper des antagonistes. Plutôt que vous battre pour ramener l'intrigue de force sur les rails, déterminez juste les conséquences des actions des joueurs, et décidez comment les antagonistes impliqués réagiront à cette nouvelle situation. Bien que cette méthode exige beaucoup de votre créativité et de votre adaptabilité, j'ai découvert qu'elle augmente ma satisfaction en tant qu'organisateur pouvant observer l'évolution d'une intrigue dans le temps, souvent dans des directions surprenantes que je n'aurais pas pu prévoir.

La tâche peut-être la plus difficile dans la création d'intrigues est de fournir aux joueurs des intrigues qui puissent impliquer

leur personnages, tout en respectant leur droit de ne pas y participer. Une méthode est de donner des indices menant aux intrigues, que les joueurs peuvent saisir au vol, et dans lesquelles ils choisissent de s'impliquer s'ils le veulent. Les joueurs, une fois intéressés à une intrigue, entraîneront d'autres joueurs dans la trame, en cherchant des alliés et de l'aide. En plus, si les joueurs commencent à fureter à la recherche de quelque chose que vous n'aviez pas anticipé, pourquoi ne pas créer pour eux un truc à trouver, et permettre à l'intrigue de se développer à partir de là ?

Les personnages non joueurs

La vraie force de tout jeu de rôle est dans le personnage, donc vous devriez prendre vos PNJ très au sérieux. Les PNJ peuvent être généralement divisés en trois catégories : porteurs de hallebardes, PNJ mineurs et PNJ majeurs.

- **Porteurs de hallebardes** : ce sont les figurants, les gardes de la sécurité que les joueurs doivent éviter ; les membres d'une horde de Fomori ou d'orques que les joueurs doivent combattre. Ils ne sont pas spécialement détaillés et ne sont pas censés constituer un obstacle important pour vos joueurs.
- **Les PNJ mineurs** : ils ont quelque participation temporaire à l'affaire qui intéresse les PJ. Ils ont besoin d'un historique basique.
- **Les PNJ majeurs** : ils sont au centre d'une ou plusieurs intrigues et peuvent réapparaître régulièrement tout le long de la campagne. Ils ont besoin d'un historique aussi complet qu'un personnage-joueur. Si les joueurs s'intéressent particulièrement à un PNJ, n'ayez pas peur d'augmenter son statut pour en faire un PNJ majeur.

Le plus important cependant est de toujours se rappeler que les PNJ sont là pour le plaisir des joueurs. Ils existent pour être les alliés ou les ennemis des joueurs, et non comme personnages-joueurs pour les organisateurs et les acteurs. J'ai trop souvent vu des organisateurs introduire des PNJ auxquels ils étaient trop attachés dans des campagnes, et refuser alors que les joueurs les contrarient.

Un autre risque est que des PNJ puissants se retrouvent au centre d'un GN. Peu importe à quel point vous trouviez votre PNJ super et intéressant, il est important de se rappeler que ce sont les personnages-joueurs qui sont au centre du GN. Les joueurs n'ont aucun intérêt à prendre part à des intrigues qui ne servent qu'à montrer combien leurs personnages sont insignifiants comparés à vos PNJ. Souvenez-vous que tous les PNJ, comme toutes les intrigues, doivent être considérés comme jetables, dans l'intérêt du plaisir des joueurs. Ne craignez pas de laisser les joueurs neutraliser ou tuer les PNJ qui s'opposent à eux.

Un point important est le niveau de puissance des PNJ, surtout ceux qui sont prévus pour être adversaires des joueurs. Ceci doit être déterminé par la fonction du PNJ. S'ils sont censés représenter une menace mineure pour les PJ, ils devraient être plus faibles ou moins nombreux que ces derniers. Les PNJ qui sont supposés représenter une menace importante devraient avoir des niveaux de puissance équivalents aux PJ. L'utilisation de PNJ extrêmement puissants devrait être pesée très soigneusement, car ils ne font pas des adversaires appropriés.

Le problème des PNJ extrêmement puissants est qu'ils peuvent être trop puissants pour que les PJ puissent effectivement s'y opposer ; les joueurs éviteront normalement de tels PNJ, et pourraient détester que l'intrigue les oblige à rentrer dans ce qui leur apparaît comme une confrontation suicidaire. La meilleure manière de créer un adversaire qui constitue un défi est d'en créer un de puissance équivalente aux PJ, mais qui est rusé et intelligent et évite l'affrontement direct. La difficulté pour les joueurs pourrait être davantage dans le fait d'attraper ou de contrer les plans du PNJ plutôt que le défaire physiquement au combat.

Maîtriser la campagne

L'équipe des organisateurs

N'essayez pas de mener une campagne de GN tout seul, recrutez au moins une ou deux autres personnes pour aider. La simple quantité de travail nécessaire pour mener un GN rend cette aide essentielle. Tout aussi important : dans une équipe, les orgas peuvent planifier et discuter ensemble du GN, offrant une source de créativité bien plus grande, et des possibilités de critique constructive.

Vous pourriez souvent découvrir que vous avez besoin de plus de PNJ que vous n'avez d'acteurs. La meilleure solution à ce problème, surtout pour les rôles mineurs, est de recruter des joueurs pour les jouer pour vous. Beaucoup de joueurs apprécient cette possibilité de jouer les adversaires pour une soirée. Dans des GN plus petits, qui souhaitent avoir un peu d'action, le rôle des adversaires peut tourner entre les joueurs.

Les événements

Les événements eux-mêmes du GN peuvent être divisés en deux types : le GN social, et le GN d'action. Les événements du GN social sont centrés sur la rencontre et l'interaction sociale des joueurs. Ce type de GN est très simple à mener d'un point de vue d'organisateur. Vos obligations sont de fournir un lieu et de modérer toute dispute, ou de gérer toute collecte d'informations dans laquelle les joueurs se lancent. Dans un GN d'action, les joueurs s'engagent dans des activités telles que combattre des ennemis, enquêter sur un mystère, etc.

Bien qu'il soit courant pour des organisateurs d'essayer de mener des GN combinant social et action, j'ai constaté que cela était très problématique. Je préfère alterner les deux. Ceci donne aux joueurs la possibilité de discuter de leurs actions précédentes et d'en planifier de nouvelles avant d'avancer vers l'aventure suivante. Quand vous préparez un GN d'action, essayez de le développer à partir des intrigues en cours dans la campagne, et si possible, autorisez-le à être amené par les actions des PJ. Évitez l'aléatoire "Menace du mois" : elle peut donner quelque chose à faire aux joueurs, mais si elle survient trop souvent, elle deviendra tout simplement ennuyeuse. Accordez aussi énormément d'attention aux défis (adversaires, mystères, problèmes) auxquels les joueurs sont confrontés. En général, essayez d'en faire des épreuves raisonnables, que les joueurs sont capables de traiter. Ce qui ne veut pas dire que les PJ ne devraient pas faire face à des dangers ou des risques d'échecs ; mais ils devraient toujours avoir la possibilité de réussir. Faire autrement entraîne toujours l'insatisfaction des joueurs, qui ont l'impression de se faire avoir.

Ceci est très difficile dans les GN du type "à mystère". Souvenez-vous que ce qui peut vous sembler une solution facile, peut se révéler bien plus difficile à atteindre pour les joueurs. Car ils n'ont pas la vue globale de la situation dont vous jouissez en tant qu'organisateur, et le partage des indices entre joueurs peut être imparfait. Enfin, soyez prêt à vous adapter, quand les joueurs conçoivent des solutions raisonnables, que vous n'aviez pas prévues.

Fixer les dates

N'essayez pas de tenir des parties de GN trop souvent, reconnaissez vos limites, et celles de votre équipe. Les joueurs seront plus contents avec un GN bien mené une fois par mois, que par une pagaille à moitié organisée chaque semaine. Un bon moyen de gérer les comptes rendus et les développements en cours des intrigues, est de tenir des réunions "entre sessions", entre deux séances de GN. Plutôt qu'une séance formelle, la réunion "entre sessions" rassemble simplement les joueurs et les organisateurs. Elle donne aux joueurs une opportunité de roleplayer les interactions entre leurs PJ en dehors des événements du GN. Les organisateurs sont disponibles pour les joueurs qui souhaitent mettre à jour les notes de leurs personnages, ou poursuivre des intrigues courantes qui ne sont pas encore prêtes à être développées pour un GN impliquant la majorité des joueurs.

Conclusion

Mener avec succès un jeu de rôle grandeur nature représente un défi bien plus grand qu'avec un JdR traditionnel sur table. Ceci n'est pas simplement dû aux complications logistiques – bien qu'elles soient importantes – liées à l'hébergement de 10 à 50 personnes temporairement vampires, loups-garous ou chasseur de monstruosité lovecraftiennes. Le plus grand défi est que c'est un média narratif tout à fait différent des JdR sur table, aussi différent que le théâtre l'est du cinéma.

Le GN est un média relativement nouveau pour raconter des histoires et tous ceux d'entre nous engagés dans ce loisir et ceux qui souhaitent y participer ont encore beaucoup à apprendre avant de le maîtriser. Comme pour tout matériel créatif, vous devez apprendre par l'expérience et en étudiant les succès et les échecs d'autres personnes. Cet article est une tentative de partager avec vous ce que j'ai appris de mes propres erreurs et réussites. Si un concept est crucial pour un GN réussi, c'est celui-ci : vous devez laisser de la place à la créativité des joueurs, parce que l'organisateur d'un GN n'est pas comme le metteur en scène d'un film ou d'une pièce où les acteurs sont sur scène pour jouer sa vision. Au lieu de ça, vous travaillez avec eux pour créer une histoire ensemble. Une histoire qui a la véracité de la vie, car comme dans la vie, la fin est inconnue.

Une dernière pensée : le GN peut paraître être le plus jeune des jeux, mais c'est en fait le plus vieux. Quand nous étions des enfants nous l'appelions "Si on était...", et comme dans ces jeux, le but du GN est de s'amuser.

Article original : [*How to organise a Live Role Playing Chronicle*](#)

Suivez le guide

Maintenant que l'organisation de votre campagne n'a plus de secret pour vous, il convient de s'intéresser aux deux piliers qui soutiennent ses scénarios : son mythe et son grand méchant.

Les [éléments mythiques](#) donnent sa profondeur à votre campagne, ils permettent que les thèmes qui la traversent trouvent un véritable écho chez vos joueurs et la magnifient. Autant donc bien déterminer en amont comment ils peuvent s'ajouter à votre trame.

Quant au [grand méchant](#), il est l'alpha et l'omega de votre groupe de personnages, celui grâce auquel les héros peuvent briller et celui qui leur donne un but. Quel qu'il soit, sa bonne conception vous garantit de lui donner toute l'envergure qu'il mérite.

Avec ces deux piliers que sont le mythe et le grand méchant, vous êtes sûr(e) que votre campagne dispose de l'assise nécessaire pour se déployer.



Le pouvoir du mythe dans les jeux de rôles

© 2003 Chris Chinn

Un article de Chris Chinn, tiré de *Daedalus* n°1 (automne 2003), et traduit par Romain Pichon-Sintes



présente

Comment faire pour que vos parties débordent de “sens”

Cet article est inspiré de deux sources majeures : *HeroQuest* et *The World of the Dark Crystal* ⁽¹⁾. Je vous recommande fortement ces deux livres. Ceci dit, cet article provient de mon observation personnelle que :

- les mythes dans les parties de *HeroQuest* peuvent devenir un élément du décor, une histoire...
- ...alors que le monde de Glorantha ⁽²⁾ consiste à : vivre un mythe, vivre dans un mythe, et la création d'un mythe en cours du jeu.

En pensant au “mythe vivant” de Glorantha, j’ai commencé à penser à la nécessité de laisser assez “d’espace” dans les mythes pour permettre aux joueurs de créer leurs propres légendes. En plus de cela, j’ai également pensé à la nécessité de faire apparaître des thèmes.

Mettre du mythe dans vos parties

Nous savons tous à un certain niveau ce qu’est un mythe, mais ce n’est pas aussi facilement transposé aux jeux de rôles. Nous avons peut-être tous les éléments du mythe, tels que la magie, les monstres et les contrées étranges, mais, quelque part, l’essence du mythe est perdue. Dans le même temps, nous voyons des films – *Star Wars*, *Gladiator* ou *Matrix* – produire de nouveaux mythes sous nos yeux et cela parfois sans avoir la plupart de ces éléments. Assurément, ce n’est pas l’élément fantastique qui définit le mythe. C’est plutôt la manière de le présenter.

Voici comment apporter cela à vos parties.

Le Thème

Tous les mythes sont fondés autour de thèmes. Nous pouvons reconnaître des personnages mémorables et des histoires extraordinaires dans les récits de mythes, mais ce sont les thèmes que nous lions à un niveau plus profond, des thèmes qui donnent au mythe un sens plus fort. Les thèmes abstraits sont courants dans la mythologie. Nombre de mythes sont brodés avec des récits de lumière, de ténèbres, de Bien, de Mal, de vie, de mort, de renaissance, de logique, de passion, de rédemption, de corruption, d’innocence et plus encore. Si vous voulez créer du mythe, vous devez créer du thème.

Introduire le thème

Le thème dans les jeux de rôles détermine “de quoi parle le jeu”. Je vous recommande de vous asseoir en groupe et de vous mettre d’accord sur deux ou trois thèmes fondamentaux dans vos parties. À ce stade, vous êtes simplement en train de décider quels thèmes sont actifs et si un groupe ou un personnage donné agissent comme représentants de ces thèmes. Vous n’êtes pas en train d’émettre de jugement sur les thèmes. C’est mieux si les personnages-joueurs restent “indécis” et ne soutiennent pas déjà un des thèmes à coup sûr. Considérez ce stade simplement comme l’annonce du cœur du conflit, pour qu’en tant que groupe vous vous accordiez sur le thème à explorer dans la partie.

Exemple

Les membres d'un groupe décident qu'ils veulent avoir les thèmes de la Vie, de la Mort et de la Renaissance. Aucun ne prend de décisions telles que "Toutes les trois sont nécessaires à l'existence" ou "La Mort viendra à nous tous" ou autres dans ce goût.

Toutes les idées de ce genre viennent plus tard, durant la partie elle-même. Cependant, le groupe décide qu'un mouvement politique en particulier représente la Mort et qu'un groupe d'indigènes représente la Vie, le conflit entre les deux groupes étant le reflet du conflit thématique.

Utilisation des thèmes

Il est évident qu'en cours de partie, la plupart des jeux de rôles n'ont pas de règles explicites pour encourager les gens à utiliser les thèmes. Soit les joueurs le font, soit ils ne le font pas. C'est le moyen le plus simple, mais aussi le plus difficile, de faire surgir les thèmes dans les parties.

Votre groupe peut envisager des règles maison pour encourager les thèmes. Le moyen le plus simple pour cela est de faire en sorte que le maître de jeu récompense les joueurs à chaque fois qu'ils avancent le thème. Ou le maître de jeu peut offrir des bonus (points d'expérience, points d'héroïsme, karma, etc.) pour chaque jet impliquant le thème choisi par le groupe. Certains jeux, tels que *The Riddle of Steel* ou *The Questing Beast* ⁽³⁾ ont ces règles intégrées à leur système en tant que composantes du jeu.

Exemple

Un personnage-joueur utilise la magie et ramène un ennemi du seuil de la mort. Le personnage dit : "Tu es mort. Le lien qui te reliait à ton maître est rompu, car tu as donné ta vie. Cette vie que tu as dorénavant est la tienne, libre de toute obligation. Trouve qui tu es. Vis ta vie."

Le maître de jeu considère cela comme étant une utilisation exceptionnelle du thème, sans parler de l'important retournement des événements dans la partie. De façon appropriée, il récompense le joueur avec une quantité importante de points [d'expérience].

Thèmes personnels

Les personnages devraient être construits autour de thèmes personnels. En tant que groupe, vous devriez tous vous réunir et créer vos personnages ensemble, parlant librement et échangeant des idées. Au lieu de vous lancer dans le jet de dés et de jongler avec les points [de création], vous devriez commencer avec un thème personnel. Ce thème peut être une variation sur l'un des thèmes principaux ou il peut être un thème neutre à interpréter à la lumière des thèmes principaux.

Là encore, le maître de jeu peut choisir de récompenser systématiquement l'utilisation d'un thème personnel. De nombreux JdR font du thème personnel un point central de leur système, dont *Sorcerer*, *Dust Devils* et *Everway* ⁽⁴⁾.

Exemple

Un joueur choisit de créer son personnage autour du thème de la Rédemption. Alors qu'il reste proche du concept de Renaissance, il indique également une forme de culpabilité, de péché ou de corruption, une forme de Mort.

Son personnage est un prêtre qui a perdu la foi. Un autre joueur décide de contraster le concept avec celui du Fanatisme : [il crée] un zéléteur inébranlable dans ses croyances, alors qu'il ne fait que paver la route vers l'enfer de ses bonnes intentions. Peut-être le fanatique sera-t-il à même de montrer au prêtre le chemin de la Rédemption, ou peut-être le conduira-t-il droit vers la damnation. Peut-être que le prêtre sera capable d'apporter la Rédemption au fanatique. À elle seule la situation créée par ces deux personnages-joueurs rend la partie très intéressante.

Passé et Futur, les chaînes du destin

Dans la mythologie, tout a un passé et tout ce qui est important a un avenir. Le passé dans le mythe est le miroir du futur, soit en présageant ce qui pourrait arriver soit en mettant en garde contre cela. Dans vos parties, faites en sorte que tous les personnages-joueurs soient liés à une notion d'histoire. Même si tous les personnages ne sont peut-être pas conscients de leur histoire, elle doit toujours exister. Les joueurs devraient en avoir conscience, mais pas forcément leurs personnages.

Le passé pointe vers le futur. Ce peut être une prophétie littérale qui doit être accomplie ou empêchée de se réaliser. Cela peut être comme la légende d'Atlantide se détruisant elle-même avec un pouvoir interdit, utilisée comme présage pour empêcher la récurrence [de cet événement]. Cela peut être une légende pleine d'espoir d'un messie qui revient tous les dix mille ans.

Exemple

“Cette épée a tué le plus grand roi que le monde ait jamais connu et le plus grand tyran que le monde ait jamais vu et désormais elle repose entre tes mains. Cette épée coupe les fils du destin. Comment l'utiliseras-tu ?”

En examinant cet exemple, il est plutôt évident que le personnage rencontrera probablement des individus plus puissants et sera en mesure de modifier l'histoire soit en leur laissant la vie, soit en la leur enlevant. Le passé annonce le futur...

Certains JdR offrent aux joueurs la possibilité de “mettre en place” le type d'événements qui peuvent survenir en jouant. *Sorcerer*, *The Riddle of Steel* et *Dust Devils* permettent tous cela en autorisant les joueurs à définir des points névralgiques pour les conflits de leurs personnages. Les règles peuvent facilement étayer l'idée d'une destinée ou d'un avenir conspirant à mener le personnage à un moment de vérité.

Le chaînon manquant – Le présent

C'est là que les choses deviennent complexes. Tout ce qui précède est de la préparation pour une vraie partie. Pour que le mythe soit mis en avant dans votre façon de jouer, vous devez être capable d'utiliser les thèmes mentionnés ci-dessus, mais également de laisser un “espace” dans lequel le groupe pourra vraiment jouer. Vous pourriez dire que la mythologie que vous avez développée ne peut être un produit fini ; elle doit libérer de la “place” pour que vos héros y gravent leurs légendes, du triomphe à la tragédie.

Les protagonistes sont importants

Dans un mythe, les décisions des protagonistes ont un impact important. Le succès et l'échec ont chacun des conséquences. Il n'y a pas d'action insignifiante. De la même manière, le MJ doit lâcher les personnages-joueurs dans des situations significatives. Les personnages-joueurs doivent faire des choix difficiles et les situations doivent mettre quelque chose de décisif en jeu. Les conséquences de ces choix pourront survenir de manière inhabituelle ou inattendue, ou encore peut-être qu'elles auront des effets plus importants que ceux escomptés.

Exemple

Dans un exemple ci-dessus, le joueur choisit de ressusciter un vil personnage. Bien plus tard, celui-ci revient sauver le personnage d'une situation périlleuse. “Tu as sauvé ma vie, j'ai sauvé la tienne. Nous sommes quittes. À notre prochaine rencontre, je serai à nouveau ton ennemi !” L'action passée du personnage-joueur revient à un moment crucial.

Une croisée des chemins

Dans tous les mythes, il y a une croisée des chemins. Alors que de nombreuses décisions pertinentes sont prises au long du périple, à l'approche du point culminant de l'histoire, une “ultime” décision doit être prise. C'est un choix final impliquant les forces abstraites qui œuvrent. Soit l'une d'entre elles prend le dessus, soit une forme de réconciliation apparaît. Pour que les joueurs soient capables de créer leur mythe, ils doivent être capable de choisir librement comment il surviendra.

La croisée des chemins est un moment piège parce que ce que vous voyez comme une “décision majeure” n'est peut-être pas, en réalité, le vrai nœud du conflit pour votre personnage. Le joueur peut faire campagne en faveur d'une décision qu'il considère comme être le véritable centre d'intérêt de son personnage. C'est pourquoi les règles de certains jeux de rôles offrent du renfort pour permettre à la fois aux joueurs et aux maîtres de jeu de vraiment s'accorder sur la “cote” qu'ont les décisions sur “l'échelle dramatique”.

Exemple

Dans l'exemple cité plus haut, le joueur a créé un prêtre qui a perdu sa foi et dont le thème est la rédemption.

À ce moment, le prêtre est au sol, vaincu et meurtri, à la merci de son ennemi. Le félon lui demande de lui révéler où les indigènes ont caché leur artefact sacré. Le prêtre lève les yeux et dit "Je ne sais peut-être pas si Dieu me voit encore, mais au fond de mon cœur je sais ce qui est bon et mauvais. Et cela me suffit. Tu ne sauras rien !". Il se relève brusquement et saisit une dague dans la ceinture de son adversaire puis se poignarde avant que l'autre n'ait pu faire quoi que ce soit.

Ici, nous avons la Mort, mais accompagnée de la Rédemption. Tant le thème principal du groupe que le thème personnel du joueur se rejoignent en une seule décision ultime.

Conséquences

La décision ultime doit posséder un plus grand poids et une plus grande importance que simplement l'action seule. Une telle décision doit récompenser le joueur en propageant ses conséquences. Le choix du joueur doit être significatif. Généralement avec la décision ultime, tout ce qui était en jeu jouit ou souffre donc des conséquences.

Nous voyons ce dénouement dans des films populaires. Dans le film d'animation *Princesse Mononoké*, la terre est sauvée. Dans *Dark Crystal*, le monde est guéri. Dans *Tron*, le Système est libéré. Dans tous ces cas, nous assistons aux conséquences fantastiques qui sont le résultat des décisions des personnages. Voilà ce que vous devriez rechercher dans vos parties.

Exemple

Bien que dans l'exemple précédent le prêtre soit mort, sa mort n'a pas été vaine. Le scélérat se démène, mais il ne trouve toujours pas l'artefact sacré. Il ne découvre la tribu indigène que lorsqu'il est trop tard pour atteindre son but ; la tribu accomplit son rituel et soigne la terre. Le cœur du sbire (qui avait été ressuscité dans un premier exemple) chavire au dernier moment. Il se sacrifie pour stopper son maléfique employeur. Le personnage-joueur qui avait sauvé l'homme de main arrive à temps pour ses dernières paroles :

"Je ne sais pas si Dieu me voit, mais ton ami avait raison. Je sais ce qui est bon et mauvais... Même en essayant de faire ce qui est bien, je choisis toujours la mort.

– Non, tu as bien choisi, répond le personnage-joueur. Tu as bien choisi."

Les larmes coulent, on entend une triste musique, mais la Terre est sauvée. La mort devient renaissance qui devient vie.

Hourra ! Une partie profonde et un final plein de sens que tout le monde partage.

C'est le mythe en action.

(1) NdT : *The World of The Dark Crystal* est un livre illustré qui accompagna la sortie du film *The Dark Crystal* (réalisé par Jim Henson et Frank Oz en 1982), dont l'univers féerique fait se croiser d'étranges créatures telles que les urRu, les urSkek ou encore les Skeksis. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Glorantha est un univers d'heroic-fantasy complexe créé par Greg Stafford, qui sert de décor aux jeux de rôles *RuneQuest*, *HeroWars* et *HeroQuest*. Non seulement cet univers de jeu met en scène des conflits de civilisations incluant des guerres de religion mais, par le biais des quêtes héroïques, des adorateurs peuvent "rejouer" les mythes des dieux, les renforçant, en tirant des effets bénéfiques, ou en les modifiant, changeant ainsi le passé et le monde. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : *The Riddle of Steel* ou "TROs", comprend un système de "spiritual attributes" (caractéristiques spirituelles) qui permet d'améliorer considérablement l'efficacité d'un personnage lorsqu'il œuvre selon ses motivations profondes. De plus, ces caractéristiques sont étroitement liées au système de récompense (cf <http://www.indie-rpgs.com/reviews/4/>).

The Questing Beast propose une approche fantastique du mythe du Roi Arthur, attachant le plus d'importance aux thèmes, aux styles et aux couleurs des légendes. [Ici](#) une version française simplifiée. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : *Sorcerer* s'articule autour du thème du pouvoir et ce qu'on est prêt à payer pour y accéder. Le score d'Humanité, diminue au fur et à mesure que l'on invoque des démons pour gagner en puissance. Dans *Dust Devils*, chaque personnage doit lutter contre un diable intérieur qui reflète son passé trouble et ses crimes. Quant à la magie d'*Everway*, elle est très thématique et propre à chaque personnage. [\[Retour\]](#)

Tout le monde veut être le maître du monde – 1^{re} partie

© 2005 Robert Griffin

Un article de Robert Griffin, tiré de [Signs & Portents](#) n°29 (décembre 2005), et traduit par Romain Pichon-Sintes



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing
présente :

Considérations pour la création d'un méchant mémorable

Les héros... On compose légendes et chansons en leur honneur et la majorité des campagnes en font les alter ego chéris et imaginaires des joueurs. Ils vont du “scélérat au cœur d’or” jusqu’à “l’inébranlable forteresse de pureté et de bonté” mais sont pour l’essentiel au cœur de toute campagne de fantasy. Ils en sont le nerf, le noyau dur autour duquel les histoires gravitent et un des éléments clefs de la campagne. Sans eux, l’histoire ne serait rien ; en fait, on pourrait dire que sans les héros l’histoire ne pourrait même pas exister. Ils sont l’alpha et l’oméga de l’histoire.

La plupart des joueurs le savent et c’est ce qui les fait revenir encore et encore. L’idée qu’ils puissent être le soleil autour duquel tourne le monde imaginaire soigneusement détaillé du maître de jeu est particulièrement attrayante. Elle flatte leur part de vanité, leur désir d’évasion et ils viennent en redemander semaine après semaine.

Pourtant, dans les profondeurs du cœur de tout maître de jeu repose une vérité plus sombre, une motivation bien plus sinistre qui le pousse à raconter ses histoires. Elles ne concernent en rien les héros : ce sont des histoires de méchants.

Certes, les héros gagnent. Ils ont la gloire, l’or et les femmes mais à la fin de la campagne, l’histoire a toujours été celle du méchant. La plupart des maîtres de jeu tentent de ne pas laisser leurs joueurs découvrir la vérité, mais ces derniers le savent. Depuis le début, le récit était celui du méchant. Après tout, c’est lui qui mène l’histoire ; il propulse l’intrigue et sert de référent moral auquel se mesurent les héros. Sans sa vilénie les héros seraient désœuvrés et ne quitteraient même pas l’auberge. Ils resteraient assis à se remplir du cru local sans rien faire. C’est le méchant qui leur donne un but et les maintient actifs.

Considérez le fait que dans la plupart des campagnes, les joueurs comptent sur les amorces d’intrigue générées par leurs méchants pour les motiver, les guider dans la bonne direction et leur servir de source du mal qu’ils doivent vaincre. Sans un méchant minutieusement préparé et détaillé, débordant de complots et de basses méchancetés, que serait le héros moyen ? Il serait juste un autre homme du peuple avec une épée et un rêve.

Créer un méchant, ses hommes de main, ses alliés et ses fidèles subordonné(s) est l’aspect le plus essentiel de la création d’une campagne pour le maître de jeu. Le méchant est le reflet sombre des héros. Il est leur antithèse, leur ennemi le plus intimidant et le plus implacable.

Il est celui qui donne un sens à leurs actes. Sans un méchant digne de ce nom, les héros ne peuvent pas atteindre les vrais sommets de l’héroïsme, sans sa noirceur, ils ne peuvent pas briller. C’est pour cela que la préparation du méchant doit être mûrement réfléchie. Tout joueur attend de son maître de jeu qu’il fasse de son personnage un héros. Sans un méchant vraiment satisfaisant contre lequel partir en croisade, la campagne peut sembler creuse, les menaces superficielles, et les héros rien de moins que des caricatures de papier défaisant des hommes de paille.

En préparant ces antagonistes-clés pour le joueur, le maître de jeu doit établir quatre éléments pour créer son méchant : ses objectifs, sa motivation, ses méthodes et sa personnalité. Une fois ces points définis, tout autre choix nécessaire pour développer son méchant en herbe se fera de lui-même. D’où la nécessité d’accorder une attention particulière à ces quatre points. Si les fondements du méchant sont précaires, celui-ci ne pourra offrir un contraste valable aux joueurs et ne sera rien de plus qu’un énième PNJ sans visage. Certes, un de ceux avec une importante récompense en XP à la fin, mais certainement pas l’adversaire mémorable qu’il mérite d’être.

1^{re} partie : ses objectifs – Que voulez-vous conquérir aujourd’hui ?

La première et sans doute la plus importante étape dans la création d’un nouveau méchant est de déterminer ses objectifs. Cela

va aider à établir tout ce qui le concerne par la suite. Il y a peu de choses que le maître de jeu a besoin de décider alors qu'il définit les objectifs moteurs de son grand méchant : le niveau de puissance des objectifs en question et le type d'objectifs qu'il a l'intention de poursuivre.

Niveau de puissance

Le niveau du groupe devrait aider à déterminer l'envergure de leur ennemi. Envoyer les personnages-joueurs fraîchement sortis de leur village affronter les méchants qui veulent conquérir le monde est le meilleur moyen de les tuer rapidement.

Au début, les personnages devraient avoir affaire à des méchants de niveau faible ou moyen, comme le sont les hommes de main de méchants plus grands et plus terribles. Ce faisant, leurs objectifs devraient être ciblés et suffisamment petits pour que les personnages aient une chance d'interférer de façon significative. L'idéal est que les personnages interagissent avec un panel de méchants de bas étage qui, s'ils ne travaillent pas pour votre grand méchant, sont du moins manipulés par lui.

Rappelez-vous : tant que le niveau du groupe est faible, le grand méchant devrait à peine avoir conscience de son existence même.

À mesure qu'ils progresseront, ils attireront de plus en plus son attention tandis qu'il déjouera encore et encore les diverses manigances de son grand projet. Dans le même ordre d'idées, rappelez-vous qu'à bas niveaux, les joueurs ne devraient découvrir que des activités mineures du grand méchant.

Par exemple : le grand méchant a besoin de détourner un chargement à destination d'un lointain royaume et a engagé des maraudeurs pour s'en occuper. Il a commencé par échauffer une horde de gobelins environnante dans le but de distraire la milice locale, ou bien il a engagé un groupe rival d'aventuriers pour acquérir un objet que les personnages-joueurs (PJ) recherchent. Ce sont là des petits riens qu'un groupe de faible niveau peut prendre en main et, dans un premier temps, il ne devrait pas y avoir de relation apparente avec un quelconque dessein supérieur.

Avec le temps, les liens entre les objectifs de faible, moyen et haut niveau du grand méchant devraient devenir plus évidents alors que les PJ commencent à se faire une idée de son véritable objectif.

Cela ne signifie pas qu'au bout du compte les maîtres de jeu doivent simplifier les objectifs du grand méchant, seulement les échelonner de manière à créer des défis adaptés aux PJ. Pendant que les PJ contrarieront la réalisation des plus petits objectifs, ces derniers vont constituer la base des objectifs plus vastes et plus essentiels du plan ultime du grand méchant.

Cela permet aux personnages de passer du statut "d'illustres inconnus" à celui de "menaces potentielles", en passant par "petites nuisances", pour enfin culminer comme "ennemis légitimes du grand méchant". Qui plus est, dévoiler progressivement les plans du grand méchant à travers l'utilisation d'objectifs graduels permet aux joueurs de commencer à sentir qu'ils ont un sérieux impact sur le grand méchant.

Phase Un : Collecte de ressources et manœuvres

[Au système d20,] dans les niveaux 1 à 5, le grand méchant devrait se concentrer sur l'étape "collecte de ressources" ou sur l'étape "manœuvres stratégiques" de son plan ultime. C'est pendant ces niveaux-là que le grand méchant a commencé à préparer le terrain pour son objectif final en acquérant des fonds, en mettant ses serviteurs en position, en agitant les monstres du coin ou en semant la dissension au sein de la population locale. Pour l'heure, toutes ces choses sembleront insignifiantes, mais rétrospectivement elles devraient s'affirmer comme les premiers symptômes d'un problème plus large.

Ces petits objectifs donneront le temps aux personnages-joueurs d'amasser les points d'expérience nécessaires pour s'en sortir faces aux objectifs de niveau moyen du grand méchant. Il est facile d'insérer d'autres aventures indépendantes du grand méchant et c'est recommandé au cours de la campagne. En raison du caractère banal de ces étapes, il est tout à fait acceptable d'ajouter librement quelques objectifs qui sont faciles pour les personnages-joueurs dans le but de créer des liens avec les événements qui devront exister dans la phase suivante. Souvenez-vous que cette phase n'est rien d'autre qu'une mise en bouche pour le gros des objectifs de la phase suivante.

Phase Deux : Consolidation

Du niveau 6 au niveau 12, le grand méchant commence la phase de "consolidation" de ses plans. C'est là qu'il cherche à utiliser les ressources acquises durant la première série d'objectifs pour commencer à évoluer vers la prochaine et, il l'espère, dernière étape de son grand plan, la phase "d'exécution". Au cours de la phase de consolidation, le grand méchant continue très probablement à acquérir des ressources et à implanter espions et serviteurs aux endroits stratégiques, mais à plus large échelle.

S'il prenait d'assaut les caravanes d'armes pour équiper ses troupes lors de la première phase de son plan, il commence désormais à planifier des attaques sur des cibles plus importantes, tels que des armureries, des laboratoires d'alchimie pour concocter du feu grégeois, des mines naines pour le mithril et ainsi de suite. Il devrait également commencer à esquisser des objectifs plus directs qui contribueront au succès de son plan général. Assassinats, escarmouches à la frontière et hommes de main envoyés en quête d'artefacts sont tous appropriés pour de tels niveaux.

Ces objectifs de niveau moyen devraient servir à constituer des maillons plus évidents d'une grande chaîne de vilénie pour ainsi suggérer un dessein plus large et une seule intelligence derrière les événements. C'est au cours de cette phase que les actions des personnages-joueurs doivent commencer à être remarquées par le méchant. Jusqu'à maintenant, ils avaient légèrement dérégulé son planning, nécessitant de faire venir du matériel et de la main-d'œuvre depuis d'autres endroits, ou avaient dénoncé publiquement des pions de bas niveau qui pouvaient être aisément remplacés.

Maintenant ils ont commencé à endommager les éléments d'objectifs nécessaires à l'accomplissement de son plan ultime. En toute vraisemblance, ils ont suffisamment attiré son attention pour passer vers un sous-ensemble de l'objectif "consolidation" : la "suppression d'obstacles".

Phase 2.5 : Suppression d'obstacles

La suppression d'obstacles devrait relever des niveaux 13 à 16. C'est au cours de cette période que le méchant commence à envoyer sa garde personnelle pour s'en prendre aux personnes et aux lieux qui entravent directement ses objectifs.

Cela ne signifie pas que les personnages-joueurs n'ont pas eu d'altercation avec certains de ses plus puissants hommes de main dans le passé. En toute vraisemblance, le groupe et les serviteurs ont déjà eu des accrocs auparavant. Il est même encore plus probable que les sous-fifres aient averti le grand méchant que les personnages-joueurs pourraient devenir un problème par la suite et que leurs avertissements n'aient pas été écoutés jusqu'à présent. C'est le moment où toute l'inquiétude, l'irritation et la haine que ces méchants de niveau moyen ont accumulées envers les personnages sont sur le point d'exploder.

C'est l'heure où le méchant lâche la bride de ses hommes et que ces derniers foncent alors droit sur les personnages.

À ce stade, les personnages ont vraisemblablement dû contrecarrer des opérations ou des missions placées directement sous la responsabilité des plus proches lieutenants du grand méchant, qui attendent leur vengeance tout en rongant leur frein.

À ces niveaux, le maître de jeu devrait mettre au clair, au cas où les joueurs ne s'en seraient pas encore aperçus, qu'il y a une tête pensante à l'œuvre derrière tout ça, et que ces méchants de niveau faible ou moyen travaillent pour elle. Ce sont les niveaux où les méchants commencent à riposter, en traquant les contacts des personnages, leurs alliés, leur famille et leurs amis puis en les menaçant, les enlevant, en somme en leur pourrissant la vie. Ils tentent d'éliminer les personnages-joueurs ou de les mettre hors d'état de nuire avant la phase cruciale "d'exécution". C'est également pendant cette étape que le méchant commence à essayer d'éliminer des PNJ de haut niveau, qui constituent tout autant une menace pour ses plans. Leurs morts peuvent servir d'avertissement pour les personnages. Les enjeux sont montés d'un ou deux crans et le méchant en a assez de prendre leurs agissements avec le sourire.

Après quelques niveaux à menacer leurs vies, nuire à leur réputation et toute autre vacherie que le méchant peut imaginer, les personnages-joueurs vont commencer à faire tout leur possible pour rassembler un maximum d'informations sur le méchant, ses hommes et son organisation dans son ensemble. C'est la phase où une véritable rivalité s'est créée entre les personnages et les hommes de main, dont le niveau et les capacités devraient commencer à être comparables à celui des personnages-joueurs.

Tout au long de cette sous-phase, les éléments de la phase de "consolidation" se poursuivent et, au fur et à mesure que les personnages commencent à déranger les plans du maître, les tentatives pour les éliminer s'accroîtront de même, jusqu'à l'avant-dernière phase, "l'exécution finale".

Phase Trois : Exécution finale

Voici le Saint Graal des objectifs du grand méchant. Ce sont les dernières marches vers l'accomplissement de tous ses désirs et volontés. C'est à la réalisation de ces ultimes objectifs que le grand méchant consacra le plus d'énergie, de temps et de ressources. S'il échoue, tout ce pour quoi il aura œuvré s'effondrera autour de lui avec violence.

C'est là que le méchant mettra ses armées en marche, libérera le puissant sortilège de chaos et de destruction ou marchera hardiment jusqu'aux cieux pour défier les dieux eux-mêmes. Classiquement, les personnages-joueurs sont tout ce qui le sépare de la victoire. Généralement, les personnages-joueurs tournent autour des niveaux 17 à 18, de telle sorte qu'ils sont capables d'affronter directement les menaces les plus actives que le grand méchant déploie. Il y a moins de petits objectifs au cours de cette phase que dans les précédentes, mais ceux-là sont vitaux pour la réalisation ultime du coup final du grand méchant.

Pour autant, je ne recommande généralement pas d'interférer directement avec le libre arbitre des joueurs à n'importe quel moment au cours de la partie – cela gâche leur plaisir. Cela pourrait leur donner l'impression qu'ils n'ont pas de prise sur la partie et pourrait conduire à un éclatement du groupe. N'empêche, ce qui est en train de se jouer est d'importance. S'il vous reste encore des objectifs moindres avant le dernier et ultime objectif, la "fin de partie", je vous recommande de n'en faire jouer qu'un ou deux et de les enchaîner à un rythme élevé. Après tout, les joueurs devraient s'élancer dans la dernière ligne droite et finalement, lorsqu'ils viendront à triompher de la dernière étape nécessaire à la fin de partie, soyez sûr qu'ils feront tout exploser.

Je suis sérieux. Si les joueurs ont réussi à arriver aussi loin et qu'ils n'ont pas complètement détruit les plans du grand méchant alors ils méritent un grand final approprié. Un combat à mort, au corps à corps, avec le grand méchant. Ils sont sur ses traces depuis le début de la campagne et la bataille doit être épique.

Plus important encore, cette ultime bataille doit en mettre plein les yeux. Voir les PJ lui régler son compte *juste avant* la fin de partie est tout, sauf une apothéose. C'est son ultime instant de triomphe avant sa chute inévitable. Laissez-le faire son discours mégalomane, assis dans son haut fauteuil rembourré de cuir, caresser son chat et asséner du fond du cœur "Préparez-vous à mourir, M. Bond.". Après tout, il est sur le point de perdre de manière monumentale ; laissez-lui son quart d'heure de gloire. Qui plus est, échouer si près du but ne fera qu'accentuer le désir des joueurs de le voir tomber comme il convient à une enflure pareille.

Cette phase doit contenir les préparations de dernière minute, le retrait du personnel-clé des points stratégiques, se retranchant jusqu'au repaire dans un volcan ou tout ce qui vous semble approprié que votre grand méchant trouve à faire à ce moment de victoire. Enfin arrive la fin de partie.

Phase Quatre : Fin de partie

C'est le moment où le maître de jeu voit si tout son dur labeur a payé, parce que vient l'affrontement final. Ici les PJ doivent faire face au grand méchant avec le sentiment que cette fois, c'est eux ou lui, sans évasion de dernière minute possible, sans sous-fifre pour venir le sauver au dernier moment. C'est la fin de tout.

La campagne tout entière a mené à cet instant. Le méchant est au seuil de la victoire totale. Ses armées sont en marche. Le Golem enchanté de la mort qui tue est gorgé de puissance et il se prépare à effacer le royaume de la carte. Il goûte déjà à la victoire et alors, il n'a plus qu'un seul but : son ultime objectif, l'achèvement total de son plan. C'est le grand objectif, celui qui justifie tous les autres jusqu'à ce point de la campagne. Si tout est clair, les joueurs doivent faire le lien entre les premiers moments de la campagne à cet instant et ils savent que c'est la fin. C'est tout ou rien et la récompense doit être à la hauteur des efforts et du prix payé pour arriver ici.

L'objectif final du grand méchant lors de la conclusion de partie doit refléter la campagne jusqu'à cet instant et être construit sur les objectifs qui le précèdent. S'il volait des armes dans la première phase, engageait des mercenaires, entraînait des troupes et commençait les escarmouches de frontière dans la deuxième phase, essayait de tuer les PJ et les grands généraux à travers tout le pays dans la phase 2.5 et commençait sa marche sur le royaume, massacrant tout sur le passage de sa toute puissante armée, en phase trois, l'objectif de fin de partie ne devrait être rien de moins que la conquête totale et l'asservissement de toutes les terres connues.

Un vrai grand méchant mémorable ne tue pas une personne – il en tue des milliers. Il ne conquiert pas une ville, il conquiert le pays. Il ne détruit pas le sanctuaire des dieux, il défait les dieux eux-mêmes et la seule chose dans le royaume connu qui puisse le stopper, ce sont les personnages des joueurs rassemblés autour de la table de jeu.

Maintenant que nous avons évoqué le niveau de puissance des objectifs du grand méchant, on doit dire quelques mots sur l'objectif en lui-même et, plus important encore, sur le type d'objectif dont il s'agit. Il y a de nombreuses possibilités et chacune permet de créer un nouveau méchant différent du précédent. En déterminant le type d'objectifs que le méchant poursuit, vous aidez à déterminer à la fois sa méthode et sa motivation, et commencez tout autant à vous poser quelques questions concernant sa personnalité.

Types d'objectifs

De fait, tout objectif de grand méchant appartient à l'une des quatre catégories suivantes : l'acquisition de puissance, l'acquisition de richesses, la conquête et la destruction. Chacune possède des similarités et la plupart d'entre elles se recoupent mais dans l'ensemble des cas, l'une passe avant les autres et constitue les bases de l'ultime objectif du grand méchant.

Afin de bien prendre en main les motivations, les méthodes et la personnalité du grand méchant, son objectif primordial doit être examiné avec précaution car il est dans une relation symbiotique avec les éléments que le maître de jeu devra déterminer plus tard. En examinant individuellement chacun d'entre eux, le maître de jeu peut apprendre beaucoup à propos de son méchant, tout en permettant de déterminer à quoi les objectifs en bas de l'échelle doivent ressembler, pour se raccorder à l'objectif de fin de partie.

Acquisition de puissance – Le Démon

Cet objectif de grand méchant correspond à une soif inextinguible de pouvoir temporel sous une forme ou une autre, que ce soit d'ordre magique, physique ou politique. L'archimage qui désire devenir la plus puissante source de magie des arcanes des royaumes est un exemple classique de méchant poursuivant cet objectif. Gardez à l'esprit que cet objectif diffère de celui de conquête en vertu du fait que le méchant recherche la puissance comme une fin en soi et non comme un moyen de conquête.

Utiliser son pouvoir pour régner et dominer ne l'intéresse pas. Il ne désire rien de moins que le pouvoir et la maîtrise absolue dans un certain domaine. S'il est possible au méchant d'avoir pour objectifs secondaires la conquête et la destruction, sa première préoccupation devrait toujours être l'accumulation d'une puissance de plus en plus grande. L'objectif d'acquisition de richesses peut également se superposer, typiquement comme un moyen dans ses efforts incessants pour consolider son pouvoir toujours

croissant.

Le méchant avec un objectif d'acquisition de pouvoir peut aller du magicien lunatique et solitaire jusqu'au guerrier charismatique et ces deux classes de personnage sont faites pour un tel but. Les sorciers malfaisants ont également tendance à préférer cet objectif car il favorise considérablement leurs aptitudes naturelles. Les rôdeurs, les bardes et les clercs maléfiques sont généralement moins attirés par la puissance en elle-même à moins que cela ne coïncide avec leurs éventuelles croyances religieuses. Le caractère absolu de la puissance pure attire aussi les moines maléfiques par son manque de moralité, et par le fait que cet objectif ne demande pas au grand méchant de faire quoi que ce soit d'autre de son pouvoir que de l'amasser. Au bout du compte, tout ce dont votre méchant a besoin, c'est de son désir de puissance. Théoriquement, n'importe quelle classe peut être ajustée pour s'accorder à cet objectif dans les bonnes circonstances.

Un des aspects les plus importants qu'il convient de se rappeler à propos de cet objectif est qu'il est compatible avec une large gamme de concepts.

La puissance physique n'est que la plus évidente. Puissance magique, puissance divine, puissance politique et puissance sociale sont des cibles tout aussi légitimes pour le Démon.

Acquisition de richesse – Le Pirate

Voilà l'archétype de l'objectif du maître voleur. La richesse au-delà de tout rêve d'avarice est la marque de fabrique de cet objectif. Or, bijoux, artefacts et terres ne font aucune différence tant qu'ils permettent au grand méchant d'arrondir ses fins de mois.

Par bien des façons, le grand méchant à la poursuite de l'opulence partage des traits communs avec le Démon. Il est rare qu'il compte faire quelque chose des richesses qu'il convoite. Il veut, et ce qu'il veut, il essaye de se l'approprier sans autre raison que celle de pouvoir dire qu'il le possède. Les conquêtes ne l'intéressent que rarement, excepté pour le gain matériel qu'il en retire, et la destruction est souvent un objectif complètement à l'opposé de sa mentalité. Ce grand méchant est un expert en acquisition. Il veut être l'homme le plus riche de toute la contrée et il utilisera n'importe quelle ressource dont il dispose pour accumuler encore plus de richesses.

L'acquisition de richesses est une seconde nature chez les voleurs. Ainsi, le chef des guildes de voleurs avec son imposant réseau d'escrocs, de maîtres chanteurs, de pickpockets et de cambrioleurs, qu'il dirige par son avidité, est un bon exemple de grand méchant de cet ordre. Les guerriers malfaisants pillant et dépouillant des villages pour ensuite passer à la prochaine ville la nuit suivante, les clercs mauvais filoutant la dîme de leurs ordres et les magiciens fous qui plongent la campagne dans la terreur afin d'extorquer une rançon mensuelle à ses dirigeants sont des exemples de méchants en quête de richesse.

L'avidité est un élément suffisamment répandu chez les grands méchants. Pour un Pirate, c'est le trait de caractère le plus marqué et le plus mis en valeur et tous les moyens sont bons si cela rapporte. La richesse matérielle est la plus commune des convoitises pour le Pirate mais avec son désir d'acquiescer s'ouvre tout un champ de possibilités. L'élément clé est que le méchant convoite quelque chose et aspire à être l'unique possesseur de celle-ci. Cela peut être n'importe quoi : depuis le savoir, les hommes ou un objet spécifique, jusqu'à la vraie fortune, les bijoux et les trésors. Tout est ajustable pour convenir à l'objectif du Pirate.

Conquête – Le Conquérant

L'objectif de conquête est le plus commun des objectifs des méchants de fantasy. Par-delà la richesse ou la puissance, la plupart des méchants de fantasy veulent conquérir le monde. C'est un objectif aussi vieux que le genre et c'est celui avec lequel les joueurs sont le plus familiers. Le Conquérant est le plus à même d'avoir des éléments de tous les autres objectifs sous son objectif premier de conquête. Il a également le potentiel pour représenter la plus grande menace pour le plus grand nombre, juste après le Destructeur. Tout ce que veut vraiment le Conquérant, c'est voir les seigneurs des terres et les nations s'agenouiller devant son trône : c'est la finalité de son objectif. Ses motivations pour la conquête sont ce qui distinguera un Conquérant d'un autre et seront traitées en détail plus loin.

Désormais, le maître de jeu doit déterminer l'envergure de la conquête de son grand méchant et commencer à planifier en conséquence. Un grand méchant avec l'envie de conquérir une région n'a pas besoin d'être aussi préparé qu'un grand méchant qui projette de conquérir la planète, les plans ou le multivers !

Pratiquement n'importe quelle classe peut se trouver dans les rangs des Conquérants mais les guerriers sont les plus courants. Les magiciens, avec un bon réseau de soutien physique et une armée à leur disposition sont également fréquents. Même les classes qui sembleraient les moins adaptées à la vie d'un conquérant peuvent aisément rentrer dans le moule. Un barde qui cherche à saper un roi par le complot et les dissensions politiques afin d'intenter un coup d'État et de se placer lui-même sur le trône est un exemple parfait d'un Conquérant qui choisit d'utiliser la ruse plutôt que la seule force des armes afin de réaliser ses projets de conquête.

À l'instar du Démon et du Pirate, l'objectif du Conquérant peut s'accommoder de différentes approches. Un grand méchant peut très bien être à la recherche d'une conquête physique, spirituelle, politique ou idéologique, et si les chefs de guerre à la tête

d'une gigantesque armée sont les plus communément associés à cet objectif, ils ne sont pas les seuls.

Destruction – Le Destructeur

Peu de méchants sont aussi redoutables que le Destructeur. Il laisse une vilaine cicatrice à travers la campagne et ce, où qu'il aille. Il ne recherche rien d'autre que l'annihilation totale de toute chose et de tout être autour de lui. Comme le Conquérant, le Destructeur tend à se déplacer avec de grandes armées à moins qu'il ne possède lui-même le pouvoir d'atteindre le niveau de destruction qu'il désire. Il tend également à poursuivre des objectifs mineurs moins diversifiés. Il ne recherche pas le profit matériel et n'a aucun intérêt pour la conquête. Il ne cherche rien d'autre que l'anéantissement absolu de tout ce qu'il voit.

L'acquisition de puissance est un outil de plus que le Destructeur utilise pour dévaster son environnement. En tant que tel, c'est le seul autre objectif à se confondre avec son appétit pour la destruction.

Cela ne signifie pas que le Destructeur est toujours une grossière machine à tuer sans cervelle. Un chef de guerre barbare assoiffé de sang voulant purger le pays, ou un magicien intelligent et calculateur qui cherche à liquider la famille royale sont deux bons exemples de Destructeurs. L'élément le plus important est son désir de réduire à néant sa cible. Celle-ci peut être aussi précise ou démesurée que le maître de jeu l'estime appropriée pour sa campagne.

Dans le cas d'un Destructeur nihiliste, les classes martiales sont les exemples les plus évidents. Les grands méchants guerriers et barbares gravitent souvent autour de l'objectif du Destructeur qui leur permet de donner libre cours à leurs aptitudes innées pour la dévastation. Sorciers et magiciens font aussi d'excellents destructeurs avec leur capacité à faire appel à des pouvoirs magiques immenses et dévastateurs. Rôdeurs et clercs maléfiques peuvent faire d'excellents destructeurs concentrés sur une cible unique. Avec son habileté à pister et à traquer sa proie, un rôdeur malfaisant est idéal pour un grand méchant qui se consacre à la destruction d'un peuple ou d'une organisation. Un clerc maléfique dont le dogme dicte l'annihilation d'une autre église constitue également une formidable menace.

À l'instar des autres objectifs présentés, l'objectif de destruction peut aisément s'adapter au type de grand méchant que le maître de jeu cherche à créer. Le résultat final est la destruction totale d'une race, d'une idéologie, d'une organisation voire quelque chose d'aussi ciblé que la destruction d'une classe d'aventurier. Tout cela convient au paradigme du Destructeur.

[*Vers la deuxième partie*](#)

Article original : *Everybody Wants to Rule the World* (p. 52 de [*Signs & Portents n°29*](#))

Tout le monde veut être le maître du monde – 2^e partie

© 2006 Robert Griffin

Un article de Robert Griffin, tiré de [Signs & Portents](#) n°30 (février 2006), et traduit par Mathieu Rivero et Thomas Krauss



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing
présente :

Motivations : alors pourquoi voulez-vous conquérir le monde ?

[Vers la première partie](#)

Une fois que le maître de jeu a choisi l'objectif global, l'étape suivante consiste à déterminer pourquoi le grand méchant est poussé à le poursuivre.

Il faut bien se souvenir que la majorité des grands méchants se considèrent rarement malfaisants ou mauvais, même selon les critères moraux en noir et blanc de la fantasy.

Ils sont simplement à la poursuite d'un but qu'ils sont les seuls à comprendre et croient souvent être les héros de l'histoire. Ils sont les seules personnes au monde capables de percevoir les vrais problèmes et donc d'influer dessus. Cela peut provenir d'un sens déformé de la justice, d'un désir de revanche, d'une foi en leur propre supériorité naturelle ou d'un tas d'autres raisons. La bonne motivation peut même changer la perception que l'on a du grand méchant le plus méprisable et apparemment le plus irrécupérable, selon les circonstances. Il revient au maître de jeu, non seulement de décider des raisons pour lesquelles le grand méchant poursuit ses objectifs, mais aussi si les joueurs les comprennent ou pas.

Cette décision est une des plus importantes et aura un impact considérable sur la campagne. Cette dernière peut complètement changer de ton : du concept simple "Le méchant est maléfique et il faut l'arrêter", elle peut évoluer vers une ambiance du genre "Nous respectons le méchant malgré nous, mais nous ne pouvons pas le laisser faire". Cela affectera toutes les interactions des PJ avec le grand méchant, mais aussi avec ses hommes de main, ses créatures et ses alliés, pour le reste de la campagne.

Les bonnes motivations

Si le grand méchant est un héros déchu, ou s'il poursuit un noble objectif en employant des méthodes peu recommandables, il peut poser un sérieux dilemme aux joueurs.

Voilà quelle est l'idée derrière le choix d'un grand méchant avec une motivation que l'on peut comprendre : le maître de jeu cherche à ce que les joueurs compatissent avec le grand méchant et comprennent pourquoi il fait ce qu'il fait, de sorte à instaurer une morale en nuances de gris dans la partie. Un guerrier élevé dans la pauvreté, dégoûté et révolté par les extravagances des nobles peut décider de prendre les armes, de lever une armée et de partir à la conquête du royaume avec le désir de s'assurer que plus personne ne souffrira comme lui.

À première vue son but est raisonnable, presque noble. Quand ce même guerrier, afin de réaliser son rêve, fait mettre en rang les nobles et fait exécuter hommes, femmes et enfants, y compris les roturiers qui ont servi dans les armées de la noblesse, il cesse d'être honorable.

Les grands méchants de ce genre sont intrinsèquement tragiques. Plus que la plupart des méchants, ils ne se voient vraiment pas comme maléfiques. Ils penchent vers le côté dur de la justice, et leurs efforts pour réaliser leur vision finissent par les conduire aux pires extrémités.

Les grands méchants avec de bonnes motivations tendent à avoir des buts de destruction et de conquête. En général, ils cherchent à détruire quelque chose ou quelqu'un qui leur a causé du tort par le passé, à eux ou à d'autres. Ou alors ils croient que, par la conquête, ils peuvent rendre le monde meilleur en renversant totalement l'ordre établi et en se plaçant à la tête d'une nouvelle société plus juste.

On peut même être bien disposé envers la conquête du pouvoir si l'intention du grand méchant est de s'en emparer pour mieux empêcher d'autres d'en abuser.

À l'image du héros poussé par la vengeance, il est facile pour ce type de grand méchant de dépasser les limites et de commencer à faire du mal à ceux qu'il cherche à protéger.

L'accumulation de richesses est également un objectif possible pour ce type de grand méchant. Un monarque déterminé à ce que sa nation devienne la plus riche de toutes, qui commence à envahir ses voisins pour réaliser ce rêve, est loin d'être un grand méchant aux yeux de son peuple. Les personnages pourraient faire face à une réaction très différente de celle à laquelle ils s'attendent s'ils essaient de libérer la population de son "despote tyrannique".

Un grand méchant sympathique n'est pas le plus approprié pour toutes les campagnes, puisque les critères moraux de la fantasy penchent plutôt vers une vision très étroite du bien et du mal. Toutefois, jouer le rôle d'un méchant plus avenant et presque admirable peut prendre les joueurs à revers et créer des situations de roleplay uniques.

Les mauvaises motivations

Si le grand méchant aux motivations honorables est un héros souillé et présente de nombreuses opportunités de roleplay pour le maître de jeu et ses joueurs, le grand méchant antipathique est un pur défolement cathartique pour le MJ.

Il ne dispose pas de la moindre qualité pour le racheter. Là où le grand méchant sympathique peut se sentir obligé de commettre ses actes pour des raisons nobles et compréhensibles, son homologue n'en a strictement aucune. Il le fait pour lui.

Il commet ses méfaits par avidité, par envie de violence, ou simplement parce qu'il est amoral par nature. Cela peut procurer un sentiment de soulagement aux joueurs comme au maître de jeu. Pour les joueurs car le grand méchant est clairement étiqueté comme tel, et pour le MJ car il peut rendre le grand méchant aussi totalement mauvais, vil et diabolique qu'il le souhaite, sans autre motivation que "Il en a envie".

Il n'est pas destiné à poser un dilemme moral aux joueurs. Il est un panneau placé en évidence à leur intention, avec "Méchant !" écrit en grandes lettres fluorescentes pour quiconque capable de les lire. Personne n'aura de remords à liquider un tel scélérat incapable de se repentir, et le plus souvent, ce grand méchant ne voudra pas que l'on essaye. Comme son homologue, il peut poursuivre une large gamme d'objectifs et est tout autant à l'aise avec chacun d'eux.

L'acquisition de la richesse est toujours un bon objectif pour un criminel invétéré avec un tempérament cupide. En fait, il est même possible de le rendre avide sans en faire quelqu'un de complètement méprisable. Le gentleman-cambrioleur classique, bien coiffé et débonnaire, doublant constamment les personnages-joueurs en s'enfuyant avec leurs possessions quelques instants avant eux en est un parfait exemple. Il pourrait décider de les affronter s'il y est contraint, mais serait peu disposé à les éliminer purement et simplement, préférant les laisser en vie de sorte qu'ils puissent à nouveau se mesurer à lui à l'avenir.

Il est un peu plus difficile de rendre sympathique les Destructeurs ou les Conquêteurs. Ils sont disposés à être mauvais de façon plus classique : d'atroces grands méchants au-delà de tout pardon. Ils détruisent parce qu'ils en ont le pouvoir, et personne ne possède un pouvoir équivalent pour les arrêter.

Parmi eux, les Conquêteurs veulent dominer par désir de contrôler tout et tout le monde autour d'eux. Ils fondent des régimes dictatoriaux, anonymes, soutenus par des troupes de choc et une police secrète dans l'ombre qui escamote les dissidents au milieu de la nuit, sans laisser de traces. Les Destructeurs se présentent également comme de parfaits exemples de grands méchants antipathiques. Écrasant brutalement quiconque se trouve sur leur chemin pendant qu'ils recherchent les secrets du pouvoir ultime, ces grands méchants peuvent être encore plus impénétrables et étranges puisqu'il est difficile de discerner la moindre raison qui les pousse, tandis qu'ils quêtent les secrets anciens et mystérieux remontant à la nuit des temps.

Ces genres de grands méchants sont appropriés pour toute campagne car ils sont un élément de base du genre fantasy. Certains des plus grands noms de la vilénie fantasy sont tirés de leurs rangs. De fait, c'est un véritable "*Who's Who du Mal en fantasy*" qui rassemble leur auguste fraternité : une liste de méchants, grands comme petits ; leurs motivations inconnues de leurs ennemis au-delà de leur soif de domination, de pouvoir ultime ou de destruction totale.

Il y a peu à savoir mis à part la certitude qu'ils doivent être arrêtés à tout prix !

Un dernier mot sur la motivation

Peu importe qu'elles soient honorables ou condamnables, leurs motivations doivent être connues et avoir un sens pour les grands méchants eux-mêmes.

Comme on l'a dit, même le plus vindicatif des ennemis au cœur noir croit rarement être réellement diabolique. Aux yeux des grands méchants, leurs raisons sont pertinentes, raisonnables et compréhensibles. Dans la plupart des cas, ils croient tout simplement que leurs ennemis les combattent par aveuglement, stupidité ou naïveté. Afin d'en faire plus qu'une caricature de méchant de dessin animé, le maître de jeu doit au moins avoir une petite idée de ce qui pousse le grand méchant à commettre ses actions.

Cela permet de maintenir un certain niveau de cohérence dans ses actes. Un grand méchant partant à la conquête du monde parce qu'il est convaincu que les détenteurs actuels du pouvoir sont indignes de commander comparé à lui, pourrait annihiler complètement ses ennemis et écraser ses potentats rivaux. Il ne sera vraisemblablement pas intéressé seulement par la conquête, mais aussi par la conversion. Si l'opportunité de convertir d'autres à sa façon de penser "plus éclairée" se présente, il cherchera à la saisir avec la même vigueur. Il pourra même se montrer troublé et indigné par l'incapacité des héros à comprendre son point de vue plus éclairé.

Cela ne signifie pas que le maître de jeu doit avoir une liste détaillée de tout ce qui pousse et inspire son grand méchant ; mais rien qu'une idée basique de ses motivations peut aider à apporter de l'ampleur et de la profondeur à sa création malfaisante et lui donner l'indispensable étincelle de vie qu'il mérite.

Méthodes : comment voulez-vous conquérir le monde ?

Les méthodes auxquelles le grand méchant recourt en disent long sur sa personnalité, sa manière de penser, ses buts, et plus important encore, elles montrent aussi aux joueurs ce qu'il *ne fera pas*. On délaisse souvent cet aspect important du nouveau grand méchant. Cela permet d'établir ses limites. Certains grands méchants n'en ont pas, mais décider de donner ou non des limites à son nouveau méchant suprême est un élément de construction vital pour déterminer comment il gèrera les inévitables perturbations de ses plans par les personnages-joueurs.

Deux genres de méthodes malfaisantes

Il y a vraiment deux genres de méthodes pour les grands méchants de fantasy : ceux qui ont un sens de l'honneur, aussi déformé soit-il, et ceux qui ne s'arrêteront devant rien pour atteindre leurs fins.

Décider du type de méthodes du grand méchant qu'il est en train de créer est l'une des décisions les plus importantes que prendra le maître de jeu, car cela déterminera à quel point le grand méchant est vraiment diabolique. Un grand méchant qui affronte ses opposants de manière honorable permet de faire face à un ennemi plus concret qu'une fripouille complètement dégénérée qui ne crachera pas sur la torture, la mutilation ou le génocide absolu afin de remporter la victoire.

Tandis qu'il évalue les méthodes que le nouveau grand méchant utilisera, le maître de jeu doit considérer le ton global de sa campagne pour l'aider à prendre sa décision. Un grand méchant d'un monde sombre, post-apocalyptique sera vraisemblablement plus infâme et plus que disposé à utiliser des méthodes condamnables que son homologue de *high fantasy*.

Plus sombre sera le ton de la partie, plus vils seront les grands méchants, particulièrement si les héros eux-mêmes sont plus sombres et plus cyniques.

Peu importe que le grand méchant soit sympathique ou haïssable, les méthodes qu'il utilise influenceront les opinions des joueurs à son égard.

Par exemple, un despote impitoyable qui massacre son propre peuple, torture ses ennemis et dévaste les campagnes, sera poursuivi sans relâche par les personnages-joueurs. La décision du maître de jeu de voir son grand méchant utiliser les méthodes les plus draconiennes a précisé son image dans l'esprit de ses joueurs. Il est évident qu'il est un adversaire diabolique et dangereux qui ne mérite aucune pitié. Alors qu'un grand méchant conquérant les terres voisines, mais épargnant les troupes qui décident de se rendre, amènera les personnages à être plus enclins à enquêter à son sujet avant de simplement agir contre lui.

Le style des méthodes du grand méchant va de pair avec la malignité évidente que le MJ veut lui donner. Une politique de terre brûlée est considérablement plus remarquable que des manœuvres et des intrigues politiques. La première est la plus à même d'attirer l'attention d'un groupe d'aventuriers, que les menées machiavéliques d'un maître politicard. Cela ne signifie pas que l'une est meilleure que l'autre : les deux ont le potentiel de semer le chaos au niveau de l'ensemble des royaumes. La question est seulement d'évaluer le niveau d'attention que chacune d'elles attire.

Une fois que le maître de jeu a décidé du style de méthodes du grand méchant, il doit établir les détails des rouages nécessaires à la poursuite de ses objectifs. Est-il un manipulateur politique, un comploteur social, un seigneur de guerre en croisade ou un chef barbare déchaîné ? La décision du MJ sera facilitée en s'appuyant sur les objectifs du grand méchant.

Si le maître de jeu se représente son grand méchant comme un conquérant du genre Jules César, dont le but est d'unifier les différentes factions en un grand empire s'étendant aux quatre coins du continent, alors la conquête militaire lui paraîtra être une marche naturelle à suivre.

La plupart des méthodes peuvent être réparties en quatre catégories de base : l'utilisation de l'économie, de la force brute, de la tromperie et de l'intimidation. Chacune dispose de ses propres forces et faiblesses et peut se combiner avec les autres.

La méthode économique

La perturbation du commerce, la destruction des sources de richesse, la manipulation de l'économie, et le vol pur et simple sont les manières d'agir les plus courantes du grand méchant matérialiste. Il agira pour conquérir une nation en bouleversant son

économie, ou détruira les infrastructures marchandes, prendra possession des mines et des ressources naturelles, et cherchera à priver ses ennemis des ressources dont ils ont besoin pour le combattre.

Ce type de grand méchant a tendance à être moins voyant que ses homologues plus grandiloquents, mais ça ne le rend en rien moins dangereux.

Les dommages qu'il cause sont en revanche moins évidents du point de vue des PJ, étant donné que ces méchants-là n'ont pas tendance à ressortir autant que, disons, un seigneur de guerre dévastateur.

Ses méfaits économiques commencent vraisemblablement à affecter en premier lieu les roturiers d'un royaume, augmentant le nombre de pauvres et de personnes en situation précaire. Ses vraies cibles, d'habitude ceux qui règnent, seront les derniers à ressentir le plein effet de ses attaques. Les personnages-joueurs, en revanche, existent dans une strate sociale unique dans la majorité des campagnes. Ni vraiment roturiers ni vraiment nobles, se trouvant dans une classe intermédiaire, ils peuvent plus ou moins faire la navette d'un côté à l'autre.

Cela devrait permettre aux personnages de se rendre compte de ce qui se passe plus vite que ceux qui règnent. En fait, quand ils font face à un grand méchant économique, il y aura probablement une période pendant laquelle il sera difficile de l'identifier. Les autorités locales ne seront pas vraiment enclines à prêter attention à un prédateur dont les attaques ciblent ceux qui sont en dessous de leur classe sociale, ce qui va amener nos joueurs à supposer que le méchant en fait partie. Tout ça ouvre des possibilités de tensions et de conflits non seulement avec le grand méchant mais aussi avec ses cibles, en fonction des actions que les personnages-joueurs entreprennent pour dénicher le méchant.

De plus dans un jeu de fantasy, les PJ ont tendance à avoir de gros revenus, à plus forte raison à haut niveau, ce qui en fait des cibles potentielles pour le grand méchant économique. Une fois qu'ils ont attiré son attention, il peut choisir de s'occuper des personnages en tentant de les déposséder de leur fortune par une manipulation des impôts, gabelles, dîmes... tout autant qu'en augmentant le prix des objets dont les personnages ont besoin.

Un maître du combat mercantile peut se révéler extrêmement dangereux pour un groupe qui n'est pas équipé pour lui faire face, tandis qu'il draine lentement leurs ressources et les prive de la possibilité d'en créer de nouvelles.

La méthode de la force brute

La force brute est la méthode favorite des plus fameux grands méchants du genre. Peu de choses crient autant "vilenie pure" que l'image d'un cavalier noir au devant d'une horde invincible qui se prépare à fondre sur un royaume local, massacrant et pillant tout ce qui ose se trouver sur son passage.

De tous les types de méthodes, c'est la plus simple à utiliser pour les MJ, la plus attendue par les joueurs, et celle à laquelle ils sont le plus à même de répondre. Le combattant héroïque, le sorcier, le paladin et le clerc sont tous prêts à prendre les armes pour défendre la veuve et l'orphelin contre leurs antagonistes. Les outils du méchant "brutal" sont la guerre, l'assassinat, la destruction de biens et le meurtre.

C'est une des méthodes les moins discrètes que le méchant puisse choisir, car les joueurs sont presque immédiatement conscients que quelque chose se trame, même s'ils n'en connaissent pas la source. Alors que le mécanisme est évident en soi, un méchant rusé peut utiliser plusieurs couches de subterfuges pour égarer les personnages, créant la confusion quant à la cause de l'emploi de la force même.

Presque tous les méchants utilisent la force brute, à divers degrés ; même le conseiller du roi à la parole mielleuse qui manipule le trône s'appuiera sur la force pour s'occuper d'un rival à la cour qui a commencé à voir clair dans son jeu. Cela aura pour conséquence un accident opportun, un empoisonnement, ou carrément un assassinat qui réduira le rival au silence, permettant au conseiller de retourner à sa méthode préférée – la ruse – loin des yeux inquisiteurs.

La méthode rusée

Si la force est la ressource la plus en vogue parmi les grands méchants, la ruse est de peu seconde. Le manipulateur machiavélique qui orchestre un coup d'État ou le traître suprême qui livre un royaume à ses ennemis, sont des clichés de la littérature fantasy. Les sorciers, bardes et autres classes qui penchent vers l'intellectuel ou le social ont tendance à aller vers cette méthode, utilisant leurs mental supérieur et leur seul charisme pour changer la face du royaume.

Ces grands méchants ont pour armes les sous-entendus ; les rumeurs ; la paranoïa et la peur ; et les bonnes intentions. Peu nombreux sont ceux qui peuvent croiser le fer avec eux.

La subtilité est le maître-mot de ce type de grand méchant. Il aime frapper de l'intérieur, affaiblir la résolution et jouer sur les peurs de ses victimes, en s'assurant qu'elles aient besoin de lui. Il s'immisce jusqu'à des positions de pouvoir, mais sera rarement vu sur le devant de la scène, préférant plutôt agir en coulisses, afin d'être sûr de ne pas être remarqué. De cette manière, le coudeau d'un assassin rencontrera le pantin du grand méchant avant de le toucher directement.

Un grand méchant rusé peut être un ennemi coriace à combattre, même pour un groupe de haut niveau, étant donné qu'il est

incroyablement difficile d'arriver à le confronter directement, ou de répondre par la violence aux menaces qu'il crée. Il manipulera la populace contre les personnages-joueurs, rendra les rois et autorités locales sourds à leurs plaidoiries, et travaillera à faire des héros des hors-la-loi malgré eux.

Ses champs de bataille sont la cour et l'arène sociale, un front sur lequel peu de classes, mis à part le barde, sont vraiment prêtes à l'affronter.

Tandis que le grand méchant économique peut prendre leurs ressources aux joueurs, le rusé les dépouille de leurs amis et alliés. Il monte les gens contre les personnages-joueurs, détruit leur réputation, et s'assure ainsi que peu de gens prendront le risque de s'associer avec eux.

La méthode de l'intimidation

Avant le recours à la force, il y a souvent la *menace* de violences, et quelques-uns des plus intelligents méchants peuvent se rendre compte qu'un royaume peut autant tomber par l'épée que par la peur que l'épée soit utilisée contre lui. Ce sont des grands méchants qui veulent garder intacts leurs conquêtes. Ils manquent de ressources pour utiliser la force ou la trouvent peu ragoutante. Ce peut être la signature du dirigeant d'une guilde des voleurs locale qui utilise le chantage et l'extorsion de fonds ; ou d'un opulent et raffiné noble seigneur de guerre, selon les besoins du MJ, besoins qui dessineront le grand méchant ainsi créé.

Là où ça se complique, c'est que l'usage de l'intimidation n'est quasiment jamais qu'une menace psychologique. Mais il y a toujours la possibilité que le grand méchant qui bluffe possède réellement les moyens de donner corps à ses menaces. Plus d'un personnage-joueur, convaincu que le méchant bluffait et qu'il ne tuerait pas un otage, a appris à ses dépens que lorsqu'on les accule, la plupart des grands méchants mettent leurs menaces à exécution. En fait, s'il ne le faisait pas, cela rendrait caduque toute menace potentielle que représente le méchant.

Cela ne signifie pas que le grand méchant ne peut pas bluffer et ensuite ne pas exécuter sa menace à cause d'une conviction personnelle quelconque. Ça semble envisageable, et c'est un assez bon exemple de l'existence d'une limite que le grand méchant ne franchira pas. Si le grand méchant devait survivre à la rencontre, il ferait mieux de rendre réelle la prochaine menace qu'il exercera, ou alors les héros risquent de le voir comme un farceur plus que comme un réel fléau.

Dans la plupart des cas, l'intimidation va de pair avec une des autres méthodes qui sont les véritables manières de mener à bien les menaces proférées. Le MJ devrait détailler les méthodes que le grand méchant est prêt à employer – ou non – pour mettre ses ultimatums à exécution.

Mélange

La plupart des vrais grands méchants feront un mélange de ces diverses méthodes, passant de l'une à l'autre selon les situations. Même le plus habile des intrigants se rend compte que parfois, les sous-entendus et les menaces échouent. Le grand méchant doit soutenir ses paroles par la force ou fuir. Même le plus brutal des seigneurs de guerre comprend que, de temps en temps, sa seule réputation fera que les rois eux-mêmes se prosterneront devant lui afin que leurs sujets soient épargnés.

Un méchant équilibré utilisera ce dont il a besoin et se débarrassera de l'inutile, s'avérant un vrai danger pour des aventuriers même vétérans. Cela donne au maître de jeu les outils dont il a besoin pour s'occuper de quatre à six personnages disparates, voulant chacun mener ses propres plans et intrigues.

Enfin les méthodes, motivations et buts du grand méchant sont tous atténués par sa personnalité. Sa personnalité déterminera l'intensité avec laquelle il poursuit ses objectifs, la virulence de ses méthodes et la profondeur de ses motivations.

Sa personnalité : ce qui fait de moi un bon dictateur, c'est...

Arrivé à ce point, le MJ a probablement une assez bonne idée de ce à quoi son grand méchant potentiel ressemble. Maintenant, il doit déterminer qui le méchant est. Qu'est-ce qu'il aime ? N'aime pas ? Est-il rageur et violent, ou un intrigant au cœur de pierre ? En général, je trouve préférable de prendre les objectifs, méthodes et motivations que j'ai prévues pour ce méchant potentiel et de me demander ensuite "Pourquoi ?" et "Comment ?". La plupart de ces questions trouvent leurs réponses d'elles-mêmes. Voici une liste non exhaustive de questions d'interview possibles qu'un MJ devrait se poser en préparant son grand méchant :

- Qu'est ce qui est le plus important : le pouvoir ou la connaissance ? Pourquoi ?
- Jusqu'où irez-vous pour atteindre vos objectifs ? Qu'est-ce que vous ne feriez pas pour atteindre vos objectifs ?
- Quelle est votre définition de l'héroïsme ? Quelle est votre définition des méchants ?
- Que pensez-vous de la religion et de la spiritualité ?
- Comment définissez-vous la Justice ?
- Vaut-il mieux être craint ou respecté ? Pourquoi ?
- Quand vous étiez jeune, vous vouliez être...
- Quel est votre point de vue sur l'honneur ?

- Est-il plus facile d'attaquer un ennemi de l'intérieur ou de l'extérieur ? Pourquoi ?
- Finissez cette phrase : "Mes ennemis méritent..."
- Vous vous considéreriez comme un héros ou un méchant ? Pourquoi ?
- Finissez cette phrase : "C'est la responsabilité du fort de..."
- Comment vous détendez-vous ? Qu'est-ce qui vous met en colère ?
- Qu'aimez-vous ?
- À votre mort, quel sera votre héritage ?
- Pour quoi vous sacrifieriez-vous ?
- Qu'est-ce qui mérite votre confiance ?

Ces questions sont censées être assez neutres et peuvent être posées à un héros ou un méchant. Les maîtres de jeu pourront recevoir des réponses pertinentes des deux parties. Leur but est d'aider à créer un aperçu des croyances, convictions et idéologies du grand méchant. Cela aidera le maître de jeu à déterminer comment son grand méchant réagit face aux échecs ou aux succès, et quelle est sa personnalité intime. Un grand méchant vraiment réussi n'est typiquement que le reflet sombre de son ennemi juré.

En fait, un MJ pourrait même donner la même liste de questions à ses joueurs et voir comment leurs personnages y répondent. En prenant les réponses des joueurs et en les déformant, le MJ peut obtenir une bonne idée du type de grand méchant qui captivera l'imagination de ses joueurs et pourra les inciter à croiser le fer avec lui. Si le grand méchant aime ce que les joueurs détestent et vice versa, il est plus facile de mener les deux parties à un conflit direct.

Le maître de jeu armé de cette liste devrait pouvoir glaner quelques informations de ces données et créer un adversaire bien campé. Il ne reste qu'à compléter avec des traits de personnalité, des croyances bien enracinées et une personnalité ; ces réponses peuvent être utilisées pour rajouter de la chair au squelette déjà établi par les objectifs du grand méchant, ses motivations et ses méthodes.

[Vers la troisième partie](#)

Article original : *Everybody Wants to Rule the World part II* (p. 26 de [Signs & Portents n°30](#))

Tout le monde veut être le maître du monde – 3^e partie

© 2006 Robert Griffin

Un article de Robert Griffin, tiré de [Signs & Portents](#) n°30 (février 2006), et traduit par Mathieu Rivero et Thomas Krauss



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing
présente :

Tous les génies du mal ont besoin d'amis

[Vers la deuxième partie](#)

Une fois que le maître de jeu connaît son grand méchant, il est dans la dernière ligne droite. Il ne manque plus que son organisation et ses suivants. Un grand méchant classique dispose d'acolytes et de sous-fifres pour provoquer et dérouter les héros. Ces personnages non-joueurs servent d'extension au grand méchant et devraient refléter sa personnalité et ses buts.

Puisqu'ils auront probablement affaire plus fréquemment aux personnages et qu'ils doivent être le visage du grand méchant au début de la campagne, un certain niveau d'attention et de détail est nécessaire à leur création.

Les suivants sont l'indispensable couche d'isolant entre les personnages-joueurs et le grand méchant lui-même. Ils sont l'obstacle essentiel pour retarder les héros et servir d'échappatoire au grand méchant. Ils font en sorte que les PJ ne combattent pas le grand méchant avant de posséder le niveau de puissance adéquat pour l'affronter efficacement.

Un groupe d'aventuriers de bas niveaux affrontant trop tôt son ennemi majeur s'offre quasiment la garantie d'une mort certaine et rapide. Aussi, le MJ doit-il entasser généreusement les acolytes et les sous-fifres entre le grand méchant et les héros, pour s'assurer qu'une telle chose ne se produise jamais.

La majorité des suivants du grand méchant se répartissent en deux catégories : les hommes de main individualisés, compétents et entraînés, ou les hordes de sous-fifres anonymes. Chacun est important mais ne requiert pas autant de travail que le grand méchant lui-même.

Les acolytes : les cadres moyens des forces maléfiques

Les acolytes sont les yeux et les oreilles du grand méchant. Lorsqu'il ordonne la réalisation d'une tâche, il envoie un homme de main pour la superviser ou l'accomplir directement. Les acolytes sont la colonne vertébrale de l'organisation du grand méchant, servant de confidents, de lieutenants et de première ligne de défense lorsque les héros l'atteindront.

Ils sont l'incarnation de la volonté de leur maître et en tant que tels, doivent être soigneusement choisis.

Un acolyte moyen doit être équivalent aux PJ tout au long de la campagne pour les mettre en valeur et être leur ennemi personnel. Les acolytes devraient avoir des caractéristiques détaillées et une classe de personnage pour être aussi détaillés que possible. Ces PNJ seront les opposants les plus fréquents des PJ, et en tant que tels, le maître de jeu doit connaître toutes leurs compétences afin qu'ils représentent une menace crédible.

Dès le début, les acolytes devraient remplir n'importe quel rôle servant le grand méchant. Alors que la campagne avance et que le grand méchant est combattu à tout bout de champ par les héros, les acolytes vont commencer à être spécialisés pour boucher précisément les trous dans la défense du grand méchant au fur et mesure que les succès des personnages-joueurs révèlent ses faiblesses.

Tout grand méchant digne de ce nom commencera à combler ces brèches rapidement pour empêcher les héros d'exploiter une faiblesse évidente.

Si le grand méchant est un puissant seigneur de la guerre, un acolyte sorcier est le bienvenu pour parachever son arsenal magique et l'aider à se protéger des lanceurs de sorts ennemis. Même la pire des crapules comprend la valeur d'un bras puissant pour couvrir ses arrières et aura vraisemblablement un guerrier compétent, si ce n'est plus, pour l'aider contre tout groupe de

bons samaritains.

Bien que les acolytes n'aient pas besoin d'être aussi développés que leurs maîtres, leurs motivations doivent néanmoins se rejoindre.

Un grand méchant intéressé par la conquête du monde attire des acolytes qui croient en sa vision et sont disposés à le suivre afin d'en voir la réalisation. Il est bon de prendre un "instantané" de chaque acolyte pour avoir une idée de ses raisons de suivre le grand méchant auquel il a choisi d'obéir. À cette fin, voici une brève liste de questions pour acolytes, auxquelles le MJ devrait répondre.

- Pourquoi suis-tu ton maître ?
- À quel point es-tu dévoué aux objectifs de ton maître ?
- Comment as-tu rencontré ton maître ?
- Qu'est-ce qui pourrait t'inciter à quitter ton camp ?
- Si tu en as l'opportunité, chercherais-tu à prendre sa place ?

Ces réponses donneront au maître de jeu toutes les informations dont il a besoin pour jouer efficacement tout nouvel acolyte. Il connaît à présent sa motivation et son degré de loyauté non seulement aux objectifs de son maître mais aussi au grand méchant lui-même. Une fois que le MJ dispose de ces informations, il peut techniquement transplanter ces traits à toute classe nécessaire au grand méchant. Le MJ peut les utiliser comme éléments fondamentaux pour former la base de la personnalité des acolytes.

Comme les personnages-joueurs, il y a toutes sortes d'acolytes. Leur seul trait constitutif nécessaire est d'être au service de leur maître. Au-delà, le MJ doit s'efforcer de les rendre aussi uniques et variés que leur seigneur-lige. Donnez-leur des bizarreries particulières, des faiblesses et des tics qui aideront à leur donner substance dans l'esprit des joueurs.

En général, le grand méchant devrait avoir des acolytes taillés sur mesure pour le groupe d'aventuriers qui lui fait face. Le MJ doit s'efforcer de faire de ces acolytes les pires cauchemars des aventuriers pour les mettre en valeur. Ceci aide à donner aux PJ un enjeu personnel dans la défaite finale du grand méchant, tout en donnant un visage reconnaissable au grand méchant qui n'en a souvent pas [puisque les PJ ne le rencontrent qu'à la fin]. Si les PJ sont en majorité des combattants, le groupe d'hommes de main devrait être composé de plusieurs classes orientées vers le combat afin de défier le groupe de PJ dans son propre champ d'excellence. Les acolytes peuvent être épaulés par un lanceur de sorts ou un clerc pour leur donner l'avantage sur le groupe si besoin est.

Alors que le grand méchant tendra vers des talents et des compétences assez variées, les acolytes devraient occuper des créneaux spécifiques, les rendant plus focalisés mais aussi plus puissants dans leur domaine. Le sage qui est de connivence avec un seigneur local ne sera vraisemblablement pas multiclassé avec une classe pour le combat. Il compte sur les subalternes de son maître pour le protéger.

Donner des rôles spécialisés aux acolytes dans l'organisation du grand méchant assure qu'ils le servent en tant qu'assistants directs et ne deviennent pas des grands méchants à leur tour. Une fois que leur maître a été renversé, il est alors temps pour un acolyte dévoué de monter d'un cran et de reprendre le flambeau de son maître déchu, jurant de se venger des "héros" qui ont vaincu ce dernier.

De toutes les tâches que les acolytes accomplissent pour leur maître, une des plus habituelles est de mener des petits groupes de chair à canon ou de soldats pour les missions de leur seigneur. Ces suivants, ou subalternes, de niveau 0 constituent la majorité des troupes des acolytes. C'est une des ressources les plus remplaçables que possède le grand méchant, et que l'on rencontre communément.

Les sous-fifres : les pignons des engrenages du Mal

Si les acolytes sont les enfants préférés du grand méchant, les sous-fifres sont ses animaux de compagnie. Ils sont de la plus haute importance : gardes, suivants, partisans [cultistes] et robots sans cervelle aux ordres du grand méchant ; les personnages-joueurs les rencontreront certainement avant tout autre élément de l'organisation du grand méchant puisqu'ils sont envoyés dans le monde du jeu pour mettre en place les plans de leur maître.

Les sous-fifres sont des figures anonymes de la scélératesse, servant de cibles aux tirs et d'entraves à court terme à la progression d'un héros. Ces personnages non-joueurs sont de véritables ralentisseurs sur le chemin de la célébrité et de la gloire. Toutefois, cela ne les rend pas inutiles car ils ont une fonction de première importance dans le cartel du grand méchant. Sans ses subalternes, le grand méchant n'aurait pas son armée impressionnante, ses légions de fanatiques prêts à offrir leur vie pour leur maître, et ses espions et informateurs pour transmettre les noms et visages de ses ennemis.

La plus grande force des sous-fifres tient dans leur nombre et dans leur anonymat apparent. En l'absence de description détaillée comme dans le cas des acolytes, ces PNJ occupent le décor et permettent au grand méchant d'être partout à la fois.

Au contraire des acolytes, un sous-fifre est rarement au courant des véritables intentions de son maître, disposant seulement des informations qu'il a besoin de savoir, classiquement des morceaux d'informations disparates sur un complot entrepris par son

maître.

Au combat, les sous-fifres devraient être des faibles défis pour le groupe. Comme les personnages-joueurs grandissent en pouvoir et en talent, les sous-fifres ne deviendront plus que des nuisances et des causes de délais, plutôt en arrière-plan du chemin vers le vrai méchant de la pièce. Pour cette raison, la majorité des sous-fifres ont des classes de PNJ du [Guide du Maître](#), leur donnant juste assez de compétences et de capacités pour constituer, en grand nombre, une menace réaliste contre les PJ. Individuellement, ils devraient être faciles à liquider.

Les sous-fifres doivent pouvoir provenir de tous les milieux sociaux pour un méchant véritablement épique. Pour des grands méchants de moindre ampleur, limitez les subalternes en vous basant sur la logique, ses objectifs globaux et ses motivations. Un seigneur de guerre commandera vraisemblablement au doigt et à l'œil des dizaines voire des centaines de guerriers de niveau 0, tandis qu'un politicien intrigant aura probablement des yeux et des oreilles parmi les gens du peuple et une pléthore de lèche-bottes parmi les aristocrates.

Dans la majorité des cas, le maître de jeu devrait laisser son bon sens le guider pour déterminer à la fois la provenance et le nombre des subalternes du grand méchant.

Souvenez-vous que l'une des forces des subalternes est leur banalité. Gardez les servants exotiques pour les acolytes du grand méchant.

Conclusion

Une fois pleinement assemblés, tous les éléments décrits ci-dessus permettent de mettre sur pied des méchants aux talents multiples avec des ressources et des servants pour les aider à faire face à la myriade de menaces que les personnages-joueurs lui poseront. Maintenant que nous avons décomposé les éléments nécessaires à la réalisation d'un grand méchant réussi et digne d'intérêt, mettons tout ensemble pour voir comment cela fonctionne en pratique.

Le méchant absolu

Objectifs : domination du monde

Motivation : Mauvaise

Le grand méchant est le descendant d'une famille de nobles qui était connue par monts et par vaux pour sa cruauté et l'oppression qu'elle exerçait sur ses citoyens. La famille a contrôlé pendant un temps une grande partie des terres et a été destituée et remplacée par l'empire bienveillant qui règne à l'époque de la campagne.

Elle s'est exilée. Pendant cet exil, le grand méchant fut éduqué pour être un grand meneur d'hommes, afin qu'un jour il revienne réclamer son dû.

Archétype : Conquérant

Décomposition par niveau :

1. Collecte de ressources

Du 1^{er} au 4^e niveau : Le grand méchant commence à attaquer les caravanes locales qui transportent des armes, à tendre des embuscades aux aventuriers solitaires pour leur voler leur équipement et à envoyer des subalternes menés par des acolytes pour commencer à piller les convois marchands pour leur argent et leurs marchandises. Le grand méchant commence également à étendre ses tentacules vers des individus aux mêmes penchants pour les recruter, ou faire des listes d'ennemis potentiels qui pourraient venir se mettre sur son chemin. Il envoie des acolytes dans différents royaumes pour rassembler des informations et agiter le climat politique.

2. Renforcement

Du 6^e au 12^e niveau : Ayant acquis des ressources suffisantes, le grand méchant entreprend de regrouper son armée et d'établir une place forte.

C'est le début des recrutements dans les rangs des prêtres et des magiciens. Le grand méchant intensifie également ses efforts pour déstabiliser politiquement des royaumes plus grands. Une attention toute particulière est portée sur l'attraction de soldats et mercenaires compétents hors de royaumes potentiellement puissants, afin de se renseigner sur leurs forces, faiblesses et tactiques. À présent, le grand méchant se met à sous-traiter à des groupes d'aventuriers d'alignement similaire le gardiennage de ses puissants objets magiques et artefacts (🔗).

2.5. Se débarrasser des obstacles

Du 13^e au 16^e niveau : À force de rencontrer de la résistance de la part d'un groupe d'aventuriers, le grand méchant se met à leur envoyer des acolytes pour les harceler et les éliminer. Ayant appris l'existence de chefs de guerre étrangers réputés incorruptibles, il envoie des sous-fifres et engage des assassins pour les éliminer eux aussi.

Qu'il échoue à l'un ou à l'autre, il menace les familles, les amis et alliés du groupe et des chefs de guerre étrangers, s'efforce de les convaincre d'arrêter leurs activités, ou s'assure qu'ils ne seront pas impliqués lorsque l'offensive finale sera lancée.

3. Mise en place

17^e et 18^e niveau : Une fois qu'il a éliminé un certain nombre de généraux étrangers, et malgré son incapacité à éliminer le groupe d'aventuriers, le grand méchant lance sa grande offensive, commençant par les terres reculées et multipliant les attaques sur de nombreux fronts pour mieux se frayer un chemin vers le centre du continent et capturer la base principale des forces du Bien. Il signale à ses acolytes que le moment est venu de déclencher des insurrections armées dans les différentes contrées où ils ont été envoyés.

Ils renversent les gouvernements et se joignent au gros des forces alors qu'ils fraient leur chemin à travers le pays. Ils tentent toujours d'éliminer ces chieus d'aventuriers qui n'ont eu de cesse de ridiculiser leur maître.

En dernière extrémité, si les héros devaient échouer à arrêter cette offensive multi-fronts, donnez-leur la possibilité de suivre un fuyard jusqu'au repaire du grand méchant.

4. Fin de partie

18^e niveau et plus : Le grand méchant est au seuil de la domination du monde ; cependant, son emprise ne tient que grâce à la force de sa personnalité. Si jamais les PJ devaient le renverser, ses armées s'effondreraient dans des conflits internes entre les différentes factions qui ont vu le jour dans l'organisation du grand méchant, chacune d'elles étant menée par un acolyte précis.

Les méthodes

Force brute : Principalement la force physique, avec des aides magiques et divines.

Ruse : Provocation de tensions politiques entre nations frontalières et collecte de renseignements.

Intimidation : Une fois que sa campagne militaire a annexé des nations plus petites, utiliser la menace d'invasion [sur les autres].

Économie : Perturbation du commerce avec les royaumes périphériques, afin d'entretenir des tensions politiques et de montrer les faiblesses de l'empire.

Les 20 questions [Cf. 2^e partie]

1. *Qu'est ce qui est le plus important : le pouvoir ou la connaissance ? Pourquoi ?*

Le pouvoir. Il permet de forcer les autres à vous donner la connaissance dont vous avez besoin.

2. *Jusqu'où irez-vous pour atteindre vos objectifs ?*

Tous les moyens sont bons, la défaite n'est pas une option.

3. *Qu'est-ce que vous ne feriez pas pour atteindre vos objectifs ?*

Il n'y a rien que je ne fasse pas pour réussir.

4. *Quelle est votre définition de l'héroïsme ?*

Posséder la force qui vous permet de dicter votre volonté selon votre désir.

5. *Quelle est votre définition des méchants ?*

C'est le nom que l'Histoire donne à un héros vaincu.

6. *Que pensez vous de la religion et de la spiritualité ?*

Les dieux sont les outils des hommes éclairés, qui les manipulent à leur gré.

7. *Comment définissez-vous la Justice ?*

La gentille cousine de la vengeance.

8. *Vaut-il mieux être craint ou respecté ? Pourquoi ?*

Craint. La peur peut immobiliser à la fois le roi et le roturier et les pousser à l'indécision et à la faute.

9. *Quand vous étiez jeune, vous vouliez être...*

Le maître de tout ce que je voyais.

10. *Quel est votre point de vue sur l'honneur ?*

L'honneur est un concept bancal que les faibles utilisent pour rationaliser leur faiblesse.

11. Est-il plus facile d'attaquer un ennemi de l'intérieur ou de l'extérieur ? Pourquoi ?

Mes ennemis sont faibles et manquent de concentration ; il est aussi facile de les détruire de l'intérieur que de l'extérieur.

12. Finissez cette phrase : "Mes ennemis méritent..."

... la mort !"

13. Vous vous considéreriez comme un héros ou un méchant ? Pourquoi ?

Comme un héros ; ma famille a été privée des terres et des richesses qu'elle possédait de droit. Je rends tout simplement justice.

14. Finissez cette phrase : "C'est la responsabilité du fort..."

D'utiliser sa force, d'augmenter sa force, et de prendre ce qu'il désire."

15. Comment vous détendez-vous ?

En jouant aux échecs.

16. Qu'est-ce qui vous met en colère ?

C'est lorsque je regarde autour de moi et vois les terres qui me reviennent de droit aux mains des faibles et des imbéciles qui les ont revendiquées.

17. Qu'aimez-vous ?

Ma famille, il n'y a rien au monde que je ne ferais pour les voir retrouver la place qui leur revient.

18. À votre mort, quel sera votre héritage ?

Un tout nouvel empire bâti sur les restes calcinés de mes ennemis, érigé comme un monument et un avertissement à tous ceux qui voudraient s'opposer à ma famille.

19. Qu'est-ce qui mérite votre confiance ?

Étant donné que c'est moi qui ai le pouvoir sur les gens, seuls ceux que je contrôle méritent ma confiance – et encore, pas trop.

20. Pour quoi vous sacrifieriez-vous ?

Ma famille.

Les acolytes

I – Un mage de la famille, de niveau comparable à celui du groupe

1. Pourquoi suis-tu ton maître ?

Le grand méchant est mon cousin .[Sa famille et la mienne ont été spoliées en même temps.]

2. À quel point es-tu dévoué aux objectifs de ton maître ?

Je suis dévoué corps et âme à mon cousin à moins qu'il ne faillisse.

3. Comment as-tu rencontré ton maître ?

Nous avons été élevés ensemble.

4. Qu'est-ce qui pourrait t'inciter à quitter ton camp ?

Rien.

5. Si tu en as l'opportunité, chercherais-tu à prendre sa place ?

Seulement s'il montrait de la faiblesse face à nos ennemis, ou s'il tombait au combat.

II – Un voleur/assassin de niveau comparable à celui du groupe

1. Pourquoi suis-tu ton maître ?

La paie est bonne.

2. À quel point es-tu dévoué aux objectifs de ton maître ?

Il me paie bien, et je vois dans quel sens le vent souffle. La guerre arrive, et je veux être du côté des vainqueurs.

3. Comment as-tu rencontré ton maître ?

Il m'a sauvé d'une prison impériale.

4. Qu'est-ce qui pourrait t'inciter à quitter ton camp ?

Qu'est-ce que vous m'offrez ?

5. Si tu en as l'opportunité, chercherais-tu à prendre sa place ?

Nan, commander ne m'intéresse pas.

III – Un guerrier, qui servira de général, de niveau équivalent à celui du groupe

1. *Pourquoi suis-tu ton maître ?*

C'est ma destinée.

2. *À quel point es-tu dévoué aux objectifs de ton maître ?*

À vrai dire, je suis sien jusqu'à ce que je périsse aux mains de ses ennemis. Je donnerais ma vie pour la sienne.

3. *Comment as-tu rencontré ton maître ?*

Nous nous sommes rencontrés au combat : sa puissance et ses talents naturels m'ont beaucoup impressionné. Il a une vision et je ne me mettrai pas en travers du chemin d'un homme du destin.

4. *Qu'est-ce qui pourrait t'inciter à quitter ton camp ?*

Rien, je mourrais plutôt.

5. *Si tu en as l'opportunité, chercherais-tu à prendre sa place ?*

Si mon maître devait tomber, je reprendrais sa cause et accomplirais sa quête.

Sous-fifres

Ce sont des soldats armés et bien équipés et un certain nombre d'aristocrates de la vieille garde qui se souviennent de la famille du grand méchant à l'apogée de son pouvoir.

Conclusion

Comme vous pouvez le constater, tout ceci permet au MJ de camper un grand méchant bien défini sur lequel baser sa campagne. Les réponses aux questions devraient donner au MJ une solide représentation mentale du nouvel antagoniste [des PJ]. Elles donnent aussi une idée de l'évolution de ses plans même lorsque les PJ poursuivent d'autres objectifs au cours de la campagne.

Les réponses permettent aussi au MJ de donner forme aux acolytes du grand méchant dès le début.

Tout ce qu'il lui reste à faire est de s'asseoir, créer un nom et une description physique, et jeter pour de vrai les dés pour les caractéristiques du grand méchant. Bientôt, son nouveau Malfaisant sera prêt à semer le chaos dans la partie.

Bien que l'exemple ci-dessus ait été écrit en ayant en tête une longue campagne, il est facile de niveler les buts du grand méchant et d'utiliser les mêmes idées pour une campagne de cinq ou dix niveaux ou tout ce dont le MJ aurait besoin.

Le maître de jeu doit prêter une attention particulière à son grand méchant et être certain de bien lui donner corps. Attribuez-lui des forces, des faiblesses, des tics et des manies, tout aussi profondes et réalistes que celles que les joueurs prêtent à leurs propres avatars. Pour créer un grand méchant qui restera vraiment gravé dans les mémoires, le maître de jeu doit sortir de son rôle d'arbitre et vraiment pénétrer l'esprit de son personnage. Créez son histoire, essayez de le connaître de l'intérieur comme de l'extérieur et enfin assurez-vous que sa personnalité transparaît dans chaque étape de ses plans, intrigues et complots.

Lorsque le MJ commence vraiment à explorer son grand méchant en cours de création, il arrive à la vérité secrète que tous les maîtres de jeu connaissent : il ne crée absolument pas le grand méchant. Il crée le véritable héros du conte – seulement, la destinée de ce héros est d'échouer. C'est là tout l'art de créer une Némésis digne de ce nom pour les personnages-joueurs.

Le méchant croit qu'il est le héros de l'histoire, et de son point de vue les nobles et vaillants PJ ne sont rien que des opposants quelconques qui se tiennent entre lui et ses buts. Une fois que le MJ s'est rendu compte de cette simple vérité, il a fait le premier pas sur le chemin de la création d'un grand méchant mémorable, dont ses joueurs se souviendront dans les années à venir.

Article original : *Everybody Wants to Rule the World part II* (p. 31 de [Signs & Portents n°30](#))

(1) NdT : L'ambiguïté de la phrase permet d'imaginer un épisode d'introduction retors où, au début de la campagne, les PJ sont employés par un acolyte du grand méchant pour acquérir ou conserver un objet puissant. Ils n'en découvriront les conséquences calamiteuses que quelques épisodes plus tard. [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Jusqu'à présent, les différents articles partaient du postulat implicite que vous désiriez bâtir votre campagne dans un univers déjà défini. Cependant, les rôlistes étant ce qu'ils sont, il y a de fortes chances que l'envie de créer, non seulement une campagne, mais aussi tout le décor environnant, vous tараude à un moment ou à un autre.

Nous n'aborderons pas ici de fond en comble la création d'un décor de campagne car un tel sujet mériterait un ebook à lui seul. À la place, nous vous proposons cet excellent [article de Steve Darlington](#) qui vous guidera pour transformer une poignée d'idées en un décor de campagne. Qui sait, peut-être serez-vous le prochain démiurge ludique...



Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne

© 2011 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [RPGnet](#), et traduit par Pal



La Boîte à jouets de campagne présente : Campaign Toybox #47 – Comment construire votre propre Boîte à jouets de campagne

NdT : Les boîtes à jouets de Steve Darlington sont des descriptions succinctes d'amorces de campagnes fournissant une bonne base aux MJ en panne d'inspiration. Steve a aussi toujours pensé que certaines de ces idées de campagnes pourraient même faire d'excellents JdR.

Le mois prochain sera celui de ma dernière contribution à la Boîte à jouets de campagne (un jour, il y aura peut-être un ebook qui les rassemble toutes avec quelques suppléments) mais je ne vais pas vous laisser repartir les mains vides : je vais vous apprendre à construire votre propre *boîte à jouets*.

En quelques mots

Avoir une idée de départ est en fait la partie la plus facile, car il existe de nombreuses sources autour de vous pour vous aider. Internet regorge de [générateurs](#) géniaux qui vous fournissent automatiquement des idées de JdR, de [personnages](#), d'[univers](#) ou d'[histoires](#). Si cela ne marche pas, rassemblez vos potes et jetez une douzaine d'idées dans un chapeau, tirez-en alors deux ou trois et mélangez-les. C'est ce que j'appelle la Méthode Gareth, d'après l'ami qui l'a inventée, et c'est de cette manière que j'ai conçu ma campagne actuelle : une invasion extra-terrestre durant les guerres napoléoniennes.

Sinon, lisez un site d'informations ici et là ou suivez les fils d'actualité Twitter de n'importe quel mordu de jeu de rôle que vous connaissez, et qui fera opiniâtement le boulot à votre place. Durant les derniers mois, on pouvait découvrir dans différents articles la découverte d'[un traitement appelé DRACO](#) qui pourrait soigner n'importe quel virus, le journal personnel et [les notes longtemps disparues de Bram Stoker](#) ^(en) et la traduction d'un manuscrit du dix-huitième siècle jusqu'alors indéchiffrable attribué à une société du genre des Illuminatis. Encore hier, j'ai entendu parler d'[une tornade de glace sous-marine](#) qui tue tout ce qu'elle touche, et aujourd'hui j'ai découvert que des scientifiques avaient modifié [la grippe porcine](#) en une version transmissible par voie aérienne, si mortelle qu'elle serait susceptible de tuer la moitié de la population terrestre. Voilà de l'horreur, du contemporain, de l'historique, de la science-fiction et du post-apocalyptique prêts à l'emploi, et tous les cinq peuvent être utilisés dans un univers de fantasy en rajoutant l'adjectif "magique" à côté.

La règle la plus importante pour commencer est de penser grand, sauvage et déjanté. Vous pourrez toujours tout justifier après coup. C'est pour cela que l'aléatoire peut vous aider : notre cerveau humain aime suivre les vieux chemins traditionnels et nous sommes donc moins enclins à réunir *Mon petit poney* et *L'Être et le Néant*. Les générateurs aléatoires (et la vie réelle) n'ont pas de telles limites et produisent donc des idées plus cool, plus précises et plus neuves. Et c'est important car vous allez creuser profondément chacune d'elles : et plus l'idée sera neuve, plus il y aura à creuser.

L'histoire

Comme je le disais, trouver l'idée, c'est la partie facile. La transformer en un cadre concret demande du travail, c'est pourquoi il y a beaucoup plus d'idées générées aléatoirement que d'univers de campagne. La prochaine partie est appelée développement, mais il n'est pas nécessaire d'en faire une corvée.

Si, avec les idées, le plus important est d'être ouvert à tout, la règle essentielle pour le développement est de penser grand. Si

vous pensez petit, une idée sera juste une intrigue, juste une aventure. Pour construire un cadre de campagne, la question n'est pas "Qu'est ce qui arrive ?", mais "Comment cet événement va-t-il affecter un pays entier, une race ou le monde ?".

De trop nombreux décors ne sont simplement pas assez différents les uns des autres, et ils finissent par en pâtir. Les livres et les films ont beaucoup de place pour dévoiler les minuscules détails entre un monde et un autre ; de votre côté, vous n'avez que cinq types autour d'une table, donc toutes les différences se doivent d'être fortes et mises en avant. Des nazis cherchant à déclencher le Ragnarök, c'est bon pour une BD *Hellboy* ; qu'ils l'aient déjà provoqué et se retrouvent avec un serpent géant gisant en travers de l'Europe un an après est bien plus adapté à un jeu de rôle.

Si vous pensez que votre idée ne provoquera pas assez de changements, c'est que ce n'est peut-être pas une si bonne idée. Une idée pour cette série de la Boîte à jouets, que j'ai fini par abandonner, mettait en scène Godzilla attaquant le Far-West ; mais en vérité, ce monstre aurait aussi pu être n'importe quelle catastrophe naturelle ravageant les plaines. Quelqu'un de suffisamment éloigné se contente de lire la nouvelle dans le journal et retourne à sa vie de cow-boy ; quelqu'un de suffisamment proche se retrouve écabouillé. Ce qui nous amène à l'autre problème : parfois si vous changez trop l'univers, vous finissez par perdre de vue l'élément original, et retombez donc sur une autre idée éculée. Vous devez alors jeter l'idée et recommencer à zéro.

Si vous ne pouvez changer l'univers, changez le genre. L'histoire demeurerait la même dans [[Campaign toolbox #42](#)] *Spied and Prejudice* (*Espionne et Préjugés*), tout ce que j'ai fait était de mettre l'accent sur un autre genre de personnages, et donc de changer de genre ⁽¹⁾. Vous aurez cependant parfois besoin de changer l'univers pour obtenir un certain genre, en fournissant un [MacGuffin](#) ^(wiki) pour amener le genre du récit dans une situation-clé, de telle façon qu'elle contrôle le destin du monde. D'autres fois, cependant, trouver un autre genre ou un style d'histoire peut n'être qu'une question de changement de focale, pour regarder la trame sous un angle de vue différent, trouver les histoires qui étaient jusqu'alors ignorées. Parfois cela signifie changer les personnes, mais ça peut tout aussi bien réussir à changer de lieu ou d'époque, pour ces personnes, pour des lieux et des époques moins utilisés dans la culture populaire.

Style et structure

Bien que votre histoire ait besoin de résister au moins à un examen superficiel, elle n'existe que comme esclave du style – pour obtenir un style et une structure qui soient différents des autres jeux de rôles. Vous pouvez même décider de choisir d'abord votre style, puis de travailler a posteriori pour le justifier. Vous avez envie de mener *Les Experts : Lascaux* ? Alors vous aurez peut-être besoin d'une formidable justification de pourquoi [élucider des] meurtres importe tant dans un monde où des douzaines d'hommes préhistoriques sont dévorées tous les jours par des tigres à dents de sabre. Ou peut-être pas.

C'est l'autre avantage de commencer par définir le style et la structure ⁽²⁾ : vous pouvez ajouter autant d'histoires (et donc autant de travail) que nécessaire, ou tout simplement vous en moquer complètement.

Ce qui est pratique, c'est que si votre style et votre structure sont sympa et forts, votre jeu sera ressenti comme différent, même si votre histoire manque de consistance. Quelle que soit votre intrigue, *Les Experts : Lascaux* ne ressemblera pas à *D&D : Lascaux*, et nécessitera des personnages, des règles et des scénarios entièrement différents. Mais en même temps, chacun bénéficiera d'un pillage méthodique des travaux préexistants dans leur genre respectif, et vous tirerez tous les avantages du fait que *Les Experts*, *D&D* et les hommes préhistoriques sont des chemins souvent utilisés. Mais comme vous les avez réarrangés d'une nouvelle manière, vos parties auront toujours le parfum de l'excitation et de la nouveauté.

Évidemment, c'est tout l'intérêt du style et de la structure en général – les histoires font parfois un peu cliché mais les styles ne se démodent jamais. En fait, parfois, les genres les plus formalisés et les plus répétés deviennent les plus jouissifs. Les histoires de détective ou de vagabond-serial-killer-en-pagne sont ennuyeuses si elles se déroulent toujours à New-York ou à Conan-Ville, mais transportez-les ailleurs (comme à Conan-Ville ou New-York) et tout semblera différent bien que le stéréotype reste la même. Vous ne me croyez pas ? Regardez [La Forteresse cachée](#) ^(wiki) et *Star Wars* un de ces jours, l'un après l'autre ⁽³⁾ !

Si vous préférez démarrer votre idée avec une trame narrative et ensuite développer le style, vous devrez travailler un peu plus pour trouver votre style et votre structure. Le décor n'en produit pas nécessairement, et un tas de mauvais JdR ont été écrits sans consacrer une pensée au fait qu'un nouvel univers puisse engendrer des histoires nouvelles et passionnantes. En fait, de nombreux JdR partent du principe que ce sont le MJ et les joueurs qui font ça eux-mêmes, ou que les PJ vont juste se balader dans l'univers dans un style entre [James Joyce](#) et un carnet de voyage, ou que vous allez jouer des aventuriers vagabonds "parce que c'est ça le jeu de rôle". Toutes ces intentions sont bonnes, mais si ce sont vos suppositions, vous aurez à travailler deux fois plus pour que vos histoires soient différentes. Mais il y a des astuces, indiquées dans les deux sections suivantes.

PJ et PNJ

Les livres et les films ont la vie facile : ils peuvent être construits sur tant d'éléments différents. Mais dans des parties de jeu de rôle, tout est question d'interactions, et cela signifie qu'elles se ramènent à deux questions : "De quels outils est-ce que je dispose ?" et "Qu'est-ce que je peux faire avec ?". Et pour à peu près tous les jeux de rôles, cela revient à dire : "Qui puis-je jouer ?" et "Que peuvent-faire les PJ ?" C'est la question fondamentale de toute création d'univers – de toute création de JdR en réalité. Plus vous irez loin sans pouvoir répondre à ces questions, plus il est probable que votre idée soit mauvaise. Tout dépend

d'elles, et tout doit tourner autour d'elles.

Ne tombez pas dans le piège de penser que cela dévalorise votre monde de le réduire au thème du Grand Héros Sauveur du Monde. La vérité est que votre univers peut (et peut-être même doit) être beaucoup plus que ses héros et ce qu'ils font. Mais, quand vient l'heure d'en faire un univers jouable, vous devez répondre à ces deux questions et mettre la réponse bien visible au centre. En réalité, cela ne change rien à l'étendue ou à la complexité de l'univers, cela change juste ce sur quoi les JdR doivent se focaliser. L'univers de *Shadowfist/Feng Shui* en est un bon exemple. Je connais un tas de joueurs du jeu de cartes à collectionner *Shadowfist* qui trouvent incompréhensible l'idée de faire du jeu de rôle dans cet univers, parce que le jeu de cartes place les joueurs comme des observateurs distants qui regardent le jeu d'échecs complexe des neuf factions différentes, alors que le JdR propose de jouer les personnages d'une seule faction, menant la guerre dans la rue ⁽⁴⁾. Même univers, mais l'attention est portée sur des aspects totalement différents. Vous pouvez concevoir entièrement votre univers avant de vous concentrer sur les PJ, tant que vous leur laissez suffisamment d'espace pour exister, et idéalement, plusieurs façons de faire tourner l'univers autour d'eux. Un tas d'univers formidables ont été ruinés, soit parce qu'ils n'avaient pas laissé de place aux PJ, soit parce qu'ils ont oublié de développer l'univers et d'en faire un aspect fort. Si vous voulez créer plus que juste un univers – c'est-à-dire un univers destiné à être joué – ne faites pas la même erreur. C'est aussi une bonne façon d'avoir de nombreux PNJ, et de s'assurer qu'ils ne seront pas des stéréotypes ou des personnages sortis du même moule. Si chaque faction peut être le sujet d'un JdR, si chaque méchant peut être un héros, vous savez que vous avez construit quelque chose de radicalement intéressant. Développer des personnages est aussi une bonne façon de placer le projecteur sur n'importe quelle partie de l'univers, de manière à la transformer en quelque chose à la fois instantanément compréhensible et susceptible d'influencer les joueurs. C'est une chose que de me dire qu'une chaîne de montagnes est gigantesque, c'est toutefois beaucoup plus riche et inspirant de me dire que Bob, le haut prêtre du peuple des montagnes, explique aux voyageurs que le mot pour dire "mort" dans sa langue se traduit littéralement par "au-delà des pics", car aucun de ceux qui ont essayé de les franchir n'en est jamais revenu. À l'exception d'un seul, qui revint vingt ans plus tard, l'esprit égaré et le corps brisé. Maintenant, je n'ai pas seulement une sacrée bonne idée d'à quel point ces fichues montagnes sont gigantesques, j'ai deux PNJ (Bob, et le héros qui est revenu), une conversation que Bob et son peuple pourraient avoir avec les PJ, et une idée d'aventure : trouver ce vagabond pour les informations que lui seul détient ⁽⁵⁾.

Intrigues et Méchants

Certains univers sont statiques et fonctionnent quand même, mais la plupart nécessitent des hommes d'action et des agitateurs dans des luttes de pouvoir, ou des réactions internes de causes et d'effets qui ébranleront les piliers du paradis même s'il n'y a pas de grand méchant pour le faire. Avoir des problèmes urgents signifie que, quels que soient les joueurs, ils savent précisément ce qu'ils sont en train de faire, parce que quelqu'un doit le faire. Voilà à quoi servent les intrigues et les méchants ⁽⁶⁾ : s'assurer qu'il y a des tas de choses à faire.

Tout comme les PJ et les PNJ, c'est une question à laquelle vous devrez pouvoir répondre clairement et fermement. Et tout comme les PJ et les PNJ, les idées doivent émerger fortement et rapidement de votre style et de votre structure – sinon de votre idée originale elle-même.

Elles viendront peut-être même de vos PJ et PNJ s'ils sont suffisamment bien écrits. Stephen King disait que la définition d'un personnage, c'est une personne qui veut quelque chose ⁽⁷⁾ – si des personnages potentiels ne révèlent aucune intrigue ou obstacle, c'est qu'il y a quelque chose qui ne va pas avec ce personnage. Ce qui veut dire que si vous avez bien fait votre boulot jusque-là, alors vous touchez au but : une idée solide développée avec un style fort, additionnée à des tas d'objectifs de personnages, fera pleuvoir des idées d'aventures et de campagnes, comme une manne venant du paradis.

Parfois le problème n'est pas de faire ressortir des idées mais de sélectionner les meilleures de la liste. C'est-à-dire celles qui donneront aux personnages le plus à faire dans le style le plus approprié pour révéler l'aspect unique de l'univers.

Faites aussi en sorte que les intrigues se développent en de véritables récits. Parfois, vous pouvez avoir de bonnes accroches qui, en fait, ne vont nulle part. Une guerre entre deux factions est parfaite pour motiver les personnages à faire quelque chose pour empêcher l'un des camps de gagner, mais quelle sorte d'actions peuvent-ils faire pour cela ? À quel point ce camp est-il proche de la victoire ? Et qu'est-ce que cela implique, et où, et quand, et comment ? Une intrigue est plus qu'une accroche, et il n'y a pas de raison de bâcler la préparation simplement parce que c'est plus facile. Développez, développez, développez ; même si vous menez une campagne entièrement induite par les objectifs des PJ, c'est toujours mieux d'imaginer au hasard dans votre tête quelques objectifs de PJ pour vous assurer que, quels que soient ces objectifs, ils créeront pléthore d'intrigues et de méchants. Ainsi, vous vous assurez que le gâteau est suffisamment cuit avant de le servir.

Sources

Même si un bon univers doit sentir le neuf, les meilleurs auteurs pillent tout. Pourquoi ? Parce que le familier est fort. Nous aimons les choses que nous avons déjà vues, et nous nous accrochons à elles avec une force inconsciente mais puissante. Le truc, c'est d'assembler des choses anciennes d'une nouvelle manière pour former un patchwork qui ne ressemble en rien à l'original, mais continue de sentir la maison. Peut-être que rien n'a jamais ressemblé à *Les Experts : Lascaux*, mais ça ressemble aux *Experts*

et ça nous rappelle de très vieilles BD [*Rahan* ? (NdT)] ou les *Pierrafeu*. Cela sera beaucoup plus facile de rentrer dans le jeu et fera une impression d'autant plus forte dans nos esprits.

Où, pour les innovateurs et les avant-gardistes, il y aurait certainement à (re)dire ; mais pas autant quand vous êtes avec cinq personnes à papoter autour de la table de la cuisine. Ils ont besoin de résonances fortes et d'images faciles à ramener à l'esprit. Ne les décevez pas : trouvez vos sources, connaissez-les bien et faites-y souvent référence. Et volez tout ce que vous pouvez. C'est la raison principale pour mener des recherches. Bien sûr vous pouvez prendre une aventure de *D&D* pour la refondre dans *Les Experts : Lascaux*. Mais c'est beaucoup plus facile de prendre un scénario des *Experts* ou l'intrigue de [la comédie préhistorique] [L'An 1](#) sans être obligé de rhabiller l'ensemble. Comme toujours, assurez-vous juste que vos joueurs n'ont pas vu la source en question. La familiarité est fantastique mais la répétition est horrible.

Jeux de rôles

Ce qui vaut pour les histoires et les images vaut double pour les JdR. La création n'est pas comme l'art, vous ne perdez pas de points pour avoir copié. Toutes les nouvelles voitures sont basées sur d'anciennes, car il y a une science de ce qui marche et de ce qui ne marche pas. Il en va de même pour les mécanismes de jeu. Quand vous construisez un JdR pour mener votre campagne, partez de quelque chose que vous connaissez aussi bien que possible, et idéalement, qu'il en soit de même pour vos joueurs, car encore une fois, ce qui nous est familier aide. La familiarité [la connaissance préalable (NdT)] n'amène pas seulement une connexion émotionnelle, mais aussi un sens du contrôle intellectuel sur les résultats.

De cette manière, quand vous modifiez des trucs, tant vos joueurs que vous-même pouvez voir comment ils fonctionnent et quel effets ces changements auront en jeu. Et vous pouvez aussi voler des idées à d'autres jeux. Même si vous destinez votre jeu à la vente, peu importe les critiques, il n'y a vraiment aucune récompense pour l'originalité, et la créativité a toujours besoin de quelque chose pour se lancer. La feuille blanche est votre ennemie. Regardez ce qui marche et utilisez-le. Agir autrement, c'est réinventer l'eau chaude.

Ce que vous ferez sera toujours unique, grâce à vos nouvelles idées géniales d'univers, et grâce à ce que vous et vos joueurs amèneront dans ce brouillard de guerre que l'on nomme la table de jeu. C'est aussi vrai des parties de tests qui ne se contenteront pas de corriger toutes les erreurs, mais cacheront aussi une grande partie de ces trésors volés dans le brouillard précédemment mentionné. Et puis, surgi de nulle part, vous ne jouez plus au jeu de quelqu'un d'autre – vous jouez à quelque chose d'entièrement nouveau.

Alors, tout ce que vous avez à faire est d'ajouter quelques mots, coller quelques visuels et de le publier sur Lulu. Assumez votre envie de *publier votre jeu* au lieu de n'être qu'un simple *créateur de jeu*. Ce qui, même si vous ne menez jamais de campagne dans votre propre univers, est ce à quoi nous tous, les rôlistes, aspirons, parce que ce hobby créatif et éphémère nous amène inévitablement à ces étranges poussées de fantaisie et de bouillonnement créatif.

En d'autres mots, prenez mes jouets et allez construire les vôtres.

Article original : [Campaign Toybox #47 : Create your own Toybox](#)

(1) NdT : Dans cette Boîte à Jouets, les nobles héroïnes romantiques de [Pride and Prejudice](#) ^(wiki) de Jane Austen deviennent des espionnes audacieuses dans le Grand Jeu entre les empires britannique et russe. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Si vous n'avez aucune idée de ce que Steve peut bien signifier par style et structure, il est temps de lire [ceci](#) ^(ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Le film de Kurosawa a inspiré Georges Lucas, avec sa princesse proactive et deux personnages comiques de paysans, inspirant les droïds. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Dans l'univers de [Feng Shui](#) ^(grog), neuf factions se livrent une guerre sans merci pour le contrôle de différents lieux de pouvoirs possédant un flux puissant de chi (le fameux feng shui). [\[Retour\]](#)

(5) NdT : [Pour en savoir plus sur la frontière entre PJ et PNJ](#) ^(ptgptb). [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Ici, le [guide de création d'un grand méchant](#) ^(compile ptgptb) pour le rendre vrai et détaillé. [\[Retour\]](#)

(7) NdT : “ Quelqu'un veut quelque chose, et quelque chose ou quelqu'un veut l'en empêcher.” Absolument toutes les histoires se résument à cela. [\[Retour\]](#)

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go*, *People to be* (vf) ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre** !*

Les ebooks Places to go, People to be (VF)



Félicitations ! Vous êtes arrivé au bout de notre première compilation. Les thèmes rôlistes que nous avons traités dans cette compile sont les suivantes :

[Ebook n°1 : Le plaisir de la table](#)

[Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?](#)

[Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[Ebook n°4 : La théorie... c'est pratique](#)

[Ebook n°5 : Dirty PJ](#)

[Ebook n°6 : Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[Ebook n°7 : Le père Noël est un rôliste](#)

[Ebook n°8 : Comment écrire un bon scénario](#)

[Ebook n°9 : Les maîtres de l'improvisation](#)

[Ebook n°10 : Bâtir une campagne mythique](#)

Vous désirez découvrir nos autres ebooks PTGPTB(vf) ? Dans ce cas, n'hésitez pas et mettez le lien suivant en favori :

ptgptb.fr/accueil-ebooks.

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).

Crédits

Textes : Alex Gill, Altin Gavranovic, Andrew Rilstone, Antoine Dinimant, Ben Robbins, Chris Chinn, Chris Longhurst, Claire Godfrey, Connie Thomson, David Astley, Gianni Vacca, Greg Costikyan, Greg Smith, Ian Barstow, Imaginos, Jonny Nexus, Joseph Bloch, Laughing Wolf, John H Kim, Lonnie Bricker, Mark J. Young, Max Cairnduff, Mike Bourke, Monte Cook, Noah J.D. Chinn, Patrick O'Duffy, Paul Beakley, Pete Darby, Rappar, Robert Griffin, Robin D.Laws, Sean McTiernan, Stephen Brown, Steve Darlington, Steve Dempsey, Uri Kurlianchik

Traducteurs : Antoine Drouard, Atma, Benoist Poiré, Benoit Gardiono, Benoit Huot, Courtney Chitwood, Esteban, Esthane, Fabien Deneuville, Grégoire Diet, Grégoire Pinson, JMS, Marina, Mathieu Rivero, Melchior, Nital, Pal, Pierre Buty, Pierre Carmody, Pierre Gavard-Colenny, Pierre Sagory, Rappar, Romain Pichon-Sintes, Thomas Krauss

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Calibre](#) (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créez des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	4
Ebook n°1	6
Édito	7
La déclaration des droits du rôliste	8
Un exemple de contrat social pour groupe de JdR	8
1. Le MJ n'a PAS toujours raison.	8
2. Aucun personnage ne meurt à cause d'une erreur de règles.	9
3. On ne trichera pas.	9
4. Les disputes entre un joueur et le MJ doivent rester circonscrites.	9
5. En aucune façon le MJ n'a la responsabilité de maintenir les PJ ensemble, par quelque moyen, truc ou astuce que ce soit.	9
6. Embarrasser ou être irrespectueux envers les PNJ a des conséquences.	9
7. Ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez.	9
8. Le background du personnage est toujours apprécié.	9
9. Pas de "Je ne fais que jouer mon personnage".	9
10. Respectez-vous les uns les autres.	10
Fichez la paix à votre MJ !	11
Où l'auteur nous rappelle qu'un MJ heureux est un bon MJ	11
1. Appréciez son travail	11
2. Soyez sensible au style de jeu	11
3. Donnez vos impressions	11
4. Impliquez-vous dans la partie !	11
5. Suivez le courant	12
6. Ne venez pas les mains dans les poches	12
Le jeu de rôle peut-il traiter de thèmes adultes ?	13
Le jeu de rôle est-il enfantin, ou simplement puéril ?	13
Invitez le Juge Elias	16
Pourquoi il faut inviter des persos comme le Juge Elias de temps en temps	16
Ebook n°2	17
Édito	18
Pitié pour les pauvres diables	19
Ce qu'il nous faut, c'est un grand et formidable melting-pot de joueurs	19
L'évolution du grosbill	22
Arrêtez de vous en prendre aux "grosbills"	22
Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?	25
Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?	25
Jouer avec Débilus	27
Alors comme cela, M. Optimisateur pense que l'Intelligence ne sert à rien ?	27
Trouver un "anneau d'invisibilité"	27
Trouver un "anneau de rapidité"	28
"Potions"	28
Éclaireur	28
Répartition du butin	28
Pourquoi dire au revoir ?	29

Quelques conseils pour finir	29
Piège de facilité	30
Ebook n°3	33
Édito	34
Le pouvoir des parents	35
Mecs et Poupées	38
Poupées	38
Mecs	38
Toucher Classe d'Armure Néant	39
Prise de position	39
Les douze salopards	39
Tenir la distance	40
La boucle est bouclée	40
JdR pour débutants – le manifeste	41
Les auteurs et les éditeurs de JdR qui s'abstiennent de publier des jeux de rôles d'initiation ont oublié le but même de leur activité	41
1. La présentation	42
2a. Pensez aux adultes	42
2b. Songez aux enfants	42
3. Concevez le jeu en tenant compte des impératifs du monde réel	42
4. Prenez de la distance avec les combats	43
5. Utilisez le rêve de puissance	43
6. Faites quelque chose de différent pour les illustrations	43
7. Arrêtez avec les maths	43
8. Pour l'histoire, faites simple	44
9. Créez un système de récompense qui favorise explicitement la façon de jouer que vous voulez leur voir adopter	44
10. Vendez ce nouveau type de JdR pour débutants autre part que dans les magasins spécialisés	45
Ghostbusters RPG	46
Introduction – Apprendre le JdR à de jeunes rôlistes	50
Les Rencontres avec combat	51
D&D et la religion	51
1. Connais tes joueurs !	51
2. Connais les règles du jeu !	51
3. Tu ne laisseras personne fuir la réalité !	52
4. Tu maintiendras la paix autour de la table !	52
5. Tu seras vif et débridé !	52
6. Tu seras sanglant, dingue et amusant !	53
7. Tu écouteras tes joueurs !	54
8. Tu utiliseras l'Initiative !	54
9. Tu prendras en compte l'âge et l'expérience de tes joueurs !	54
Les outils du métier	55
10. Tu ne négligeras pas les classiques !	56
11. Tu ne traiteras pas les cités à la légère !	56
12. Tu tueras les Héros avec discernement !	57
Les fantômes	58
Règle optionnelle : Dernière chance	58
13. Tu seras généreux avec les XP !	58

Récompenses et punitions	59
Les Récompenses	59
Progresser dans le classement	59
Celui qui meurt avec le plus de jouets a gagné	59
L'Argent roi	60
Nos Petits Amis À Dents	60
Le Pouvoir et la Gloire	61
C'est un Oiseau ! C'est un Dragon ! C'est un PJ victorieux !	61
Faveur divine	61
Super-pouvoirs et mutations	62
Mutations végétales	62
Réputation	63
Autres	63
L'apothéose du rôliste	63
Punitions	64
Le Claquement du Fouet	64
L'Astronaute*	65
Le Pleurnichard*	65
Le Tricheur*	65
Le Changeur de Personnage en Série**	65
L'Hyperactif**	65
Le Joker ****	66
Le Chaotique-Stupide*****	66
L'Antagoniste *****	66
Au-delà de la Rédemption	67
Survivre à l'Horreur : Monter de niveau	67
Mon histoire rôlistique et autres bizarreries	68
J'ai tué le roi lézard !	68
Premières impressions	69
La logique part en vacances	71
Et ils jouèrent heureux jusqu'à la fin de leurs jours	71
Ebook n°4	73
Édito	74
Théorie 101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun	75
Théorie 101 – 2e partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit Déj'	79
Théorie 101 – 3e partie : Les propositions créatives	82
Le Modèle à trois volets – FAQ	86
1. Qu'est-ce que le Modèle en trois volets ?	86
2. Qu'est-ce que je préfère ? L'accent sur l'histoire, le jeu ou la simulation ?	86
3. Arrêtez de tourner autour du pot ! C'est quoi à la fin ?!	86
4. Mais ces catégories se chevauchent, non ?	87
5. Ce modèle est à chier ! Comment je m'en débarrasse ?	87
6. Mais mes histoires sont toujours crédibles ! Mes parties sont donc à la fois complètement narrativistes et complètement simulationnistes, non ?	87
7. Donc les narrativistes sont des acteurs ratés qui se payent un trip artistique, les ludistes sont des grosbills qui veulent battre le MJ et les simulationnistes sont des experts de règles qui ergotent sur des questions de balistique, c'est ça ?	87
8. Je ne crois pas être narrativiste ou simulationniste. Mais j'aime jouer, donc je dois être ludiste, pas vrai ?	88

Deux commentaires du modèle tripartite	88
Commentaires sur le Modèle Tripartite – Morten Gade	88
Commentaires sur le Modèle Tripartite – Line Thorup	89
Clarification du simulationnisme dans le modèle à trois volets	90
Analogie et identité	90
Création d’aventure	90
Actions et résolution des scènes	91
Conflit et tension dramatique	92
Interprétation et immersion	92
Systèmes de jeu simulationnistes	93
Conclusion	94
Références	94
LNS : de la théorie à l'application	96
Introduction	96
La création de personnage	97
Les mécanismes de résolution	98
La répartition de la crédibilité	99
La progression	100
Les récompenses	101
Conclusion	102
Ebook n°5	104
Édito	105
Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose	106
Ces démons infernaux qui menacent de détruire n’importe quelle partie de jeu de rôle : les joueurs	106
Personnages proactifs et problèmes liés	108
En quoi le dynamisme est-il différent ?	108
Comment marche le dynamisme	108
Gérer une partie proactive	109
Encourager le dynamisme	109
Mélanger dynamisme et réactivité	110
Il vous faut un Avocat (ès règles), les mecs !	112
Où il est question de Vraisemblance	113
Choix du MJ et du système de jeu	113
Choisir le MJ	113
Des décisions étrangement mauvaises	114
Choisir le système de jeu	115
Connaître ses règles	115
Entuber	116
Pour finir, considérons d’autres postures d’avocat ès règles...	116
Avocat ès règles furtif	116
Avocat ès règles par procuration	116
Avocat ès règles à distance	116
Le blanchiment d'informations pour les nuls	118
Votre personnage est enfin VOUS	118
Blanchiment par l’envie	118
Blanchiment d’informations par envie induite	119
Gérer le temps et l’espace	119

Neutraliser les clichés	120
Blanchiment clandestin	121
Les connaissances du joueur	121
Un dernier mot	122
Osez être stupide	123
Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !	123
Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos	125
L'arnaque de "l'Auberge du bord de la route"	125
L'arnaque du "nombre d'attaques"	125
L'arnaque de "Oh mon cher, on dirait que tu es accusé de meurtre"	127
Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel	128
Ebook n°6	130
Édito	131
Une brève histoire du jeu de simulation papier 1re partie – Les jeux de plateau, les jeux de figurines et les wargames	132
Introduction : La grande famille des jeux	132
Les jeux de plateau (JdP)	133
Les jeux de figurines	135
Les wargames	137
Braunstein : les racines des jeux de rôles	140
Major Wesely : Le Premier MJ	140
Essayer, encore et encore	140
Dave Arneson : Rôliste Ex Nihilo	141
Les rôlistes modernes : Apprenez à un singe à faire des grimaces	141
Chaînon manquant, perte de sens	142
À vous de jouer	142
Une histoire du jeu de rôle	145
Première partie : Un petit pas pour un wargamer...	146
Nos Ancêtres	146
De l'étincelle à la flamme	146
Une association légendaire	147
Un hommage final à Dave Arneson	148
Deuxième partie : Réouverture de la boîte de Pandore	149
Les Prétendants	149
Tunnels et Trolls (St-André, 1975)	150
Chivalry and Sorcery (Fantasy Games Unlimited, 1977)	150
L'Empire contre-attaque	151
Troisième partie : Survenance de l'âge d'or	153
La ruée vers l'or	153
Traveller décolle	153
L'union fait la force	154
Le bijou de la couronne	154
L'apogée d'Athènes	155
Quatrième partie : Enfer et paradis de la finance	157
Des débuts tragiques	157
L'âge des ténèbres	157
L'âge d'or continue	158

L'irrésistible TSR	159
Cinquième partie : Le pouvoir et la gloire	162
Regardez, là-haut dans le ciel !	162
Les studios Universal	162
Le chaos des produits dérivés	163
La bande des quatre	164
Sixième partie : Révolution !	166
Septième partie : De nouvelles manières de jouer	170
Huitième partie : L'âge des ténèbres	173
Neuvième partie : La fin et le commencement	177
Postface	181
Ebook n°7	185
Édito	186
“C'est la fête” : les jours fériés dans votre JdR fantastique	188
Pensent-ils qu'il n'y a jamais de Noël ?	188
Rendez cela AMUSANT !	189
N'en faites pas un événement unique	189
Slayriders, les huit salopards de Noël	190
L'histoire	190
Style et structure	190
PJ & PNJ	191
Intrigues et Méchants	191
Sources	191
Faites un don	194
Récompenses	196
Des objets magiques autrement	200
Le jeu de cartes de la Duperie	200
Histoire	201
Jérézon	201
Histoire	201
Le Cadran solaire déréglé	202
L'affaire du temps et de la longitude	203
Histoire	203
Quand le père Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque	205
Pour ceux qui sont vraiment sur la paille	205
Options si vous n'êtes pas encore à sec (mais que cela ne saurait tarder)	206
Réoffrir ses cadeaux ?	206
Souvenez-vous de ce qui est important	206
Le père Noël est un PJ	209
Le père Noël est un MJ	213
Ebook n°8	217
Édito	218
Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure	219
Introductions	219
Trouver un boulot	219
Suivre les indices	220

Recherche d'emploi	221
Missions	221
Volontaires	221
Pas d'introductions	222
Rassembler tout ça	222
Tous à bord de L'Express pour l'aventure !	225
L'équipe	227
Le MJ	227
Le scénario	227
Qu'est-ce que le dirigisme ?	228
Est-ce toujours mauvais ?	228
Quelques exemples de mauvais dirigisme	228
La curiosité n'est pas un vilain défaut, n'est-ce pas ?	228
La porte qui claque	228
Quelques exemples de bon dirigisme	228
Le crime de l'Orient Express / meurtre dans le dirigeable	229
Patrouille spatiale	229
Conclusion	229
La création de scénarios, première partie	230
La conception	230
Du point A au point B	231
Les autres scènes	232
Les scènes qui augmentent la tension	232
Les scènes qui fournissent des obstacles	233
Les scènes d'annonce	233
Les scènes qui font croire à l'incroyable	233
Impliquer les joueurs	233
Les scènes dans le détail	233
La création de scénarios, deuxième partie	236
L'organigramme de l'action	236
L'arc de tension	237
Et maintenant, tous ensemble...	241
En conclusion	241
Questions de structure	244
Ouvrir un scénario linéaire	244
Quelques éléments pour bâtir une structure ouverte	245
Que choisir ?	246
Comment écrire une aventure à toute épreuve	247
1-Ne pensez pas "Accroche de l'intrigue" : pensez "C'est le personnage-clé de l'intrigue qui tient le flingue"	247
2-Subtilité ? On oublie ...	248
3-Diplomatie ? On oublie...	248
4-La violence ? Bien sûr !	248
5-Ne pas dépendre de l'intrigue	248
6-Aucun PNJ ne doit être nommé d'après des gros mots ou quelque chose que vous puissiez trouver sur une table de petit déjeuner	249
La tombe de Dazhdbog	251
Le mythe	251

La vraie histoire	251
Dazhdbog	251
Zlatogorka	251
Vij	252
Comment ils se rencontrèrent	252
Les ennuis commencent	253
Le présent	253
La tombe	254
Idées d'histoires	254
Variantes	255
Giannirateur aléatoire d'aventure	256
Base d'aventure n°1	257
Livre UN	257
Livre DEUX	257
Livre TROIS	257
Livre QUATRE	258
Livre CINQ	258
Livre SIX	258
Base d'aventure n°2	258
Livre UN	258
Livre DEUX	258
Livre TROIS	259
Livre QUATRE	259
Livre CINQ	259
Livre SIX	259
Complément : transformation du pitch en synopsis	259
Commentaires :	259
Rappar	259
Gianni	260
Anonymous	260
Extension du giannirateur aléatoire d'aventure	261
Motivation	261
Action (variantes)	262
Extension du giannirateur : cas concret	263
Tirage	263
Résultat	263
Développement	263
Ebook n°9	265
Édito	266
Trop d'impro tue l'impro	267
Les joueurs veulent marchander : bon sang, je ne m'y attendais pas du tout !!	267
L'improvisation, cela se prépare !	268
Anticiper les actions des personnages	268
Les règles maison	268
Docteur Felzenwalbe, je suppose ?	269
Techniques d'improvisation pour rôlistes	272
Surmontez vos peurs et ouvrez votre esprit à une meilleure façon de jouer	272

Maîtriser la spontanéité	272
Les gens sont bizarres	272
Assez bon, tout de suite !	273
Offrir, refuser et accepter	273
La différence avec les jeux de rôles	274
Ne jamais dire non	274
Les techniques de construction narrative	275
Rompre la routine	275
Réincorporation	275
Dans les règles	276
Maîtriser avec que dalle	278
Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable	278
Première étape : prolonger la discussion avant la partie	278
Deuxième étape : laisser les joueurs faire des courses	278
Troisième étape : le casse-tête énigmatique	279
Quatrième étape : le combat à grande échelle	279
Cinquième étape : finir tôt	280
Sélection de commentaires	280
Jarvis	280
Jonny	280
Techniques pour l'improvisation	281
Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet	281
À quoi sert le MJ ?	281
Que veulent les joueurs ?	281
Quel est le problème ?	281
Règle n°1 : Écrivez-le	281
Règle n°2 : Ne dites jamais “Non ”, dites “Oui, mais...”	282
Règle n°3 : Écoutez ce que disent les joueurs, surtout les à-côtés et les désirs	282
Règle n°4 : Posez des questions	282
Règle n°5 : Faites parler les joueurs entre eux	283
Règle n°6 : Enfreignez ces règles	283
Oui, mais...	284
Oui, mais... – Le scénario	286
Sans préparation : improviser des aventures à la volée	290
Premier secret : préparation interdite	290
Dessinés à la table	290
Recycler des plans	292
Pas de plan du tout	292
Deuxième secret : tes personnages tu connaîtras	292
...tout autant que leurs joueurs	293
Troisième secret : ayez des sources d’inspiration variées	293
Quatrième secret : construire l’intrigue autour d’une idée simple et unique	294
Cinquième secret : ajouter des complications et/ou des retournements de situation	294
Sixième secret : construire une dynamique de personnage intéressante	295
Septième secret : le monde est mon bac à sable	295
Dernier secret : un trio de principes généraux	296
Deux MD face à trente enfants	297

Ebook n°10	299
Édito	300
Mener une campagne épique	301
Préparer la campagne	302
Planter le décor	302
Le début	303
Le milieu	304
La fin	304
Mon Meccano pour votre campagne	307
Voler aux films	307
Début, milieu et fin	307
La troisième fois est la bonne	309
Plateaux et pentes	310
Présages (foreshadowing)	311
Les faiblesses de la structure	312
Envoyez le générique	313
Linéarité contre bac à sable	314
Sélection de commentaires	315
Scottsz	315
shlominus	315
Hamlet	315
VBWyrde	315
BaronVonJ	316
Northy	316
Comment organiser une campagne de Grandeur Nature	318
Principes de base	318
Le décor	318
La motivation	318
L'autorité	318
Les conséquences	319
Raconter une histoire	319
L'intrigue	319
Les personnages non joueurs	320
Maîtriser la campagne	320
L'équipe des organisateurs	320
Les événements	320
Fixer les dates	321
Conclusion	321
Le pouvoir du mythe dans les jeux de rôles	323
Comment faire pour que vos parties débordent de "sens"	323
Mettre du mythe dans vos parties	323
Le Thème	323
Introduire le thème	323
Utilisation des thèmes	324
Thèmes personnels	324
Passé et Futur, les chaînes du destin	324
Le chaînon manquant – Le présent	325

Les protagonistes sont importants	325
Une croisée des chemins	325
Conséquences	326
Tout le monde veut être le maître du monde – 1re partie	327
Considérations pour la création d'un méchant mémorable	327
1re partie : ses objectifs – Que voulez-vous conquérir aujourd'hui ?	327
Niveau de puissance	328
Phase Un : Collecte de ressources et manœuvres	328
Phase Deux : Consolidation	328
Phase 2.5 : Suppression d'obstacles	329
Phase Trois : Exécution finale	329
Phase Quatre : Fin de partie	330
Types d'objectifs	330
Acquisition de puissance – Le D�miurge	330
Acquisition de richesse – Le Pirate	331
Conqu�te – Le Conqu�rant	331
Destruction – Le Destructeur	332
Tout le monde veut �tre le ma�tre du monde – 2e partie	333
Motivations : alors pourquoi voulez-vous conqu�rer le monde ?	333
Les bonnes motivations	333
Les mauvaises motivations	334
Un dernier mot sur la motivation	334
M�thodes : comment voulez-vous conqu�rer le monde ?	335
Deux genres de m�thodes malfaisantes	335
La m�thode �conomique	335
La m�thode de la force brute	336
La m�thode rus�e	336
La m�thode de l'intimidation	337
M�lange	337
Sa personnalit� : ce qui fait de moi un bon dictateur, c'est...	337
Tout le monde veut �tre le ma�tre du monde – 3e partie	339
Tous les g�nies du mal ont besoin d'amis	339
Les acolytes : les cadres moyens des forces mal�fiques	339
Les sous-fifres : les pignons des engrenages du Mal	340
Conclusion	341
Le m�chant absolu	341
D�composition par niveau :	341
1. Collecte de ressources	341
2. Renforcement	341
2.5. Se d�barrasser des obstacles	341
3. Mise en place	342
4. Fin de partie	342
Les m�thodes	342
Les 20 questions [Cf. 2e partie]	342
Les acolytes	343
I – Un mage de la famille, de niveau comparable � celui du groupe	343
II – Un voleur/assassin de niveau comparable � celui du groupe	343

III – Un guerrier, qui servira de général, de niveau équivalent à celui du groupe	344
Sous-fifres	344
Conclusion	344
Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne	346
En quelques mots	346
L'histoire	346
Style et structure	347
PJ et PNJ	347
Intrigues et Méchants	348
Sources	348
Jeux de rôles	349
Se tenir au courant	350
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	352
Crédits	353