



Places to Go.  
People to Be

# BÂTIR UNE CAMPAGNE MYTHIQUE

Une sélection d'articles de fond sur le jeu de rôle, traduits de l'anglais



EBOOK PTGPTB(VF) N°10

# Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[Mener une campagne épique](#)

[Préparer la campagne](#)

[Planter le décor](#)

[Le début](#)

[Le milieu](#)

[La fin](#)

[Mon Meccano pour votre campagne](#)

[Voler aux films](#)

[Début, milieu et fin](#)

[La troisième fois est la bonne](#)

[Plateaux et pentes](#)

[Présages \(foreshadowing\)](#)

[Les faiblesses de la structure](#)

[Envoyez le générique](#)

[Linéarité contre bac à sable](#)

[Sélection de commentaires](#)

[Comment organiser une campagne de Grandeur Nature](#)

[Principes de base](#)

[Le décor](#)

[Raconter une histoire](#)

[Maîtriser la campagne](#)

[Conclusion](#)

[Le pouvoir du mythe dans les jeux de rôles](#)

[Comment faire pour que vos parties débordent de “sens”](#)

[Mettre du mythe dans vos parties](#)

[Le Thème](#)

[Passé et Futur, les chaînes du destin](#)

[Le chaînon manquant – Le présent](#)

[Une croisée des chemins](#)

[Conséquences](#)

[Tout le monde veut être le maître du monde – 1re partie](#)

[Considérations pour la création d'un méchant mémorable](#)

[1re partie : ses objectifs – Que voulez-vous conquérir aujourd'hui ?](#)

[Types d'objectifs](#)

[Tout le monde veut être le maître du monde – 2e partie](#)

[Motivations : alors pourquoi voulez-vous conquérir le monde ?](#)

[Méthodes : comment voulez-vous conquérir le monde ?](#)

[Sa personnalité : ce qui fait de moi un bon dictateur, c'est...](#)

[Tout le monde veut être le maître du monde – 3e partie](#)

[Tous les génies du mal ont besoin d'amis](#)

[Les acolytes : les cadres moyens des forces maléfiques](#)

[Les sous-fifres : les pignons des engrenages du Mal](#)

[Conclusion](#)

[Le méchant absolu](#)

[Conclusion](#)

[Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne](#)

[En quelques mots](#)

[L'histoire](#)

[Style et structure](#)

[PJ et PNJ](#)

[Intrigues et Méchants](#)

[Sources](#)

[Jeux de rôles](#)

[ANNEXES](#)

[Places to go, people to be \(VO\)](#)

[Dans le numéro 18](#)

[Dans le numéro 24](#)

[Dans les autres numéros](#)

[Steve Darlington](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Signs and Portents](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[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.free.fr](http://ptgptb.free.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 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 décrocher 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](mailto: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 <sup>(1)</sup>. 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 <sup>(2)</sup>. 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](#) <sup>(wiki en)</sup>, 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 préfabriqués 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](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Pour définir le Grand Méchant, n'hésitez pas à relire [Tout le monde veut être le maître du monde](#) (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](#) (ptgptb) de John H Kimaborde justifie les perspectives de ce renversement de paradigme. [\[Retour\]](#)

***Pour aller plus loin...*** 

*Vous désirez découvrir les autres articles de Signs & Portents traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*



## *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 résolu 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 <sup>(2)</sup> 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

ennuie. 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 lasserait 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](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : [Cet article](#) <sup>(ptgptb)</sup> développe justement la tension et son évolution dans le cadre d'un scénario. [\[Retour\]](#)

**Pour aller plus loin...** 

*Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*

# Linéarité contre bac à sable

© 2010 Joseph Bloch

Un article de Joseph Bloch, tiré de [Greyhawk Grognard](#), 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](#) <sup>(ptgpb)</sup>). 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" (U). 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 curieuse de savoir si les représentations de ces deux types de campagnes ne peuvent pas être décomposées et recombinaisonnées 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, arpentant 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 piochant 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](#) <sup>(en)</sup>, 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* <sup>(2)</sup> 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](#) <sup>(ptgptb)</sup> : 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](#) <sup>(ptgptb)</sup>... 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<sup>e</sup> 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'avez 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 contraient.

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.

## *Maitriser 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\*](#)

***Pour aller plus loin...*** 

*Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*



## 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* <sup>(1)</sup>. 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 <sup>(2)</sup> 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* <sup>(3)</sup> 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* <sup>(4)</sup>.

### **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 signifiant. 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 féérique 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 - 9 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 clés 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(e)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<sup>re</sup> 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 déjoueront 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 déréglé 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'éclater.

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 consacrer 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, libèrera 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'accroître 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 D miurge***

Cet objectif de grand m chant correspond   une soif inextinguible de pouvoir temporel sous une forme ou une autre, que ce soit d'ordre magique, physique ou politique. L'archimage qui d sire devenir la plus puissante source de magie des royaumes est un exemple classique de m chant poursuivant cet objectif. Gardez   l'esprit que cet objectif diff re de celui de conqu te en vertu du fait que le m chant recherche la puissance comme une fin en soi et non comme un moyen de conqu te.

Utiliser son pouvoir pour r gner et dominer ne l'int resse pas. Il ne d sire rien de moins que le pouvoir et la ma trise absolue dans un certain domaine. S'il est possible au m chant d'avoir pour objectifs secondaires la conqu te et la destruction, sa premi re pr occupation devrait toujours  tre l'accumulation d'une puissance de plus en plus grande. L'objectif d'acquisition de richesses peut  galement se superposer, typiquement comme un moyen dans ses efforts incessants pour consolider son pouvoir toujours croissant.

Le m chant 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  galement tendance   pr f rer cet objectif car il favorise consid rablement leurs aptitudes naturelles. Les r deurs, les bardes et les clercs mal fiques sont g n ralement moins attir s par la puissance en elle-m me   moins que cela ne co ncide avec leurs  ventuelles croyances religieuses. Le caract re absolu de la puissance pure attire aussi les moines mal fiques par son manque de moralit , et par le fait que cet objectif ne demande pas au grand m chant de faire quoi que ce soit d'autre de son pouvoir que de l'amasser. Au bout du compte, tout ce dont votre m chant a besoin, c'est de son d sir de puissance. Th oriquement, n'importe quelle classe peut  tre ajust e pour s'accorder   cet objectif dans les bonnes circonstances.

Un des aspects les plus importants qu'il convient de se rappeler   propos de cet objectif est qu'il est compatible avec une large gamme de concepts.

La puissance physique n'est que la plus  vidente. Puissance magique, puissance divine, puissance politique et puissance sociale sont des cibles tout aussi l gitimes pour le D miurge.

### ***Acquisition de richesse – Le Pirate***

Voil  l'arch type de l'objectif du ma tre voleur. La richesse au-del  de tout r ve d'avarice est la marque de fabrique de cet objectif. Or, bijoux, artefacts et terres ne font aucune diff rence tant qu'ils permettent au grand m chant d'arrondir ses fins de mois.

Par bien des fa ons, le grand m chant   la poursuite de l'opulence partage des traits communs avec le D miurge. 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 poss de. Les conqu tes ne l'int ressent que rarement, except  pour le gain mat riel qu'il en retire, et la destruction est souvent un objectif compl tement   l'oppos  de sa mentalit . Ce grand m chant est un expert en acquisition. Il veut  tre l'homme le plus riche de toute la contr e 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 r seau d'escrocs, de ma tres chanteurs, de pickpockets et de cambrioleurs, qu'il dirige par son avidit , est un bon exemple de grand m chant de cet ordre. Les guerriers malfaisants pillant et d pouillant des villages pour ensuite passer   la prochaine ville la nuit suivante, les clercs mauvais filoutant la d me de leurs ordres et les magiciens fous qui plongent la campagne dans la terreur afin d'extorquer une ran on mensuelle   ses dirigeants sont des exemples de m chants en qu te de richesse.

L'avidit  est un  l ment suffisamment r pandu chez les grands m chants. Pour un Pirate, c'est le trait de caract re le plus marqu  et le plus mis en valeur et tous les moyens sont bons si cela rapporte. La richesse mat rielle est la plus commune des convoitises pour le Pirate mais avec son d sir d'acqu rir s'ouvre tout un champ de possibilit s. L' l ment cl  est que le m chant convoite quelque chose et aspire    tre l'unique possesseur de celle-ci. Cela peut  tre n'importe quoi : depuis le savoir, les hommes ou un objet sp cifique, jusqu'  la vraie fortune, les bijoux et les tr sors. Tout est ajustable pour convenir   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 Démiurge 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](#))

***Pour aller plus loin...***



*Vous désirez découvrir les autres articles de Signs & Portents traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*



# Tout le monde veut être le maître du monde – 2<sup>e</sup> 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 défoulement 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 couteau 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 ragoûtante. 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](#))

***Pour aller plus loin...*** 

*Vous désirez découvrir les autres articles de Signs & Portents traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*

# Tout le monde veut être le maître du monde - 3<sup>e</sup> 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 confident, 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<sup>er</sup> au 4<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> au 12<sup>e</sup> 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 (4).

## 2.5. Se débarrasser des obstacles

*Du 13<sup>e</sup> au 16<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 transparait 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](#))

<sup>(1)</sup> 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. [\[Retour\]](#)

***Pour aller plus loin...***



*Vous désirez découvrir les autres articles de Signs & Portents traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*



## *Suivez le guide*

Jusqu'à présent, les différents articles parlaient 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 taraude 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. Nos traductions [ici](#).

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](#) <sup>(en)</sup> 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 écrabouillé. 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 [\[Campaign toybox #42\]](#) *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 <sup>(1)</sup>. Vous aurez cependant parfois besoin de changer l'univers pour obtenir un certain genre, en fournissant un [MacGuffin](#) <sup>(wiki)</sup> 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 <sup>(2)</sup> : 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](#) <sup>(wiki)</sup> et *Star Wars* un de ces jours, l'un après l'autre <sup>(3)</sup> !

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 <sup>(4)</sup>. 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 <sup>(5)</sup>.

## ***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 <sup>(6)</sup> : 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 <sup>(7)</sup> – 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.

Oui, 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](#) <sup>(wiki)</sup> 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](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

(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](#) <sup>(grog)</sup>, neuf factions se livrent une guerre sans merci pour le contrôle de différents lieux de pouvoirs possédant un flux puissant de chi (le fameux fēng shuí). [\[Retour\]](#)

(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](#) (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. [\[Retour\]](#)

***Pour aller plus loin...*** 

*Vous désirez découvrir les autres articles de Steve Darlington traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.*

## **ANNEXES**

*Articles traduits sur PTGPTB(vf)*

## Places to go, people to be (VO)

**Remarque** : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/ptgptb/>

### *Dans le numéro 18*

#### [Le droit d'entrée](#)

Un loisir hors de prix

#### [La compétence, c'est surfait](#)

Ô vous les insignifiants, vous les fascinants d'insignifiance...

#### [Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

#### [Mon Meccano pour votre campagne](#)

Comment améliorer la "forme" d'une campagne. Avec la "règle de trois" dont se servent les scénaristes télé !

### *Dans le numéro 24*

#### [Trop d'impro tue l'impro](#)

Un peu de préparation vous facilite l'improvisation.

#### [Comment organiser une campagne de grandeur-nature](#)

Cet article sur une "campagne de GN" ne se limite pas au Monde des Ténèbres, et peut même servir au JdR sur table.

#### [L'importance de la nourriture](#)

Des idées d'aventure autour de la table

### *Dans les autres numéros*

#### ***PTGPTB 1***

#### [Fichez la paix à votre MJ !](#)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

#### [Une Histoire du jeu de rôle – première partie : un petit pas pour un wargamer...](#)

Un exposé assez complet, globalement précis et à peine biaisé de l'existence turbulente de notre hobby, de ses origines à nos jours. Adapté en feuilleton.

#### [AD&D est l'instrument du démon](#)

(En février 1998, année charnière), l'auteur tente de s'expliquer avec sa haine pathologique d'AD&D et de tout ce qu'il représente.

#### [Maîtrisez comme un Homme !](#)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

#### [Magie : un peu de méthode !](#)

Quand on en vient à la magie, cela aide vraiment de savoir ce que l'on fait.

#### [Retour aux confins du pays](#)

L'auteur se rappelle ses vertes années de modules de base, de bastons de donjon, et de persécutions religieuses.

#### ***PTGPTB 2***

#### [Mecs et Poupées](#)

Mon cousin, ce héros

#### [Berger sans troupeau](#)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

#### [Mais qu'est-ce que tu fiches ?](#)

Pour maîtriser une bonne partie, cela aide vraiment de se poser cette question essentielle.

#### [À la recherche d'une définition](#)

Comment s'y prendre avec ces silences inconfortables dans la conversation, et pourquoi les JdR sont mieux que les femmes

### [Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

Ce qui constitue vraiment le jeu de rôle, et pourquoi cela nous échappe si souvent.

### [Une Histoire du jeu de rôle – deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore](#)

Les presses tourment.

## **PTGPTB 3**

### [Machines à rêves](#)

La question est “ Les jeux vidéo peuvent-ils être des jeux de rôles ? ” La vraie réponse est qu’ils l’ont été depuis le début.

### [Une floraison tardive](#)

Découvrir le jeu de rôle un peu plus tard que la plupart peut être une quête longue, et bien souvent difficile.

### [Une Histoire du jeu de rôle – troisième partie : Survenance de l’âge d’or.](#)

Le JdR avait planté ses racines, et commençait maintenant à fleurir.

## **PTGPTB 4**

### [Une distraction intéressante](#)

Où l’auteur avoue qu’il préfère la réalité à l’imaginaire

### [JdR Par E-mail – Out of Character](#)

Une introduction à une forme de JdR virtuel

### [La honte du jeu de rôle](#)

Un regard cinglant sur les préjugés de ceux à l’extérieur de notre loisir et ceux à l’intérieur.

### [J’aurais voulu être un héros](#)

L’héroïsme et la tension dramatique sont les pierres angulaires de l’expérience rôliste ultime.

### [Une Histoire du jeu de rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

Tandis que le jeu de rôle atteignait ses plus hauts sommets, d’autres forces lui lançaient ses plus grands défis.

## **PTGPTB 5**

### [Choisir ma propre Aventure](#)

Les premières expériences qui ont lentement attiré l’auteur dans une vie de rôliste. Souvenirs de Livres-dont-Vous-êtes-le-héros, première maîtrise...

### [Conversion aux conventions](#)

Le jeu est le propre de l’homme, mais participer aux conventions est divin.

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

Ces démons infernaux qui menacent de détruire n’importe quelle partie de jeu de rôle : les joueurs

### [Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)

L’auteur nous tend la main pour démarrer du bon pied.

### [Une Histoire du jeu de rôle – cinquième partie : le pouvoir et la gloire](#)

La bande des quatre mène la danse de l’Âge d’Or...

## **PTGPTB 6**

### [Tout est de la faute de ma mère](#)

C’était l’été 1972. C’était ce que tous les parents redoutent. Les enfants avaient quitté l’école depuis seulement deux semaines et déjà résonnait le terrible refrain “ Je m’ennuie ”.

### [Jeu ou Jeu de rôle ?](#)

JdR traditionnel et JdR sur ordinateur sont incompatibles.

### [Une Histoire du jeu de rôle – sixième partie : révolution !](#)

Au milieu des années 1980, 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.

### [La disparition de James Dallas Egbert III \(1<sup>re</sup> partie\)](#)

Pour la première fois, “ Jeu de rôle ” se retrouva associé à “ Suicide d’un jeune homme ”. Dans quelles circonstances ?

## **PTGPTB 7**

## [Aujourd'hui votre sous-culture – demain le monde !](#)

Comment relancer tout le marché du JdR

### [Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

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.

### [Une Histoire du jeu de rôle – septième partie : de nouvelles manières de jouer](#)

L'histoire du reste du secteur ludique doit constituer un chapitre de toute histoire du jeu de rôles.

### [La disparition de James Dallas Egbert III \(2<sup>e</sup> partie\)](#)

Re-création de l'itinéraire de Dallas Egbert, et origine de la folie médiatique qui entoura sa disparition.

## **PTGPTB 8**

### [“Moi, le Nain”](#)

Le pourquoi et le comment d'être Nain

### [Une action vaut mieux que de longs discours](#)

Quelques conseils pour que vos scènes d'action soient bien plus que de simples jets de dés.

### [Ficelles du métier](#)

Conseils pour l'écriture et la maîtrise d'une partie de convention. Quelques paroles de sagesse fondées sur une expérience tortueuse.

### [La mort inopportune du joueur occasionnel](#)

À l'époque qu'évoque l'auteur, une partie de JdR était aussi rapide et demandait aussi peu d'investissement que mettre une cartouche dans la console de jeu. Du coup, même les non-rôlistes y jouaient.

### [Une Histoire du jeu de rôle – huitième partie : l'âge des ténèbres](#)

On avait besoin d'une nouvelle idée pour faire éclater l'obsession du milieu avec ce monde en quadrichromie sur papier glacé...

## **PTGPTB 9**

### [Jouer pour s'amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

### [La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 1<sup>re</sup> partie : Les sources de la Loi](#)

La plupart d'entre nous mènent leurs parties de jeu de rôle sans beaucoup de considération pour les lois et les gouvernements qui constituent la toile de fond de leurs mondes...

### [Une Histoire du jeu de rôle – neuvième partie : la fin et le commencement](#)

L'arrivée des Jeux de Cartes à Collectionner bouleverse le milieu du JdR, qui s'effondre mais arrive pourtant à se relever.

### [Une Histoire du jeu de rôle : postface](#)

L'Histoire du jeu de rôle est enfin finie. Quelques mots supplémentaires de l'auteur.

## **PTGPTB 10**

### [Pitié pour les pauvres diables](#)

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

### [Accepter la créativité des joueurs](#)

La créativité des joueurs est l'alliée du MJ, pas son ennemie.

### [La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 2<sup>e</sup> partie : la procédure judiciaire](#)

Les différentes manières d'attraper – et de poursuivre en justice – un voleur.

## **PTGPTB 11**

### [Le pouvoir des parents](#)

Il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

### [Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

### [Fiction jouable ?](#)

Les histoires dans la littérature et celles dans les jeux de rôles sont des choses totalement différentes.

## [Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

## [La Loi et l'ordre dans les mondes imaginaires – 3e partie : Les Forces de l'Ordre](#)

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

### **PTGPTB 12**

#### [Mais est-ce un Art ?](#)

J'vais vous dire quequ'chose. J'ai détesté *Boogie Nights*.

#### [Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de création de personnages, de recherche de campagnes, de canoës, et d'un MJ comme on aimerait tous en avoir.

#### [La création de scénarios, première partie](#)

Guide pour concevoir des aventures de qualité

#### [Définir nos termes](#)

Racontons-nous une histoire ou jouons-nous à un jeu ?

### **PTGPTB 13**

#### [Dans le Nord-Ouest](#)

Souvenirs de la Montagne de feu, de la Grotte du Sorcier, de duffle-coat pourpre, d'un MJ qui prenait un plaisir sadique à tuer les personnages joués par des filles tandis qu'un autre exigeait de l'argent d'un air menaçant.

#### [L'important, c'est la technique](#)

Des Techniques, hein ? Tu veux dire, des trucs comme le Rythme, la Symbolique, la Mise-en-Scène et Liam Neeson ?

#### [Une vie de chien \(de guerre\)](#)

La grande variété d'aventures que peuvent apporter les périodes de guerre

#### [Contes tordus : Architecture prédatrice](#)

Une intrigue montrant ce qui se passe quand le voisinage se détraque

#### [La création de scénarios, deuxième partie](#)

Comment combiner tout ce que nous avons vu

### **PTGPTB 14**

#### [Une route longue et tortueuse](#)

Même mon fils de 4 ans adore quand mon groupe débarque. Il lance les dés comme un pro. D'accord, je lui fais lancer un dé à 20 faces de la taille de son poing, mais il héritera un jour de la collection de plus...

#### [Contes tordus : Qui perd, perd](#)

Une aventure du côté surréal de la vie

### **PTGPTB 15**

#### [Tout à coup, humains](#)

Remettez en cause vos postulats. À votre prochaine partie, que vous soyez MJ ou joueur, essayez de voir le monde comme entièrement rempli de PJ, et voyez où cela vous mène.

#### [Jouer en compétition](#)

Un peu de saine compétition peut, en fait, être salutaire.

#### [Des médias au média : réclamer une place pour les JdR](#)

Débat sur la question " Est-ce de l'art ? "

#### [Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de " loyal mauvais "

#### [Il était une fois Avant Gy gax](#)

L'Histoire secrète des JdR

### **PTGPTB 16**

#### [Le jeu de rôle c'est pour les perdants](#)



Les gagnants ne prennent pas de drogues – et ne jouent pas aux jeux de rôles.

### [Systèmes de défense](#)

Le jeu de rôle pousse au suicide ? Non, au contraire : il protège du suicide. Un témoignage.

### [Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

Les tenants et les aboutissants d'un matriarcat pour vos campagnes

## **PTGPTB 17**

### [Introduction aux parties de super-héros](#)

“ Alors, que diriez-vous d'une partie de JdR de super-héros ? ”

### [Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

### [Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides](#)

Le but des règles soi-disant réalistes

### [Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magic* mène aux jeux de rôles

## **PTGPTB 19**

### [La lutte des classes dans D&D3](#)

Regardez bien, et les classes de persos sont en fait des déclinaisons de rôles sociaux médiévaux...

### [Sagesse conventionnelle](#)

L'art de mener une bonne partie de convention

### [Facteurs de motivation](#)

On m'a FORCÉ à jouer à *Donjons & Dragons* !

## **PTGPTB 20**

### [Jamais plus jamais MJ](#)

Non, il ne peut plus maîtriser. Et il vous raconte pourquoi.

### [Le jeu de rôle collaboratif : entretien avec Ian Millington](#)

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

### [L'injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

## **PTGPTB 21**

### [Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

### [La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d'aimer le JdR

## **PTGPTB 22**

### [La Force de l'histoire](#)

Retrouvez l'excitation des films de *La Guerre des étoiles* avec des conseils qui mettent dans l'ambiance et donnent envie de tout faire exploser !

### [Je le jure devant Dieu !](#)

Si je vois encore un de ces ersatz de *GURPS*, je me tire une balle dans la tête.

### [Comment je suis rentré dans le jeu de rôle](#)

Highway to Hell ?

### [La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d'aventures

## **PTGPTB 23**

### [Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

### [Ressaisis-toi, mon gars !](#)

Recentrage du débat sur *D&D*

## **PTGPTB 25**

### [Trouver des nouveaux joueurs tout en jouant](#)

Partage de 18 ans de souvenirs de formation de groupes de JdR.

### [Comment trouver de nouveaux groupes de rôlistes quand vous déménagez](#)

La quête d'un groupe de rôlistes

### [Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#)

La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale"

## **PTGPTB 26**

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

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?

### [Théorie101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun](#)

Si vous ne voulez pas savoir comment les jeux de rôles fonctionnent réellement, il est temps d'arrêter votre lecture.

### [Confessions d'un joueur à l'ancienne](#)

Le dinosaure s'assume.

### [Écrire de la science-fiction crédible](#)

Cet article traite de la façon d'écrire de la SF crédible. Cela n'implique pas que la bonne SF doive être crédible, ni que toute SF crédible soit bonne.

## **PTGPTB 27**

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

Si une personne a le contrôle total des personnages principaux de l'histoire, comment quelqu'un d'autre peut-il contrôler l'histoire ?

### [À quels JdR je veux jouer ?](#)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

### [L'Avatar, l'Audience et l'Auteur](#)

Les trois rôles du rôliste : une autre formulation de la théorie LNS

## **PTGPTB 28**

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

Pourquoi jouons-nous ?

### [Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

## **PTGPTB 29**

### [Une Explication du narrativisme](#)

En réponse à "Narrativisme, une nouvelle sorte de grosbills ?", qui accusait cette préférence d'être un moyen snob de grosbilliser...

### [Le problème de l'armure](#)

Ramener dans le rang les joueurs qui abusent du système des armures...

### [Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

# Steve Darlington

## Présentation

Steve Darlington est un rôliste australien. Il s'ennuyait tellement vers la fin de sa thèse de statistiques, qu'il fonda PTGPTB, et se lança simultanément dans l'écriture d'une quantité d'articles de fond, dont l'Histoire du JdR. Il a beaucoup écrit sur, réfléchi sur, et critiqué le jeu de rôle, avant de réaliser son rêve en contribuant à de nombreux suppléments, dont *Warhammer 2*, tout en conservant les derniers lambeaux de sa santé mentale. Il pense que *Paranoïa* est le meilleur JdR de l'univers.

## Articles traduits sur PTGPTB(vf)

**Remarque** : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/steve-darlington/>

### PTGPTB

[Fichez la paix à votre MJ!](#) (PTGPTB 1)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

[Une Histoire du jeu de rôle – première partie : un petit pas pour un wargamer...](#) (PTGPTB 1)

Un exposé assez complet, globalement précis et à peine biaisé de l'existence turbulente de notre hobby, de ses origines à nos jours. Adapté en feuilleton.

[Maîtrisez comme un Homme!](#) (PTGPTB 1)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode!](#) (PTGPTB 1)

Quand on en vient à la magie, cela aide vraiment de savoir ce que l'on fait.

[Berger sans troupeau](#) (PTGPTB 2)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

[Une Histoire du jeu de rôle – deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore](#) (PTGPTB 2)

Les presses tourment.

[Machines à rêves](#) (PTGPTB 3)

La question est "Les jeux vidéo peuvent-ils être des jeux de rôles ?" La vraie réponse est qu'ils l'ont été depuis le début.

[Une Histoire du jeu de rôle – troisième partie : Survenance de l'âge d'or](#) (PTGPTB 3)

Le JdR avait planté ses racines, et commençait maintenant à fleurir.

[Une Histoire du jeu de rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#) (PTGPTB 4)

Tandis que le jeu de rôles atteignait ses plus hauts sommets, d'autres forces lui lançaient ses plus grands défis.

[Conversion aux conventions](#) (PTGPTB 5)

Le jeu est le propre de l'homme, mais participer aux conventions est divin.

[Une Histoire du jeu de rôle – cinquième partie : le pouvoir et la gloire](#) (PTGPTB 5)

La bande des quatre mène la danse de l'Âge d'Or...

[Une Histoire du jeu de rôle – sixième partie : révolution!](#) (PTGPTB 6)

Au milieu des années 1980, chaque JdR fut révolutionnaire à sa manière, et chacun constitua une étape importante dans la métamorphose du jeu de rôles en ce qu'il est maintenant.

[Aujourd'hui votre sous-culture – demain le monde!](#) (PTGPTB 7)

Comment relancer tout le marché du JdR

[Une Histoire du jeu de rôle – septième partie : de nouvelles manières de jouer](#) (PTGPTB 7)

L'histoire du reste du secteur ludique doit constituer un chapitre de toute histoire du jeu de rôles.

[Une Histoire du jeu de rôle – huitième partie : l'âge des ténèbres](#) (PTGPTB 8)

On avait besoin d'une nouvelle idée pour faire éclater l'obsession du milieu avec ce monde en quadrichromie sur papier glacé...

[Une Histoire du jeu de rôle – neuvième partie : la fin et le commencement](#) (PTGPTB 9)

L'arrivée des Jeux de Cartes à Collectionner bouleverse le milieu du JdR, qui s'effondre mais arrive pourtant à se relever.

[Une Histoire du JdR : postface](#) (PTGPTB 9)

L'Histoire du jeu de rôles est enfin finie. Quelques mots supplémentaires de l'auteur.

[Le pouvoir des parents](#) (PTGPTB 11)

Il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

[Définir nos termes](#) (PTGPTB 12)

Racontons-nous une histoire ou jouons-nous à un jeu ?

[Tout à coup, humains](#) (PTGPTB 15)

Remettez en cause vos postulats. À votre prochaine partie, que vous soyez MJ ou joueur, essayez de voir le monde comme entièrement rempli de PJ, et voyez où cela vous mène.

[Le jeu de rôle c'est pour les perdants](#) (PTGPTB 16)

Les gagnants ne prennent pas de drogues – et ne jouent pas aux jeux de rôles.

[Systèmes de défense](#) (PTGPTB 16)

Le jeu de rôle pousse au suicide ? Non, au contraire : il protège du suicide. Un témoignage.

[La gloire du jeu de rôle](#) (PTGPTB 21)

5 raisons d'aimer le JdR

[La Force de l'histoire](#) (PTGPTB 22)

Retrouvez l'excitation des films de *La Guerre des étoiles* avec des conseils qui mettent dans l'ambiance et donnent envie de tout faire exploser !

[L'Avatar, l'Audience et l'Auteur](#) (PTGPTB 27)

Les trois rôles du rôliste : une autre formulation de la théorie LNS

[Osez être stupide](#) (PTGPTB 28)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

[Résumez-le !](#) (PTGPTB 29)

Votre personnage en mots et phrases-clés

### ***Campaign Toybox***

[Les Hantises du Dr House](#)

Prenez la série télé médicale *Dr House*, transposez-la à l'époque victorienne et ajoutez des fantômes...

[Slayriders, les huit salopards de Noël](#)

Quand les Expendables fêtent Noël... ça défouraille sévère !

[La Belle Époqualypse](#)

L'Art Nouveau bouleverse les fondements de la réalité. L'Apocalypse est en marche... Et la campagne des PJ aussi !

[Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne](#)

Après avoir lancé plus de 40 propositions de campagnes/JdR originales dans tous les genres et tous les styles, Steve révèle ses trucs pour que vous ayez les outils pour créer vous aussi des concepts chouettes pour vos parties.

[Vieillir](#)

Et si on inversait la courbe de progression des PJ ? Est-ce que cela dégoûterait les joueurs ? Comment transformer cela en un excitant challenge mélo.

[Les Survivants](#)

Le concept de "Je suis une légende" est incroyablement puissant ; les persos sont... seuls au monde. Et si vous essayiez le concept dans votre campagne med-fan ?

[Ascension vers le monde du Dessus](#)

Prenez votre classique descente de donjon et inversez simplement la direction. Faites du monde souterrain le foyer sûr, et le monde au-dessus le lieu du danger. Une inversion de perspective pour les aventures d'heroic-fantasy.

### ***Les Filles de l'Exil***

[Les Filles de l'Exil, le JdR](#)

Un jeu de rôle d'amour, de devoir et de révolte.

[Les Filles de l'Exil, le Making-of](#)

Que se passe-t-il dans la tête d'une personne qui a une semaine pour écrire un JdR pour un concours ? Quelles sont les allées et venues de l'approche des thèmes ? Comprenez la genèse du jeu de 9 pages qui s'ensuit.

[Les Filles de l'Exil, la révision](#)

Après la soumission d'un JdR de concours, les avis du jury tombent et l'auteur doit revoir son œuvre – et remettre en question ses choix fondamentaux...

## [Les Filles de l'Exil – personnages et incertitudes](#)

Le JdR créé-en-une-semaine laisse en suspens des questions fondamentales. Et ces Domaines de Doute et d'Incertitude Définis d'une manière Rigide (DDIDR) sont faits exprès

### ***Blogs de Steve Darlington***

#### [Non-critique de Night of the Crusades](#)

Un JdR gratuit qui aborde le sujet délicat des croisades. Il mérite définitivement d'être aussi connu que *Pendragon*, et il est pour vous si vous avez un quelconque intérêt pour les croisades ou Les Mille et une Nuits.

#### [Jeu de rôle et “The Righteous Mind”](#)

Le monde est votre source d'inspiration. Utilisez-le. Utilisez par exemple cette étude sur les 5 principes-clés de moralité que nous acquérons de façon innée...

#### [Joueurs contre la misogynie](#)

Les membres masculins ont fait du milieu du jeu, année après année, un endroit toxique, hostile et dangereux pour les femmes. Et ce n'est pas juste mauvais pour les femmes, ou pour nous, mais c'est mauvais pour le jeu en général.

#### [\(Ne pas\) en faire toute une scène](#)

Les créateurs contemporains de JdR sont tellement occupés à essayer de mettre en avant leur point de vue, qu'ils en oublient que beaucoup d'éléments étaient déjà en place bien avant qu'ils ne commencent à y réfléchir...

#### [Règles et “immersion” ou le Manifeste du Pétard](#)

Il y a une tendance à considérer que les règles ne font qu'empêcher l'immersion. Or l'immersion peut aussi se faire grâce à elles. Prenez de la perspective.

#### [Comment je maîtrise les scénarios d'enquête](#)

Comment Steve mène ses scénarios d'enquête : rapides, sans attente, centrés sur les personnages, inspirés par les séries télé.

#### [Les Justifications Manifestement Absurdes](#)

Le grand défi de la création de JdR – et de la maîtrise – consiste à décider d'abord ce qui est le mieux pour le jeu, et à ne le justifier qu'après.

#### [Les Probabilités magiques](#)

L'essentiel, c'est le pourcentage de succès de jets de dés que les gens aiment avoir. Au final, la simulation n'importe pas vraiment.

Critique d'un jeu de rôle à part : le JdR idéal pour les débutants, où l'on apprend le JdR en jouant

#### [La feuille de perso n'est pas votre amie](#)

Partagez votre feuille de perso. Mettez-la au centre de la table, tiens.

#### [Modes de jeu cachés et création](#)

On peut aussi prendre du plaisir à jouer seul avec les à-côté du JdR... en créant son perso, en écrivant son background, avec des aventures solo... Les créateurs feraient bien de penser à ces aspects aussi.

#### [Modes de jeu cachés et création, la suite](#)

Quels sont les jeux “cachés” dans les JdR les plus vendus ? La gamme du Monde des Ténèbres fait très joli sur vos étagères. *D&D* est un JCC à collectionner, en mieux. Et dit autrement : sachez concevoir un JdR qui se vend.

#### [Yaka, fokon, faire une convention](#)

7 idées lumineuses pour organiser une convention réussie. Vous n'aviez pas pensé au tank amphibie, ni à Wonder Woman ?

#### [Une rapide ovation pour \*Spirit of the century\*](#)

L'auteur présente une règle amusante pour créer un historique et lier les personnages-joueurs, tout en restant dans le thème de la partie. En voici la déclinaison “pulp”.

#### [L'étincelle de l'Avatar](#)

Steve ne se mettra jamais aux wargames, parce qu'il les trouve trop compétitifs et qu'il s'identifie à tous ces gens qui meurent. L'étincelle de l'avatar devrait-elle “allumer le feu” ?

#### [Nous sommes au XXI<sup>e</sup> siècle et les rôlistes sont toujours des billes en économie](#)

Ne m'insultez pas en me disant que j'essaie de vous rouler, parce que j'essaie de gagner ma vie.

#### [Style et structure](#)

Quelques réflexions au débotté sur le style et la structure : deux éléments constitutifs d'un JdR qui peuvent faire son succès. Ou le faire tourner en rond.

# Signs and Portents

## Présentation

*Signs & Portents* est le magazine en ligne de Mongoose Publishing. Cet éditeur britannique de jeu de rôle s'est spécialisé dans le *d20 system* (le système de règles de *Donjons & Dragons 3.5*) mais en y apportant des modifications de règles. Il est l'éditeur, entre autres, d'*Elric*, *Babylon 5*, *Paranoia*, *Runequest* et *Conan*.

## Articles traduits sur PTGPTB(vf)

**Remarque :** Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/signs-portents/>

### [Pas de gestes brusques](#) (S&P 6)

Régler leur compte aux méchants peut être parfois plus complexe que leur infliger une force létale. Cet article étudie les négociations avec les preneurs d'otages et leurs conséquences, et donne des conseils pour les gérer à la fois en roleplay et par les règles.

### [Les femmes rôlistes : rêve ou réalité ?](#) (S&P 7)

La question n'est pas tant "Y a-t-il des femmes rôlistes ?" mais plutôt "Pourquoi n'y a-t-il pas plus de femmes rôlistes ?" ou peut-être : "Pourquoi ne restent-elles pas ?" Ces deux questions sont plus liées que l'on ne l'imagine.

### [Faire un plan – foireux](#) (S&P 8)

Quand un groupe de joueurs dysfonctionnels fait un plan...

### [Le système d20, en mode narrativiste](#) (S&P 8)

Le système de règles de tout JdR oriente le genre de ses parties. Voici des pistes pour développer des intrigues dans le système d20, centré sur le combat et la résolution tactique des problèmes.

### [Invitez le Juge Elias](#) (S&P 9)

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

### [Jouer avec Débilus](#) (S&P 9)

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

### [Mener une campagne épique](#) (S&P 10)

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 comparables ? Suivez le guide, étape par étape, et concevez les fondations...

### [États de décomposition](#) (S&P 11)

Une grosse aide de jeu pour *Babylon 5* mais valable pour tout univers de space-opera, pour créer vos planètes avec civilisation disparue : origine de la destruction, types de population... Plein d'idées pour détruire votre planète, et 4 planètes-mortes-prêtes-à-explore.

### [Contrats d'assassinat](#) (S&P 11)

24 idées de scénarios rapides pour occuper un personnage assassin dans un monde fantasy.

### [Vous dites ?](#) (S&P 12)

Utile ou absurde ? L'intérêt de la prise en compte des langues étrangères dans vos parties.

### [Des objets magiques autrement](#) (S&P 26)

3 objets magiques qui rajouteront une touche de bonne humeur et de rire à vos parties : un jeu de cartes très très fourbe, un bouclier compagnon majordome et un cadran solaire qui n'indique pas la bonne heure !

### [Obtenir l'attention des joueurs](#) (S&P 27)

Trop souvent, les joueurs veulent qu'on leur donne le premier rôle, sans rien faire en contrepartie...

### [Pourquoi les femmes jouent-elles au jeu de rôle ?](#) (S&P 29)

Adolescentes, elle veulent échapper aux langues de vipères de leurs copines. Adultes confuses, elles se projettent dans des personnages idéaux. Une approche renversante.

### [Tout le monde veut être le maître du monde – 1<sup>re</sup> partie](#) (S&P 29)

Considérations pour la création d'un méchant mémorable, 1<sup>re</sup> partie : ses objectifs et les phases de son plan.

### [Tout le monde veut être le maître du monde – 2<sup>e</sup> partie](#) (S&P 30)

Créer un méchant mémorable, 2<sup>e</sup> partie : les motivations, les méthodes, et sa personnalité.

### [Tout le monde veut être le maître du monde – 3<sup>e</sup> partie](#) (S&P 30)

La création d'un méchant mémorable, 3<sup>e</sup> partie : ses employés

### [Mes JdR de rêve](#) (S&P 30)

Le directeur des éditions Mongoose rêve de créer certains JdR, il nous fait rêver et nous fait part des difficultés légales ou créatives pour exploiter certaines "licences".

[Maîtriser quand on n'a qu'une vie](#) (S&P 31)

Continuer à jouer quand on a un boulot et une famille

[Comment écrire une aventure à toute épreuve](#) (S&P 44)

Six bons conseils pour adapter un scénario aux joueurs les plus fins

[Rester mortels](#) (S&P 52)

Le système de Points de Vie a dérangé l'auteur tout au long de la longue évolution de *D&D*. Il rend les persos immortels, et les combats faciles. Voici comment le rendre plus réaliste (selon vos goûts et vos besoins).

[Trois régimes politiques méd-fan](#) (S&P 62)

Et si interagir avec le gouvernement et les habitants était la partie la plus difficile de l'aventure ? Si marcher dans la rue était aussi périlleux que de survivre dans un donjon truffé de pièges ? Cet article explore trois régimes politiques peu orthodoxes...

[Trousse d'urgence du MJ de heroic-fantasy](#) (S&P 70)

Les joueurs vont trop vite et ils ont presque fini le scénar prévu ? Plein de bonnes petites idées à utiliser sans aucune préparation.

## 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<sup>er</sup> janvier, 1<sup>er</sup> avril, 1<sup>er</sup> juillet et 1<sup>er</sup> octobre !***

## Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be* (VF).



[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](#)

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (**1<sup>er</sup> mars, 1<sup>er</sup> juin, 1<sup>er</sup> septembre et 1<sup>er</sup> décembre**), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).

# Crédits

**Textes :** Chris Chinn, Robert Griffin, Joseph Bloch, Patrick O'Duffy, Greg Smith, Alex Gill, Steve Darlington  
**Traducteurs :** Romain Pichon-Sintes, Mathieu Rivero, Thomas Krauss, Grégoire Pinson, Nital, Marina, Rappaport, Pal  
**Contributeurs :** Benoit Huot, Esthane, Rappaport

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 [Créer 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.**