

ptg  ptb

L'e-magazine de fond des rôlistes, en V.F.

# FATAL FUMBLE



EBOOK PTGPTB  
N°13



# Sommaire

[Ca commence ici...](#)

[Édito](#)

[Mes plus grandes erreurs : le labyrinthe de Magneto](#)

[Mon instant B.A. Felton \(1\)](#)

[La campagne](#)

[Les circonstances](#)

[L'erreur](#)

[Récupération](#)

[Leçons retenues](#)

[Faire un plan foireux](#)

[Apprenez à expliquer les échecs](#)

[Mettez en valeur un échec : jouez-le haut en couleurs ; ne le jouez pas terne](#)

[Cela aurait pu arriver à tout le monde...](#)

[Note de bas de page : Assurance contre l'échec](#)

[Partie en couille !](#)

[Mes mésaventures de grandeur nature](#)

[Vampire : La Mascarade](#)

[L'invitation](#)

[L'arrivée](#)

[La mort d'un Brujah](#)

[La chasse](#)

[Le coup de téléphone](#)

[Toujours plus de mésaventures Grandeur Nature](#)

[Mésaventures avec gothiques](#)

[Quand la planification tourne à la baston](#)

[La virée des dieux](#)

[See Page XX](#)

[Se tenir au courant](#)

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

[Crédits](#)

## Ça commence ici...

### **Mention légale importante :**

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

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

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

# Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce nouvel ebook *Places to go, people to be*. Nous avons décidé de placer ce dernier sous le signe du hasard. Vous et moi connaissez la versatilité de Dame Fortune, toujours là pour vous obtenir un succès critique pour briquer le pont d'un navire et curieusement absente lorsqu'il s'agit de sortir une répartie cinglante à la cour. Cet ebook est donc notre manière à nous de conjurer la poisse à nos tables de jeux.

Oui, une fois de plus, PTGPTB innove. Certains ont leurs dés fétiches, d'autres leur patte de lapin, d'autres encore leurs rituels spéciaux. Eh bien nous, nous vous proposons cet ebook porte-bonheur ! Et quel meilleur ebook que le si ambivalent n°13 pour un tel pied de nez ?

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).

:

# Mes plus grandes erreurs : le labyrinthe de Magneto

© 2009 Mike Bourke

Un article de Mike Bourke, tiré de [Campaign Mastery](#), et traduit par Aigri-man

## Campaign Mastery

Expert tips and how-to's on every aspect of creating and running exceptional campaigns.

### Mon instant B.A. Felton <sup>(1)</sup>

Vint un temps où pour des raisons financières je dus quitter la ville (où habitaient mes joueurs) pour retourner dans le petit village où j'avais grandi.

Cela aurait sonné la fin de la plupart des campagnes, mais je disposais de joueurs de bonne volonté et d'une détermination exceptionnelle. J'écrivais un scénario par semaine, tout en économisant pendant des mois pour financer un séjour d'une semaine chez mes vieux compères. J'allais d'habitude séjourner chez un de mes joueurs (qui est toujours un ami sur lequel je peux compter – Salut Ian !) et tout le monde nous rejoignait après le travail, voire posait des jours de congé. Et nous venions à bout des huit ou dix scénarios que j'avais écrits, dans une explosion massive de jeu de rôle.

Cette méthode avait beaucoup d'avantages. La spontanéité et mon aptitude à réagir à ce que les PJ choisissaient de faire si cela n'était pas prévu en était potentiellement compromise, mais je la compensais à la fois en parvenant à mieux prévoir les choix des joueurs et en écrivant des scénarios plus ouverts – une technique que j'utilise encore à ce jour. En contrepartie, mon emploi du temps s'en trouvait plus flexible ; si j'avais besoin de quelques jours ou même d'une semaine pour travailler sur un scénario complexe, je pouvais prendre ce temps. Et c'est là que se cachait le piège...

### La campagne

Une fois de plus, le contexte de cette erreur fut ma campagne de super-héros au long cours. À cette époque je n'avais plus que deux ou trois joueurs, ce qui (dans un certain sens) était une bonne chose ; cela rendait ces marathons rôlistes plus faciles à organiser. Il aurait été très ardu de rassembler l'ensemble de joueurs plus nombreux sur toute cette période.

Stephen avait deux personnages dans cette campagne : un super-vélocité (appelé Swift) et un colosse/génie (appelé Behemoth). Le personnage de Ian s'appelait Backlash et le nombre d'anecdotes que je pourrais raconter sur ces deux derniers PJ est virtuellement infini. Backlash pouvait stocker et projeter l'énergie et était (apparemment) capable de se déplacer à travers les réseaux électriques et téléphoniques sous forme d'énergie pure (ce n'est que plus tard que je parvins à une description plus rationnelle de ce pouvoir en terme de mécanismes de jeu).

Lors du premier anniversaire de cette campagne, l'équipe avait abattu le grand méchant, le Mandarin, en découvrant un monde parallèle dont la conquête par ce super-scélérat était le moindre de deux maux. Ils transformèrent donc leur ennemi principal en un allié de circonstance. Pour le deuxième anniversaire de nos parties bihebdomadaires, j'avais introduit une campagne annexe basée sur des apprentis super-héros entraînés par Ben Grimm (la Chose des Quatre Fantastiques de Marvel), exilé d'un autre espace-temps (...). Le troisième anniversaire approchait, et les joueurs savaient que j'aurais quelque chose de spécial dans ma besace car j'aime marquer ces occasions et les sessions spéciales (50€, 100€, etc.) en faisant monter les enjeux de manière dramatique, comme si les parties se déroulaient dans un vrai comics. Il s'agissait d'attentes que j'étais très heureux de satisfaire, et j'avais passé un temps considérable à planifier avec soin les événements qui allaient se dérouler.

Le scénario que j'avais imaginé tournait autour d'un trio de paranormaux, qui s'avéreraient être les descendants des PJ et ex-PJ de l'équipe, créés dans un lointain futur par un groupe de rebelles à partir d'une banque génétique bâtie dans le plus grand secret par Behemoth. Ces rebelles cherchaient à modifier le passé afin de prévenir la conquête de la Voie Lactée par un régime totalitaire connu sous le nom générique de "l'Empire". Cela participait non seulement de l'histoire de la campagne, mais aussi de son futur, dévoilait des secrets et proposait de multiples retournements pour tout le monde, et tout cela promettait d'être très amusant.

### Les circonstances

Les PJ savaient depuis quelque temps que l'Empire était en route ; cela faisait un moment qu'il s'immisçait dans les affaires terrestres, tout comme leurs ennemis de toujours, la "Technocratie". Le scénario consistait en une trame complexe et entremêlée d'intrigues liées qui s'expliquaient finalement par la présence quelque part sur Terre d'un traître qui intriguait pour devenir – au moins – le régent de la planète. Ce traître était un autre exilé d'un espace-temps différent : Magnéto des comics Marvel (...). Les PJ le traquèrent jusque dans une forteresse secrète au pôle Sud (...).



Pénétrer dans cette forteresse devait être l'apogée de tout ce scénario anniversaire. Elle disposait de plusieurs couches de défenses redondantes, un labyrinthe tridimensionnel complexe qui se modifiait de lui-même, avec des pièges dans chaque pièce, des illustrations, des cartes, des diagrammes, et un vrai Rubik's Cube pour bien matérialiser les reconfigurations. J'avais détaillé le moindre recoin, et ajouté des passages comiques et dramatiques sur le trajet. C'était supposé être une exploration de donjon (*dungeon-crawl*) aux proportions super-héroïques, conçue spécialement pour épuiser les PJ juste avant la confrontation finale avec le plus grand, le plus méchant mec encore en activité. J'avais passé environ 120 heures à préparer cette expédition.

Je présume qu'à partir de ce que je vous ai dit jusque-là et d'après le titre de cet article, vous pouvez deviner ce qui s'est produit...

### ***L'erreur***

Pour être honnête, l'erreur en elle-même était très simple, et plutôt impardonnable. J'avais trouvé le moyen d'oublier ce que l'un de mes PJ principaux était capable de faire. Pas juste un pouvoir annexe rarement utilisé, voyez-vous, mais l'un des pouvoirs typiques du personnage en question.

Encore pire, puisque j'avais oublié ce pouvoir, j'avais omis de faire en sorte que le méchant y soit préparé.

Backlash planta ses doigts dans la première prise murale que les PJ rencontrèrent, "courant" à travers la base sans être inquiété, émergea d'un écran de sécurité juste devant un Magnéto à l'arrogante désinvolture, et lui colla une beigne sur son visage non protégé avant que le Super-Vilain ne sache ce qui l'avait frappé ! Puis il obtint un coup critique tout en mettant tout ce qu'il avait dans l'attaque, et parvint à le mettre K.-O. avec son uppercut-surprise ! Et enfin, en guise de coup de grâce, il tira une décharge électrique dans les systèmes de contrôle et grilla l'unité centrale PDP-11 qui faisait tourner les défenses de la forteresse, permettant aux autres de le rejoindre tranquillement !

### ***Récupération***

J'aimerais dire que je me remis vaillamment et fis face envers et contre tout.

Je ne le peux pas.

J'aimerais pouvoir prétendre que je le pris sans sourciller et que je menai malgré tout une bonne partie, et je le peux dans une certaine mesure – mais il me fallut pour cela passer par dix bonnes minutes desquelles je ne conserve absolument aucun souvenir tant j'ai été sidéré par la tournure des événements. Il me semble que Ian essaya de fournir une espèce d'explication de la stratégie de son personnage, et il me vient des images de gens se tapant dans les mains et souhaitant avoir un appareil photo... mais j'étais juste assis là, l'esprit en roue libre, la mâchoire béante et les yeux comme des assiettes.

Je peux dire que c'est la seule fois où j'ai été aussi totalement pris par surprise ! Ce n'est pas le genre d'erreur que l'on a tendance à oublier.

Quand je repris (finalement) mes esprits, Ian s'est excusé d'avoir ruiné tout mon dur labeur, aussi sincèrement qu'il le pouvait malgré le sourire \*incroyablement\* large qu'il ne put entièrement réprimer durant les 24 heures suivantes (et dont il se rappelle encore de temps en temps avec tendresse même aujourd'hui, 25 ans après). Il proposa alors de nous arrêter là – nous jouions depuis 9 h du matin et il était alors 15h22 – afin que je puisse revoir mes plans pour la suite du scénario.

Heureusement (pour ma réputation), cela n'était pas nécessaire. J'étais de toute façon parti du principe que les héros vaincraient au bout du compte, j'avais juste espéré que cela leur demande un peu plus d'efforts ! L'approche ouverte que j'avais employée me permit de me remettre sur la selle du MJ presque immédiatement, et mon habitude de toujours préparer plus que ce que nous avons normalement le temps de jouer nous permit de poursuivre la partie.

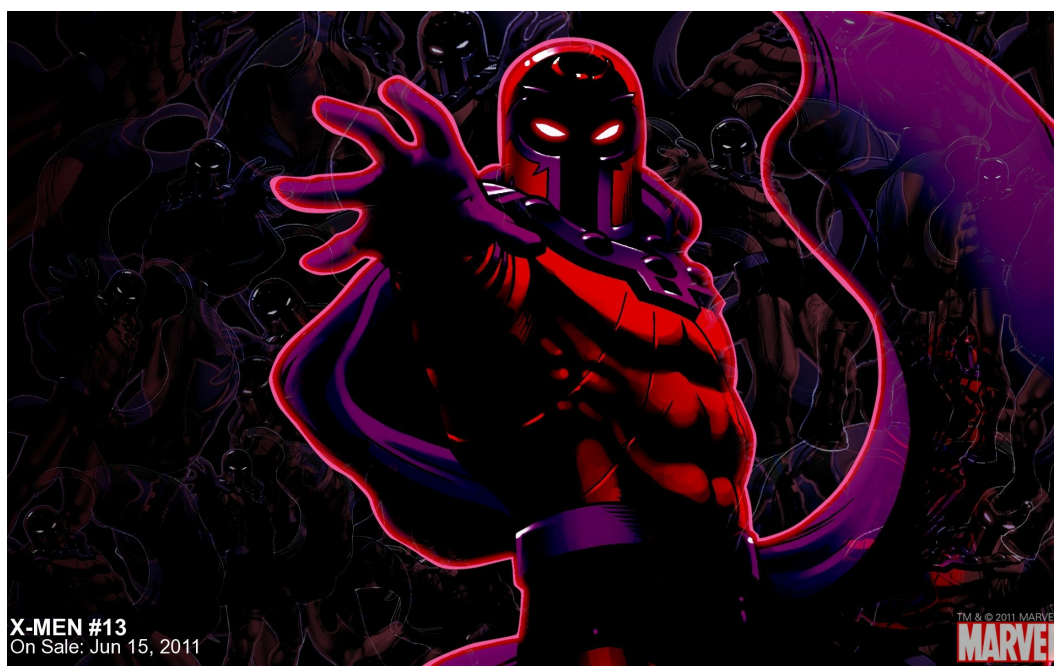
Cela devint un moment-charnière dans cette campagne pour les six ans de jeu à suivre. Je commençai par admettre l'aveuglante réalité –

que j'avais été pris en défaut en bonne et due forme, et que Ian avait complètement mérité sa danse de la victoire. J'ai alors joué mon coup de maître : puisque cela collait avec la mentalité du personnage et son histoire, je pris la décision de faire en sorte que mon angle mort soit en réalité l'angle mort du Méchant.

Les PJ récupérèrent les informations dont ils avaient besoin (sur le point de rendez-vous où la flotte impériale d'invasion attendait le signal de Magnéto), laissèrent un message assez insultant sur son ordinateur, le ligotèrent avec ses propres draps de soie, et ressortirent pour sauver le monde.

Des années plus tard, une étrange forme de correspondance s'établit entre un autre personnage, Tempest, et Magnéto. Celui-ci mettait au point des plans fantaisistes pour conquérir le monde, et les mailait à Tempest, qui pointait alors toutes les raisons pour lesquelles ça ne pouvait pas marcher... gardant à chaque fois une faille dans sa manche au cas où le plan en question serait un jour dépeussieré et réellement mis en œuvre.

Au bout du compte, Magnéto fut convaincu que la conquête du monde était bien plus difficile que cela n'en avait l'air, et que cela n'en valait pas vraiment la peine. Il devint un agent infiltré pour le compte de l'équipe (...). Il est toujours un "Héros" mais il est passé du côté "Justicier de l'ombre" – et a emmené avec lui plusieurs des membres de l'équipe (PNJ) à cette occasion.



### Leçons retenues

Avant que je considère **n'importe quel** scénario comme terminé, je passe dorénavant mentalement en revue ce dont les PJ sont capables et si oui ou non le scénario peut y survivre. C'est la leçon numéro un, et c'est pourquoi je n'ai plus jamais été aussi totalement pris au dépourvu depuis.

La leçon numéro deux est d'essayer de justifier vos erreurs – et tout le monde en fait – par des failles dans la personnalité des PNJ. Dans une campagne, il est toujours plus rentable de conserver la logique d'une description de PNJ que de se précipiter pour couvrir les brèches, ou de voir un scénario vous exploser au visage à cause d'une étourderie élémentaire.

La leçon numéro trois fut la validation de la méthode sommaire de conception de scénario que j'utilise depuis lors, et qui consiste en six règles simples :

1. Préservez la cohérence entre les capacités des personnages et leur description.
2. Les PNJ apprennent de leurs erreurs passées, tout comme les PJ ;
3. Les PNJ se préparent autant qu'ils le peuvent, en fonction de leur intelligence, du temps dont ils disposent et de leurs ressources ;
4. Les plans des PNJ créent des problèmes aux PJ ;
5. S'il existe une solution à n'importe quel pétrin dans lesquels les PJ se fourrent, il en existe une deuxième, une troisième et probablement une quatrième, cinquième et sixième. Donc ne perdez pas votre temps à anticiper chacune d'entre elles, assurez-vous juste qu'il en existe au moins une ; à la place détaillez les méchants, leurs plans et tout ce qui va avec, et réagissez comme eux quand leurs plans tournent mal : improvisez le moment venu.
6. Les personnages super-intelligents choisiront toujours la meilleure option possible, basée sur ce qu'ils savent ; assurez-vous que les événements fassent que leurs choix sont les meilleurs disponibles. Utilisez un test d'Intelligence si nécessaire – puis ajustez les résultats de manière appropriée.

Une chose est sûre : les joueurs n'oublieront jamais le scénario du troisième anniversaire de la campagne *Champions* ! Ce qui était à peu près mon objectif, je suppose...

## Robert

Wow, ça c'est une histoire épique ! As-tu réussi à réutiliser plus tard une partie de ce donjon dans lequel tu as investi 120 heures ?

Heureusement pour moi, durant la courte période où j'étais MJ, mes joueurs n'ont toujours fait que se rendre les choses plus compliquées, à mon grand amusement. Je leur ai même créé des rencontres ayant une solution simple et évidente, juste pour voir si les joueurs allaient l'adopter, mais ils se sont toujours dit "Ça serait trop facile" et ont opté pour une résolution plus complexe sans même tenter leur chance...

Puisqu'ils ont survécu (jusqu'ici) avec cette méthode, ils pensent que leurs solutions ont été les bonnes et qu'ils ont évité de tomber dans mes "pièges".

Toutefois je suppose que si j'étais confronté à la même situation que celle de ton histoire, j'aurais "consulté mes notes" pendant deux à trois minutes et essayé pendant ce temps de créer un piège que le méchant aurait logiquement pu concevoir pour contrer ce point faible (uniquement si le méchant s'attendait à ce héros en particulier). Si je n'avais pas pu penser à quelque chose, j'aurais concédé la victoire et le droit de fanfaronner aux joueurs.

## Loz

Hoo, mec, comme les joueurs peuvent te surprendre parfois ! J'en ai un qui de temps en temps se surprend \*lui-même\* avec ses manœuvres d'arts martiaux imprévisibles. Un autre est réputé pour ses plans d'opérations qui font friser les cheveux des MJ alors qu'ils réalisent à quel point \*n'importe quelle\* organisation est vulnérable... Mais hé... si on voulait des parties totalement prévisibles, on jouerait à *Tetris*, pas vrai ? "Apprends à récompenser les bonnes idées" et "Apprends à concéder aux joueurs les victoires qu'ils méritent" sont deux de mes principes-clés pour être un bon MJ. Éviter les "Oh non, je ne peux pas laisser mon PNJ adoré mourir aussi facilement !" (aussi connu comme la "Tentation de la [Continuité Rétroactive](#) <sup>(wiki)</sup> Protectrice") est également une bonne chose.

Oh, et ce joueur avec ses plans ? Il est une source majeure d'idées pour le groupe et un de ceux que j'adore encourager, parce que je suis plus à même de détecter les opportunités de rencontres amusantes que lui... Tout simplement car je connais les secrets de la campagne, bien sûr ! :)

## Ian M

Je suis Ian, le gars qui jouait Backlash. Mike raconte très bien l'histoire, mais il y a une ou deux omissions et, évidemment, il y a une différence de points de vue que certains ici pourraient trouver intéressante/amusante.

En tant que joueur, ma philosophie était (et est toujours) autant que possible de ne jamais faire ce que le grand méchant attend de nous. S'il met en place un labyrinthe façon "train fantôme de foire" spécialement à votre intention, cherchez toujours les chemins détournés et les sorties de secours. Se pointer directement par la porte principale est toujours la dernière option de la liste. C'est un peu ce qui s'est produit ici.

D'après mes souvenirs, Mike a commencé à soupçonner que les choses étaient sur le point d'aller de travers lorsque notre groupe se tenait dans le hall du labyrinthe. Tempest a décidé de s'occuper des caméras de sécurité en leur \*montrant ses fesses\*. Même en considérant l'historique du joueur, je pense que ça a légèrement décontenancé Mike, et que cela \*pourrait\* avoir légèrement affecté ses capacités à réagir aux événements ultérieurs.

Pendant ce petit spectacle, Backlash découvrit une prise murale. Toutefois il ne "rentra pas dedans" tout de suite – il choisit d'utiliser dans un premier temps une autre de ses capacités, celle de drainer/absorber l'électricité. Ce pouvoir fut poussé à l'extrême, causant des coupures majeures à travers toute la base (une astuce qu'il avait utilisée plusieurs fois ailleurs). Backlash se retrouva donc littéralement débordant d'énergie électrique, et choisit de libérer cet excédent énergétique d'une manière très simple. Il balança une monstrueuse décharge directement dans le labyrinthe sus-mentionné.

Mike fut... passablement perturbé par ce développement, et commença à feuilleter son Vénérable Gros Classeur à Pièges Mortels, essayant de déterminer les dégâts que j'avais causés. La conclusion de cette analyse fut que j'avais ouvert un trou de la taille d'une locomotive à travers quasiment toute la structure.

Étape suivante. J'étais (agréablement) surpris de la si belle manière dont les choses se déroulaient jusque-là. Mais nous savions que Magnéto était vraiment du gros gibier, suffisamment puissant pour écraser toute l'équipe en même temps, donc j'estimai qu'il n'y avait pas de temps à perdre. Backlash fusionna avec le système électrique (ce qu'il en restait du moins), qui à ce moment tentait héroïquement de se remettre en état. J'identifiai quasi-instantanément l'endroit où se trouvait Magnéto.

Gardez à l'esprit que (comme précisé plus haut) Magnéto était un Super-Super-Vilain avec les pouvoirs idoines. S'il avait une chance de mettre en joue BackLash, alors ce dernier était foutu. J'optai donc pour une attaque immédiate quitte ou double. Vu comment je voyais les choses sur le coup, je pouvais me montrer chanceux et à tout le moins contenir le type en attendant que mes coéquipiers me rejoignent pour me prêter main forte. Si mon attaque se révélait inefficace pour une raison quelconque, eh bien nous étions dans un bon gros tas de purin de toute façon.

Au lieu de ça, Backlash mit le type au tapis. Ouais, j'étais plutôt surpris moi-même. Pendant quelques instants, je m'attendais à ce que Magnéto rebondisse sur ses pieds et me dise quelque chose du genre "C'est tout ce que tu peux faire ?". Ou peut-être s'agissait-il d'un clone robotique et le vrai ennemi se préparait à faire sa grande entrée.

Rien de rien.

C'était il y a bien longtemps. De nos jours, je ne rappelle tout ça à Mike que trois ou quatre fois par an. La grande époque.



Article original : [My Biggest Mistakes: Magneto's Maze – My B.A. Felton Moment](#)

(1) NdT : B.A. Felton est le personnage du MJ de la BD *Knights of the Dinner Table*, dont les joueurs démolissent régulièrement les scénarios élaborés. [\[Retour\]](#)



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

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

# Faire un plan foireux

© 2004 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Signs & Portents](#) n°8 (mars 2004), et traduit par Antoine Drouart



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

## Tout était prévu !

L'armée britannique a un principe nommé "les 5 P", à savoir "Une Planification aPropriée Protège des Piètres Performances" (*Proper Planning Prevents Poor Performance*), bien que j'aie compris que, dans l'action, il est souvent converti en "6 P" en ajoutant un gros avant "piètre". Mais quand nous jouons au jeu de rôle, combien de fois faisons-nous réellement un plan correct ? Ma propre expérience me dirait "Pas très souvent", sauf quand faire un plan implique de détourner la logique du jeu vers un truc qui n'a plus qu'une vague ressemblance avec quoi que ce soit approchant la réalité (U).

Je fais bien entendu référence au combat où, dans le laps de temps qu'il faut au méchant pour tirer une courte rafale, les joueurs réussissent à insérer une discussion d'une demi-heure durant laquelle plusieurs approches tactiques sont proposées, critiquées, écartées, proposées à nouveau, oubliées, récupérées, modifiées et finalement adoptées. Si Keanu Reeves pense que le [Bullet Time](#) (wiki) est cool, il n'a clairement jamais vu nos combats !

Mais en dehors du combat, généralement, nous ne faisons qu'errer et enfoncer des portes au hasard, et tuer quiconque éveille quelque peu nos soupçons. Nous nous disons que nous n'avons pas besoin de plan car l'intrigue est de notre côté. Et c'est vrai : votre Maître de Jeu continuera à vous sortir de n'importe quelle impasse stupide dans laquelle vous vous serez jeté. Mais, parfois, l'absence de plan peut réduire une partie à une farce, ce qui est à peu près ce qui arriva à notre partie de *L'Appel de Cthulhu*, il y a quelques mois.



AVERTISSEMENT : Je dois ici vous avertir que cet article contient quelques révélations relativement mineures concernant la campagne [Terreur sur l'Orient Express](#) (grog). Comme d'habitude avec ce genre d'article, l'effet de révélation est substantiellement atténué par le fait que nous jouons très mal la campagne la plupart du temps (U). Mais il peut y avoir quelques petits indices, quoique légèrement maquillés. Si vous jouez la campagne plus tard, ils ne réduiront en aucune manière votre plaisir, mais si vous êtes en train de la jouer, ou que vous le prévoyez dans un avenir proche, il serait mieux que vous évitiez cet article. Désolé...

Nous avons dû quitter Venise dans la précipitation après avoir été accusés du meurtre de trois Chemises noires (III), une accusation diffamante et infondée dont nous étions parfaitement innocents (bien qu'il soit vrai que peu de temps avant les meurtres, nous avons fourni à trois Chemises noires une super bonne cachette dans les poubelles d'une ruelle avant de les y laisser inconscients). Après une fuite nocturne précipitée dans un bateau-taxi, nous nous sommes cachés dans un chantier de Porto Marghera, la cité portuaire située de l'autre côté de la lagune de Venise. Ce n'était pas – je suis sûr que vous pouvez l'imaginer – une situation qui mettait parfaitement à l'aise mon personnage Ralph. Il n'est pas facile pour un gentleman de maintenir un rang raisonnable dans sa tenue vestimentaire et son décorum lorsqu'il dort à même le sol dans un bâtiment en construction, quelle que soit la qualité du personnel qui l'accompagne. Nous étions donc tous assez pressés de rejoindre la gare (qui était également à Porto Marghera) et de partir pour Trieste, la prochaine étape de notre voyage dans l'Orient Express.

Il y avait juste un léger problème.

Nous ne pouvions partir sans une certaine statue, localisée dans un certain palais, placé de manière bien inopportune en plein centre de Venise – un fait établi par le travail de détective diligemment réalisé par l'interprète que nous avons embauché. Il va sans dire que nous avons déjà assez de problèmes avec les Chemises noires sans leur donner de raisons de nous suspecter du vol d'une antiquité importante. Tout spécialement parce que la reconnaissance du palais la veille avait révélé qu'il était habité par un gardien peu amène, que nous craignons devoir, dans une certaine mesure, cogner durant le cambriolage.

Ainsi avons-nous besoin d'élaborer une méthode qui nous permette de traverser le lagon de Venise, de réaliser le vol et de revenir ensuite sans que notre voyage ne soit détecté, rapporté ou remarqué. Bref, nous avons besoin d'un plan; et après deux heures d'un débat confus plein de digressions hors-personnage, il nous arriva de la plus surprenante des sources, à savoir du personnage de Général T., un médecin presbytérien et tempérant.

C'était un plan brillant, couvrant les deux aspects-clés du transport et de la sécurité. Moi, l'aristocrate anglais aux bonnes manières, je marcherais le long de la côte jusqu'à la gare où je hélerais un bateau-taxi et lui indiquerais de longer la côte pour récupérer trois de mes amis. Cependant, à notre arrivée au quai et ayant fait monter mes trois "amis", l'un d'eux – le docteur Dalton – injecterait au pilote un sédatif à action rapide.



C'est là que le plan devient particulièrement ingénieux. À notre première arrivée à Porto Maghera, mon personnage Ralph avait repéré, comme à son habitude, l'adresse du bordel haut-de-gamme le plus proche ([LV](#)).

Nous emmènerions notre chauffeur au bordel et expliquerions à la tenancière, en lui tendant une grosse liasse de monnaie, que nous voulions que notre ami, qui avait déjà bu un petit verre, passe du bon temps. À ce stade, il aurait déjà dû recouvrir quelque peu ses sens mais être encore passablement dans les vapes et influençable ; lorsqu'il serait complètement revenu à lui pour comprendre ce qui lui arrivait, il aurait déjà reçu les attentions de plusieurs demoiselles à la moralité douteuse.

Tout ce dont il se souviendrait serait d'avoir été hélé par un homme courtois... et ensuite de se réveiller au milieu de plusieurs prostituées. S'il était un bon catholique, comme le sont la plupart des Italiens, il serait pris de culpabilité et bien qu'il confesserait sans doute ses péchés à son prêtre, les chances qu'il partage sa honte avec la police resteraient très faibles. Et s'il n'était pas un bon catholique, il serait trop occupé à profiter du meilleur pourboire qu'il ait jamais reçu (à savoir, plusieurs prostituées gratuites !) pour se soucier du devenir de son bateau [Note de l'éditeur de *S&P* : tout groupe qui se respecte aurait simplement abattu le chauffeur d'une balle dans la tête]. Un bateau qui, de toute façon, aurait été retrouvé plus tard, soigneusement attaché à un ponton désert.

C'était un plan brillant. Moralement répugnant, mais brillant. Et il allait complètement dérailler à cause d'un simple détail... Tout a bien commencé. Je marche jusqu'à la gare, hèle un taxi et retourne au quai. Nous nous garons le long et mes trois compagnons montent à bord : Jones, mon serviteur (non-joueur); Robert, le détective privé et; cachant dans son dos une seringue hypodermique, un médecin renommé de [Harley Street](#) ([wiki en](#)), le docteur Dalton. Moi-même, Jones et Robert saisissons le chauffeur et le tenons pendant que le docteur le pique avec la seringue.

Et échoue.

À ce stade le chauffeur terrifié – il pense probablement qu'il va être assassiné – essaye désespérément et bruyamment de se libérer. Ses longs cris perçants brisent le silence de la nuit. Heureusement, à nous trois, nous arrivons à le clouer au sol et à étouffer ses cris, permettant au docteur Dalton de tenter à nouveau de planter la seringue.

Ce qui échoue également.

Le chauffeur a maintenant perdu le contrôle de ses sphincters et le plan est en grand danger d'échouer, et avec lui tous mes futurs espoirs d'être encore considéré comme un aristocrate anglais – au moins jusqu'à un bain et un changement vestimentaire. Nous le plaquons au sol une seconde fois pour laisser le docteur faire une troisième tentative d'injection qui cette fois-ci et à notre surprise à tous, réussit.

C'est à ce moment qu'intervient l'échange suivant entre John (le meneur de jeu) et Général T (qui joue le docteur Dalton) :

*John : "As-tu les détails de la drogue que tu utilises ?*

*Général T : Oui les voici [Il sort un feuillet manuscrite de son "dossier de personnage" et la glisse sur la table à John].*

*John [lisant] : Produit l'inconscience en 30 minutes... Dure de 24 à 36 heures.*

*Les autres joueurs : Une demi-heure ?!! Tu disais que c'était un anesthésiant rapide !*

*Général T : Une demi-heure c'est rapide ! C'est un produit pharmaceutique, pas Hollywood !"*

La situation se présente ainsi : le chauffeur hurle, pleure, implore et se fait dessus, et ce pendant trente minutes jusqu'à ce qu'il tombe dans un profond coma dont il ne sortira que 24 heures plus tard (au mieux), avec un souvenir parfait de l'expérience la plus horrible de toute sa vie.

Allons-nous l'amener au bordel ? Non, car si amener un gentleman sonné dans une maison de passe lui permettrait d'avoir beaucoup de bon temps, amener un homme dans le coma ferait rappliquer une ambulance. Le plan nécessite clairement quelques ajustements. Dans ce cas-là, l'ajustement consiste à lui bander les yeux, le bâillonner et l'enfermer dans une cabane de chantier. Cela fait, nous traversons la lagune à la recherche du Grand Canal que, de façon assez surprenante considérant que nous utilisons la méthode de navigation dite "pointe et prie", nous trouvons après un seul échec. En quelques minutes, utilisant une échelle astucieusement prise sur le chantier, nous entrons dans le palais par une fenêtre du second étage et nous furetons dans la place à la recherche d'une cour intérieure, recherche qui est considérablement facilitée par la découverte d'un escalier par Robert.

Ça avait été une longue journée et une nuit encore plus longue. Nous avons affronté de nombreuses difficultés, surmonté de nombreux obstacles, assailli avec brutalité des hommes innocents. Mais maintenant nous étions au seuil de notre objectif final. Prudemment, silencieusement, débordant de curiosité, nous nous glissons par une porte cochère dans la cour... et découvrons qu'un détail, petit mais vital, avait échappé à notre plan.

Voyez-vous, nous ne savions rien de la statue que nous cherchions en dehors du fait qu'elle se trouvait dans la cour de ce palais. Et une statue se trouvait bien dans la cour. Malheureusement, dix-neuf autres statues s'y trouvaient aussi.

Le plan. Ne partez pas sans lui.

Article original : *Planning – How Not To Do It* (tiré de [Signs & Portents n°8](#), p. 47)

(I) NdA : L'exception ostensible à cette règle apparaît dans *Star Trek The Next Generation*, lorsque le vaisseau va être détruit dans 45 secondes ; il est alors très approprié, narrativement parlant, que tous les officiers du vaisseau se retirent dans les quartiers du capitaine pour en discuter. [\[Retour\]](#)

(II) NdA : Il est vrai que nous avons atteint la plupart des objectifs que l'intrigue a mis devant nous mais je pense que les personnes à qui en revient le mérite sont John, notre meneur de jeu, suivi de près par Jones mon serviteur PNJ. [\[Retour\]](#)

(III) NdA : Les Chemises noires étaient des gros-bras paramilitaires du mouvement fasciste italien, à l'instar des Chemises brunes lors de l'avènement d'Hitler. Bien que de nombreux facteurs socio-économiques aient pu affecter la vie politique italienne durant cette période, je pense que l'on peut dire qu'ils étaient de bons gros [insérez votre insulte préférée]. [\[Retour\]](#)

(IV) NdA : Cette information nous avait été fournie par le chauffeur de bateau-taxi qui nous avait amené de Venise à Porto Marghera. Comme nous n'avions aucun langage en commun, c'était déjà un réel exploit, reposant sur une série complexe de formes de communication impliquant du mime, une gestuelle obscène, des coups de coudes complices, des clins d'œil et des hochements de tête, ainsi que le versement d'une importante somme d'argent. [\[Retour\]](#)



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

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

## *Suivez le guide*

Nous avons eu un aperçu des échecs possibles, tant du côté meneur que du côté joueur. Ces récits sont certes anecdotiques, mais ils révèlent néanmoins comment une partie peut verser dans le n'importe quoi quand tout semblait prévu.

Bien évidemment, l'imprévu se maîtrise mal des deux côtés de l'écran. Il existe néanmoins quelques solutions d'urgence, qui partent de la situation problématique pour l'améliorer. Qu'il s'agisse de trouver une [justification aux échecs des personnages-joueurs](#) ou de moyens de [remettre Dame Fortune de votre côté](#), les deux articles qui suivent vous éclaireront sur les pistes à aborder.



# Apprenez à expliquer les échecs

© 2007 Ben Robbins

Un article de Ben Robbins, tiré de [Ars Ludi](#), et traduit par Antoine Drouart

## ars ludi

art of the game, roleplaying game theory from the brain of ben robbins

Si vous voulez être un bon MJ, une des choses les plus importantes que vous pouvez faire est d'apprendre à expliquer les échecs.

Les personnages-joueurs échouent tout le temps. Ils essaient de sauter sur des chevaux au galop (Oups ! Piétiné !), de convaincre des marchands obstinés de leur faire une petite rallonge de crédit (regard taciturne, menaces voilées de faire appel à la milice de la ville), ou visent des cibles minuscules à des distances improbables (Raté ! Raté ! Raté ! Recharge ! Raté ! Raté !).

Parfois (rarement) les joueurs tentent des choses qui semblent tout simplement folles, mais la plupart du temps ils essaient des choses dont ils pensent leur personnage capable. Ils essaient simplement de déployer leur concept de perso. Bien sûr que mon pirate peut agripper une corde et se balancer jusqu'à l'autre navire – c'est ce que font les pirates !

C'est là qu'interviennent les dés. La plupart des jeux de rôles contiennent des chances d'échec, car sinon le succès n'est pas vraiment intéressant. Où est le challenge s'il n'y a aucun risque ?

Lorsqu'un joueur tente de faire quelque chose dont il pense son personnage capable, mais qu'il échoue, cela amoindrit un petit peu sa confiance dans le concept du personnage. Les joueurs aiment leurs personnages (pas votre partie) donc si cet amour fragile entre joueur et personnage est brisé, ce joueur pourrait bien s'en aller. Danger, terrain miné !

Cela arrive dans à peu près toutes les parties, à un niveau plus ou moins important. Alors comment traiter ce problème récurrent ? Vous l'avez deviné : en apprenant à expliquer un échec.

Mais attendez : quid d'expliquer un succès ? Ne vous inquiétez pas de ça, c'est facile. Si les joueurs ne peuvent pas imaginer comment ils réussissent une action, ils ne l'auront probablement même pas tentée avant.

### **Mettez en valeur un échec : jouez-le haut en couleurs ; ne le jouez pas terne**

Un échec doit être grand. La pulsion primaire du MJ est de passer sur un échec, d'acquiescer à un jet de dé raté et de poursuivre pour épargner la honte au joueur. Grossière erreur. La pire insulte que l'on puisse faire à un personnage dans l'univers de jeu est qu'il n'ait pas d'impact. Il est préférable de foirer à en faire couler le *Titanic* plutôt que de n'avoir aucune influence (notez que nous parlons ici du personnage qui foire, pas du joueur).

Lorsqu'un personnage échoue, insistez dessus. Amplifier l'échec dans l'univers de jeu. Démontrez que le personnage a de l'impact, même si ce n'est pas celui qu'il espérait. Une explosion d'énergie qui rate son but ne s'évanouit pas dans la nature, elle entaille le bâtiment plus bas dans la rue, faisant voler en éclats les fenêtres et pulvérisant des nuages de béton dans l'air. Le pirate ne fait pas que rater la corde et tomber. C'est toute la vergue qui casse, faisant s'effondrer sur le pont du navire les gréements et les voiles, envoyant les gens courir dans tous les sens.



Un gros déboire peut plus désavantager un personnage qu'un échec du type "Faisons comme s'il ne s'était rien passé" mais il recentre l'attention de la partie sur ce personnage, ce qui est ce que la plupart des joueurs veulent le plus. Oui, c'est un revers, oui, le personnage est vraiment dans la mouise, mais il est sous les projecteurs. Oubliez les points de vie, le mana ou l'équipement : la seule ressource qui importe dans une partie est le temps de jeu.

La même chose s'applique aux événements négatifs sur lesquels les joueurs n'ont aucun contrôle, comme prendre des dégâts. Lorsqu'un personnage prend un coup critique, ne dites pas "Ooohh, critique, 26 points de dommages en plus, désolé mon gars", mais dites "Le loup déchiquette sauvagement ton bras et ses énormes crocs acérés le déchirent – tu prends 26 points de dégâts". Une partie tient au fait de faire une description plutôt que de ne pas en faire, mais un autre aspect est la mise en valeur de ce qui se passe mal, plutôt que son

passage sous silence. Ne vous excusez pas. C'est dans le péril qu'est le défi. Les héros doivent se relever et faire face au péril. Ce loup est en train de te bouffer méchamment mon gars ! Tu as intérêt à te bouger les fesses !

### ***Cela aurait pu arriver à tout le monde...***

Lorsqu'un personnage échoue dans une tâche qu'il (selon son concept) aurait dû réussir, mettez en cause la situation, pas le personnage.

La poisse est votre amie. Même le plus capable des personnages peut vraisemblablement tomber sous les coups de l'infortune, alors soulignez les circonstances, non pas le manque de compétence. Inventez des choses. Lorsque le pirate saute pour attraper la corde, il ne fait pas que glisser et échouer. C'est la corde ou toute la vergue qui se rompt de façon inattendue. Lorsqu'un héros macho a des problèmes pour grimper un petit muret, cela veut dire que les briques se désagrègent sous ses mains, des gravillons lui tombent dans la figure, ce que vous voulez. L'échec ne vient pas de l'incompétence du personnage, c'est juste la malchance ou des circonstances imprévues.

Ou alors peut-être le personnage possède-t-il d'autres aspects qui peuvent expliquer après coup cet échec ? Si un autre trait important est la cause de l'échec, alors le concept du personnage n'est pas mis en défaut. Cet As du pilotage fait un mauvais jet de dé et plante son appareil lors d'un atterrissage a priori facile ; mais vous rappelez à tout le monde qu'il est déjà connu pour être un casse-cou et qu'il a probablement tenté un truc de fou. Il n'a pas échoué à une tâche facile : il a transformé cette tâche facile en tâche difficile (rien de cela n'est prévu dans les règles, c'est juste une façon d'expliquer un échec). D'habitude, une fois que vous introduisez une possibilité comme celle-ci, le joueur va vous suivre et vous aidera à y donner corps puisque vous re-décrivez alors ce que leur personnage était en train de faire.

### ***Note de bas de page : Assurance contre l'échec***

“Attendez”, dites-vous, j'ai une meilleure idée ! Je vais simplement toujours laisser les joueurs réussir les actions qui sont importantes pour leur concept. Génial !!! (Oui, je sais que vous n'avez pas réellement dit ça, mais comme c'est moi qui écris ce texte, je peux utiliser tous les contradicteurs rhétoriques que je veux).

Certains systèmes incluent de telles “assurances contre les échecs” dans leurs règles. Dépensez un Point d'Héroïsme [à [Warhammer](#) (5<sup>ème</sup> éd.), par exemple (NdT)], et relancez le dé. Achetez un trait qui permet de relancer les dés pour tout ce qui est central pour votre personnage (les Diplomates peuvent relancer tous les jets ratés de diplomatie, simplement parce qu'ils sont bons là-dedans.) Prenez 10 [au système d20 – prenez le temps pour assurer une réussite moyenne] : en d'autres termes, choisissez de neutraliser les mauvais jets s'ils vont à l'encontre du concept de votre personnage. Je dirais que cette tendance s'est accrue tandis que certains RPG se mettaient à donner plus d'importance au concept des personnages qu'à la victoire tactique.

Réussir là où vous vous attendiez à échouer (et vice-versa) est une partie du plaisir du jeu de rôle. Ce n'est pas une activité planifiée, c'est de la créativité de groupe en réaction à des stimuli aléatoires (les dés). Enlevez trop d'incertitudes, et vous perdez une partie de cet ingrédient magique.

---

#### ***Sélections de commentaires***

##### **The Stray**

Nous avons un personnage nommé Porte-Poisser dans notre campagne de *Mutants & Masterminds*, qui a le trait Contrôle de la Chance avec le défaut Retour de flamme, ce qui fait que chaque fois qu'elle utilise son Contrôle de la Chance, je peux utiliser un Diktat du MJ contre elle. Cela signifie habituellement que quelque chose d'assez mauvais arrive à son personnage. Parfois je n'ai même pas à utiliser le Diktat contre elle... Elle fait un mauvais jet de dé juste au mauvais moment pour se le prendre en pleine face.

Après avoir lu cet article, je commence à comprendre pourquoi ce personnage est le chouchou du joueur. C'est parce qu'elle a son moment de gloire... bon ou mauvais.

##### **Drew**

Ce que je préfère, c'est d'utiliser quelque chose d'absurde, que ce soit lié au personnage ou à la situation. Ton hacker s'est effectivement introduit dans le réseau, mais il y est coincé parce qu'il a perdu tant de temps à tester la complexité inattendue du système, en oubliant de récupérer cette info qu'il cherchait. Cet échec critique du coup dans le dos était juste un aléa inévitable quand on essaye de poignarder quelqu'un qui est déjà engagé au corps-à-corps ; la cible a bougé, exposant l'épaule de ton allié.

Je crois que j'aime ça parce que j'ai choisi de jouer des personnages “à défauts”. Même si je tire de bonnes caractéristiques, je vais donner des défauts. Un cleric avec une crise de foi... un barde baratineur qui ne semble pas pouvoir s'empêcher de dire la vérité à des moments inopportuns... un Dingue (à *Rifts*) avec quelques troubles de personnalité AVANT les implants, sans parler de ce qui se passe après... un Malkavian qui croit qu'il est un Mage, et même échange ses services contre [des objets chargés en Quintessence] dont il est le seul à croire qu'il en a besoin.

L'absurde est drôle, et cela crée des opportunités à tout le monde, pas seulement le personnage directement victime de la situation absurde.

##### **higgins**

Eh bien, le JdR *Conspirations* a une solution très intéressante : demandez au joueur “Hé, ton personnage est un expert dans ce domaine ! Pourquoi a-t-il raté une tâche aussi simple ?”

## R00kie

Certaines de mes parties préférées ont été dues à l'échec d'un seul personnage. J'ai toujours pensé que si quelqu'un rate quelque chose, vous passez rapidement à la suite après une brève description ; mais s'il rate à un moment dramatique, ou lorsque les chances étaient vraiment de son côté, vous devez rendre cet échec mémorable.

Dans une campagne de *Traveller*, un joueur a déclaré que son perso essayait de ramasser du combustible à l'extérieur d'une étoile, d'une manière particulièrement stupide, afin d'impressionner un vaisseau voisin. Le joueur m'a décrit la chute vers cette étoile en décélérant à 5G. Sa compétence était ridiculeusement élevée, mais il s'arrangea pour faire un échec critique. Normalement je ne demanderais pas un jet de dé pour ramasser du combustible ; c'est une action de routine ; le jet de dé était pour impressionner les gens.

J'envisageai rapidement les options – déclarer qu'il n'avait pas réussi à impressionner qui que ce soit n'était pas satisfaisant. – le faire plonger dans l'étoile aurait mis fin plutôt soudainement à la campagne, et le faire s'écraser sur l'autre vaisseau ne semblait simplement pas crédible, vu son niveau de compétence. Alors j'ai fait paniquer le pilote de l'autre vaisseau, qui voyait un zinzin foncer dans l'étoile à une vitesse hallucinante. L'accident n'était pas la faute du PJ – l'autre pilote a paniqué et s'est mis dans le chemin, mais c'était vraiment mémorable et a braqué les projecteurs sur le PJ.

Il s'est avéré que cela a fait dérailler ma campagne de la meilleure façon. J'ai pu mettre mes joueurs devant un dilemme avec deux vaisseaux percés tombant dans une étoile, et le faire suivre avec une histoire de revanche qui faisait intervenir les frères de l'autre pilote, et une intrigue pour faire échouer l'enquête du gouvernement sur l'accident. La campagne que j'avais prévue n'a en fait jamais été jouée – en partie parce que les PJ n'ont jamais réussi à faire réparer leur vaisseau – mais les joueurs se sont formidablement amusés.

## Pete

Dans notre groupe, une des scènes les plus mémorables fut quand mon roublard rata un jet de pickpocket contre un ogre soûl, parce que le MJ décrivit l'échec ainsi : "Ta main est restée coincée dans la ceinture de l'ogre et il se retourne vers toi"... À ce moment j'ai dû essayer de baratiner tout en retirant ma main, pendant que tout le reste du groupe était mort de rire.

Cela me rappelle aussi un blog quelque part sur l'utilisation de l'effet John Woo. Un échec-rien-ne-se-passe est trop ennuyeux ; une sorte de conséquence involontaire devrait arriver pour ajouter un élément de surprise/tension/action. Votre balle rate le méchant mais brise le vase inestimable du roi ; un coup d'épée raté la coince dans le pilier de pierre derrière vous.

Du point de vue du joueur, je pense que cela ajoute beaucoup d'amusement et d'historique de personnage à la partie. La prochaine fois que mon roublard essaiera de voler quelqu'un, tout le monde lui criera dessus.

---

Article original : [Learn To Explain Failure](#)



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

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



# Partie en couille !

© 2002 Nick McCarthy

Un article de Nick McCarthy, tiré de [PTGPTB n°21](#) (avril 2002), et traduit par Rappart



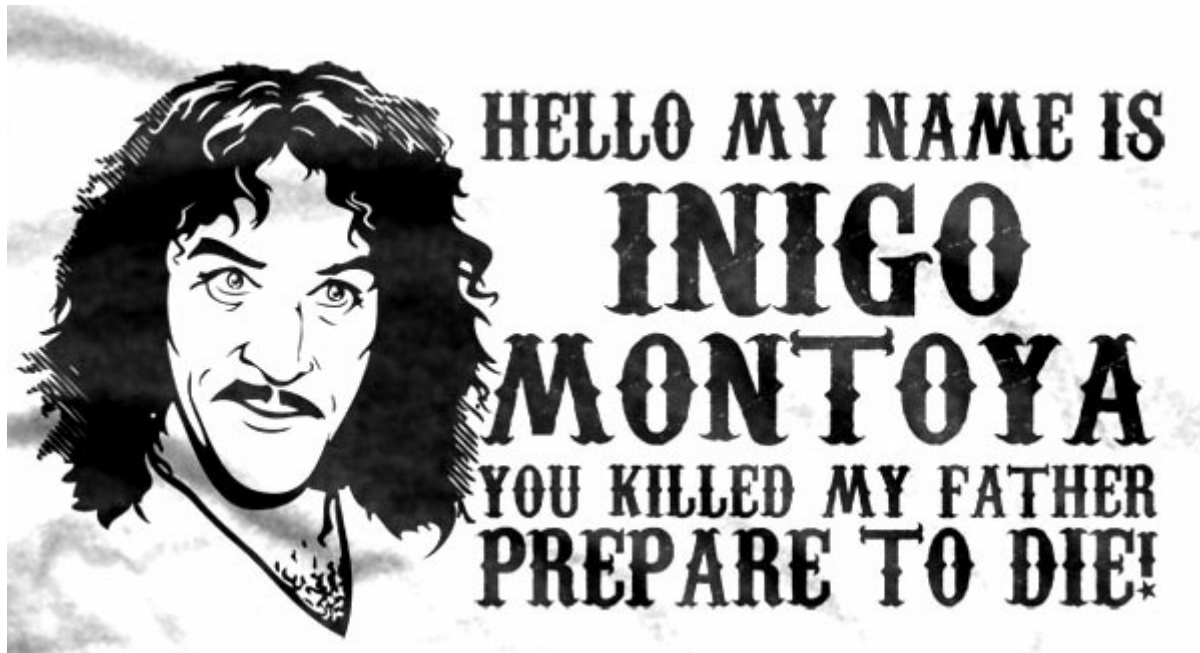
Pour ceux d'entre vous qui l'ignorent, "en couille" est une métaphore moderne argotique pour "de travers". On l'utilise en général ainsi : "Tout est terriblement parti en couille !". Cet article a pour but de vous dépanner quand la partie que vous menez déraile soudain et qu'il semble n'y avoir aucun moyen pour que vous la remettiez sur les rails. Les conseils dans ce texte sont tirés du nouveau forum de ptgptb, et si vous voulez voir précisément qui a dit quoi et dans quel contexte, alors n'hésitez pas à vous y rendre.

Bon, je sais que tout en lisant ceci vous n'avez PAS BESOIN de lire comment contrôler votre partie. Aucun d'entre nous ne fait jamais d'erreurs en tant que MJ, nous n'avons jamais de mauvais jour, ni ne manquons jamais de créer une intrigue absolument fascinante avec plus d'amorces qu'une fabrique d'amorces dans un arsenal. Je suis sûr que vous lisez ceci en hochant la tête en vous disant "Je fais ça" et "Je fais ceci" ou "Je ne suis jamais obligé de faire CELA !". C'est drôle de devoir l'admettre ou le reconnaître les gars, mais même les meilleurs MJ ont leurs jours "sans".

Heureusement, si vous êtes un MJ dans un mauvais jour lorsque vous écrivez votre intrigue ou adaptez un scénario du commerce pour votre groupe, il y a des chances que vous soyez suffisamment en forme pour vous débrouiller avec style et grâce et que vous sauviez votre peau (ou au moins la session de jeu) avec quelque improvisation adroite ou l'utilisation d'une connaissance spécifique de votre groupe et de ce qui fait marcher vos joueurs. Il y aura cependant ce moment où, de temps en temps, vous n'avez pas l'air de pouvoir y arriver, et s'il se trouve que vous débutez avec un nouveau groupe, les chances qu'arrive un déraillement auront considérablement augmenté.

La première chose est, comme toujours, la préparation. Bon, des articles entiers du zine ont été consacrés à l'écriture de scénarios de premier ordre. Alors je ne rentrerai pas trop dans ces détails ici. À la place, je me concentrerai sur quoi faire quand vous en arrivez à l'horrible et soudaine prise de conscience que ça fait vingt minutes que vous jouez, et que ça ne fonctionne pas.

Cependant, la préparation peut être importante pour ça aussi. Assurez-vous que vous lisez les fiches des personnages-joueurs, les gars. S'ils ont, écrite dans l'historique de leur personnage, une longue liste de frères et sœurs qui ont un jour juré de se venger du meurtre de leurs parents, alors non seulement vous devriez garder à l'esprit ces frères et sœurs en écrivant un scénario ou une campagne, mais gardez-les aussi à l'esprit pour quand les choses ne se passent pas bien.



Quelques indices appuyés, un aperçu d'une vague silhouette qui ressemble un peu au PJ, et avec de la chance le joueur (ou même tout le groupe s'ils connaissent l'histoire) va commencer à se demander si une vendetta familiale est dans l'air. En intégrant de tels détails de PJ dans l'aventure, vous allez immédiatement impliquer au moins un des joueurs (en supposant qu'ils tiennent un minimum à leurs personnages, et s'il ne le font pas, alors vous avez vraiment de gros ennuis !).

Avec de la chance, la stimulation d'un joueur et l'attention portée aux détails d'un personnage éveilleront l'intérêt du reste du groupe. Même si tout ce qu'ils demandent est "Pourquoi y accordes-tu tant d'attention ?", vous avez commencé à les faire revenir à nouveau dans l'intrigue. Ce n'est sans doute pas l'intrigue avec laquelle vous avez débuté, mais au moins la séance n'a pas été gâchée.

Si vos joueurs ne sont pas du genre à inventer un grand historique de personnage, alors vous pourriez toujours essayer d'insister sur au moins une sorte d'historique. Il n'y a pas besoin de réécrire *Guerre et Paix* ; juste quelques accroches d'intrigues qui sont en rapport avec le personnage-joueur. Trois ou quatre phrases à côté de lignes de "Une fois j'ai été attaqué par une bande de dauphins enragés", ce n'est certainement pas trop demander ? Tout ce que vous pouvez faire pour le rattacher au personnage-joueur est bon.

Vous devriez aussi essayer de connaître vos joueurs. Je sais qu'un de mes joueurs peut être aspiré dans toute partie que je me donne la peine de maîtriser par l'ajout d'un peu de mythe celtique. Un autre adore les références aux films d'horreur. En sachant ces choses sur les

gens qui jouent à la partie, je peux aussi faire que leurs personnages soient également plus impliqués. Je sais, les gars, que tout ceci est très évident, mais c'est une chose d'être assis ici en en parlant ou en le lisant, et c'en est une autre de le garder à l'esprit quand on fait face à une brochette de joueurs avec des visages inexpressifs et des cœurs impatients.

Tant que l'on est sur le sujet des joueurs qui ne rentrent pas dans l'intrigue, rappelez-vous bien que les joueurs sont là pour s'amuser. Essayez de ne pas trop vous en faire sur le fait que vos joueurs ignorent totalement votre intrigue joliment travaillée et détaillée sur la vie dans le "vrai" Far West, rien que parce que votre groupe a décidé de faire une série de saluts à la manière des Monty Pythons ou une version personnelle de *Blanches colombes et vilains messieurs* [comédie musicale très populaire (1955), avec Brando et Sinatra (NdT)] pour les habitants de Tombstone, du moment que tous les membres du groupe participent et s'amuse. De même, bien sûr, tout joueur qui lirait ceci devrait essayer de se souvenir que le MJ a aussi le droit d'apprécier la partie. Les joueurs devraient être prêts à refréner leurs instincts délirants si le MJ n'apprécie pas de faire partie du sketch du perroquet [des Monthy Pythons]. Il n'est que justice que les joueurs tentent au moins de rentrer dans l'intrigue.

Tout ceci étant dit, cela revient à : quand vous voyez que quelques-uns ou tous les participants ne s'amuse pas, il est temps que le MJ prenne des mesures. Comme nous sommes dans le cadre d'une partie de jeu de rôle, il est très raisonnable de supposer que la plupart des personnes présentes ont un certain intérêt pour le JdR, ainsi votre meilleure tactique pour ramener tout le monde dans le droit chemin est de ramener tout le monde dans la partie. Nous aimons désigner ceci sous le nom de "Frappez-les avec l'intrigue !".



Bon, nous avons déjà parlé antérieurement de relier votre intrigue avec l'historique du personnage, mais pour une raison ou une autre, cela n'a pas marché (peut-être qu'un nouveau PJ a été soudain créé et que la raison pour qu'il accepte le scénario a disparu ?).

Donc, maintenant, vous devez faire quelque chose pour qu'ils s'intéressent une fois de plus à l'intrigue. *L'Appel de Cthulhu* excelle à cela, car il est très facile de faire que les PJ souffrent des conséquences négatives de l'intrigue. Si les personnages n'arrivent pas à empêcher l'accomplissement du rituel redouté, alors, eux, leur famille et le monde entier mourront... C'est une très bonne raison pour que les PJ s'inquiètent de ce qui va se passer. Les joueurs ont bel et bien été frappés !

La même chose peut s'appliquer aussi dans d'autres jeux. Si les joueurs n'interfèrent pas d'une manière ou d'une autre avec la progression naturelle de l'intrigue, faites que l'intrigue fasse marche arrière et les morde aux fesses. Cette idée peut faire très cliché, mais en vérité elle marche (ou sinon pourquoi serait-elle devenue un cliché ?). Alors regardez des films et lisez des livres, et essayez de voir ce que les auteurs ont fait quand l'intrigue semble être sur le point de s'effondrer sous son propre poids. Eh bien, vous savez quoi ? Un des personnages principaux ressemble trait pour trait au Méchant !

Ou bien les méchants se trompent d'adresse et tuent le voisin de pallier du PJ ! Peut-être qu'ils n'ont pas de mauvaise adresse et un type méchant avec un calibre 45 dans chaque main rentre en enfonçant la porte d'un coup de pied.

Si vous voulez être un peu moins violent ; est-ce qu'on peut faire chanter un des membres du groupe ? Si c'est possible, alors faites-le (qu'il ait ou non réellement fait ce pour quoi on le fait chanter n'est pas important !). Peut-être qu'un tuyau anonyme ramènera le groupe à la vie – avec un peu de chance, il n'y a aucune possibilité que le groupe découvre qui les tuyaute depuis au moins une séance ou deux, ce qui signifie que vous pouvez alors expérimenter et décider qui c'était.

La *justification rétroactive* (1) est un autre moyen formidable pour ramener votre partie de JdR sur les rails. Vos joueurs n'ont pas besoin de savoir que vous ne savez pas avec certitude ce qui va se passer ensuite, ou pourquoi un certain événement vient d'arriver. Ouvrez grandes vos oreilles. Les joueurs vont souvent échanger quelques spéculations sur ce qu'ils pensent qu'il se passe. Maintenant, vous pourriez être au milieu de la partie et vous rendre compte que vous avez rendu votre intrigue de loin trop abominablement complexe, et que les joueurs n'ont absolument aucun espoir de résoudre l'énigme, car ils viennent de tuer l'unique PNJ qui pouvait leur dire ce qu'ils avaient besoin de savoir.

Si un des joueurs dit "Hé, je parie que ce gars a des caméras de sécurité dans son bureau ! Nous pouvons simplement regarder les bandes d'hier soir !", alors vous pouvez souhaiter partir là-dessus (2). Cela ne fait rien que vous ayez dit plus tôt qu'il n'y avait pas de caméras dans le bureau ; poursuivez simplement là-dessus. Dites qu'il y a des caméras cachées, s'il le faut. Faites tout ce qu'il faut pour ramener la partie sur les rails.

Ou bien si vous préférez, pensez à emmener la partie dans une nouvelle direction. Vous ne vous attendiez pas à ce que les PJ zigouillent le PNJ, et alors ? Que se passe-t-il ensuite selon la logique interne de la partie ? La plupart des joueurs laisseront le MJ faire une pause et

réfléchir un moment quand vous leur demandez de vous donner une minute.

Peut-être devriez-vous simplement suivre cette nouvelle piste et voir où elle vous mène. Cela pourrait particulièrement bien marcher si vous écoutez les joueurs discuter des conséquences probables de l'apparition soudaine de ce cadavre à cet endroit à ce moment. Si vous êtes vraiment chanceux, quelqu'un demandera "Que pourrait-il arriver de pire ?" et un autre (membre du groupe) répondra à la question... Utilisez ce scénario du pire !

Encore une fois, prenez ce dont vous avez besoin, et expliquez-le *a posteriori* dans une trame logique entre deux séances de JdR.

Il y a cependant d'autres manières de secourir un scénario cassé, comme les intrigues secondaires. Vous pouvez essayer d'avoir le "scénario de réserve". Ayez un mini-scénario prêt (le genre de truc que vous pouvez maîtriser en deux heures) et incluez dans ce scénario toute information nécessaire à la progression de l'intrigue.

Faites que la maison hantée ait un nom écrit dans la poussière de la fenêtre ou que le détective privé qui travaille pour la famille de la femme contacte les PJ à l'improviste et demande à les rencontrer pour échanger des informations. À vous de voir ce qui convient à votre scénario, mais il y a toujours un moyen dans tous les genres de JdR pour que l'information cachée resurgisse. Que ce soient les infoscubes d'un JdR de science-fiction ou la mystérieuse inscription invisible (jusqu'à maintenant) sur une porte.

Déposez simplement cet élément d'intrigue dans le scénario avec une grande grue comme et lorsqu'il le faut. Ce n'est pas vraiment important que les personnages n'aient jamais entendu parler de cet entrepôt auparavant, ou bien cette maison en pain d'épice qui apparaît soudain à côté d'eux. Du moment que cela s'emboîte dans l'histoire au moins un petit peu, vous pouvez baratiner, sourire d'un air entendu et puis vous renverser dans votre chaise comme si rien d'inhabituel ne se passait.

La plupart des joueurs ne relèveront même pas, malgré les gouttes de transpiration qui coulent sur votre visage. Le problème principal de cette méthode est que vous devez vous assurer de ne pas l'utiliser trop souvent. Souvenez-vous que ce scénario de liaison est censé être vraiment facile et devrait avoir "En cas de danger, brisez la glace" écrit sur la couverture. Ne l'utilisez que lorsque les joueurs sont vraiment coincés ; ne leur tendez pas le scénario sur un plateau à chaque séance.

Vous pouvez faire en sorte que le groupe mette de côté ses persos habituels, et joue d'autres personnages qui ont les informations et les motivations nécessaires pour faire avancer l'intrigue. Une fois encore, vous vous préoccuperez plus tard de comment ils transmettent les infos aux personnages principaux (3). Qui a dit qu'ils le devraient, même ?

Peut-être les personnages avec lesquels les joueurs ont commencé la partie ne sont-ils pas les meilleurs pour la finir. Du moment que tout le monde s'amuse, est-ce vraiment important ? Les persos peuvent être assis dans un café en se demandant quoi faire ensuite, lorsqu'ils entendent aux nouvelles à la radio que quelqu'un d'autre a fini le boulot.

Puis revenez en arrière dans le temps et menez le scénario à nouveau – au moins jusqu'à l'endroit où il est parti de travers auparavant – mais cette fois avec des personnages différents. *Ars Magica* (grog) est un jeu qui repose entièrement sur le fait de jouer différents personnages (4).

On peut ajouter énormément à la sensation de réalisme dans n'importe quelle partie en faisant prendre conscience aux joueurs que leurs personnages ne sont pas surhumains (même s'ils SONT surhumains !) et ont besoin que quelqu'un d'autre prenne le relais une fois qu'ils l'ont lâché. C'est une grande opportunité pour rajouter de la profondeur à une partie, et aussi pour faire que les joueurs accordent plus d'attention aux PNJ qui habitent le monde qui entoure leurs persos. Ils commandent peut-être leurs boissons à des barman absolument quelconques sans y accorder plus d'importance. Mais si leur dernière aventure est achevée grâce à un PNJ barman dont les joueurs ont pris le contrôle pour une séance ou deux, alors ils seront forcés de considérer celui-là et les PNJ futurs comme des personnages plus complets.

Et ça, c'est assurément une bonne chose (5).

La dernière solution, mais en aucun cas la moindre, si tout le reste échoue, ou si simplement ça ne vous dit rien : demandez. Dites aux joueurs que vous êtes un chouïa coincé, vous ne savez pas trop comment faire pour que les choses se remettent à fonctionner, et demandez-leur ce qu'ils aimeraient faire. Ils doivent certainement avoir quelques idées, et pourraient même en avoir quelques-unes vraiment excellentes. Vous pourriez même découvrir que votre perception de la partie comme un désastre n'était qu'une vue de votre esprit, et que les joueurs ont passé "une sacrée soirée"... Eh, cela se pourrait bien !

Si vous sentez que la partie est gâchée par certains joueurs, par les actions et l'attitude de certains autres, dites-le-leur. Prenez les fauteurs de troubles à part, et faites-leur savoir que vous pensez qu'ils gâchent la partie à quelqu'un. Montrez-leur que tandis qu'ils trouvent absolument irrésistible la répétition continuelle de "Okêêê" (comme dans *Les Visiteurs*), tous les autres ne partagent pas cet avis.

*Ce texte est le produit de la combinaison des ressources mentales par Internet. Nick Mac Carthy n'est que le tuyau de communication du savoir de cette entité. Chaque et toutes les fautes sont les siennes et seulement les siennes, et toutes les bonnes idées et les suggestions utilisables sont celles de l'infaillible gestalt du forum de PTGPTB(vo).*

Article original : [Pete Tong!!](#)

(1) NdT : *Reverse engineering* dans le texte. Partir du résultat final et en chercher les causes. Exemple : une fois la cavalerie arrivée à temps pour secourir les PJ, trouver pourquoi. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Lire à ce sujet [Utiliser le "Et" plutôt que le "Mais"](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Pour des moyens de transmettre innocemment au personnage ce que sait le joueur, [Le blanchiment d'informations pour les nuls](#) (ptgptb) est une lecture indispensable. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Cette idée est également développée dans [Le point de vue du figurant](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(5) NdT: [Tout à coup, humains](#) (ptgptb) approfondit cette notion de PNJ multidimensionnels. [\[Retour\]](#)



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

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

 *Suivez le guide*

Après ces conseils, voici venue l'heure de la pause publicitaire : un moment de lecture léger pour vous détendre. Savourez comme il se doit ces [mésaventures d'un joueur de GN](#), qui rappellent que les fumbles ne sont pas uniquement affaires d'échecs aux dés ou d'irruption de l'imprévu mais aussi qu'ils puisent parfois leurs sources dans les mauvais côtés de l'enthousiasme des joueurs.



# Mes mésoaventures de grandeur nature

© 2000 Archimedes

Un article de Archimedes, tiré de [Critical Miss](#) n°5 (été 2000), et traduit par Pierre Carmody



Le jeu de rôle Grandeur Nature. Son principe général m'est resté en travers de la gorge. D'un côté, ça implique le mouvement, et je suis bien trop paresseux pour permettre à un tel concept de pénétrer mon esprit. Et pour le reste, il y a bien trop de clémence quant à ce qu'il se passe dans les Grandeur Nature. Trop de règles maison ont pour résultat trop de problèmes. On dirait que les règles sont inventées au hasard, et abandonnées tout aussi vite. Je vais maintenant vous gêner (ou vous ennuyer à vous en faire crever) avec mon aventure GN-istique.

## Vampire : La Mascarade

Pour ceux qui ont déjà joué à *Vampire : La Mascarade*, passez ce paragraphe et lisez la suite. Pour ceux qui n'y ont jamais joué, lisez mon explication rapide et complètement inutile. *Vampire* consiste en plusieurs clans, chacun avec des capacités spécifiques, des talents, etc. Ils ont chacun leur propre caractère principal, qui peut être divisé en catégories plus petites, selon les envies du joueur. Ainsi s'achève mon explication de *Vampire*. Vous ai-je perdu ? Bien.

## L'invitation

Un de mes anciens amis, que j'appellerai ici "Le Bâtard", avait reçu une invitation à une partie Grandeur Nature de *Vampire*. Je jouais à *Vampire* depuis quelques mois et j'étais intéressé, alors le Bâtard a informé l'hôte qu'il amènerait un invité.

La grande nuit arriva. Ce soir-là, mon état d'esprit était proche de celui d'un célibataire se préparant à un premier rendez-vous avec une inconnue. J'étais un peu craintif et nerveux, mais Bâtard m'assura que "Ce sont mes gens. Tu t'en sortiras". Et bien sûr, comme un idiot, je l'ai cru.

Je lui demandai quel était le code vestimentaire, ou même s'il en existait un. Il dit "Porte juste la même chose que moi". Je remarquai qu'il badigeonnait son visage de peinture blanche et qu'il portait de la dentelle noire. C'était le premier des quelques indices que j'ignorerais ce soir-là, des indices qui me disaient "COURS !". Pourtant, je le rejoignis dans son maquillage, mais refusai de porter de la dentelle.

## L'arrivée

Une fois arrivés, je fus surpris de voir au moins 40 personnes devant la maison. Je ne suis en aucune façon timide, mais de grands groupes de gens portant du cuir noir, du maquillage blanc et des crocs de vampire en plastique me causèrent une grande consternation. C'était l'indice numéro 2. Quoi qu'il en soit, nous entrâmes dans la maison, et on m'expliqua les règles du Grandeur Nature :

- Pas de contact physique
- Le fait de baisser les yeux est synonyme d'échec pour la plupart des tests
- Le pierre-papier-ciseau est utilisé pour le reste.

Des règles simples, des règles basiques. En résumé, de fausses règles. J'écoutai avec beaucoup d'intérêt, mais apparemment, tous les autres avaient ignoré la première règle. Le jeu commença peu de temps après, avec l'hôte qui passa du *heavy metal* et le groupe entier de pseudo-vampires qui se mit à pogoter (se lancer soi-même dans les autres). Je fus immédiatement pris en sandwich entre un grand type et le mur. Malheureusement, j'ai pris pas mal de coups pendant le pogo. Mes cris de douleur passèrent relativement inaperçus.

## La mort d'un Brujah

Mon personnage était un Brujah, qu'on pourrait décrire de la meilleure manière comme un jeune punk radical. Je restais collé au Bâtard, surtout parce que je croyais encore fermement que "c'étaient ses gens, et que je ne serai pas blessé". Mensonges, mensonges, ce n'étaient que mensonges.

Alors que je buvais une boisson gazeuse restée sur une table, trois grands "vampires" me firent face.

"HÉ ! Les vampires ne peuvent pas boire. Tu sais ça !"

Je le regardai, et dis "Eh bien, je ne suis pas un VRAI vampire. J'en joue juste un à la télé".

Bon, j'ai souvent été accusé de jouer au malin. Je n'essayais vraiment que de détendre l'atmosphère mais il brailla immédiatement "IL A BRISÉ LA MASCARADE !!"

*Note : Pour ceux qui ne jouent pas à Vampire, la Mascarade est simplement le code moral parmi les Vampires – comment ils se comportent en public, puisqu'ils ne veulent pas qu'on sache qu'ils sont des vampires. Quiconque brisant la Mascarade en jeu est puni par une bastonnade générale, avec la mort comme conséquence. Cette tradition douce et brumeuse est appelée "Chasse au Sang".*

De toute façon, mon psychiatre me dit qu'il est bon d'en parler, alors je vais continuer. Ses deux costauds de copains me soulevèrent, m'emmenèrent à une fenêtre, s'arrêtèrent brièvement pour le laisser OUVRIR la fenêtre, puis me jetèrent dehors. Heureusement, nous étions au rez-de-chaussée, et je ne me fis pas trop mal. Cependant, j'étais sous le choc. On m'avait dit qu'aucun contact physique n'était autorisé.

Alors que je m'époussetais, je vis les trois hommes dans une discussion animée avec le Bâtard. Il leur serra alors la main, et hurla : "CHASSE AU SANG !!"



### **La chasse**

J'étais baisé. 40 personnes qui croyaient vraiment qu'elles étaient des vampires me donnaient la chasse. Eh bien, j'ai couru très vite. Malheureusement, cet hôte vivait au milieu de nulle part, et je m'étais garé à environ un mile (pour ceux qui tourment au ralenti : à peu près deux kilomètres). J'ai pris un "raccourci" par la forêt toute proche, une idée qui requérait un peu plus de réflexion que je ne lui en donnai, et courus à fond. Après avoir évité de peu quelques-uns de ces foutus vampireux, j'atteignis ma voiture. Je sautai dedans et me cassai, conduisant à fond sur tout le chemin du retour.

### **Le coup de téléphone**

Le matin suivant, terrassé par la fatigue et les quelques pintes de liqueur dont j'eus besoin pour m'endormir cette nuit-là, je fus réveillé par le téléphone. C'était le Bâtard, et il voulait que je vienne déjeuner avec lui. Je répondis que >>>oui, bien sûr, et partis pour mon repas.

Quand je le vis, il portait le sourire le plus foutrement stupide que j'aie jamais vu.

*"Hé, mec ! C'était pas GÉNIAL, ça ? Tout le monde t'a adoré, et je leur ai dit qu'on serait de retour la prochaine fois. Est-ce que c'est bon pour—OUFF !!!"*

Ce dernier son qui émana de la bouche de Bâtard était le résultat de mon poing heurtant violemment son estomac. Ce fut la dernière fois que je vis Bâtard.

En tous cas, c'est mon expérience en Grandeur Nature. Je sais pas si vous l'avez trouvée intéressante ou pas, mais la voilà. Mon seul conseil si envisagez de rejoindre un jeu en Grandeur Nature est le suivant :

- Assistez à quelques parties en tant que spectateur, pour que vous puissiez voir les règles qui sont vraiment utilisées.
- N'y assistez jamais si vous connaissez moins de 20 % des gens présents.
- Amenez un pieu en bois et un maillet.

Article original : [My Live Action Misadventures](#)



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

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



# Toujours plus de mésaventures Grandeur Nature

© 2001 RP Bowman

Un article de RP Bowman, tiré de [Critical Miss](#) n°06 (été 2001), et traduit par Antoine Drouart



## Mésaventures avec gothiques

Je sympathise pleinement avec [le pauvre Archimedes](#) et je confirme ses observations sur *Vampire : La Mascarade*. J'ai, malheureusement, participé à une dizaine de parties moi-même et j'ai eu la honte de mener les quatre premières.

Pourquoi dois-je m'infliger ceci, encore et encore ? Quelque fantasma dément, ou quelque besoin refoulé, peut-être ? En dépit de l'amère déception que j'ai ressentie lorsque j'ai ouvert la première version en boîte de *La Mascarade*, en 1993 (Dieu ! Comment ai-je pu être aussi jeune et inconscient ? J'ai dépensé 30 \$ pour ce truc !) et que j'ai découvert avec horreur qu'ils s'attendaient réellement à ce que je joue à pierre-papier-ciseaux dans des réunions publiques ou semi-publiques ; en dépit de ceci, j'ai foncé tête baissée et J'AI INVITÉ MES AMIS À JOUER.

J'ai invité tous mes amis et, un ou deux mois plus tard, ils n'étaient plus mes amis. Je n'étais particulièrement plus le bienvenu chez eux. C'était horrible, impensable, et je ne comprenais même pas ce qui arrivait.

Voilà ce qui vous passe par la tête lorsque vous décidez d'organiser une partie de *La Mascarade*.

*"Hé! J'ai dépensé un paquet de pognon pour ce truc et je me suis pour ainsi dire amusé avec Vampire sur table... en quelque sorte. Il n'y a que le MJ qui se mettait en travers de mon chemin. Peut-être qu'une partie en Live Action ne nécessitera que peu ou pas du tout d'intervention du MJ ! Je pourrais laisser quelques indices et accessoires ici ou là, donner aux gens quelques motivations de base et l'histoire se déroulera d'elle-même. Cela pourrait être, comme c'est dit sur la boîte, du théâtre expérimental."*

Maintenant, je ne sais pas pour vous, mais je n'ai jamais réellement assisté à un spectacle de théâtre expérimental de bout en bout. Mon père y est allé, dans les années 60, et il ne peut en parler sans avoir ce regard tourmenté qu'il a aussi lorsqu'il raconte des scènes de torture du Viêt-Nam.

La seconde chose à laquelle vous pensez à propos du jeu, une fois que vous avez démarré la partie et qu'il devient évident que tout le monde ressent encore le besoin DE FAIRE PASSER PAR VOUS TOUS LES PETITS TRUCS QU'ILS VEULENT QUE LEUR PERSONNAGE FASSE, vous le MJ (ou le "Conteur" en patois whitewolfien) est : "Houlala, ils aiment toujours mes décisions. Je suis flatté, je vais recommencer, et bientôt !"

Vous ne remarquez pas le chaos, l'ami qui ne vous rappelle plus, et les ruines de ce qui fut autrefois votre maison bien rangée. Vous êtes ivre de la gloire de commander à une foule d'artistes libres-penseurs, de gens qui élèvent le Jeu toujours plus haut, et vous organisez une deuxième partie. Dans cette partie, il y a encore plus de monde et vous remarquez avec délice que le nombre de femmes dans votre vie s'est accru de façon exponentielle. Non seulement cela, mais en plus ces femmes sont habillées de résille noire sexy, qui rendrait n'importe qui attirant, et portent ce genre de maquillage audacieux que vous n'avez vu que dans les vidéos de groupes rock des années 80.

Vous vous dites alors "Oh ! Oui ! C'est bien mieux qu'AVANT."

Mais, ce que vous ne réalisez pas, pendant que vous et vos compatriotes mâles parlez de ces filles si si si sexy, c'est qu'elles parlent de la puissance de leur personnage ou, si vous avez de la chance, de drogue.

À ce stade, il est trop tard. Des gens dont vous ne soupçonnez même pas l'existence apparaissent dans votre vie. Des gens qui NE VOUS ÉCOUTENT PAS, mais qui ne vous gratifient pas de la courtoisie de vous le dire franchement, comme vos amis le faisaient. En outre, il devient de plus en plus difficile de construire des intrigues pour quarante ou cinquante personnes qui ont leurs propres plans, et... et...

Vous déclarez, à peu près lors de la troisième nuit, que – Oups ! – personne n'a remarqué que la maison était bourrée de C-4 et que cette orgie des Damnés (trois mecs courant autour de la maison en hurlant, une quinzaine s'ennuyant et fumant sur le lit, plusieurs demandant où est réellement l'alcool et deux cherchant un endroit où violer un enfant prostitué imaginaire) a été éparpillée dans l'atmosphère. Non seulement ils ne pigent pas, mais ils se contentent de sortir et de s'égailler dans la véranda. Alors vous leur dites qu'ils sont tous morts et ils vous portent un toast avec quelque chose qui n'est pas du sang. C'est à ce moment que vous réalisez que, de ces quelques cinquante personnes qui font partie de votre vie, vous n'en connaissez aucune.



Peut-être que, si vous avez de la chance, vous comprenez le message et vous vous excusez auprès de vos camarades dérangés et maintenant encore un-peu-plus-psychologiquement-traumatisés. Puis vous retournez à la table de jeu.

Mais, peut-être êtes-vous comme moi et pensez-vous “Qu’est-ce qui a foiré ? Peut-être devrais-je essayer d’être joueur ?”. Et vous avez entendu des histoires à propos de gens qui se sont réellement (Horreur !) TOUCHÉS lors d’un GN, alors vous rejoignez le fan-club officiel de *La Mascarade* et, juste pour assurer vos arrières, vous vous assurez que ce fan-club joue une version “Contes de fées” de l’univers de jeu.

”Vous y allez, craignant le pire, seulement pour découvrir que, quoi que vous disiez, qui que vous contactiez et quoi que vous fassiez, IL NE SE PASSE FOUTREMENT JAMAIS RIEN. En fait, les règles (si vous arrivez à les comprendre) sont écrites de telle manière que les gens sont dissuadés d’interagir les uns avec les autres. Ils mettent “Timide” comme trait de caractère dans un jeu qui repose sur l’interaction pour toute sa dynamique. Non seulement ça, mais il n’y a pas d’intrigue (c’est logique, de toute manière) et la MJ reçoit avec un sourire béat celui qui vient la voir comme un chiot idiot et perdu (et pour venir la voir, il faut avoir quelque chose à faire).

Personne ne semble connaître les règles. Vous êtes coincé dans une société avide d’un pouvoir qui est absent, avec de l’argent qui n’existe pas et de jolis minois qui ne veulent pas vous parler. De plus, aux US, il n’y a ni drogues, ni alcool, ni cigarettes.

Alors vous trouvez un type, un nouveau, et vous faites de sa vie un enfer tout au long de la soirée. Le lendemain, ils viennent vous entourer et vous disent tous combien vous avez été génial et combien ils sont impatients de vous voir à la prochaine soirée.

Oui, Archimedes, ils m’ont dit cela aussi. Cela s’appelle “amadouer le pigeon” et l’idée est que vous soyez tellement avide de louanges et d’adulation que vous y retourneriez. Tu as cogné le gars qui a essayé ça sur toi, mais moi, non, j’étais trop naïf et j’y suis retourné encore et encore.

Je sens aussi le désir monter à nouveau en moi. Je pense “J’écrirai un meilleur scénario. Je peux faire mieux que ça. J’écrirai un GN qui n’a absolument pas besoin de MJ, où les joueurs se régulent tout seuls et où les anciens sont forcés de donner aux nouveaux des indices et des conseils. Je le servirai avec de la confiture à la menthe dans une jolie robe de dentelle. La lou li la lou, la vie sera si merveilleuse avec si peu de piano !!!”

Et je rirai alors qu’ils me ramèneront de force dans leurs griffes. Ils ne s’en doutent même pas. Hé ! Hé ! Hé !

*Malludituri te Salutant.*

Ceux qui vont jouer comme des pieds te saluent !

Article original : [More Live Action Misadventures](#)



**Pour aller plus loin...**

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

 *Suivez le guide*

Fin de la pause. Il est temps de voir comment la guigne peut s'inviter à votre table en l'absence de jets de dés. Pour cela, rien de plus simple : prenez quelques joueurs à la personnalité bien affirmée, mettez-les ensemble et laissez monter la sauce toute seule.

Vous ne nous croyez pas ? [Quand la planification tourne à la baston](#) vous révélera les mauvais côtés des joueurs dans la prise de décision collective. Quant à [La Virée des dieux](#) qui conclut cet ebook, elle vous démontrera que, si un grand pouvoir implique de grandes responsabilités, il ne vaut mieux pas le confier à des rôlistes...



# Quand la planification tourne à la baston

© 2007 Pelgrane Press

Un article de Robin D. Laws, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Pierre Carmody



présente

## Trop de préparation révèle les mauvais côtés des joueurs

Chaque fois que je suis invité à une convention de JdR, j'ai l'habitude de demander à l'organisateur de l'événement de mettre en place une table ronde portant sur le "Dépannage de la Maîtrise" minute après minute. J'ai appris plus de choses sur les parties de jeu de rôle telles qu'elles se passent vraiment en répondant à des questions lors de ces événements que sur n'importe quel autre forum. En se concentrant sur des questions/réponses, plutôt que de verser dans des discours pontifiants et abstraits de conférencier, on peut ressentir réellement les problèmes pratiques qui minent les groupes partout où l'on lance des polyèdres.

Le genre de problèmes le plus courant, et le plus facile à résoudre consiste en des divergences de goûts entre les joueurs. J'en ai déjà traité en profondeur ailleurs, plus spécifiquement dans [Robin's Laws of Good Gamemastering](#) et le chapitre d'introduction du *Guide du Maître II* pour *Donjons & Dragons*. Débattre par écrit des difficultés de maîtrise nous met face à un épineux problème. Les MJ expérimentés savent tous trop bien que les parties peuvent parfois dégénérer en expériences de graves frustrations.

Bien que cela ne soit pas vraiment un secret, ce n'est pas non plus un fait sur lequel vous voulez vous étendre dans un livre censé se vendre sur le principe que le jeu de rôle est amusant. Nous mettons en avant le positif pour survivre. Notre passion a besoin d'un flot continu de personnes désireuses d'entreprendre la tâche chronophage et parfois ingrate de maîtriser des parties. Nous craignons toujours qu'une discussion trop franche sur les diverses embûches de l'expérience du jeu de rôle fasse fuir les MJ en herbe jusqu'à l'abri incomparablement plus sûr de leur Xbox.

Dans l'atmosphère moins formelle d'une chronique sur internet, peut-être est-il plus sûr d'admettre ce que tout le monde sait. Beaucoup de parties-marathons sont juste assez amusantes pour carrément nous saouler. Une partie où un groupe d'aventuriers prépare l'assaut du camp fortifié goblin de Xanthrukor – avec l'accent mis sur la préparation, l'exécution, et l'effort collectif – peut facilement ressembler à une réunion de travail prise-de-tête dans n'importe quelle entreprise dysfonctionnelle. Chacune comporte le même lot de problèmes relationnels décourageants : le gars qui n'écoute pas, le mec qui ne la boucle jamais, le collègue qui est toujours hors-sujet, le professionnellement obtus, qui revient encore et toujours sur le même détail dont personne n'a rien à foutre, au moment où tout le monde pensait qu'ils avaient réussi à l'enterrer [l'argument, pas le type (NdT)]... Et ça, ce n'est qu'effleurer la surface du problème.



D'accord, les parties de jeu de rôle ont quelques avantages par rapport aux réunions de travail. D'une, vous avez des super-pouvoirs. De deux, vous avez des trucs à buter. De trois, une fois que vous les avez butés, vous pouvez prendre leurs affaires. Dernier point, et le plus important, il y a vous. Le MJ. Vous êtes l'arbitre ultime de la réalité du monde, adjudicateur de toutes les actions, et pilote du scénario. Cependant, toute la puissance potentielle de votre véritable pouvoir, celui de maintenir la soirée loin de l'écueil des querelles inutiles, réside dans la subtilité.

De nombreux MJ, suivant un protocole ancien et non-écrit qui est né dans les premiers jours de notre loisir, adoptent une approche non-interventionniste des interactions entre les joueurs. En principe, c'est logique. Le MJ a tellement d'autorité sur tant d'aspects de la partie qu'il ne devrait pas s'imposer dans un des rares domaines où le joueur a un contrôle total. Et en effet, le MJ ne devrait jamais essayer de pousser les joueurs à planifier une partie afin qu'ils atteignent un résultat particulier. L'objectif devrait être n'importe quel

résultat un tant soit peu raisonnable.

La plupart des joueurs coincés dans l'ornière d'une discussion qui tourne en rond désespèrent de trouver une porte de sortie. Quelques mots de votre part peuvent prudemment remettre la discussion sur les rails. Le point-clé ici est de ne pas prendre de décisions ou faire de suggestions à la place du groupe, mais de souligner et d'organiser les bonnes suggestions qu'ils ont déjà faites. Contentez-vous d'être neutre, mais aidez de façon productive à ce que la discussion prenne forme.

Le découragement conquiert rapidement un groupe lorsque la planification a tourné à la baston, et que trop peu d'options acceptables semblent se présenter. Le résultat est souvent la paralysie lorsque le groupe exclut des choix parfaitement convenables. Quand cela arrive, vous devez faire plus que fournir un récapitulatif concis et optimiste. À la place, réfutez gentiment les hypothèses qui ont mené le groupe à rejeter les options viables.

Quelques joueurs sont pessimistes par nature. Les autres le sont devenus par la faute d'anciens MJ absurdement punitifs. Le débateur adroit, qui démonte habilement tous les plans autres que les siens, pose un problème peut-être plus fréquent.

Les joueurs vivent dans le monde réel, et appliquent sa logique à votre monde de jeu. Ceci entraîne une collision d'attentes. Presque tous les univers de jeu en circulation sont basés sur la logique des romans d'aventures, où les obstacles sont là pour être surmontés. Peu importe le temps que les joueurs passent à consommer des histoires de ce genre, qu'elles soient en livres ou à l'écran, il est difficile pour la plupart d'entre nous de prendre cette logique vraiment à cœur.

Combien de fois, par exemple, avez-vous entendu les joueurs tenir pour certain que l'ancre du méchant était sécurisée de façon inexpugnable ? Rappelez-leur qu'un groupe talentueux peut se faufiler dans la mieux gardée des forteresses. "Inexpugnable" signifie dans le genre d'aventures, "vraiment dur, mais j'ai un plan de fou et ça pourrait même marcher". Ça veut dire l'Étoile de la Mort ou le quartier général de Goldfinger, pas l'équivalent réel de ces installations.

Si vous n'arrivez pas à défendre les conventions qui font fonctionner les romans d'aventure, vous ne devez pas vous étonner que les préparations s'enlisent faute d'options crédibles.

Vos joueurs devraient être capables de compter sur les méchants pour les combattre par vagues successives, afin de créer une série de combats divertissants. S'ils supposent le contraire – et ils le feront – rappelez-leur d'appliquer la logique correcte pour la résolution de leur problème.

Les joueurs qui ont des motivations égoïstes et des aspirations mégalomanes provoquent certes un certain nombre de querelles. Il est difficile de s'occuper de joueurs qui adoptent des comportements ennuyeux pour le plaisir. Au mieux, vous pouvez apprendre à détecter ces comportements et essayer de les détourner dès que les symptômes apparaissent. Attendez-vous à des chances de succès mitigées auprès des joueurs délibérément rustres. Leur comportement turbulent provient souvent d'une tentative inconsciente d'assumer une forme de pouvoir personnel et de contrôle autrement absente de leur vie. Choisissez un de ces types dans un de ses beaux jours lorsqu'il croit qu'il gère, et vos trucs fonctionneront parfaitement. Attaquez-vous à lui quand il est fatigué, capricieux et soucieux, et vous verrez vos plus douces stratégies relationnelles courir à la catastrophe.

Altérer fondamentalement et de façon permanente les caprices de la personnalité d'un joueur est au-dessus des capacités du plus puissant maître de jeu. Ces gens doivent soit être tolérés, ou ne plus être invités à votre table. Comme toujours, la décision est difficile ; vous aurez à équilibrer le désir de recevoir un ami avec celui de l'expérience de jeu idéale. Ce calcul n'est pas propre au jeu de rôle : tout groupe engagé dans une activité récréative, que ce soit le club de bowling ou une association de passionnés des aquariums doit faire face au même problème.

Personnellement, je suis un avocat de la tolérance. Nous avons tous nos mauvais jours. Aucun de nous n'est exempt d'habitudes irritantes. Souvent, ceux qui sont le moins capables de s'entendre avec les autres sont ceux qui ont le plus besoin de leur compagnie. À la limite, j'admets que j'admire les gens suffisamment à fond dans leur passion pour virer sans complexe les participants dont les problèmes personnels sont une gêne constante. S'il faut choisir, cependant, je pense que je préférerais me voir comme quelqu'un de tolérant plutôt que comme le MJ d'une partie brillante.

Ou peut-être est-ce juste parce que je n'ai jamais été assez malchanceux pour avoir un joueur véritablement ehm... dans mon groupe.

Article original : [When Planning Turns To Wrangling](#)



**Pour aller plus loin...**

Vous désirez découvrir les autres articles de Robin D. Laws traduits sur PTGPTB(yf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.

# La virée des dieux

© 2002 Al Bruno

Un article de Al Bruno, tiré de [Al Bruno Rants](#), et traduit par Elendil

## THE WIT AND WEIRDNESS OF AL BRUNO III

### Coup de gueule d'Al Bruno n°4

*Avertissement* L'histoire qui suit peut heurter les lecteurs sensibles, ceux qui détestent les suites de suites, les fans de Disney, des clubs de strip-tease et de la série télé [Manimal](#).

Je [Al Bruno III, alias Ab3] m'étais juré de ne plus jouer à des jeux de rôles mais me suis malgré tout retrouvé à une table. Mon seul autre groupe d'amis voulait uniquement passer ses nuits dans des clubs de strip-tease. Après quelques soirées de ce genre j'ai réalisé que, quel que soit le groupe avec lequel je serais, je rentrerais chez moi frustré et empli de dégoût de moi-même.

Au moins le JdR était moins cher.

Nous étions dans l'appartement d'un gars du nom de Nolan LeVide, qui était un programmeur/artiste de performance théâtrale. Il était réputé pour créer des campagnes de JdR brillantes, très détaillées et peuplées de personnages captivants. Malheureusement la plupart de ces campagnes ne duraient pas plus de deux séances si vous étiez chanceux. Nolan était un chouïa inconstant.

Ainsi donc, nous étions là, dans l'appartement de Nolan LeVide, il y avait El Disgusto, P'tit Pervers, Wes la Fouine et Johnny la Tangente. Dédé le Psycho n'était pas disponible, c'était dû en partie à la phase "traque de [William Shatner](#)" [le capitaine Kirk de *Star Trek* (NdT)] qu'il traversait. Bâtard de Tricheur, quant à lui, jouait dans un tournoi de *Warhammer Battle*, pas parce qu'il aimait ça, mais parce qu'il vivait pour faire chouiner les wargameurs.

*El Disgusto* ([L](#)) : Je ne vois toujours pas pourquoi nous avons dû venir ici alors que nous aurions pu utiliser ma cave.

*Moi* : Nous n'utiliserons plus jamais ta cave, du moins pas avant qu'une équipe **de décontamination** n'y soit passée.

*El Disgusto* : Tu te prends pour ma maman ?

*Moi* : As-tu été étouffé dans ton sommeil ?

*El Disgusto* : Non.

*Moi* : Alors je ne suis pas ta maman.

*Johnny la Tangente* : Vous savez, je continue à penser qu'ils n'auraient jamais dû annuler *Manimal*.

*Wes la Fouine* : Ce fut une tragédie nationale.

*P'tit Pervers* : [Ursula Andress](#) était dans l'épisode pilote. Quelle bombasse.

*El Disgusto* : C'était pourri, *Manimal*. Comme la caisse d'Ab3.

*Wes la Fouine* : Ouais, cette série a été complètement surestimée.

*Nolan LeVide* : OK, maintenant que chacun se prépare pour la partie. Je suis sûr que vous la trouverez très...

*Moi* : Attends une seconde, là. Tu insultes ma voiture ?

*El Disgusto* : Ta voiture est un tas de ferraille rouillée. T'as un problème avec ça ?

*Moi* : C'est moi qui t'ai conduit ici dans cette voiture parce que tu n'en as pas.

*El Disgusto* : Et alors ?

*Moi* : Et alors comment peux-tu critiquer ma voiture quand tu n'en as même pas une à toi ?

*El Disgusto* : Parce que quand grand-maman m'achètera une voiture, elle sera bien mieux que ton tas de boue.

*Johnny la Tangente* : En fait si on convertissait la voiture d'Ab3 en caracs pour [le wargame de combats de véhicules] [Car Wars](#), tu la trouverais peut-être très impressionnante.

*Nolan LeVide* : OK, allez, on commence la partie. Vous vous jouerez tous vous-mêmes.

*P'tit Pervers* : Tu peux répéter ça ?

Mon Dieu, il avait du cran. Non seulement nous nous jouions nous-mêmes, mais en plus, le système fonctionnait sans dés. Certains des joueurs de la table paniquaient à cette seule idée, mais Nolan était un gars convaincant. Très vite le niveau d'enthousiasme de tout le monde était remonté et la partie commença...

*Nolan LeVide : OK alors, c'est un jour comme les autres pour vous les gars. Qui sont vos personnages et qu'êtes-vous en train de faire ?*

*Moi : Uhhhh... On est quel jour dans le jeu ?*

*Nolan LeVide : Un dimanche*

*Moi : Je suis au travail, je suppose.*

*P'tit Pervers : Je suis sûrement en train de me réveiller dans le lit d'une superbe femme.*

*Wes la Fouine : Je suis à l'église.*

*El Disgusto : Je suis en train d'acheter des BD.*

*Johnny la Tangente : Je suis peut-être enfin en train d'apprendre à jouer de la clarinette.*

*Nolan LeVide : Bien. Chacun d'entre vous est abordé exactement au même moment par un sombre personnage portant un imperméable argenté. Il s'adresse à vous par votre nom et vous dit qu'il a un message pour vous.*

*El Disgusto : C'est quoi ton message – que David Bowie organise un vide-grenier ?*

*Moi : Je demande quel est le message.*

*Wes la Fouine : J'appelle Jésus de toutes mes forces. Quel est le pourcentage de chances d'invoquer Dieu dans ce jeu de rôle ?*

*P'tit Pervers : Je m'habille en vitesse mais je fais en sorte que cet étrange visiteur puisse voir mon énorme gourdin, afin qu'il connaisse le désespoir.*

*Johnny la Tangente : Je regarde autour de moi en cherchant des Tardis [[Vaisseau](#) du Docteur Who, (NdT)]*



Nolan LeVide continua en nous indiquant que ce mystérieux personnage expliquait à chacun de nous que nous avons un destin spécial et que nous devons être éveillés. Comme cela se passait presque une décennie avant la sortie du film *Matrix*, nous étions désorientés et dubitatifs. Néanmoins quand il fouilla dans sa poche et en tira un étrange cube rougeoyant, nous étions tous captivés, à une exception près...

*El Disgusto : J'attaque !*

*Nolan LeVide : OK ben... Tu le rates.*

*El Disgusto : Hein ? Quoi ?*

*Nolan LeVide : Le gars est trop rapide pour toi.*

*El Disgusto : Sûrement pas !*

*Moi : Pourquoi t'en fais tout un plat ?*

*El Disgusto : Six mois de Tae Kwon Do ! Tu m'entends ? Six mois de Tae Kwon Do pour arriver à la ceinture noire ! Je suis un ninja blanc, tu m'entends ? **Une arme vivante !***

Une enquête ultérieure démontra que cette affirmation était techniquement vraie. El Disgusto avait été renvoyé du club d'arts martiaux d'Harvey Whitstien avec une ceinture noire. Bien sûr tout le kimono de karaté d'El Disgusto était aussi noir que sa ceinture. Il le laissait pourrir dans son casier entre les cours. Le *sensei* Harvey avait viré El Disgusto parce que personne ne pouvait en supporter la puanteur plus longtemps. Si cette décision a réglé le problème du dojo, sa "montée en grade express" avait retourné encore plus le cerveau d'El Disgusto, et il affirmait maintenant que la raison pour laquelle il avait une ceinture noire, c'était parce qu'il était la réincarnation d'un grand ninja décédé depuis longtemps, nommé "[Shinobi](#)" (wiki).

Personne néanmoins, pas même les avocats de Nintendo, ne lui cherchait des noises [sur cette usurpation de nom de jeux vidéo], parce que, sinon, il vous provoquait en duel. Son style de combat était un mélange de gifles et de coups de pieds dans les valseuses, ponctué de cris à la Bruce Lee, et personne ne voulait participer à ce truc.

*Nolan LeVide : Bien que tu combattes l'étranger avec bravoure, il parvient quand même à sortir l'étrange cube de sa poche et il...*

*El Disgusto : Je le brise ! Je le brise !*

*Nolan LeVide : Le simple fait de le toucher fait exploser ton esprit à un million de kilomètres à l'heure.*

*El Disgusto : Je ne crie pas ! Peu importe la douleur, je ne crie pas !*

*Nolan LeVide : La même chose arrive à chacun de vous. L'univers entier semble fondre autour de vous. Vos cris sont engloutis par le chaos hurlant qui vous consume.*

*Johnny la Tangente : Je me mets en boule et essaye de ne pas me faire repérer par [les chiens de Tindalos](#).*

*Moi : Je crie.*

*El Disgusto : Lopette !*

*Ptit Pervers : Je ferme les yeux et utilise ce qui pourrait être mes derniers instants pour fantasmer sur Mallaury Nataf.*

*Wes la Fouine : Qui ça ?*

*Ptit Pervers : Mallaury Nataf du Club Dorothée.*

*Wes la Fouine : C'est ta minette idéale ?*

*Ptit Pervers : Et ma première expérience sexuelle.*

*Moi : C'est bon, arrête.*

*Ptit Pervers : J'avais 15 ans, et dans l'un des épisodes elle avait perdu ses vêtements et devait cacher sa nudité derrière un panonceau.*

*Moi : Je t'ai dû de t'arrêter.*

*Ptit Pervers : C'était extraordinaire. On ne voyait rien de particulier et pourtant, j'ai quand même eu cette formidable éjaculation spontanée...*

*Moi : Oh pour l'amour de Dieu !*

*(Je n'aurais probablement pas été aussi agacé s'il n'avait pas eu exactement la même première expérience sexuelle que moi...)*

Une fois passé tout ça, Nolan nous décrit le lieu étrange où nos personnages se retrouvaient.



*Nolan LeVide : OK alors, chacun de vous se réveille dans une robe blanche et...*

*Johnny la Tangente : Tous en toge pour la fête étudiante !*



*Nolan LeVide : au centre de la pièce se trouve un dôme géant...*

*Johnny la Tangente : Rempli de cerveaux colorés ! 50 crédits galactiques sur les nouveaux venus !*

*Nolan LeVide : et vous pouvez voir des galaxies entières tourbillonner à l'intérieur. Les ...*

*Johnny la Tangente : "Mon Dieu, c'est plein d'étoiles !" (2)*

*Nolan LeVide : Ils ont l'air humains et sont vêtus en noir et argenté. Le chef, celui qui avait pris contact avec vous, s'avance pour vous dire...*

*Johnny la Tangente : "Tu vas te prosterner devant moi, Jor-EI ! (3) Tu vas... – iiiiee !"*

L'attaque sauvage de Nolan surprend tout le monde ; nous ne pensions pas qu'il avait cette rage en lui, mais bon, aucun meneur de jeu n'aime être chahuté. Quand Nolan reprit la parole, Johnny était effondré sur sa chaise, hébété, avec une bourse de dés fourrée dans la bouche.

*Nolan LeVide : OK ensuite l'homme vous explique qu'ils sont les derniers Seigneurs de la Réalité, et que l'univers lui-même se meurt.*

*Moi : Fascinant.*

*El Disgusto : Allez, droit au but. Qui devons-nous tabasser ?*

*Nolan LeVide : Le Seigneur de la Réalité vous apprend que le but de votre quête n'est pas de détruire mais de préserver. Il a besoin de vous pour sauver toute la Création, en trouvant un moyen de rétablir les niveaux d'énergie en son cœur.*

*Wes la Fouine : Nous devons changer les batteries de l'univers ?*

*Ptit Pervers : Pourquoi devons-nous sauver l'univers ? Qu'avons-nous à y gagner ?*

*Johnny la Tangente : Mmmh ! Mmmh !*

*Moi : Il a raison. Je demande aux Seigneurs de la Réalité pourquoi ils ne peuvent le faire eux-mêmes.*

*Nolan LeVide : Ils vous expliquent que s'ils quittaient leur poste, la réalité se désagrègerait en quelques minutes.*

*Wes la Fouine : Comment sommes-nous censés changer les batteries de l'univers ? Nous n'avons aucun pouvoir, nous n'avons même pas de vaisseau spatial.*

*Nolan LeVide : Les Seigneurs de la Réalité vous disent qu'ils vous donneront le pouvoir de faire ce qui doit être fait. Ils feront de vous des dieux.*

Il y eut un silence bruyant. C'était un de ces moments que je connaissais en tant que MJ, avant qu'une partie ne devienne vraiment géniale ou qu'elle parte en vrille.

*Johnny la Tangente : Mphl ?*

*Nolan LeVide : Oui. Des dieux.*

*El Disgusto : Des dieux, divins ?*

*Nolan LeVide : Ils vous disent "Vous aurez le pouvoir de créer et de contrôler la matière, mais avec ce grand pouvoir vient une terrible responsabilité."*

*Wes la Fouine : Ouais mais on sera des dieux, c'est ça ?*

*Nolan LeVide : "Oui", vous disent-ils. "Mais en réalité l'usage de ces pouvoirs divins draine la force vitale de l'univers, aussi exercez-les avec prudence."*

*P'tit Pervers : Mais nous serons des dieux, hein ?*

*Nolan LeVide : ...*

*El Disgusto : On accepte.*

Et ainsi les Seigneurs de la Réalité firent de nous des dieux en utilisant quelque chose qu'ils appelaient "la machine de l'Apothéose". Durant le processus, nos corps furent désassemblés molécule par molécule et finalement réassemblés. Nolan avait même fourni des images plastifiées de l'expérience, et passé les Pink Floyd en fond sonore pour l'ambiance.

*Nolan LeVide : Bon alors, quand vous émergez du cristal rouge luminescent, vous vous sentez "augmentés". Votre forme physique scintille. Si vous faites une pause, vous pouvez sentir le passage des atomes. Les secrets de l'univers bouillonnent spontanément à la surface de votre esprit.*

*Wes la Fouine : Sommes-nous des dieux maintenant ?*

*Nolan LeVide : Oui.*

*Moi : Je demande au...*

*Johnny la Tangente : Je vole plus vite que la vitesse de la lumière.*

*Wes la Fouine : Je voyage jusqu'à la surface du soleil et je m'y promène !*

*El Disgusto : Je me téléporte à Stonehenge !*

*P'tit Pervers : Je transforme Mars en une parfaite réplique [du [monde bien macho-fantasy](#) de] Gor et je commence à réduire des top-models en esclavage.*

*Moi : Les gars je ne pense pas que...*

*Nolan LeVide : Ce n'est pas...*

*P'tit Pervers : Je me transforme en une copie parfaite de Rocco Siffredi sculpté dans de l'argent en fusion !*

*Wes la Fouine : Ah ouais ? Eh bien je me donne l'apparence d'un ange ressemblant à Bertrand Cantat... avec des yeux violets.*

*Johnny la Tangente : Je me transforme en... Jean-Luc Lahaye !*

*El Disgusto : J'abats Stonehenge et le réduis en poussière. Ensuite je trouve chaque endroit sacré dans le monde et le réduis en cendres.*

*Nolan LeVide : Bon d'accord mais vos pouvoirs pourraient...*

*El Disgusto : Ensuite je fais émerger [Ryleh](#) (sic) du fond de la mer et je draine la force vitale de Cthulhu.*

*P'tit pervers : Je donne la vie à toutes les bombasses des dessins animés de Disney et les prends une par une ! Toutes, Ariel, Belle, Blanche-Neige, Bambi...*

*Moi : Bambi était un mâle.*

*P'tit Pervers : Ouais OK. En même temps, qui donne un nom de cerf à une strip-teaseuse ?*

*Wes la Fouine : Je donne la vie à tous mes personnages de D&D et les emmène chez Flunch pour m'excuser de mes lamentables jets de dés.*

*Johnny la Tangente : Je leur fais lancer une nouvelle saison de Manimal écrite par [Josh Wimbledon](#) (sic). J'en suis la star.*

*El Disgusto : Maintenant je crée une Canne de la Douleur faite de la [Matière Étrange](#) de quarks. Puis j'oblige les elfes à me fabriquer une tenue de ninja en mithril.*

*Nolan LeVide : Il... Il n'y a pas d'elfes dans ce jeu...*

*El Disgusto : Alors je crée quelques elfes et leur fais faire ce que j'ai dit !*

*P'tit Pervers : Maintenant je prends Mallauray Nataf et j'en fais ma reine ! Ensemble nous dirigerons le Nouveau Gor.*

*El Disgusto : Avec ma nouvelle Canne de la Douleur améliorée et ma tenue de ninja en mithril, je me téléporte là où nous avions commencé et je file à Ab3 un **K.-O. ninja de l'espace** !*

*Moi : Quoi ?*

*El Disgusto : Tu m'as bien entendu ! Il ne peut en rester qu'un – **Connard** ! Quel jet je dois faire pour attaquer ? Hé Nolan ...où il est parti ?*

Mais Nolan s'était enfermé dans les toilettes et refusait d'en sortir. Il ne maîtrisa plus jamais de partie de jeu de rôle mais certains des autres gars disent qu'ils ont vu un personnage portant son nom sur *Everquest* errant en bordure de carte, grommelant à qui voulait l'entendre d'étranges histoires de conspirations impliquant des ninjas et Jean-Luc Lahaye.

Je laissai un El Disgusto furieux à l'arrêt de bus avec P'tit Pervers et Wes la Fouine. Johnny la Tangente et moi nous dirigeâmes vers le *Booby Hatch*, un club de strip-tease du coin : après tout, la nuit ne faisait que commencer.

Article original : [RPG.NET rant #4 The God Trip](#)

(1) NdT: El Disgusto signifie en espagnol Le Chieur, le Casse-Burnes. Mais si vous pensez que ça veut dire le dégoûtant, vous avez probablement raison aussi... [\[Retour\]](#)

(2) NdT: exclamation lors du trip final de 2001, *l'Odysée de l'Espace*. [\[Retour\]](#)

(3) NdT: discours mégalo du Général Zod au père biologique de Superman – dans [Superman](#) (wiki). [\[Retour\]](#)



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

*Vous désirez découvrir les autres articles d'Al Bruno traduits sur PTGPTB(yf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.*

## Pas encore rassasié ?

Vous n'avez pas eu votre content de malchance ? Il vous manque votre dose de poisse ? Vous voulez vous faire un dernier fix de guigne ?

Dans ces cas-là, n'hésitez plus et donnez les pleins pouvoirs à vos joueurs !

Comment ? Grâce à notre ebook [Dirty PJ](#), le complément idéal de *Fatal Fumble*.



## See Page XX

L'article de Robin D. Laws vous a plu et vous lisez l'anglais dans le texte ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans son ebook [See Page XX](#) (PDF disponible au prix de 2,95 €) qui reprend les 24 premiers articles du webzine de Pelgrane Press.



### Liste des articles

*Tear Up Your Character Sheet, You've Been Voted Off the Island*  
*Yes, but... part one ([Oui, mais...](#) (ptgptb))*  
*Yes, But...The Scenario ([Oui, mais... - Le scénario](#) (ptgptb))*  
*Pitches and Misses ([Méchantes vérités sur les boniments](#) (ptgptb))*  
*Pardon Me, I Must Be Going ([Excusez-moi, je dois y aller](#) (ptgptb))*  
*Make It A Gimme ([Faites un don](#) (ptgptb))*  
*Roleplaying As Gestural Narrative*  
*Driven in a Fiat ([Selon mon bon vouloir](#) (ptgptb))*  
*Self-Control Freaks ([Les tarés du self-control](#) (ptgptb))*  
*The Creeps and How to Get Them ([Comment donner la chair de poule](#) (ptgptb))*  
*Kill Me and Take My Stuff If You Insist But At Least Let Me Tell You My Backstory First*  
*When Planning Turns To Wrangling ([Quand la planification tourne à la baston](#) (ptgptb))*  
*Points Of Distinction ([Facteurs de distinction](#) (ptgptb))*  
*The Internet Is Your Cheat Sheet ([Internet est votre antisèche](#) (ptgptb))*  
*Fear of Structure: The Diagnosis*  
*Fear of Structure II: Exploratory Surgery*  
*Red Herrings and Ticking Clocks ([Fausses pistes et comptes à rebours](#) (ptgptb))*  
*Don't Do That*  
*Kitting Out GUMSHOE*  
*GUMSHOE Example Of Play*  
*Fakebooking It*  
*Consensus: Like A Fiat, But With More Passenger Room*  
*How to Design for GUMSHOE*  
*The Esoterrorists Scenario Design Notes*

## 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)*.



[\*Le plaisir de la table\*](#)

[\*Les grosbills, ces incompris ?\*](#)

[\*Transmettre la flamme du rôlisme\*](#)

[\*La théorie... c'est pratique\*](#)

[\*Dirty PJ\*](#)

[\*Une brève histoire du jeu de rôle\*](#)

[\*Le père Noël est un rôliste\*](#)

[\*Comment écrire un bon scénario\*](#)

[\*Les maîtres de l'improvisation\*](#)

[\*Bâtir une campagne mythique\*](#)

[\*Le JdR, de l'art ou du cochon ?\*](#)

[\*Narrativisme, mon amour\*](#)

**Sans compter nos ebooks spéciaux !**

[\*Hors série n°1 : La compil'\*](#)

[\*Quatre-vingt-dix-minutes\*](#)

[\*Ebook spécial : L'Ombre du passé\*](#)

*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 :** Mike Bourke, Jonny Nexus, Ben Robbins, Nick McCarthy, Archimedes, RP Bowman, Robin D. Laws, Al Bruno

**Traducteurs :** Aigri-man, Antoine Drouart, Rappaport, Pierre Carmody, Elendil

**Contributeurs :** Benoit Huot, Esthane, Rappaport, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

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).



## Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
Mes plus grandes erreurs : le labyrinthe de Magneto	5
Mon instant B.A. Felton (1)	5
La campagne	5
Les circonstances	5
L'erreur	6
Récupération	6
Leçons retenues	7
Sélection de commentaires	7
Robert	8
Loz	8
Ian M	8
Faire un plan foireux	10
Apprenez à expliquer les échecs	14
Mettez en valeur un échec : jouez-le haut en couleurs ; ne le jouez pas terne	14
Cela aurait pu arriver à tout le monde...	15
Note de bas de page : Assurance contre l'échec	15
Sélections de commentaires	15
The Stray	15
Drew	15
higgins	15
R00kie	16
Pete	16
Partie en couille !	17
Mes mésaventures de grandeur nature	22
Vampire : La Mascarade	22
L'invitation	22
L'arrivée	22
La mort d'un Brujah	22
La chasse	23
Le coup de téléphone	23
Toujours plus de mésaventures Grandeur Nature	25
Quand la planification tourne à la baston	28
La virée des dieux	30
Pas encore rassasié ?	36
See Page XX	37
Se tenir au courant	38
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	40
Crédits	41