

ptg  ptb

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

Coup de Foudre
à
JdR Hill

I LOVE

thulb



EBOOK PTGPTB (VF) N°18

Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[Étreintes](#)

[Pas besoin d'être Shakespeare... pour bien jouer une histoire d'amour dans vos parties](#)

[Respectez leur espace vital](#)

[Ne monopolisez pas leur temps](#)

[Écoutez vos instincts de conteur](#)

[Racontez une histoire dont vous pouvez être fier](#)

[Parlez-moi d'amour : Les relations amoureuses dans les JdR](#)

[Et l'amour dans tout ça ?](#)

[Quel est donc le problème ?](#)

[Peut-être qu'on devrait aller moins vite](#)

[Tout ça pour dire que...](#)

[Parlez-moi d'amour : Et la tendresse, bordel ?](#)

[Certains l'aiment chaud](#)

[Le monde est une scène de théâtre](#)

[Trouver un juste milieu](#)

[Parlez-moi d'amour : Une table de rencontres sexuelles aléatoire ?](#)

[Je pense que vous savez comment ça marche](#)

[Quand les règles sont bonnes](#)

[Où sont ces règles dont tu parles ?](#)

[Parlez-moi d'amour : Nos limites sont des conventions](#)

[Où les comportements peuvent-ils varier ?](#)

[Woah... C'est normal, tout ça ?](#)

[Décider de ce qui fonctionne](#)

[Parlez-moi d'amour : La romance comme technique pour l'intrigue](#)

[La fiancée en fuite](#)

[Un amour non partagé](#)

[Combattre la Loi... ou l'Église](#)

[L'amour comme motivation](#)

[Parlez-moi d'amour : Veux-tu m'épouser ?](#)

[Le mariage entre personnages-joueurs](#)

[Mariage entre PNJ et PJ](#)

[En public ou en privé ?](#)

[Parlez-moi d'amour : Cet accord béni](#)

[Coutumes raciales](#)

[Coutumes religieuses](#)

[Rien ne se déroule sans anicroche](#)

[Parlez-moi d'amour : Faire des bébés !](#)

[La conception](#)

[La grossesse](#)

[L'accouchement](#)

[Lorsque l'enfant paraît](#)

[Et pour le reste ?](#)

[Parlez-moi d'amour : Quand l'amour s'éteint](#)

[Ce n'est pas toi, c'est moi. Bon, d'accord, peut-être que c'est toi](#)

[Rompre, c'est difficile](#)

[Mais, où sont les règles, Connie ?](#)

[Parlez-moi d'amour : Le métissage des races](#)

[Cela s'est déjà produit par le passé et se produira encore](#)

[Tout le monde veut être accepté](#)

[Comment on fait les bébés](#)

[C'est de la fantasy, lâchez-vous !](#)

[Se tenir au courant](#)

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

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

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

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

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

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Et bienvenue dans ce nouvel ebook PTGPTB. Nous passons aujourd'hui symboliquement à l'âge adulte puisque ce livre numérique est le numéro... 18 ! Pour cette majorité métaphorique, nous aurions pu vous refaire le coup de l'article *Le jeu de rôle peut-il traiter de thèmes adultes ?* mais il nous a paru plus pertinent d'aborder un sujet plus mature, et rarement abordé à la table de jeu : les relations amoureuses des personnages.

Pour ce faire, nous ne convoquerons que trois auteurs : Mark J. Young, Lilian Cohen-Moore et Connie Thomson. Vous constaterez cependant rapidement que ce trio a énormément à nous apprendre sur le sujet et que leurs simples conseils occuperont déjà de nombreuses et fructueuses parties.

Bonne lecture !

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

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

Étreintes

© 2001 Mark J. Young

Un article de Mark J. Young, tiré de [Gaming Outpost](#), et traduit par Esthane



présente

Sauvez la princesse ? Non... Draguez-la !

Je vois cela tout le temps. C'est un classique du genre action/aventure. C'est dans tous les films et téléfilms (ou dans la plupart, de toute façon). Il n'y a pas beaucoup de livres qui échappent à la règle. Pourtant, je ne le vois quasiment jamais dans nos parties. Cela m'est venu en regardant un vieil épisode de [Seaquest Police des Mers](#) ^{wiki}. Le commandant Jonathan Ford reçoit deux billets pour le voyage inaugural du nouveau train Omni-Pacifique et en profite pour inviter le lieutenant Loni Henderson à un rendez-vous galant. Bien sûr, l'intrigue n'est pas centrée sur cette invitation. Une compagnie concurrente a saboté le train. Et tandis que la crise éclate, il y a ce moment où nos deux héros sont enlacés dans les bras l'un de l'autre, pendant qu'il lui présente ses excuses.

“Ce n'est pas ainsi que j'imaginai notre premier rendez-vous, réplique-t-elle, mais on fera avec.”

Eh bien, je ne vous garantis pas que ce sont exactement les mots prononcés – mais l'esprit est là. Et cela a suscité chez moi quelques réflexions : pourquoi n'avons-nous pas ce genre de moments dans plus de parties ?

Et de peur que vous pensiez que ce n'est pas important, jetons un œil vers d'autres genres. Que serait *Star Wars* sans la tension sexuelle entre Han Solo et la princesse Leia ? Chaque film de James Bond a son lot de liaisons sans lendemain, mais n'y a-t-il pas toujours *qu'une femme* qui compte vraiment ? [Le Dragon du Lac de Feu](#) ^{wiki} et [Legend](#) ^{wiki} sont beaucoup plus centrés sur l'histoire d'amour entre les protagonistes que sur la représentation d'une bataille fantastique. Quand avez-vous vu pour la dernière fois [À la poursuite du diamant vert](#) ^{wiki} ? C'est un grand film d'aventure, mais là aussi, les hauts et bas de la relation entre Joan et Jack mènent l'histoire.



Bien sûr, vous pouvez trouver de merveilleuses histoires qui n'ont pas ce type de relations. Si on parle d'amour dans *Le Seigneur des anneaux*, c'est dans un passage assez bref, vers la fin avec Samsagace, ou dans un indice sur le mariage prévu d'Aragorn. Pas de fille en vue dans *À la poursuite d'Octobre Rouge*. Et les films *Star Trek* ont réussi la plupart du temps à se passer de ce genre de complications sentimentales.

Mais pour chaque grand film ou livre qui les survole, il y en a deux qui font intervenir une histoire d'amour. Jack Ryan a pu être célibataire dans *À la poursuite d'Octobre Rouge*, mais pendant qu'il sauvait la famille royale d'Angleterre dans [Jeux de guerre](#) ^{wiki} en, il devait aussi protéger son épouse.

Il est vrai qu'inclure ces éléments dans nos parties comporte des obstacles. Peut-être que si nous les comprenons, cela nous aidera à trouver des moyens pour les contourner.

Beaucoup d'entre vous ont commencé à jouer dans leur prime adolescence (moi pas – j'étais jeune adolescent bien avant que les premiers jeux de rôles soient publiés, et je les ai découverts au début de ma vingtaine). La plupart d'entre nous (moi

y compris) étaient considérés comme des “polards” (*geeks*) ou des “tarés” (*nerds*). Pour nous, ces instants romantiques étaient déjà embarrassants et inconnus. Il était plus facile de créer des aventures dans lesquelles ils étaient minimisés. Peut-être que nous sauvions la fille (et c’était excitant de le faire), mais c’était la bourse remplie d’or de son père et non son baiser qui était notre véritable récompense. Donc, nous avons établi les trames de nos parties à un âge où les passages romantiques étaient embarrassants, davantage source de ricanements que de tension. Et plus d’une décennie plus tard, même si beaucoup d’entre nous avons trouvé le chemin pour sortir de ce labyrinthe et sommes maintenant mariés, nous orientons toujours les trames de nos parties sur ces mêmes valeurs.

Il y a également un problème qui naît des relations entre joueurs, et de la relation entre chaque joueur et son personnage. Cela ne surprendra personne si je dis que notre loisir comprend plus de garçons que de filles. Cela n’empêche pas qu’il y ait des filles dans nos aventures – les MJ mettent en scène des personnages non joueurs féminins ; des joueurs qui n’ont pas de problème avec leur identité sexuelle jouent régulièrement des personnages du sexe opposé. J’ai joué beaucoup de personnages féminins au fil des ans, et bien sûr derrière l’écran j’ai souvent interprété des femmes. Personne n’a de problème avec ça. Mais quand tout à coup je joue un personnage féminin qui fait des avances à l’un des personnages masculins dans la partie, cela crée une légère confusion des genres.

Si votre personnage tombe dans les bras du mien, et que nous sommes tous les deux des mecs, sommes-nous suffisamment à l’aise avec ce qui arrive ? Pourriez-vous me susurrer à l’oreille des mots doux par l’intermédiaire de votre personnage, sans avoir l’impression que vous faites quelque chose de, euh, inconvenant ? Et même quand il n’y a pas de confusion sur le sexe, cela ne veut pas dire pour autant que l’on soit complètement à l’aise non plus. Si ma femme et votre petit ami, Mademoiselle, sont tous les deux autour de la table pendant que mon personnage drague le vôtre, à quel moment franchissons-nous la ligne rouge et risquons tous les deux d’avoir des ennuis ? Un visiteur de notre [forum Multiverser](#) avait raconté avoir été banni du lit conjugal après une séance où son personnage avait des vues sur le personnage d’une autre joueuse. C’est plus simple pour nous d’éviter ces histoires d’amour potentielles et de nous concentrer sur l’aventure.

D’ailleurs, qu’avons-nous à gagner avec ces passages ? Est-ce qu’on gagne des points d’expérience ? Vous ont-ils permis d’augmenter vos compétences ? Y a-t-il un coffre rempli de trésors après ça ? Non, en réalité les récompenses pour ces moments-là sont subjectives, immatérielles, et dans l’univers de jeu, elles sont encore moins tangibles.

De plus, l’attraction et les interactions humaines sont fortement liées au monde physique – ce que nous voyons, ce que nous sentons, ce que nous touchons. Dans un média qui s’appuie autant sur les mots, avoir un personnage tombant amoureux d’un autre exige beaucoup plus que de l’imagination. Cela requiert un degré d’immersion, une perception de la “réalité” qui entoure notre personnage, le sentiment *d’être là* ; c’est un saut bien au-delà du mode de jeu classique.

Malgré tout cela, j’ai eu pas mal de chance avec les histoires d’amour dans mes parties.

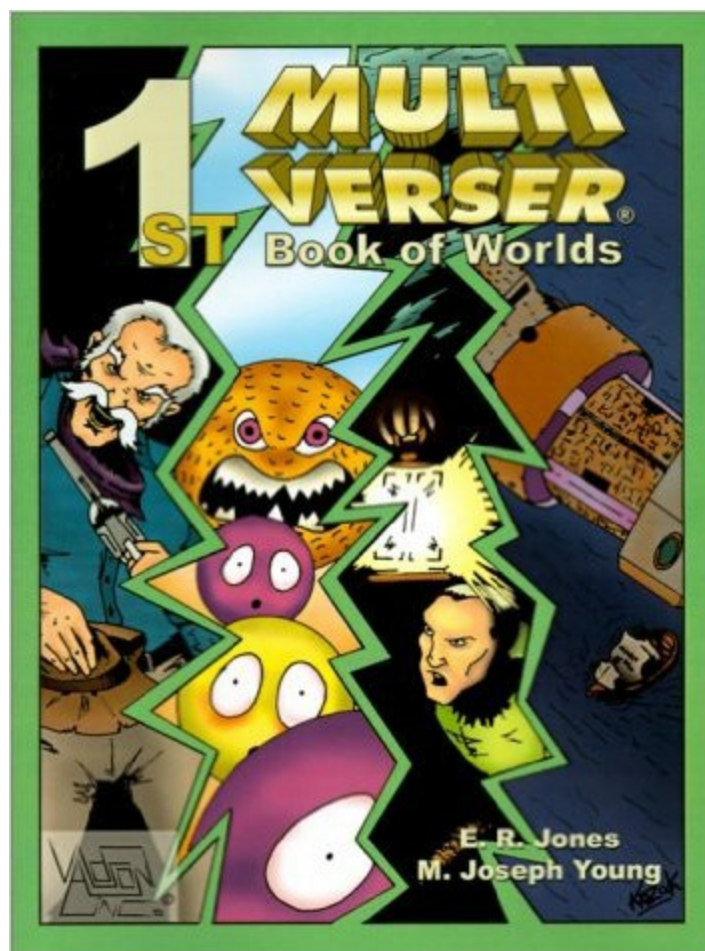
J’avais un avantage, je pense. Au moment où je jouais au JdR, j’étais déjà marié, et ma femme était très impliquée ces premières années. La première fois que j’ai vu une histoire d’amour vraiment bien fonctionner dans une partie, ma femme était derrière l’écran et j’étais le seul joueur (c’était un solo). Mon personnage extraterrestre, un genre d’écureuil volant haut de plus de deux mètres, apprenait à devenir pilote spatial ; et une jeune femelle de mon espèce était dans le programme d’ingénierie spatiale à la même académie. Mon épouse jouait la femelle, timide, réservée, douce – elle joua sur la corde sensible. Je me souviens de l’affection que j’avais par procuration pour ce mammifère poilu longiligne. Mon personnage commença à se comporter de la façon un peu niaise et stupide si commune dans les amours éperdues d’adolescents, tournant autour d’elle, essayant de la protéger contre les autres mâles, en tentant de lui venir en aide à chaque fois qu’elle en avait besoin. Et cela montrait que les histoires d’amour étaient tout à fait possibles dans les parties de JdR.

Oui mais, c’était le bouillon de culture idéal. C’étaient des parties en tête-à-tête, et il y avait déjà une relation romantique (du moins, je me plais à le penser) entre le MJ et le joueur, et il n’y avait pas de confusion des genres tant au niveau des joueurs que des personnages. Si ça n’avait pas marché, je me serais inquiété pour mon mariage.

La bonne nouvelle c’est que ce n’était pas la seule partie qui eut des instants imprégnés de romantisme ou de tension sexuelle. Deux des personnages de mes joueurs à *Multiverser* ont finalement épousé des PNJ féminins que j’avais mis en place dans leurs parties, et un autre y a aussi songé. Alors, comment ai-je surmonté ces difficultés ?

Très peu de mes joueurs sont encore dans leur prime adolescence, certains sont dans la trentaine avancée. Pour ces joueurs, il est temps que leurs parties mûrissent en même temps qu’eux, et les relations entre adultes (dans le meilleur sens du terme) sont appropriées à ces univers plus aboutis. J’ai également proposé des personnages féminins – jeunes filles en détresse, femmes compagnons d’aventure, et d’autres encore – à mes joueurs plus jeunes, mais ils ont généralement esquivé la question pour se jeter sur l’or. Donc, en ce qui concerne la question de la maturité, j’offre les possibilités et laisse les joueurs faire leurs choix.

Le fait de jouer un personnage du sexe opposé n’a jamais été un problème significatif. Je pense que c’est parce que je suis suffisamment détaché de mes personnages non joueurs. Dans ce cas, je jouais trois princesses (*de The Dancing Princess* [un recueil de 9 scénarios (NdT)] dans *Multiverser: First Book of Worlds*) toutes reconnaissantes envers le personnage joueur qui les avait sauvées des démons ; et le roi avait promis que le héros pourrait épouser la fille de son choix.



Donc il y avait trois filles qui souhaitaient se marier avec lui, mais toutes jouées par moi. Pas une seule fois je n'ai dû dire ou faire quelque chose de suggestif ou user de ma séduction. J'ai simplement joué les personnages comme je les avais créés. L'aînée, sûre et convenable, polie et agréable, et juste un peu distante, était une femme mature et responsable, prête à être reine. La cadette, réservée, modeste, renfermée, peut-être faussement timide, ferait appel au désir de protection de tout homme. La benjamine avait un côté garçon manqué, l'esprit de compétition, joueuse et taquine, et aimait les grands espaces. Je ne les ai pas jouées en train de le harceler ; elles lui ont parlé, ont partagé du temps avec lui, pris quelques repas ensemble, et j'ai seulement laissé aller les interactions sans leur fixer de direction.

Le joueur fut à la hauteur de l'occasion ; il tergiversa, inventa des excuses – à un moment donné il affirma même au roi qu'il était en fait un prêtre, donc qu'il ne pouvait pas se marier (mais une rapide vérification auprès du cardinal rétablit la vérité). Il arrangea un mariage avec un prince pour l'aînée, et avec un noble très attentionné pour la cadette. Et puis, avec un panache qui me prit par surprise, à la veille de son départ pour parcourir le reste du monde, il fit sa demande en mariage à la benjamine devant la famille et les amis.

Elle n'était pas moi, il n'y avait aucune confusion sur ce point. Elle était un personnage que j'avais écrit pour une histoire, et il était un autre personnage dans cette même histoire. La distance était claire, et il n'y avait aucun problème avec cela. Et si vous pouvez créer cette distance sans perdre la connexion du joueur avec son personnage, un grand nombre de problèmes devraient s'évaporer.

Et peut-être, comme vous pouvez le voir dans cette histoire, son personnage était-il tombé amoureux de la plus jeune princesse parce que j'avais dépeint une image d'elle qui a pris vie dans son esprit. Il la voyait comme je la vois – bien que je doute que l'image qu'il en avait soit tout à fait la même que la mienne (l'image qu'on trouve dans le recueil ne lui ressemble pas du tout non plus). Elle était excitante, éclatante, pleine de vie, et il pouvait le sentir au premier coup d'œil, comme si elle était sortie du livre, pour ainsi dire. Il est tombé amoureux de cette image dans son esprit – et de toute manière, n'est-ce pas de cela dont nous tombons tous amoureux ?

Quant à la récompense, il y en a une pour ces relations dans la partie de JdR. En fait, il y en a beaucoup. Bien gérée, une histoire d'amour peut bonifier l'évolution du personnage. Une fois qu'il l'eut épousée, il découvrit qu'elle voyait mieux en lui que quiconque ; ses simulacres d'infailibilité l'amusèrent beaucoup et la firent l'aimer encore plus. Dans certaines situations, cela peut générer des intrigues, quand les amoureux séparés doivent tout faire pour se retrouver. Que la personne aimée dispose déjà de compétences utiles ou doive les apprendre en cours de route, le PJ a maintenant un PNJ associé qui est très loyal, très fiable. Le personnage joueur a désormais une équipière, qui peut participer à un travail d'équipe dans les situations futures.

Ou peut-être qu'il n'a juste que quelqu'un qui l'attend à son retour, une raison de survivre à la bataille du moment et revenir dans le havre de paix qu'est son foyer. Il reste que cela change et apporte une autre couleur au jeu, aux personnages, aux aventures, ouvrant de nouvelles possibilités et orientations. Les relations amoureuses sont toujours d'excellents moteurs pour une histoire ; mais elles sont aussi le résultat naturel des interactions entre personnages. Les meneurs de jeu n'ont pas à créer des relations amoureuses pour qu'elles fonctionnent ; nous devons juste les rendre possibles.

Et ensuite, nous les laissons évoluer, se tortiller et tourner dans n'importe quelle direction en fonction des personnages et du monde, et laissons s'épanouir l'histoire d'amour.

Article original : *Embraces*

 *Suivez le guide*

Maintenant que nous percevons mieux la fraîcheur que les relations amoureuses peuvent apporter en jeu de rôle, il est temps de se pencher sur deux choses. D'une part, le comportement à adopter en tant que joueur ou joueuse. Et d'autre part, toutes les implications que de telles relations peuvent engendrer pour le personnage. [Pas besoin d'être Shakespeare](#) vous épaulera pour le premier point. Quant au second, il vous suffira de vous laisser guider par ces quelques paroles : "[Parlez-moi d'amour](#)".



Pas besoin d'être Shakespeare... pour bien jouer une histoire d'amour dans vos parties

© 2012 Lilian Cohen-Moore

Un article de Lilian Cohen-Moore, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Marina



Les histoires d'amour [entre personnages] arrivent pendant les parties de jeu de rôle – à condition qu'on les laisse fleurir. Nous avons tous assisté à des romances insipides lors des campagnes de JdR sur table ou durant des parties de Grandeur Nature. Mais les histoires d'amour ne doivent pas constituer une intrigue éloignée de votre scénario. Lorsqu'elles sont bien conçues, elles peuvent bâtir et détruire des royaumes, déclencher une guerre, ou entraîner un flot de conséquences passionnées et imprévues.

Respectez leur espace vital

Lorsqu'une étincelle commence à lier votre personnage et un autre, il y a toute une vie d'habitudes qui pousse à tendre le bras et toucher quelqu'un. Vous devez apprendre à placer un filtre entre cette habitude et la manière de la mettre en scène. Même entre bons amis, gardez en tête l'espace vital de l'autre. Certains joueurs n'auront aucun problème si vous passez votre bras autour de leur taille, prenez leur main ou touchez leur joue [en GN (NdT)]. D'autres se sentiront sous pression ou bouleversés, et vous regarderont comme si vous aviez complètement pété les plombs.

Quand une histoire d'amour sérieuse commence à devenir importante, prenez le temps avant ou après la partie pour discuter de l'intégrité de votre bulle personnelle. Le faire "hors du jeu" limite l'obligation de prendre des décisions à la volée quant au bien-être d'autrui, et annule le sentiment d'urgence qu'une situation "en jeu" implique.

Petit rappel : vous ne devez pas forcément toucher quelqu'un physiquement pour faire avancer une belle histoire d'amour.

Ne monopolisez pas leur temps

S'il peut être tentant de souvent s'éclipser avec votre complice pour jouer des scènes privées, n'oubliez jamais que vos personnages ont leurs propres impératifs de temps. La plupart des joueurs ont d'autres intrigues en cours que leur relation avec vous ; essayer de prendre le contrôle du tribunal d'une ville par la force, ou la recherche d'un savoir interdit, exige beaucoup de temps. Les parties ne durent que quelques heures. Ne forcez jamais un autre joueur à passer une session entière de jeu dans un coin en votre compagnie, à moins qu'il ne dise explicitement qu'il veut passer toute la nuit avec vous à échanger des regards énamourés.

Écoutez vos instincts de conteur

Il arrive que votre personnage flashe sur un autre, et que vous remarquiez l'étincelle. Ne cédez pas à l'envie d'attiser cette étincelle à toutes les séances de jeu. Comme dans la vraie vie, les histoires d'amour se développent naturellement. Il m'est arrivé de forcer un peu certaines intrigues amoureuses par le passé, et je l'ai toujours regretté plus tard, car l'histoire d'amour perd de sa saveur quand on cherche à trop la contrôler. Mes histoires d'amour préférées sont celles qui se sont développées à leur propre rythme, et qui m'ont souvent surpris. Votre romance se développera si vous lui laissez du champ. Vous vous rappelez avoir détesté un film parce que le scénario amenait avec ses gros sabots une romance entre les personnages principaux ? Ne soyez pas ce genre de scénariste...



Racontez une histoire dont vous pouvez être fier

Les romances sont des moteurs d'histoire. [Orphée et Eurydice](#) ^{wiki}, [Antoine et Cléopâtre](#) ^{wiki}, [Léonore et Florestan](#) ^{wiki} (pour ne nommer que quelques couples hétérosexuels notables), Apollo et Midnighter [super-héros du comics [Authority](#) ^{wiki}], [Willow et Tara](#) ^{wiki} [dans *Buffy*], [Ash et Kaisa](#), Mel et Avery, [Richard et Alec](#) ^{wiki} en (pour ne nommer que quelques couples gays et lesbiens dans des œuvres de fiction) : les romances entre les personnages jouent un rôle majeur dans toutes ces histoires. Les intrigues auraient été complètement différentes sans ces romances imbriquées dans la trame.

Il n'y a aucune honte à évoquer des histoires d'amour dans un jeu de rôle ou un roman. L'amour et les relations entre les êtres humains sont un moteur pour les plus vieilles et plus fortes histoires qui existent. Donc rendez-leur justice, et vous aurez une histoire qui résonnera tant pour ceux qui y participent que pour ceux qui y assistent.

Article original : [You Don't Have to be Shakespeare](#)

**Parlez-moi d'amour (!-5)
Relations, règles, limites et intrigues**



Avertissement préliminaire

Lors de la première publication de [Parlez-moi d'amour](#) ^{ptgptb}, nous avons choisi d'adoucir certains éléments de l'auteur, afin que la lecture de ses conseils puisse s'appliquer à la majorité des groupes. Depuis, la publication d'articles de réflexion sur le sexisme (comme ceux de [The M.E.S.S.A.G.E.](#) ^{ptgptb}) ou la [représentation des univers des minorités](#) ^{ptgptb} nous a amenés à prendre davantage conscience de l'invisibilisation dont nous avons fait preuve. Nous vous proposons donc ici une version corrigée, plus fidèle aux propos initiaux de l'auteur.

La première version reste toujours en ligne mais renvoie également vers cet ebook afin que chacune et chacun puissent choisir leur lecture en connaissance de cause.

Première partie

Les relations amoureuses dans les JdR

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



La Belle Dame sans merci de [Frank Bernard Dicksee](#) ^{wiki}

Pour un loisir qui se concentre grandement sur le fait de casser la gueule aux méchants et piller leurs affaires, la majorité des JdR continuent d'envisager bizarrement le tabou du sexe et de l'amour. Tuer des orques ? Excellente chose. Voler le trésor d'un dragon ? Bien joué ! Faire monter le garçon d'écurie dans votre chambre pour la nuit ? Holà malheureuse, les choses vont trop loin, là !

Ça m'a rappelé un truc que disait la mère de Kyle dans *South Park : le film* :

“On peut tout à fait montrer des scènes d'une incroyable violence tant que l'on n'y entend proférer aucune grossièreté.”

Jouer un rôle permet de s'évader du monde réel, d'oublier les choses qui rendent nos petites vies normales moins agréables. Mais les relations amoureuses sont une des bonnes choses de notre monde ! Si vous êtes une lectrice régulière de [Geek's Dream Girl](#), ne serait-ce que des colonnes d'[Une vie de geek](#), il est probable que vous soyez une romantique au fond. Pourquoi ne voudriez-vous pas que vos précieux personnages trouvent l'amour et le bonheur ?

Que ce soit clair : je ne promeus pas l'interprétation des relations sexuelles autour de la table. Même si cela peut certainement épicer vos activités après la partie avec un partenaire de la vie réelle, de telles situations seront au mieux gênantes et au pire, crispantes. À moins que cela ne se limite à une séance un MJ-un joueur ou à un groupe à la fois très restreint, très lié, et en confiance.

Ceci dit, je suis une farouche partisane du fait que PJ comme PNJ flirtent, se fréquentent et aillent même jusqu'à tomber amoureux et avoir des enfants, quel que soit l'univers ou le système de jeu.

Et l'amour dans tout ça ?

Il ne m'est jamais venu à l'esprit de ne pas avoir d'histoire amoureuse dans mes séances et j'ai sans doute eu la chance de jouer avec des groupes ou des MJ pour qui cela n'a jamais été un problème. Pour ma part, j'apprécie le réalisme que cela implique. Garçons et filles, garçons et garçons et filles et filles seront attiré(e)s les un(e)s vers les autres. La nature humaine (ou elfique ou naine) est ainsi faite et l'ignorer me gêne.

Les possibilités de développement du personnage se déploient largement dès qu'on y ajoute un peu de romance. Par exemple, prenez *Spartacus*, la série diffusée sur W9 (sérieusement, [regardez-la](#). Puis essuyez la bave au coin de votre bouche et revenez finir la lecture de cette colonne). Spartacus serait-il un personnage aussi profond sans l'amour éternel qu'il nourrit pour son épouse, Sura ? C'est cette passion qui l'amène à combattre comme il le fait dans l'arène. Votre aventurière ne fait-elle cela que pour s'amuser, ou bien essaie-t-elle de gagner assez d'argent pour libérer son bien-aimé du campement minier où il a été injustement emprisonné ? L'amour est un moteur puissant et tant les échecs que les succès romantiques peuvent forger la personnalité d'un personnage.

Si vous êtes une fan du *roleplay* (*roleplaying*) – par opposition au “jeu de rouler de dé” (*roll-playing*) –, les lois de l'attraction offrent de fantastiques possibilités d'interprétation. Un flirt léger et diplomate peut vous permettre d'obtenir tout ce que vous souhaitez, que ce soit une information ou une ristourne chez le forgeron. Avoir noué des relations amoureuses avec certaines personnes haut placées peut vous sortir – vos compagnons et vous – du pétrin (ou vous y plonger, si la romance s'est terminée sur une note amère). Les affinités romantiques au sein d'un groupe peuvent rapprocher un magicien et un clerc jusqu'à en faire une machine de guerre lanceuse de sorts où chacun est capable de prédire les actions de l'autre et de combattre en parfaite harmonie. Et, bien évidemment, les MJ adorent être vicieux et blesser ou capturer un des amants pour voir comment l'autre réagira. La romance peut donc donner une belle profondeur à la partie.

Quel est donc le problème ?

Beaucoup de rôlistes, que ce soit sur les forums ou pour de vrai, ont tendance à repousser l'idée que la romance puisse jouer un rôle dans une partie sur table. Ceux qui s'y opposent sont habituellement ceux qu'on entend le plus et certains thèmes communs reviennent dans leur raisonnement.

La première est que la romance, quelle que soit sa forme, sera une sorte de distraction qui éloignera les joueurs de la partie. Cela peut très probablement se produire. Mais quand le rôleur insiste pour jouer de la flûte à n'importe quelle occasion, que le barbare pousse son cri de bataille ridicule à chaque fois que le groupe essaye de s'approcher furtivement de son ennemi, ou encore que le moine ne cesse de disparaître pour mener son enquête dans son coin, c'est aussi de la distraction. N'importe quel élément peut devenir une diversion s'il n'est pas joué de manière appropriée. C'est le boulot du MJ de s'assurer que cela n'arrive pas, mais les joueurs doivent aussi prendre leurs responsabilités dans les actions de leurs personnages. Ne laissez pas la romance attirer trop l'attention [par rapport à l'action principale] et elle ne sera pas un problème.

Un autre point concerne les problèmes de genre. J'ai connu des rôlistes – le plus souvent des garçons mais parfois aussi des filles – qui ont des blocages lorsque, par exemple, un meneur de jeu prend la voix d'un PNJ féminin et fait une proposition salace à leur PJ masculin. J'exhorterais ces rôlistes à ne pas voir dans cette situation quelque chose qui n'y est pas. Souvenez-vous que dans jeu de rôle, il y a rôle. Si votre clerc – Bob – accepte l'offre de la sorcière d'Ed – Jillian – de partager une chambre à l'auberge, cela ne veut rien dire de vos sentiments envers Ed ou de ceux d'Ed à votre égard. Cela concerne Bob et Jillian. Ayez confiance en vous, vos amis et la capacité de tous ceux impliqués de seulement jouer leur personnage, et vous n'aurez pas de soucis à vous faire.

Parfois, j'entends dire qu'aucun des manuels (les officiels, pas les suppléments des autres éditeurs) ne fournit de règles ou d'éléments pour une relation amoureuse. J'aimerais vous renvoyer à la section “Vivre à Faerûn” du décor de campagne des [Royaumes Oubliés](#) ^{grog} de *Donjons et Dragons 3.0*, publié par les grands pontes de WotC eux-mêmes. Vous y trouvez, dans la liste de l'équipement, la racine de nara et la poudre de cassil, qui sont tous deux présentés comme des méthodes de contrôle des naissances à base de plantes [pp.96-97 de l'édition française (NdT)]. Si ce n'est pas une preuve officielle que des personnages peuvent avoir et ont des relations sexuelles, je ne sais pas ce que c'est.

Peut-être qu'on devrait aller moins vite

Il existe des situations évidentes où il est déconseillé d'ajouter des éléments romantiques à votre partie.

- **Si ne serait-ce qu'une seule personne de votre groupe de jeu est mal à l'aise avec le sujet.** Jouer est une activité amusante, censée soulager du stress et non en créer. Jugez vos joueurs avec soin et s'ils semblent gênés, prenez-les à part et posez-leur la question. Si séduire la barmaid n'est simplement pas leur moment préféré de la partie et qu'ils préféreraient tuer des gobelins, pas de problème. Les joueurs n'apprécient pas tous chaque minute de leurs séances de JdR. Mais si séduire la barmaid leur file vraiment la trouille, alors vous devez retirer cela de votre partie si cette joueuse compte pour vous.
- **Si des enfants jouent à votre table.** Cela se passe d'explications. Les adolescents sont un cas à part et doivent être jugés au cas par cas.
- **Si vous avez “ce type” (ou “cette fille”) à la table.** Vous savez de qui je veux parler. Celui qui glousse comme un môme de 12 ans à la moindre mention de “sexe”, “sein”, “gourdin” ou “merde”. Celui qui fait des commentaires déplacés, à la fois en jeu et hors-jeu. Celui qui rendrait n'importe quelle scène de romance de la partie gênante pour tout le monde. Si cette personne joue avec vous, vous feriez mieux de garder les histoires d'amour pour les séances où il est absent, ou exclusivement pour un autre groupe (mais demandez-vous alors pourquoi cette personne est à votre table. Ça peut être un sujet pour un futur article...).

Tout ça pour dire que...

Au bout du compte, le seul moyen d'inclure avec succès un nouveau thème, romantique ou autre, dans votre partie est de

connaître vos joueurs. Si vous pensez qu'ils peuvent supporter la situation où un PNJ flirte avec leur perso, lancez-vous à la prochaine séance. Si vous estimez qu'ils peuvent gérer, mais n'en êtes pas sûre, demandez-leur. S'il semble que le désastre se profile, ne le faites pas. Si, en tant que joueuse, vous apprécieriez un peu plus d'amour et un peu moins de guerre dans la partie, parlez-en à la meneuse de jeu. Elle pourrait accepter d'en rajouter si elle sait que son groupe est intéressé.

Mais comment ajouter de la romance et dans quelle mesure ? C'est ce que nous allons voir.

Sélection de commentaires

GGG

La romance est une motivation puissante en jeu, une pièce possible du développement du personnage, pouvant aller du badinage spirituel avec la serveuse, à une relation épanouie avec le prince que vous avez sauvé de ses ravisseurs drows. Que seraient les chevaliers sans la faveur d'une dame pour les inspirer (U), ou Conan sans une prostituée lascive à son bras ?

Si les personnages de deux joueurs nouent une intrigue amoureuse, c'est une aubaine pour le MJ. Dans ma campagne, deux hommes étaient amoureux (comme le sont leurs joueurs dans la vraie vie). L'une de nos meilleures histoires survint quand le père de l'un d'eux les rappela à la maison car il voulait que son fils honore un mariage, arrangé pendant qu'il était parti à l'aventure. Pour corser l'affaire, la femme qu'il était censé épouser avait jeté son dévolu sur quelqu'un d'autre, qui défia le personnage dans une série d'épreuves pour gagner le droit d'épouser la damoiselle. Nous nous sommes bien marrés lorsque les PJ ont essayé de perdre... mais pas de manière TROP évidente.

Bien entendu, les histoires d'amour ne conviennent pas à tout le monde. Comme le dit l'article, si des personnes se sentent gênées ou se révèlent trop immatures, il vaudrait mieux laisser cette accroche scénaristique de côté. Mais je suis d'accord avec C. Il ne m'est jamais arrivé de ne pas avoir de romance et je ne l'ai jamais regretté.

Pixiedragon

Je suis d'accord, la romance correctement interprétée au sein d'un groupe peut apporter beaucoup de profondeur à l'interprétation. Mais si elle est mal faite, elle peut devenir une source de frustration.

J'ai vu les deux types de relations en jeu se dérouler dans les campagnes auxquelles j'ai participé.

Celles qui tendent à ne pas marcher si bien que ça avaient généralement la situation suivante : les joueurs étaient d'accord sur le fait que "Hé, nos personnages devraient avoir des tonnes de relations sexuelles" et ça leur prenait tellement de temps en jeu que ça détruisait quasiment toutes les autres interprétations et empêchait grandement les autres membres du groupe de se concentrer sur la quête principale. Il est probablement évident que, hormis leur concupiscence, ces PJ n'avaient généralement pas grand-chose en commun.

D'un autre côté, un de mes propres personnages s'est retrouvé dans une relation avec un PNJ d'une manière totalement différente. Cela commença lors de la toute première session lorsque le groupe fit la connaissance d'un PNJ majeur et que je demandai "Hé, est-ce qu'il est beau ?".

Pour une raison ou une autre, le reste du groupe partit du principe que mon personnage et le PNJ allaient tomber amoureux et ils firent tout leur possible pour les mettre ensemble. Seulement, il n'y avait aucune étincelle. Puis mon personnage rencontra un PNJ issu de son passé, censé être un antagoniste mineur. Avec lui, il y eut plein d'atomes crochus, et ils commencèrent à se fréquenter dans une quête secondaire où nous jouions avec seulement deux des cinq joueurs. Nos PJ étaient censés l'affronter mais... ça se termina différemment et ils découvrirent qu'ils avaient en réalité été tout ce temps du même côté.

Nous avons éclaté de rire quand le clerc du groupe se défia de mon personnage et profita qu'elle était sous l'influence d'un sort de Zone de vérité pour lui demander ce qui s'était exactement passé cette nuit-là.

A.L.

Bon billet (pour commencer). Je débute toujours mes parties de la même manière, justement en raison de certains des points que tu évoques dans "Quand vous ne devriez pas le faire". "Les gars, quel niveau d'exposition voulez-vous pour cette partie ? Quelles sont les choses que vous ne désirez absolument pas aborder ?" sans oublier la plus importante (obligatoire dans mes parties) : "Êtes-vous d'accord pour me dire, en privé ou à la table, quelle est la deuxième chose du jeu qui vous met mal à l'aise ?".

Je demande cela parce que j'aime bien traiter de thèmes adultes. La romance et les relations sont l'un de ces thèmes. J'aime les jouer naturellement, mais le fait est que j'encourage les joueurs à s'impliquer. Les relations émotionnelles sont merveilleuses et amusantes, mais elles peuvent s'interrompre et blesser le personnage. Dans

une partie super-héroïque que j'ai menée il y a peu, un des PJ féminins venait à peine de réaliser qu'elle était amoureuse de son ami d'enfance, que celui-ci s'est sacrifié pour sauver un groupe de policiers durant une évasion. Puis, alors qu'elle avait fait son deuil et commençait à se tourner vers son "éventuel" nouveau compagnon, celui-là se sacrifia aussi pour sauver la vie d'un enfant. Inutile de dire qu'elle n'était guère heureuse mais l'émotion qui jaillit de cela était géniale à voir à la table de jeu et rendit l'histoire bien plus riche et appréciable.

Dans une partie que je suis en train de mener, un événement intéressant est survenu, quand deux de mes joueurs me demandèrent la possibilité de nouer une idylle [pour leur personnage]. Je n'avais jamais été confronté à cela comme MJ mais c'était stimulant et je vais voir comment adapter leurs demandes. J'en parle [ici](#) (en anglais) si quelqu'un est intéressé.

Article original : [*What's love got to do with it – Part I: Romance in tabletop rpg*](#)

⁽¹⁾NdT : *Pendragon* gère très bien cette idée puisque le système accorde un bonus de +5 si les personnages chevaliers entreprennent une action pour plaire à leur belle et réussissent un jet d'Amour ou d'Amor (platonique). [Retour](#)

Deuxième partie Et la tendresse, bordel ?

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Vous envisagez donc d'ajouter un peu d'amour et d'émotions à votre table. C'est super ! Mais maintenant que votre décision est prise, comment allez-vous faire ? Et quelle dose de romance devriez-vous injecter dans votre jeu ? Vous ne pensiez tout de même pas que j'allais vous laisser en plan sans répondre à ces questions, n'est-ce pas ?

Les deux éléments principaux que vous devriez envisager sont : l'intensité amoureuse que vous voulez pour vos parties, et le style de jeu que vous prévoyez d'utiliser pour les éléments romantiques (notez que vous pouvez assez aisément utiliser la même méthode pour gérer la violence ou d'autres éléments "adultes" dans vos parties).

Certains l'aiment chaud

L'intensité amoureuse définit l'importance que vous voulez donner à la romance dans votre jeu.

Nous considérons ici que vous voulez que vos séances se jouent dans votre univers et avec votre système habituels avec juste un peu de sentiments – et non une partie fondée sur le sexe (bien qu'il n'y ait rien de mal à ça). Envisagez cette

intensité comme vous le feriez pour les catégories de films :

- **Tous publics** : On flirte, on s’embrasse un peu, mais tout cela reste assez timide. Les relations sexuelles sont admises, mais restent discrètes (“Le voleur et le prêtre disparaissent du bal un certain temps et, lorsqu’ils reviennent, sont essoufflés et ont le rose aux joues”). La romance ne joue qu’un tout petit rôle dans la partie. La majorité des rôlistes que j’ai rencontrés n’ont aucun problème avec ce niveau d’intensité amoureuse.
- **Déconseillé aux moins de 12 ans** : La romance se fait plus audacieuse et devient carrément un élément d’intrigue secondaire. Il y a plus de détails, plus de transparence, plus de nudité.
- **Interdit aux moins de 16 ans (ou plus)** : Tout peut se produire. Les personnages sont des créatures sexuelles et sensuelles et la romance constitue incontestablement un élément-clé de la tonalité globale de votre jeu, quand elle n’en est pas le moteur.

Le monde est une scène de théâtre

Une fois que vous avez choisi un niveau d’intensité amoureuse, déterminez le style de jeu qui correspondra le mieux à vos parties et à vos joueurs.

- **Passif** : Tout la partie romantique est jouée hors-personnage (“Mon personnage demande au garde s’il aimerait venir prendre une bière à la taverne après son service”) ou en passant des mots au MJ. Ce style fonctionne très bien dans les groupes où les joueurs sont un peu timides ou ont du mal avec un roleplay interactif.
- **Investi** : La romance est interprétée en roleplay (“Vous devez avoir chaud, coincé dans cette armure toute la journée, non ? Puis-je vous offrir une bière après votre service ?”) jusqu’à un certain point, ensuite tout s’estomp. Ce style fonctionne bien dans la plupart des groupes que j’ai fréquentés car il est à la fois fluide et souple : vous pouvez l’adapter au sein du groupe pour chacun(e) de vos joueurs(es). Cela donne également de grandes possibilités de jeu d’acteur.
- **Interprétation totale** : Le moindre petit bout de romance est interprété en jeu. Le **moindre**. Les baisers sont décrits en détail et les vœux de mariage sont déclamés. La porte de la chambre à coucher pourrait tout aussi bien être grande ouverte.
Ce style de jeu n’est clairement pas pour tous les groupes, bien qu’il puisse bien fonctionner dans une séance privée en face à face, ou avec un petit groupe où les membres se connaissent assez bien pour éviter tout malaise. Mais même le meilleur des roleplayers peut en venir à trouver cela assez gênant, selon les niveaux d’émotion et de séduction atteints. De plus, dans un groupe de jeu conséquent, une scène prolongée impliquant seulement deux ou trois personnages ennuiera les autres joueurs et leur donnera l’impression d’être délaissés. Donc, d’après mon expérience, ce style de jeu fonctionne mieux dans un JdR par forum, où les joueurs ne sont en fait pas face-à-face.

Trouver un juste milieu

Quand l’heure est venue d’ajouter de la romance à votre partie, déterminez le plus petit dénominateur commun de vos joueurs. Si cette référence mathématique vous rappelle d’horribles souvenirs d’algèbre au lycée, prenez une grande inspiration et calmez-vous. On ne parle pas vraiment de mathématiques ici : vous voulez juste trouver le niveau d’intensité amoureuse ou de style de jeu le plus bas avec lequel tous vos joueurs se sentent bien.

Par exemple, si vous avez cinq joueurs et qu’ils apprécient tous l’intensité amoureuse “Interdit aux moins de 16 ans”, mais que seuls trois apprécient de tout interpréter, redescendez au style Investi. S’il y a encore un joueur mal à l’aise avec cela, descendez encore jusqu’au style Passif. Maintenant, tout le monde se trouve dans sa zone de confort ⁽¹⁾.

Je ne suis pas une grande fan des parties où on détaille tout à son groupe avant de commencer, parce que cela retire beaucoup d’amusement et de spontanéité à la partie. Si vous connaissez vos joueurs et vous sentez en accord avec leur style de jeu et si vous envisagez une intensité amoureuse de type “Tous publics” ou “Déconseillé aux moins de 12 ans” avec un style de jeu Passif ou Investi, foncez. Mais avec de nouveaux joueurs à votre table, parlez-en avec eux en premier lieu ou jouez quelques séances pour mieux les connaître, avant de commencer à introduire des éléments romantiques. Si vous voulez un jeu d’intensité amoureuse “Interdit aux moins de 16 ans”, où tout est interprété dans le moindre détail, mettez d’abord les choses au clair avec vos joueurs et ce, que vous les connaissiez depuis des années ou que vous veniez de les rencontrer au club de jeu.

Indépendamment de l’intensité amoureuse ou du style de jeu que vous choisissiez, tâchez d’intégrer la romance dans vos séances de sorte qu’elle ne dénote pas plus que les lancements de sorts et les coups d’épées. Dans la vraie vie, la relation amoureuse fait partie intégrante du quotidien de tout un chacun et il ne s’agit pas d’une activité annexe que nous effectuons lorsqu’il n’y a rien à la télé ⁽²⁾. Faites de même pour les personnages de votre partie. Si elles semblent naturelles et qu’elles ont leur place, même les scènes les plus sensuelles ne paraîtront pas gratuites.

Je n’ai pas encore terminé ! Je vais maintenant aborder l’un des éléments les plus controversés de la romance en JdR : s’il faut ou non des règles pour cela ?

Sélection de commentaires

A.L.

Je pense que mon commentaire du post précédent a plus sa place ici. Je ne vais pas le remettre, simplement rappeler que demander au début de la campagne l'intensité que souhaitent les joueurs fait des merveilles. Après ça, la règle est simple : si quelqu'un ne se sent pas à l'aise, il le dit et on arrête. Sans honte ni jugement ni questions. "X me gêne". "Ok, on arrête avec X".

Là encore, c'est un bon article, en particulier sur les éléments pour introduire la romance en jeu. L'intensité et le style de jeu, tout comme la question de parler "en tant que personnage" ou "en tant que joueur". Je joue depuis des années, et parfois je m'ébahis en disant des choses comme personnage. Même pour les trucs habituels. Cela m'amuse de ne pas en avoir honte sur le moment mais demandez-moi de flirter avec le personnage d'un autre joueur et je passe subitement en mode "hors-personnage" : "Il s'avance en douce vers toi et te fait la cour."

J'ai eu il y a peu un joueur (qui préparait sa licence de chimie) qui a commencé à flirter geek avec une PNJ. Je n'avais aucune idée de ce qu'il fallait faire et j'ai fini avec la moitié de la table qui m'aidait à répondre. Ce fut un moment amusant et le courageux geek chimiste obtint un rendez-vous galant pour son personnage. Ce furent de bons moments.

Article original : [What's love got to do with it – Part II: Bringing in the lovin'](#)

(1) NdT : Certains joueurs adeptes du roleplay n'apprécieront peut-être pas un simple style Passif D' où la nécessité d'établir à la table de jeu un contrat social qui définisse ce qui est mutuellement acceptable par le groupe. Plus d'éléments à ce propos dans [Les Étapes d'évolution d'un groupe de JdR](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

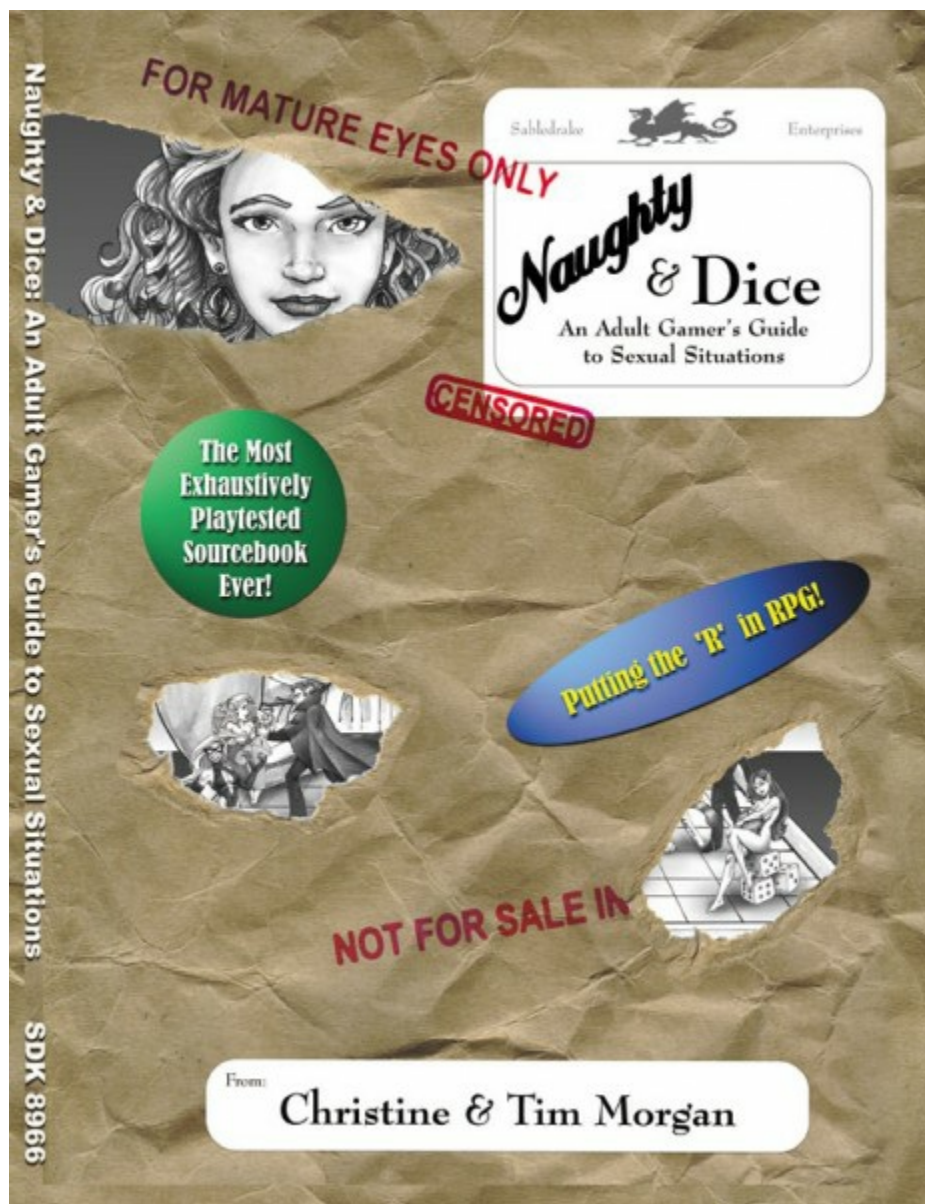
(2) NdT : Contrairement au stéréotype de la midinette, il semblerait qu'une proportion non négligeable de femmes préfèrent regarder la télé et jouer à l'iPad plutôt que nourrir une relation amoureuse... rejoignant peut-être ainsi le peu de romantisme imputé en général aux hommes. [\[Retour\]](#)

Troisième partie

Une table de rencontres sexuelles aléatoire ?

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Dans les chapitres précédents, vous avez décidé d'ajouter un peu d'amour dans votre campagne et déterminé à quel niveau et comment cela serait joué. Maintenant, ouvrez le livre de base de *Pathfinder* à la page 242 et...

Attendez. Il n'y a pas la moindre règle pour ce genre de chose dans le livre de base de *Pathfinder*. Ni dans le *Guide du maître de donjon*. Ou n'importe quel guide du MJ.

Pas de souci, vous pouvez fouiller dans les suppléments qui traînent là, sortis par des éditeurs indépendants et...

Attendez une minute. Des règles pour le sexe et l'amour ? Sérieusement ? On a besoin de règles pour ça ?

Depuis que je suis rôliste, on dirait que de nombreux joueurs achoppent sur cette question des règles lorsque la partie aborde un thème romantique. Il y a ceux qui affirment qu'il faut des règles pour tout dans le jeu, et que l'amour ne devrait pas être une exception. D'autres soutiennent avec ardeur que des règles pour la romance la rendent bizarre, farfelue et peut-être même perverse, et que ceux qui désirent de telles règles sont des espèces de fous dégénérés (pour être claire : j'ai été une

supporter très active du [Book of Erotic Fantasy](#) ^{grog}, et mon mari était modérateur sur les forums de l'éditeur. Sur d'autres forums Internet, on a proféré des propos vraiment dégoûtants sur nous et les autres fans de ce supplément, émettant des suppositions assez crues sur nos vies sexuelles. C'est triste.)

Je pense que vous savez comment ça marche

Si un autre membre du groupe se tourne vers votre personnage et dit "Kerwyn, je vais au temple voir s'ils peuvent nous vendre des potions de soins. Tu veux venir avec moi ?", est-ce que vous faites un jet de caractéristique ou de compétence pour décider si votre personnage y va ? Non.

Bien sûr, de temps à autre, vous pouvez faire un jet de Sagesse ou d'Intelligence pour voir si votre personnage aurait cette idée que vous, la joueuse, venez d'avoir. Mais dans la plupart des cas vous, [la joueuse], réagissez simplement aux interactions sociales comme elles viennent et prenez les décisions au débotté.

Même si, dans la vraie vie, vous attendez encore votre preux chevalier sur son blanc destrier, vous avez probablement une assez bonne idée de la manière dont fonctionnent l'amour, le sexe et la romance. Vous avez passé des heures, des jours, des semaines, peut-être même des mois à travailler votre personnage féminin, à choisir sa voix et sa personnalité. Vous savez comment elle réagira au combat, dans un débat ou une mauvaise situation. Si vous la connaissez aussi bien, vous saurez également comment elle réagira si la sosie d'Elizabeth Swann [jouée par Keira Knightley dans *Pirates des Caraïbes* (NdT)] propose de lui offrir à boire au bar. Si vous avez besoin de règles pour les réactions personnelles de votre propre personnage, alors vous avez besoin de leçons de roleplay. Quand des PJ (et la plupart des PNJ) interagissent ensemble, il ne devrait y avoir besoin d'aucune sorte de jets de dés pour les interactions romantiques – interprétez votre personnage, c'est tout.

De plus, pouvez-vous imaginer devoir interpréter une scène d'amour après avoir obtenu un échec critique ? Groupes.

Quand les règles sont bonnes

Il y a des situations où la romance n'est pas aussi simple que deux personnages se faisant les yeux doux. Parfois, elle peut même avoir une incidence sur la partie, une décision qu'il vaut mieux laisser aux dés plutôt qu'au MJ. Par exemple :

- **À la recherche d'une aventure sans lendemain** : le groupe n'a plus qu'une nuit à passer en ville avant de reprendre la route, et vous ne pouvez leur reprocher de vouloir un peu d'action avant de partir. Nous avons déjà vu que le flirt entre personnages "établis" fonctionne ou échoue selon les seules réactions de ces personnages. Lorsqu'un PJ essaye de draguer un(e) inconnu(e) (qui n'est pas un PNJ dont le MJ a déjà établi la personnalité), quelques simples jets de Diplomatie ou une compétence sociale similaire peuvent déterminer le succès ou l'échec, sans avoir besoin de règles particulières.

Une anecdote truculente

Dans une campagne de D&D il y a plusieurs années, notre groupe sévèrement blessé tomba sur un temple d'Haala Brillehache. Une fois les PJ soignés, l'un des joueurs, qui incarnait un nain, demanda au MJ de "lancer les dés pour une rencontre sexuelle aléatoire". La chance fut avec Idnar cette nuit-là. Plus tard, après plus d'un an en temps de jeu, nous avons rencontré le même groupe de prêtresses et l'une d'elles s'approcha pour présenter son fils à Idnar. C'était génial.

- **Séduire/Faire du charme** : le comte local n'est pas vraiment votre genre mais il a un petit faible pour les belles demi-elfes (et il se trouve que vous en êtes une), et vous avez réellement besoin de son financement pour votre expédition au sein de [Montprofond](#) ^{wiki}. Avec une paire de bons jets de Diplomatie ou de Bluff, il pourrait décider que vous êtes vraiment mignonne et charmante et qu'il sera ravi de parrainer votre aventure – tant que vous lui promettez de revenir et de le voir à votre retour.
- **Grossesse** : à moins que les personnages impliqués ne précisent clairement qu'ils utilisent des moyens de contraception (qu'ils soient à base de plantes, physiques ou magiques), les bébés peuvent être et sont conçus quand les hommes et les femmes ondulent sous les draps. Parfois, la grossesse est involontaire ; d'autres fois, les personnages essayent réellement d'avoir un enfant. Dans tous les cas, elle ne se produit pas systématiquement. Dans ce genre de situations, les règles sont pratiques. Si les deux personnages impliqués sont humains, vous pouvez partir simplement sur une estimation de conception d'enfant de 25 %. Mais, si plusieurs races se mélangent, la consultation d'une table [il en sera question dans la [partie 10](#)] épargnera bien des prises de têtes mathématiques au MJ.
- **Maladie** : de nombreux MJ choisissent d'ignorer le rhume commun, la grippe et les maladies similaires dans leurs parties et, si vous le désirez, vous pouvez prétendre que les maladies vénériennes n'existent pas non plus. Mais si les personnages passent leur temps dans des bordels miteux ou à draguer des inconnu(e)s à la taverne, un cas léger de chaude-pisse pourrait leur rappeler que, parfois, de mauvaises choses arrivent même aux bons personnages. Certains joueurs réagiront sans doute mal au fait que leur personnage soit "forcé" de contracter une maladie, mais ce n'est pas si différent que de terminer avec une fièvre infectieuse après un combat dans les égouts ou d'être empoisonné par une morsure de serpent. Allez chez un soigneur et la vie reprendra son cours.
- **Magie** : même sans utiliser des suppléments de règles "pour adultes", de bons vieux sorts comme Charme-

personne peuvent avoir des conséquences romantiques. On peut verser des philtres d'amour dans des boissons (1). Des illusions peuvent rendre l'orque de la table d'à côté vraiment attirant.

Bien entendu, dans des moments comme ça, les joueurs ne contrôlent pas totalement les actions et réactions de leurs personnages donc vous avez besoin de règles et de dés. La magie utilisée de la sorte peut être très amusante, tant que chacun reste bon perdant (2). J'insiste cependant lourdement sur un point : ne faites pas de ces situations le seul moment où la romance apparaît dans votre partie. Si la seule fois où les personnages-joueurs peuvent tirer leur coup arrive lorsqu'ils glissent une drogue magique à quelqu'un... eh bien, certains pourraient trouver cela un peu bizarre. Mais, correctement joué, cela peut de temps à autre apporter un grand plus à la partie (comme tout le reste).

Où sont ces règles dont tu parles ?

Les divers suppléments rôlistes pour adultes, en livre ou PDF sur le marché vont de l'extrêmement second degré ([Nymphology](#)^{grog} chez Mongoose) à ceux qui se concentrent tellement sur la provocation et les illustrations sexy que le fond en vient à manquer ([Book of Erotic Fantasy](#)^{grog}, je regrette de l'admettre) en passant par des suppléments génériques écrits avec sérieux ([Naughty and Dice](#) de Christine et Tim Morgan qui présente, je pense, le plus d'intérêt (3)) mais n'est pas écrit pour le système d20. Ce qu'ils ont en commun est qu'ils contiennent tous des éléments intéressants et utiles. Il vous suffit de passer un peu de temps à piocher dans le livre ce qui vous aidera pour votre partie. Nous les avons et les utilisons tous dans nos parties même si nous n'exploitons pas tous les points de règle de chacun (Qui sait ? Je pourrais écrire mon propre supplément de règles romantiques un jour...).

Jouez la romance à l'instinct, utilisez les règles quand vous en avez besoin et, par-dessus tout, assurez-vous que tout le monde s'amuse ! Suivre ces conseils simples fera de n'importe quelle partie un succès.

Sélection de commentaires

Rob Donoghue

Le hic, c'est que les éléments propres à la sexualité auraient du mal à remplir une page, donc vous devez décider quoi mettre dans le reste du livre. Certains livres optent pour le "sexy à tout prix" et, bien que ce ne soit pas forcément mauvais pour les ventes, cela en diminue définitivement l'utilité.

Le problème réside davantage dans le fait que les relations et leur interprétation – dont le sexe n'est qu'une partie – sont souvent le parent pauvre des JdR. Certains jeux s'en tirent mieux que d'autres, c'est sûr, mais le problème ultime, ce n'est pas le jeu, c'est cette idée que le sexe est si exceptionnel dans une relation*, que nous devons en faire tout un plat juste pour le faire fonctionner. Une telle vision semble exagérer le problème plutôt que faciliter sa prise en main.

* Plus cyniquement, que les rôlistes sont moins intéressés par les relations sans trucs coquins que par la perspective d'une paire de seins imaginaires.

Pixiedragon

Mon premier flirt en jeu fut lorsque je lançai le dé pour le sort Charme-personne de mon magicien et que je fis un 20 naturel... Le PJ tomba complètement amoureux d'elle. Bien que mon personnage n'ait guère apprécié cette situation, les autres joueurs l'ont trouvée plutôt désopilante.

Nous avons compris qu'il serait nécessaire d'inclure des règles pour la grossesse et autres éléments dans nos campagnes, car plusieurs d'entre elles se déroulent dans le même monde mais séparées par une année ou plus. Certains de nos PJ attendent déjà des enfants entre les campagnes et/ou élèvent leurs propres enfants. La prochaine campagne pourrait même impliquer un PJ enceinte mais le MJ se demande encore s'il doit faire une ellipse temporelle de quelques mois ou non.

Avec deux étudiants en biologie dans le groupe (dont moi), nous avons estimé que le [Book of Erotic Fantasy](#)^{grog} et le [Complete Guide To Unlawful Carnal Knowledge](#)^{en} [un supplément d20 amateur de près de 150 pages, dédié à la sexualité (NdT)] étaient plutôt lacunaires... Donc nous avons pris le contenu que nous apprécions dans ces suppléments et avons décidé de changer certaines choses et d'en ajouter d'autres. Bien que nous ayons surtout utilisé ces deux suppléments, nous les avons mélangés et y avons incorporé de nouveaux éléments.

Cependant, nous n'avons pas de règles sur la séduction en jeu car tout cela est basé sur le roleplay.

mxyzplk

Je fais parfois des "jets de réaction d'attraction" pour mon personnage (et très souvent pour les PNJ quand

je suis le MJ). Bien que je “connaisse” mon personnage, il arrive souvent que, quand vous rencontrez une personne dans la partie, vous n’ayez pas une idée claire d’elle et de sa personnalité. Je fais donc un jet de “Est-ce que j’apprécie instinctivement ce personnage?”. Cela peut être amical ou romantique, tout dépend. Je fais la même chose pour les PNJ récurrents : qui ils apprécient dans le groupe et s’ils dissimulent un désir ardent de malmener l’un d’entre eux.

Corollaire agréable : les PJ n’ont pas toujours l’initiative de la démarche, ce qui est une bonne chose pour simuler un monde vivant et en mouvement.

Et parfois, c’est la surprise. Un PNJ féminin ami a fait des avances inattendues à mon personnage-fille. J’ai alors réalisé que je n’avais jamais vraiment réfléchi à cette part de “ma” psyché auparavant. Lorsque mon personnage est indécis – “Intéressant ! Mais je suis une fille de bonne famille ! Mais elle est belle ! Mais je suis hétéro, je crois... Mais nous sommes dans un donjon et Dieu sait que ces considérations ne comptent pas...” –, j’ai tendance à laisser le dé décider.

Dans le monde réel, vous ne pouvez pas toujours prédire votre propre réaction dans un cas comme ça, donc comment pourriez-vous prévoir celle de votre personnage ?

Article original : [*What’s love got to do with it – Part III: Roll for random sexual encounter*](#)

(1) NdT : [Cet article](#) ^{ptgptb} raconte d’ailleurs une anecdote autour d’un philtre d’amour. Et montre aussi un joueur qui sort de sa zone de confort. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Dans [Les Tarés du self-control](#) ^{ptgptb}, R.D. Laws explique que les rôlistes craignent plus que tout de perdre le contrôle de leur personnage. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Le traducteur l’a lu et confirme la pertinence de ce supplément. [\[Retour\]](#)

Quatrième partie Nos limites sont des conventions

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Nous avons déjà établi que les éléments romantiques de votre partie peuvent être aussi simples ou complexes que vous le souhaitez, depuis un flirt tant bref qu'anodin, jusqu'à des scènes de chambre à coucher dans les moindres détails.

De même, la quantité de détails que vous glissez dans vos notes de campagne quant aux normes de l'amour et du sexe dans votre univers de jeu peut aller d'affirmations très générales, à des esquisses et des organigrammes précis. Même si la place de la romance dans vos parties n'est rien de plus qu'une mention en passant, certains standards valent la peine d'être définis.

Pourquoi ? Parce que, tout comme dans notre monde réel, il est probable que les normes [sociales et religieuses] qui définissent ce qui est accepté ou non ne seront pas les mêmes pour tous et partout dans votre décor de campagne. Les comportements liés au sexe et à l'amour sont une composante essentielle d'une société et d'une culture et, de la même manière que vous voulez connaître les lois d'un nouveau pays dans lequel vous voyagez, vous désirez savoir ce qu'il est normal de voir dans la rue et comment les usages du pays peuvent vous affecter, vous et vos compagnons (1).

Où les comportements peuvent-ils varier ?

En procédant à de larges généralisations, jetons un œil aux quatre divisions principales, sources de différences dans les croyances : la race, la région, la culture et la spiritualité.

- **Différences raciales** : les nains sont différents des halfélins. En fait, ils ne se ressemblent même pas du tout ! Pas plus que les [Tagorians](#)^{en} [une race extraterrestre proche des lézards (NdT)] et les [Nautolans](#)^{en} [des extraterrestres amphibiens à *Star Wars* (NdT)]. Quelles sont à votre avis les chances qu'ils aient la même vision des couples ? Proches de zéro, je dirais.
- **Différences régionales** : donc tous les membres d'une même race ont la même conception du sexe et de l'amour, c'est ça ? Faux ! Même si votre jeu se déroule dans un monde purement humain, les individus vivant dans des régions différentes auront des opinions et des croyances différentes (2). Vous ne me croyez pas ? Avez-vous déjà écouté un éleveur du Montana et un citoyen californien sophistiqué parler politique ? Ouch...
- **Différences culturelles** : la "culture" est une chose délicate à définir car elle peut inclure tellement de choses... Dans le cadre de cet article, je la définis comme "la manière dont les gens vivent et les points communs qui les unissent". Des personnes de races différentes mais vivant dans une même communauté agricole chériront les mêmes choses. Et les peuples nomades partagent certaines similarités en accord avec leur style de vie, peu importe les terres qu'ils traversent.
- **Différences spirituelles** : les gens qui sont liés par une religion commune ont tendance à partager des croyances similaires quant aux comportements amoureux convenables [et inconvenants]. Ceux qui suivent un dieu du plaisir seront vraiment plus ouverts d'esprit que ceux qui vénèrent la déesse de la souffrance et du sacrifice.

Woah... C'est normal, tout ça ?

Dans de nombreux cas liés à l'amour et au sexe, les attitudes peuvent considérablement varier. En voici quelques exemples.

Âge de consentement : dans la culture américaine moderne, la plupart des gens sont choqués quand quelqu'un de moins de 18 ans se marie, même s'il a l'accord de ses parents. Mais les choses étaient différentes il n'y a pas si longtemps. Rien qu'au siècle dernier, la grand-mère de mon mari s'est mariée à 13 ans. Ma propre mère s'est mariée à 16 ans (et elle n'y était pas obligée, si vous voyez ce que je veux dire). Et cela varie selon les pays, même dans notre monde moderne.

L'âge de consentement est susceptible de varier selon les races, les cultures et sans doute les régions. Des races qui vivent longtemps comme les elfes pourraient devenir sexuellement actives et se marier plus tardivement, parce qu'elles ont le privilège du temps. Des races qui ne vivent que 40 ou 50 ans mûrissent naturellement plus vite. Les gens qui mènent une vie dure ou dangereuse (barbares, fermiers, guerriers...) ou qui vivent sous un climat rigoureux voient souvent leur vie écourtée par rapport à l'espérance de vie de leur race. Si vous voulez voir la prochaine génération atteindre l'âge adulte, vous devez commencer à procréer tôt.

Mariage contre "Vivre dans le péché" : certains peuvent ne reconnaître une relation de couple que si des vœux formels ont été prononcés, que ce soit au nom d'un dieu ou de la loi. Pour d'autres, le fait qu'un couple soit marié ou non est le moindre de leurs soucis. Cela variera selon les races, les cultures, les religions et parfois les régions. Des problèmes de concubinage peuvent montrer leur sale tête de manière inattendue, comme un tenancier d'auberge très conservateur qui refuse de laisser des hommes et des femmes non mariés partager une chambre dans son établissement.

Homosexualité : Si vous lisez [Geek's Dream Girl](#), vous savez déjà que l'amour est ce qu'il est, n'est-ce pas ? Bien. Maintenant, regardons votre univers de jeu. Il peut y avoir des contrées où l'homosexualité est monnaie courante, et d'autres où elle est hors-la-loi. Les hommes peuvent-ils s'embrasser ouvertement dans la rue ou bien ce genre de choses ne se produit-il que derrière des portes closes ? Les personnes de même sexe ont-elles le droit de se marier ? Les points de vue peuvent varier du tout au tout chez les différents groupes.



Hédonisme : Je vous laisse une minute pour vous sortir l'image du robot hédoniste [de *Futurama*] de la tête. Ou pour vous la fourrer dans la tête, si ça marche pour vous. C'est bon maintenant ? Ok. L'hédonisme est un terme générique que j'utilise pour indiquer le degré d'ouverture d'esprit et de notoriété publique chez les gens, en ce qui concerne la sexualité. Les bordels sont-ils si secrets que seules les âmes les plus dépravées savent où les trouver ? Ont-ils une adresse publique, mais seulement dans des lieux miteux ? À moins que leurs membres ne soient des représentants éminents du quartier des affaires, gérés par la guilde des prostituées locale ?

Jusqu'où pouvez-vous être déshabillé(e) sans enfreindre la loi ? Vous arrêtera-t-on si vous dansez sur la table d'une taverne ? Et si vous voyez un couple faire l'amour en public, devez-vous appeler la garde ou simplement les laisser à leur bon plaisir ?

Paraphilie : La paraphilie recouvre le fétichisme et les autres "vilaines" choses qui peuvent en faire rougir quelques-uns, en effrayer certains, et néanmoins en exciter d'autres considérablement. Je ne sais pas pour vous, mais quand je pense aux halfelins et aux gnomes, ils m'évoquent aussitôt des ébats débridés autour du lit avec des tas de jouets, de magie et de jeux coquins. D'autres races sont sans doute plus austères. Certaines cultures, régions ou religions peuvent être plutôt collet-monté, tandis que d'autres auront davantage une attitude "Tous les goûts sont dans la nature".

Tabous : Certaines choses sont des interdits presque universels. L'inceste. La zoophilie. La nécrophilie. Puis vous arrivez dans un décor de fantasy et les limites deviennent floues. Une relation sexuelle avec un vampire relève techniquement de la nécrophilie mais, si vous avez déjà joué à *Vampire : la Mascarade* – mon Dieu, les Toréador et les Lasombra sont plutôt chauds...

L'un de mes personnages à *Pathfinder*, une demi-drow, est marié à un minotaure. Cela signifie-t-il que je suis simplement dérangée ou bien est-ce que ça compte comme de la zoophilie ?

Inceste : Il vous suffit de regarder dans l'Histoire du monde réel pour voir que de nombreux cousins [au premier degré] se sont mariés entre eux dans les familles nobles (et c'est légal dans de nombreux États américains [et en France aussi (NdT)]) donc est-ce surprenant que ce soit le cas parmi les nobles d'un univers de jeu ou même parmi les gens du commun (3) ? Qu'en est-il pour des frères et sœurs consentants qui prennent toutes leurs précautions pour éviter une grossesse – cette relation cause-t-elle du tort si elle ne blesse personne (4) ? (J'ai traîné dans le monde des fanfictions de *X-men* pendant longtemps et je peux vous dire que, quand la Sorcière Rouge et Vif-Argent [les enfants de Magneto (NdT)] ont commencé à sortir ensemble dans la série des *Ultimate*, j'avais déjà vu une douzaine d'auteurs de fanfics faire ça avant). Ce qui est complètement interdit pour un groupe peut ne pas être un problème pour un autre groupe ou dans un autre pays.

Décider de ce qui fonctionne

Évidemment, il y a de nombreuses choses que vous pouvez envisager concernant l'amour et le sexe dans votre univers de jeu et cela peut être accablant si vous vous laissez déborder. Mais rien n'est inéluctable.

Plus votre univers de jeu est restreint et plus il est facile de déterminer les attitudes de quelques races, cultures et lieux. Lorsque votre univers de jeu se développera, vous pourrez ajouter ces détails au fur et à mesure. Si vous jouez dans un monde vaste mais vous confinez à une petite partie, là aussi vous pouvez ne rien décider pour les zones inconnues du monde, du moins jusqu'à ce que le groupe de PJ s'y rende ou rencontre quelqu'un d'originaire de ce lieu lointain. Pensez à gribouiller quelques notes pour ne pas être complètement prise au dépourvu ("Les terres de l'Est sont excessivement libérales... en tout..").

Soyez claire avec vos joueurs : ce n'est pas parce que leurs personnages se trouvent dans un pays où les unions libres sont communes, ou bien où les garçons et les filles peuvent se marier dès la puberté, qu'eux ou leurs personnages doivent

apprécier ces coutumes, ou même les approuver. C'est juste que le monde est ainsi fait, c'est tout. Je sais que si jamais je devais aller en Angleterre, ça me terroriserait de devoir m'habituer à conduire du côté gauche. Mais c'est comme ça là-bas donc j'aurais simplement à faire avec. Les réactions à des coutumes inconnues (même celles qui vont à l'encontre des croyances personnelles du personnage) peuvent fournir des occasions de roleplay intéressantes.

Comme d'habitude, si quelqu'un se sent vraiment mal à l'aise, diminuez l'intensité.

Prenez quelques minutes pour esquisser les normes sociales de l'amour et du sexe dans les royaumes de votre monde de jeu. C'est une manière simple d'ajouter un autre niveau de profondeur au monde que vous et vos joueurs êtes en train de créer.

Article original : [*What's love got to do with it – Part IV: Your taboo is my vanilla*](#)

(1) NdT : Lire à ce sujet [Trois régimes politiques med-fan](#) ^{ptgptb}, où les coutumes sont l'ennemi le plus dangereux du décor. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Ne concevoir qu'une culture par race est un écueil sur lequel s'échouent bien des univers de SF. Voir l'article [Espèces, races, cultures](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Dans les petites populations isolées, il est difficile de ne pas épouser un cousin. En Islande (300 000 habitants), il existe une appli pour connaître le degré d'éloignement familial d'un partenaire. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Les pharaons d'Égypte avaient une tradition d'inceste, qui permettait de garder le "sang divin" et le pouvoir dans la famille. La consanguinité ne donne pas forcément des malformations, comme en témoigne la belle Cléopâtre. [\[Retour\]](#)

Cinquième partie

La romance comme technique pour l'intrigue

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Comme nous le savons tous, l'amour représente une part importante et fondamentale de l'existence humaine. Il va même au-delà de l'humanité. Certains animaux s'unissent pour la vie, après tout. Oui, techniquement parlant, la romance n'est nécessaire ni à la procréation ni à la perpétuation de l'espèce humaine, mais elle lui donne certainement bien plus de valeur.

La quête du grand amour est un classique, et elle n'est pas toujours facile (si elle l'était, [Geek's Dream Girl](#) n'existerait pas ! [Geek's Dream Girl était d'abord un site de rencontres entre geeks américains. Il a fermé le 31/12/13 (NdT)]). La route peut être pleine de bosses et d'obstacles à surmonter, que ce soient les opinions d'autrui ou les lois d'un pays. Parfois, les individus se mettent même en travers du chemin de leur propre amour !

Les épreuves et les peines liées à la romance constituent depuis longtemps l'étoffe des romans d'amour historiques, des films pour nanas et des *soap operas*. Il ne serait que justice qu'ils puissent également faire partie de l'intrigue de votre JdR. Même si votre partie est plutôt chiche en termes de romance, un thème amoureux peut apparaître pour un chapitre ou un arc scénaristique de votre campagne. Voici quelques exemples d'intrigues romantiques que vous pouvez utiliser dans n'importe quelle campagne.

La fiancée en fuite

Une femme approche les PJ dans une taverne. Elle les a entendus parler de leur voyage et, comme elle va dans la même direction qu'eux, leur demande si elle peut faire route en leur compagnie pour plus de sûreté. Elle a son propre cheval et s'avère plutôt équipée pour l'aventure. Mais, même si elle ne semble pas mentir, les PJ sentent qu'elle ne dit pas non plus toute la vérité. Si les personnages hésitent, elle peut payer son droit de voyager avec eux ou même les supplier de la laisser chevaucher à leurs côtés. Les PJ perçoivent qu'une sorte de danger la menace mais elle préfère raconter ce qui lui chante – plutôt que ce qui la hante.

Cette nouvelle venue dans le groupe semble partagée, cherchant tantôt à garder ses distances, tantôt à se lier d'amitié avec le reste des voyageurs. Elle est très amicale et semble apprécier chaque membre du groupe mais se rappelle quelquefois à l'ordre. Des éléments de son histoire paraissent étranges – elle prétend venir d'une région lointaine mais n'en comprend pas la langue, par exemple. Dans la ville-étape où s'arrête le groupe pour se réapprovisionner, elle se cache dans l'allée la plus proche sitôt qu'elle aperçoit des hommes en armes aux couleurs étrangères. Peu après, quelques membres du groupe la retrouvent à l'auberge, préparant clairement ses affaires pour filer au plus vite.

Finalement, la vérité éclate : pour essayer de l'empêcher d'entrer au service de la déesse du sexe et du plaisir, son père (un noble à bout de ressources) a arrangé un mariage avec un comte local en échange d'une jolie dot. Son promis est, littéralement ou presque, un monstre, qui aurait du sang de troll dans les veines et le caractère qui va avec. Incapable d'abandonner sa foi ou de se marier avec une créature immonde qu'elle n'aime pas, elle a volé sa dot et s'est enfuie. Elle a déjà échappé aux hommes de son père, mais les sentinelles qu'elle a esquivées en ville sont la garde personnelle du comte – ce qui veut dire que le comte lui-même ne doit pas être très loin. Le groupe l'aidera-t-il à recouvrer sa liberté ?

Un amour non partagé

Un amour en suspens est à la base de toute légende – ou de la fantasy, si vous préférez. De [La Légende de Drizzt](#) ^{wiki} à Lancedragon en passant par *Le Seigneur des anneaux*, il y a suffisamment d'occasions de tension romantique pour que même le lecteur le moins porté sur la romance finisse par jeter le livre en s'écriant "Mais embrassez-vous, qu'on en finisse !". Qu'il s'agisse de deux personnes profondément amoureuses mais pensant qu'elles ne peuvent pas l'être, ou ne réalisant pas qu'elles le sont, ou que quelque chose se mette en travers de leur route (le devoir, une mission, un parent en colère), l'amour que l'on attend en vain peut devenir une intrigue à part entière.

Si vous voulez un truc qui tire les émotions encore plus loin, l'amour perdu est une bonne option. Perdre son grand amour bouleverse une personne. Cela peut la rendre amère, déprimée ou la pousser irrémédiablement à retrouver cet amour même si cela implique de mourir en essayant. Là encore, il suffit de regarder la culture de fantasy pour trouver des exemples de cette approche. La saga [Demon Wars](#) ^{wiki en} de R.A. Salvatore contient l'une des histoires d'amour perdu à jamais les plus douloureuses que j'aie jamais lues.

Vous ne voulez pas d'autant d'angoisse existentielle ? Que diriez-vous d'un amour perdu mais retrouvé ? Même le petit garçon de [Princess Bride](#) ^{wiki} n'a pas été gêné par le baiser de Westley et Bouton d'or quand ils furent enfin réunis.

Comment intégrez-vous cet amour non partagé dans votre partie ? De plein de manières. L'une d'elles implique au moins un PJ, si ce n'est deux. Parcourez l'historique de leurs personnages – s'il y a la moindre mention d'un amour d'enfance laissé derrière eux, le joueur vous a facilité la tâche, M.J. À l'inverse, si les joueurs *gloups* n'ont pas écrit l'historique de

leurs personnages, leur passé est entre vos mains. Mwahaha !

Vous voulez être un peu moins méchante ? Introduisez un PNJ dont un PJ-femme pourrait tomber amoureux. Mais peut-être que le père du PNJ insiste pour que son fils courtise seulement une dame convenable et non une simple aventurière. Ou bien les circonstances pourraient mettre une distance physique entre les deux tourtereaux. L'amour peut-il venir à bout de telles difficultés ?

Vous avez également l'option de ne pas impliquer directement vos PJ dans la romance.

Le groupe escorte une caravane qui retourne chez elle, où ils reçoivent les remerciements d'un duc mal en point, un homme qui semble douloureusement triste et brisé. La conversation avec d'autres personnes révèle que le duc a perdu son grand amour il y a des années, en même temps que sa fille, qui n'était qu'un nourrisson quand elle a disparu, et qu'il n'a par conséquent jamais revue. Seulement, il y a à peine quelques villes, le groupe a croisé une jeune femme qui aurait l'âge de la fille du duc et plus qu'une vague ressemblance avec lui. Elle a même indiqué qu'elle recherchait son père perdu depuis longtemps. Mais elle faisait route dans la direction opposée ! Les personnages peuvent-ils retrouver sa piste et réunir le père et la fille ?

Combattre la Loi... ou l'Église

Comme abordé dans la [quatrième partie](#), les lois et les normes culturelles peuvent varier selon les lieux et les groupes de personnes. Au fil de leurs voyages, les membres du groupe se confronteront inéluctablement à différentes attitudes envers l'amour, le mariage, etc. Si le groupe comprend un couple homosexuel, ou interracial, et se rend dans une cité ou une région qui voit d'un mauvais œil (pour ne pas dire prohibe) une telle relation, comment réagiront le couple et le reste du groupe ? Feront-ils comme si cette relation n'existait pas pour garantir la paix tant qu'ils se trouvent dans la zone ? Ou refuseront-ils de renier leur amour, même si cela implique d'être chassés de tous les commerces, ou même arrêtés ?

Même si les personnages ne sont pas en conflit direct avec une loi ou une coutume, ils peuvent être tellement outrés qu'ils seront tentés de faire bouger les choses. Dans une ville où elfes et humains vivent et travaillent main dans la main mais n'ont pas le droit de se marier ensemble, un garçon d'écurie elfe paniqué peut approcher le groupe, leur dire que sa petite amie humaine est sur le point d'accoucher et que si le groupe ne prend pas le bébé avec lui, ses grands-parents humains ne le laisseront jamais vivre. Le groupe prendra-t-il le bébé ? Insistera-t-il pour que les jeunes parents les accompagnent ? Ou se mettra-t-il en travers de telles atrocités ?

L'amour comme motivation

Dans le monde réel, nous ferions n'importe quoi pour celui ou celle que l'on aime. Dans votre partie, ce sera pareil pour les personnages. Rien n'arrêtera le paladin s'il s'agit de sauver celui qu'il aime des esclavagistes qui l'ont kidnappé. Pourquoi son groupe ne l'accompagnerait-il pas ?

Si la baronne vous autorise à quitter la ville en compagnie de sa fille, à la seule condition que vous récupériez les bijoux que la guilde des voleurs du coin lui a volés, il est probable que vous élaborerez des plans sur ce cambriolage avant même d'avoir fini votre thé. Votre propre amour n'a même pas besoin d'être en jeu – on peut vous avoir embauché pour sauver l'épouse du maire de ses ravisseurs, ou pour garder la princesse le jour de ses noces et la protéger d'un ex jaloux.

Toutes ces idées peuvent être utilisées dans n'importe quelle campagne et n'importe quel décor, peu importe la proportion de romance présente dans votre partie. Tentez le coup et vous verrez que cela ajoute encore plus d'amusement et d'intrigue à votre soirée ludique.

Dans les [parties 6-10](#), nous parlerons mariage, bébés et... rupture.

Article original : [What's love got to do with it – Part V: Romance as plot device](#)

Parlez-moi d'amour (6-10)
Mariages, naissances, ruptures et métissages



Sixième partie Veux-tu m'épouser ?

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Quand deux personnes tombent amoureuses, s'ensuit généralement l'envie de se marier. Qu'elles le veuillent pour simplement officialiser leur union, pour bénéficier de droits accordés aux couples mariés ou pour des raisons religieuses, cette petite cérémonie officielle a son importance.

Si deux personnages de JdR tombent amoureux, il est logique qu'arrive aussi un jour où ils veulent se marier. Pourtant parfois, le mariage semble encore plus dur à mettre en scène dans votre partie qu'une simple romance. Après tout, c'est un engagement majeur et cela pourrait changer la dynamique de la campagne, ce qui peut être à la fois génial et embarrassant.

Il faut tenir compte de nombreux éléments quand on insère le thème du mariage dans une campagne. Nous commencerons donc par la demande en mariage et aborderons ensuite les mariages eux-mêmes.

Avant d'aller plus loin, laissez-moi insister sur une chose : comme dans la vie réelle, le mariage entre personnages ne devrait jamais être pris à la légère. Vous ne devriez pas l'ajouter à la campagne pour le simple plaisir de la chambouler ou bien sur un coup de tête, et il ne devrait certainement pas en être question si les personnages ne se fréquentent que depuis la dernière séance de jeu. Si le mariage semble incongru ou gratuit, ne le faites pas.

Le mariage entre personnages-joueurs

Le mariage entre deux PJ devrait d'abord être amené par les joueurs concernés. Dans la plupart des cas, il vaudrait mieux que les joueurs en discutent entre les séances. Ainsi, lorsque la question sera mise sur le tapis, le reste du groupe sera surpris – mais pas eux. Nous avons tous vu ces vidéos YouTube horriblement gênantes, où un gars fait sa demande en mariage dans un grand lieu public, et où la femme panique et s'enfuit, plantant le prétendant comme un crétin dans la foule, seul avec l'alliance. Vous n'avez pas besoin de ce genre de "grand moment de solitude" à votre table de jeu.

Les PJ prévoyant de se marier doivent-ils mettre leur MJ au parfum ? Peut-être. Vous devriez assez connaître votre meneuse de jeu pour savoir comment elle réagira à ce genre de nouvelles. Si elle est rompue aux joueurs imprévisibles qui sabotent ses plans, et qu'elle l'accepte, vous devriez pouvoir faire comme d'habitude. Mais si vous pensez que le fait que les PJ se passent la bague au doigt aura des implications importantes sur la campagne, faites-lui valider ça d'abord.

Quant au MJ, peut-il être à l'origine du mariage des PJ ? Oui, en jouant le rôle d'un des parents d'un personnage et en les pressant d'officialiser la situation, que ce soit pour sauvegarder les apparences ou pour des raisons politiques. Peut-être le duc est-il lassé de recevoir des demandes de prétendants pour sa fille ? Auquel cas il lui expliquera tout simplement que cela faciliterait la vie de tout le monde si elle et son compagnon se fiançaient. Ou bien le groupe est en route vers un pays lointain et leur guide leur explique que les couples non-mariés n'ont pas le droit d'y partager la même chambre ou de protéger les affaires de l'autre – s'ils veulent s'assurer d'être ensemble et de pouvoir se soutenir mutuellement, le mariage sera leur sésame.

Mariage entre PNJ et PJ

Quand la meneuse de jeu interprète la moitié de l'heureux couple, elle ferait mieux d'être impliquée s'il est question de mariage. Surprendre le ou la MJ est une chose, lui balancer tout de go une demande en mariage pour son PNJ paladin en est une autre. Parlez de cette demande à votre MJ, comme vous le feriez (ou au moins devriez le faire !) au sujet de tout élément majeur qui affecterait votre personnage et l'un des siens.

Vous êtes la meneuse de jeu ? Comme toujours, il est important de connaître votre groupe. Si le joueur et vous avez établi une relation de confiance stable et sérieuse entre vos personnages, vous devriez pouvoir gérer cela – et il est probable que le joueur se demandera pourquoi il a fallu si longtemps pour que le PNJ mette les choses au clair ! Cependant, si vous savez que le joueur en question n'apprécie guère les grosses surprises, parlez-en avec lui au préalable.

En public ou en privé ?

Selon le style et l'intensité romantique de votre campagne, les demandes en mariage peuvent se produire à la table de jeu ou en dehors. Avec une demande en public, vous avez encore ce facteur de gêne potentielle – même si la réponse est "oui", un moment aussi intime gêne généralement ceux qui en sont témoins, fussent-ils des amis proches. Il serait sans doute préférable pour les personnages concernés d'annoncer simplement au reste du groupe "Nous avons décidé de nous marier" plutôt que l'un des joueurs mette un genou à terre pour interpréter son personnage. D'un autre côté, si la demande en mariage a pris son temps pour venir et que le groupe est très soudé, une demande faite aux yeux de tous pourrait être agréable. Cela entraîne généralement nombre de félicitations, de toasts et de réjouissances. Qui n'aime pas ça ?

Si les joueurs et/ou le MJ veulent jouer la demande en roleplay, mais estiment qu'elle ne serait pas abordée devant les autres PJ, une séance privée est un bon moyen de réunir le meilleur des deux mondes. Cela peut même se produire en cours de jeu, si les joueurs concernés veulent juste passer dans une autre pièce pour quelques minutes puis revenir et l'annoncer aux autres.

Maintenant que nous avons découvert comment aborder le sujet du mariage et que nous sommes débarrassées de la demande en mariage, c'est l'heure de la cérémonie !

Sélection de commentaires

Sean Holland

Mes personnages se sont mariés à de nombreuses reprises mais généralement au moment où ils se retiraient de la "vie active". Dans au moins un cas, ce fut le mariage qui décida le personnage à arrêter sa carrière d'aventurier. Mais avoir une famille et un foyer vous donne également une bonne raison de donner un coup de main quand il s'agit de sauver le royaume.

Morten Greis

J'ai plusieurs fois utilisé le mariage comme défi pour mes joueurs. Pour un de mes groupes, lorsque les PJ sont revenus de leur première escapade, le père de l'un des personnages a exigé que son enfant se marie au lieu de partir à l'aventure. Le personnage s'est alors enfui de sa maison, aidé de ses compagnons – et le joueur a découvert quelque chose sur le jeu de rôle : tous les défis ne se résolvent pas avec une épée.

Récemment, deux personnages se sont mariés. C'était un pur mariage d'intérêt où l'un gagnait une position diplomatique tandis que l'autre se débarrassait de la tutelle de ses parents. Mais ce qui rendait ce mariage amusant, c'était que l'un des mariés était amoureux d'un autre membre du groupe qui ne lui retournait pas son affection. En fait, la joueuse décida que son personnage était amoureux de l'autre lorsqu'elle découvrit qu'il était insensible aux attentions extérieures, et que cela ajouterait quelques scènes hilarantes à la partie.

J'ai abordé certaines de ces scènes [ici](#)^{en}.

Nous ne parlons généralement pas beaucoup "mariage" et les demandes en mariage surviennent parfois assez soudainement, que ce soit par les PJ ou les PNJ. Mais il n'est pas rare que les joueurs m'avertissent ; ainsi j'ai le temps de leur préparer quelques surprises. Nous n'avons jamais envisagé de jouer ces scènes en privé. Je pense que nous jouons de la manière totalement opposée : nous les interprétons en public pour que tous les autres joueurs y assistent, car ce sont de grands moments d'une histoire partagée – même si les personnages des autres joueurs ne sont pas présents, les joueurs le sont.

Article original : [What's Love Got To Do With It – Part VI: Will You Marry Me?](#)

Septième partie Cet accord béni

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Vous avez donc vu comment vous débarrasser de votre demande en mariage. Il est maintenant temps pour les personnages d'officialiser le tout et de se caser.

L'option la plus simple et la plus rapide est de se tourner vers un édile ou de simplement demander au religieux ou à la religieuse du groupe, puis d'expédier le tout sans l'agitation d'un satané grand mariage (je sais que mon mari et moi aurions souhaité cela dans la vie réelle... mais c'est une autre histoire). Cela ne monopolise pas la séance et nécessite peu de roleplay et de travail. C'est une manière de se

marier parfaitement légitime pour deux personnages et c'est sans doute la plus commune.

Mais, si vos joueurs et vous appréciez un luxe de détails et beaucoup de roleplay, pourquoi ne pas avoir ce foutu grand mariage ? Cela permet une pause agréable au milieu des activités régulières du groupe que sont l'exploration de donjons et le sauvetage du monde (1).

Donc, comment décidez-vous du fonctionnement d'un mariage de fantasy ? Quels en sont les us et coutumes ? Les épouses naines portent-elles du blanc ? Un gâteau de rêve est-il une option réaliste pour la réception ? Dans votre monde de jeu, c'est vraiment à vous de décider comment devrait se dérouler un tel mariage mais voici quelques idées pour vous aider à démarrer.

Coutumes raciales

Selon vous, quelles sont les chances que les mariages elfes et nains se ressemblent ? Proches de zéro, si vous voulez mon avis. Même si les deux races tendraient vers des cérémonies très sérieuses et solennelles, celles des nains se dérouleraient probablement dans une grotte, peut-être même devant une forge, et le couple pourrait marteler une lame à tour de rôle pendant qu'ils déclameraient leurs vœux. Les elfes se marieraient au grand air, dans la forêt, en communion avec la nature, proclamant leurs vœux tout autant à la terre qu'à leur promis(e). Une réception naine supposerait des flots d'alcool et des histoires égrillardes, tandis que les elfes prendraient un verre ou deux d'hydromel et danseraient gaiement avec les fées des bois [probablement en récitant des poèmes... (NdT)]. Les mariages halfelins et gnomes impliquent forcément plein d'amusement ; quant aux mariages demi-orques, ils pourraient être à la limite de la brutalité et de la rudesse.

Si les futurs mariés sont de races différentes, le défi de combiner les deux traditions s'ajoute à tout ça. Une cérémonie de mariage elfe peut certes sembler trop vieux-jeu pour le palefrenier humain mais sa promesse pense à l'inverse que le type de mariage qu'il souhaite est trop décontracté. Comme dans la vie réelle, trouver un terrain d'entente pour réussir le mariage représente pour les époux à la fois un défi et un indice sur leur entente réelle.

Coutumes religieuses

La majorité des univers de jeu ont plusieurs, voire des douzaines de divinités que vos personnages peuvent vénérer. Si vos PJ ne sont pas trop dévots (ou apportent une vénération de façade au dieu qui les aidera le plus), ils peuvent opter pour une cérémonie civile, ou se rendre dans le temple d'un culte œcuménique et pas trop exigeant dans ses cérémonies de mariage. Par contre, pour un personnage croyant (en particulier s'il est dans les ordres), il faudra approfondir les traditions religieuses du mariage.

La déesse du commerce pourrait considérer le mariage comme un contrat commercial (liant les deux contractants, ne pouvant être brisé sauf dans les circonstances les plus extrêmes) et les mariages célébrés en son nom seraient plutôt des affaires sérieuses et officielles. Une cérémonie entre des fidèles du dieu de la chance serait légère et ressemblerait plus à une fête qu'à un mariage, avec moult danses et jeux de hasard. Si une prêtresse de la déesse du plaisir se marie, la cérémonie se déroulera probablement dans le plus simple appareil et la réception tournera vraisemblablement à l'orgie.

Quelques suppléments de jeu proposent des informations sur les traditions du mariage au sein de divers panthéons (le vieux [Faith and Avatars](#) ^{wiki en} et [Powers and Pantheons](#) ^{grog} pour les Royaumes Oubliés par exemple) mais, si vous ne pouvez pas trouver d'usages établis, il vous suffit de lire avec attention le dogme en question et de faire ce qui vous paraît le plus sensé.

Rien ne se déroule sans anicroche

Maintenant que vous avez déterminé les traditions et usages que la cérémonie de mariage devrait respecter, le plus dur est fait et le mariage peut se dérouler sans encombre, non ? Comme ceux et celles d'entre nous qui se sont mariés le savent, même le mariage le plus parfaitement planifié a ses petits désastres.

Bon, ne soyez pas une pourriture de MJ en ruinant le jour du mariage des personnages ! Il n'y a aucune bonne raison

pour transformer une expérience de jeu amusante en quelque chose de malheureux. Ceci dit, peut-être que dans un mariage plein de roublards, l'alliance de la future épouse peut disparaître momentanément. Un groupe d'aventuriers rivaux peut s'inviter à la réception et causer un bref incident. Ou alors la réception peut être écourtée parce que l'aide du groupe est requise pour sauver des enfants kidnappés ou arrêter un raid goblin. Ne choisissez pas systématiquement un événement fauteur de troubles – tirez-le au hasard, avec de faibles chances de se produire, et sans en faire un calvaire pour les personnages.

La chose la plus importante pour un mariage en jeu est son amusement, et que le couple heureux le reste. Avec juste un peu d'imagination et de créativité, vous pouvez transformer une simple séance de jeu en un souvenir dont vos joueurs parleront encore pendant des années.

Sélection de commentaires

Morten Greis

Tu abordes les coutumes raciales et religieuses mais qu'en est-il de la culture et des considérations politiques ?

Les elfes ne sont pas simplement des elfes, ils ont des cultures différentes et, par conséquent, des manières différentes de se marier. On peut dire la même chose de toutes les autres races, donc ce n'est pas simplement un élément racial, c'est également un élément culturel. Par exemple, dans l'une de mes campagnes, une de mes cultures pratique la polygamie donc de multiples épouses ne sont pas un problème.

Ensuite, les mariages sont importants d'un point de vue social et politique. Les personnages peuvent-ils se permettre de rester unis ? Est-elle enceinte sans être mariée ? Qui paye la dot ? Etc.

Les considérations politiques sont également importantes. Un mariage entre roturiers peut se faire d'une poignée de main (notez que les mariages ont un élément à la fois social/légal et religieux, et que les mariages n'ont pas forcément besoin d'être sacrés pour être valides) mais un mariage entre nobles exige une démonstration de sa richesse et de la nouvelle alliance entre les deux familles nobles. Ce dernier élément crée des situations plutôt épineuses avec la polygamie mentionnée plus haut : on offre une deuxième épouse à un personnage et, comme cette offre provient d'un noble puissant, il ne peut pas simplement la rejeter. Toutefois, ce mariage divisera également son allégeance entre deux familles nobles. Un autre personnage utilise (ou a utilisé) son mariage comme un jour patriotique et les puissances à l'œuvre ont transformé cette union en un énorme événement politique officiel, emblématique du retour aux anciennes traditions et accentuant l'hostilité traditionnelle envers un autre groupe ethnique. Le joueur doit désormais essayer de mener la barque de son personnage à travers cette situation complexe.

Dans un autre cas, le mariage s'est effectué après la fuite des amants. Les personnages ont découvert un petit sanctuaire au bord de la route et le prêtre du coin les a mariés. Une fois assuré qu'aucun d'eux n'était un fraudeur fiscal ni n'avait des prétendants ou des frères aînés en colère aux trousses, il a béni leur poignée de main et ils étaient mariés.

Pour les usages liés au mariage, je trouve habituellement mon inspiration dans les livres d'histoire sur les coutumes populaires du XVIII^e et du XIX^e siècle.

Article original : [*What's Love Got To Do With It – Part VII: That Blessed Arrangement*](#)

(1) NdT : [C'est la fête](#)^{ptgptb} vous donnera tous les trucs nécessaires sur la manière de gérer les festivités en jeu de rôle. [\[Retour\]](#)

Huitième partie Faire des bébés !

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Après quelques craintes et hésitations, vous envisagez peut-être d'accueillir un bébé – un PNJ miniature – dans votre campagne. Mais comment ? Certes, nous savons tous comment se font les bébés mais comment traitez-vous cela dans un JdR ?

[Comme je l'ai indiqué plus haut](#), il est bon de disposer de règles de jeu pour certains éléments liés à la sexualité comme la **grossesse**. Bien entendu, une relation sexuelle n'implique pas systématiquement de grossesse ou bien il y aurait VRAIMENT BEAUCOUP de gosses courant partout. Nous ne pouvons choisir le sexe des bébés – il est déterminé par la biologie et le hasard. Certaines femmes ont des grossesses faciles, tandis que d'autres souffrent de nausées matinales et de chevilles gonflées. Donc comment déterminez-vous ce qui arrive à votre personnage ? En consultant ces règles pratiques que j'ai indiquées.

Êtes-vous obligée d'utiliser des règles pour la procréation dans votre partie ? Bien sûr que non. Pour être encore plus claire : **si vous ne voulez pas utiliser de règles, vous n'avez pas à le faire**. Si vous préférez tout gérer en mode narratif, libre à vous. Si vous désirez quelques règles pour vous aider dans l'histoire, libre à vous aussi. Personnellement, je ne veux simplement pas décider arbitrairement que le nouveau-né d'un personnage est une fille. Si j'écrivais une histoire, ce serait une autre paire de manches mais même dans cette situation-là, il est probable que je laisse quand même les dés décider. J'apprécie une certaine dose de hasard dans mes campagnes, en particulier pour les éléments qui sont aussi imprévus dans le monde réel.

Donc qu'en est-il des règles de procréation ? Regardons le processus dans son ensemble, depuis la conception jusqu'à l'arrivée du bout d'chou. Plutôt que de coucher des règles que vous utiliseriez probablement sans distinction, je vais vous donner des idées générales de sorte que vous puissiez déterminer ce qui fonctionne le mieux dans votre univers.

La conception

Il y a deux grandes questions à se poser pour déterminer si les personnages peuvent concevoir un bébé : les deux races en question peuvent-elles engendrer ensemble, et la femme est-elle actuellement féconde ?

Il est évident que deux membres de la même race peuvent se reproduire entre eux et le nombre de demi-elfes et de demi-orques que l'on peut croiser est la preuve qu'un certain métissage est possible. Mais qu'en est-il d'un(e) elfe et d'un(e) orque ? D'un(e) humain(e) et un(e) nain(e) ? Un(e) halfelin et un(e) tieffelin ? Le [Book of Erotic Fantasy](#)^{grog} propose une merveilleuse table répondant à de nombreuses questions sur la fécondité interracial mais sentez-vous libre d'inventer vos

propres règles en fonction de votre monde.

Si vous partez d'une théorie tolkienienne que les elfes et les orques descendent des mêmes ancêtres, il ne serait pas impossible que les deux puissent se métisser, même si cela reste rare. Et si les deux futurs parents sont des sangs mêlés avec un héritage commun (tous deux demi-humains par exemple), cela peut accroître leurs chances d'avoir un bébé ensemble – ou les diminuer si les hybrides sont stériles dans votre univers (1).

Utilisez ce qui fonctionne dans votre décor de campagne (par contre, s'il vous plaît, ne décidez pas que tous les métissages sont possibles et n'inventez pas des noms bizarres pour les enfants qui en résultent. Un de mes anciens collaborateurs était très fier de ses hybrides nains/orques qu'il appelait *norque* [*dorc* en VO, homonyme de *dork*, qui signifie stupide, incompetent (NdT)]. Inutile de dire que je ne l'ai jamais invité à notre table de jeu).

Les femelles de la plupart des espèces ne sont fécondes qu'à certaines périodes, que ce soit quelques jours par mois ou seulement une ou deux fois par an. Certaines races fantastiques, comme les fées, peuvent concevoir quand elles le désirent. Là encore, le *Book of Erotic Fantasy* propose une excellente table sur les possibilités de conception selon la fertilité de chaque race. Vous n'avez pas ce tableau sous la main ? Partez de ce postulat : deux humains ont environ 20 % de chances de concevoir au cours d'un mois d'activité sexuelle (sans contraception) ou 2 % pour un seul rapport non protégé. Augmentez ou diminuez ce pourcentage selon les races impliquées ou l'âge du couple (surtout celui de la mère). Au cas où la conception serait rarissime – par exemple, pour deux races que personne n'a jamais vu métissées – rendez ce jet ardu – comme un 100 suivi par un second 100 (2).

Bien entendu, dans un univers fantastique, des éléments comme la magie et la volonté des dieux peuvent balayer tous ces obstacles, qu'il s'agisse de la contraception, de l'incompatibilité raciale ou de l'âge. C'est ici que la narration entre en scène !

La grossesse

Combien de temps le petit pain restera-t-il dans le four ? Là encore, le *Book of Erotic Fantasy* propose un tableau utile, mais vous pouvez réaliser le vôtre. La grossesse moyenne humaine est de neuf mois ; des races avec une plus longue espérance de vie ont une gestation plus longue tandis que celles avec une espérance de vie plus courte ont des grossesses plus rapides.

Nous avons tous connu des femmes enceintes dans le monde réel et, même si certaines vivent leur grossesse sans changement notable, la plupart d'entre elles subissent au moins quelques effets secondaires. Cela inclut les nausées matinales, les changements d'humeur et les envies irrésistibles de nourriture. Pour chaque tiers (trimestre) de la période de grossesse, déterminez un pourcentage de chances pour chacun de ces effets. Un personnage ayant des nausées matinales pourra devoir chercher un remède à base de plantes pour soulager son inconfort. Les changements d'humeur et les envies de nourriture peuvent fournir nombre de possibilités de jeu et d'interprétation amusantes. Pour les envies de nourriture, créez ou dénichez une table avec 100 aliments différents et lancez 1d100 pour déterminer celui qu'elle veut [Un exemple de table se trouve en [fin d'article](#) (NdT)]. Le mari de ma magicienne a été contraint de faire du porte-à-porte, suppliant les femmes au foyer de lui vendre la moindre gelée de pomme sauvage qu'elles avaient et le groupe entier a dû chasser le radis sauvage au printemps quand ses envies ont changé. La prise de poids d'une femme enceinte dépendra grandement de son activité : si le groupe s'installe pour l'hiver, elle sera capable de prendre plus de poids que s'ils étaient toujours en vadrouille.

Avec l'avancée de la grossesse, la plupart des femmes ne peuvent se déplacer aussi vite ou aussi gracieusement qu'auparavant (en termes de jeu, leur mouvement est diminué et elles ont une pénalité temporaire à leur Dextérité). Les utilisatrices de magie pourront avoir du mal à se concentrer sur le lancement d'un sort quand le bébé donne des coups de pied pile au mauvais moment, donc un petit risque d'échec de sorts (profane ou divin) semble cohérent.

Même si c'est déplaisant d'y penser, gardez à l'esprit qu'un bébé est en danger quand sa mère est au combat. Si une femme enceinte subit une blessure sérieuse ou échoue à un jet de sauvegarde important, un second jet de sauvegarde devrait être fait pour le bébé. De même, [dans un système *D&D*.] si une femme perd un niveau suite à l'absorption d'énergie d'un vampire ou perd 40 points de vie dans un seul combat, il y a des risques de fausse couche ou d'accouchement prématuré. Donc protégez la mamma autant que possible !

L'accouchement

Même la promesse d'un d20 en or massif faisant des critiques à la demande ne suffirait pas à me faire interpréter le travail et l'accouchement. Car, autant j'aime le réalisme dans mes parties, autant certaines choses gagnent à rester dans le flou et sans détail explicite. Mais cela ne signifie pas qu'il faille se reposer sur un simple "Aujourd'hui, Freya a accouché. C'est un garçon et tout va bien."

Vous pouvez simplifier les choses en déterminant la date de naissance d'après le jour de conception et la durée de la gestation. Mais les bébés arrivent rarement le jour où on les attend. Si la grossesse a été normale, donnez au mini-moi 10 % de chances d'arriver pile le bon jour, 45 % de naître plus tôt et 45 % d'arriver plus tard. Pour une grossesse stressante ou à risques, considérez que le bébé est prématuré. Puis lancez un seul dé (d4 pour les grossesses courtes, d20 pour les longues grossesses des elfes, et un dé intermédiaire pour tout le reste) pour déterminer le nombre de jours d'avance ou de retard qu'aura le petit ou la petite.

Combien de temps durera le travail ? Pour ma part, je simule généralement cela avec 4d6 heures, ce qui est un intervalle plutôt large et devrait convenir à la majorité des races. Sentez-vous libre de modifier cela si vous estimez que ça conviendra mieux.

Le plus important est de savoir si la naissance s'est bien passée et n'a pas eu de complications. Là encore, personne ne veut y penser et, dans un monde fantastique où les soins magiques sont omniprésents, il devrait être très rare que quelque chose se passe mal. [À *Pathfinder*,] je vérifie la force et la résistance de la mère en multipliant par deux ses scores de Force et de Constitution, en les ajoutant à ses bonus de sauvegarde de Vigueur et de Volonté et j'y ajoute un d20 : le total est le pourcentage de chances d'une naissance sans encombre. Vous avez une sage-femme ou un clerc/paladin qui accompagne la naissance ? Ajoutez 15 %. En utilisant cette formule, je n'ai jamais eu de personnage qui ne finisse pas avec une très grande chance de naissance sans complications.

Le bébé est-il un garçon ou une fille ? Peut-être s'agit-il même de jumeaux ? En tant que MJ, je déterminerais cela au début de la grossesse du personnage, je le "garderais secret et le mettrais en sûreté" jusqu'à l'accouchement (à moins que le personnage n'aille chez un devin entre-temps). Là encore, je répartis les probabilités équitablement entre un garçon et une fille (49 %-49 %) et considère le 01 comme des faux jumeaux et l'insaisissable 00 comme des vrais jumeaux (lancez à nouveau 1d100 pour connaître le sexe des jumeaux). Je ne suis jamais allée au-delà de ces naissances multiples mais, si le dé ne cesse de faire des 01 ou des 00, vous pouvez décider que des triplés sont de la partie ! Une naissance multiple accroît souvent les difficultés de la grossesse et de l'accouchement donc gardez cela à l'esprit. [D'où la nécessité de déterminer le sexe et surtout le nombre d'enfants au préalable, pour ajuster les rebondissements de la grossesse en conséquence (NdT)].

Après la naissance du bébé, la maman a besoin d'au moins quelques jours (disons 1d6+3) pour se rétablir. Là encore, la présence d'un soigneur réduira la durée de la convalescence. Cependant, même si elle est techniquement soignée à bloc en quelques heures, peu de nouvelles mères seraient prêtes à reprendre la route immédiatement après un accouchement.

Lorsque l'enfant paraît

Une fois que le petit aventurier a fait sa grande entrée, vous devez vous débrouiller seule, hein ? Ni règles ni suppléments ne peuvent vous aider ? Faux !

Le *Bestiaire* ^{grog} de *Pathfinder* propose un modèle de "créature jeune" [p. 296 de la VF] que vous pouvez utiliser pour calculer les statistiques du nourrisson. Pour les créatures de type humanoïde, je dirais que cela fonctionne mieux pour les enfants de 6 ans et plus (ou l'équivalent en années elfes, orques, etc.). Les enfants les plus jeunes, en particulier les bébés et les tout petits n'ont probablement pas besoin de tout ce bloc de caractéristiques, à moins que votre personnage ne soit un parent dur en amour qui les mène au combat dès qu'ils sont en âge de marcher. Cependant, c'est quand même une bonne idée de disposer de quelques statistiques pour eux car, peu importe combien vous vous échinez à les protéger, les enfants trouveront toujours le moyen de se blesser ou d'avoir des ennuis. Ils peuvent être à la limite de l'explosion d'un piège à feu, mettre leurs propres mains dans les flammes ou jouer avec un sumac vénéneux. Je donnerais aux bébés et aux tout petits les points de vie et bonus de sauvegarde d'un niveau ½ et aux enfants plus âgés ceux d'un niveau 1 – basiquement, les bambins sont au niveau ½ et les plus âgés au niveau 1, mais il ne s'agit pas d'un niveau de classe de personnage-joueur.

Par ailleurs, seuls les salauds sans cœur souhaitent voir les enfants se blesser, donc les joueurs chercheront certainement des moyens de protéger les mômes du danger. Comme je l'ai mentionné précédemment, des sorts de base comme *Sanctuaire*, *Armure de mage*, *Chien de garde* et les sorts de *protection*, parmi d'autres, peuvent aider à protéger les enfants des méchants. Et rien n'empêche les enfants de bénéficier des *anneaux de protection* accessoires que le groupe a récoltés.

Vous vous satisfaites peut-être de dormir sur le sol avec rien que votre couverture entre vous et le ciel, mais les enfants ont besoin de davantage de protection. *Abri* vous protégera de tous des éléments et *Refuge du mage* mettra un vrai toit au-dessus de vos têtes. Si vous n'avez pas la magie adéquate, il vous faudra au minimum acheter une tente.

Le meilleur objet magique que j'aie jamais vu pour s'occuper des enfants dans un univers de campagne heroic-fantasy est la *Salle de jeu portable de Penelope* du *Sisters of rapture* de T. Catt (un bon supplément pour adultes que j'aurais dû encenser bien plus tôt !). Quand maman affronte des morts-vivants ou est partie en éclairouse pour préparer une embuscade, l'enfant doit pouvoir rester dans un endroit sécurisé. La salle de jeu portable est bien fournie avec des jouets, du matériel de dessin, des livres de contes et un ours en peluche [biclassé] golem/nounou pour divertir et satisfaire l'enfant. C'est le truc le plus génial dont puisse rêver un parent aventurier car il élimine les inquiétudes quant à où mettre l'enfant en sécurité et qui va le garder.

Et pour le reste ?

Il y a certainement des éléments de la grossesse, de l'accouchement et de l'éducation des enfants que je n'ai pas traités ici. Si vous voulez davantage de règles et ne vous satisfaites pas de ce que vous trouvez dans les manuels de jeu, créez les vôtres ! Ou balancez les règles qui vont plus loin que ce que j'ai esquissé et laissez l'histoire (et tous ceux impliqués dans sa création) faire le reste. Ce que j'ai abordé ici ne constitue qu'un cadre – prenez ce que vous voulez, ajoutez-y votre grain de sel et appropriez-le-vous complètement.

Avec des conseils et idées comme ceux abordés ici, vous ne devriez plus craindre d'ajouter un bébé à votre campagne. À l'exception de la peur des couches garnies. Celle-là, rien ne peut la faire disparaître.

Sean Holland

Il me paraît évident que les grossesses sont le genre de situations où moins il y a de règles, mieux c'est. Si les joueurs veulent que leurs personnages aient des enfants, il leur suffit d'aller de l'avant et on gèrera cela comme il faut.

Connie Thomson

Tout dépend de la situation et des joueurs concernés. La meilleure solution pour chaque groupe de jeu est d'utiliser ce qui lui convient et de laisser de côté le reste. Si des règles a minima fonctionnent mieux pour votre groupe, tant mieux !

Shilling

Dans une partie que je menais, deux de mes PJ ont décidé de coucher ensemble. Cependant, c'était plus une blague pour faire dérailler la séance qu'autre chose.

Je pense que lancer le dé est gratifiant en soi pour la majorité des joueurs. Celui qui jette le dé est au centre de l'attention. Donc, plutôt que de les laisser faire comme ils s'y attendaient, j'ai simplement dit "OK, pendant que vous faites cela, quelque chose d'intéressant se produit par ici avec ces gars...".

À mon avis, il est important de décider quels sont les thèmes majeurs de votre campagne et de passer votre temps dessus. Ne lancez pas le dé pour des trucs qui n'en font pas partie. Ainsi, cette aide de jeu sur comment faire les bébés ne devrait être utilisée que si votre campagne a des thèmes liés à la famille et aux lignées ⁽³⁾.

Ce pourrait même être une campagne géniale.

Article original : [What's Love Got To Do With It – Part VII: Makin' Babies](#)

À PTGPTB(vf), on aime bien combler les blancs laissés par la VO. Vous trouverez donc ci-dessous une table des envies alimentaires de la femme enceinte, à utiliser telle quelle ou à mettre à votre sauce.

Table des envies alimentaires de la femme enceinte

01	Abats (cervelle, foie, rognons)
02	Abricot
03	Agneau
04	Ail/échalote
05	Airelle/canneberge
06	Algue
07	Amandes
08	Aubergine
09	Banane
10	Betterave/blette
11	Bière/vin
12	Bœuf
13	Brocolis/céleri
14	Bulot/moule/coque

15	Caille
16	Calamar/poulpe
17	Canard
18	Carotte
19	Cerise
20	Champignons
21	Chapon
22	Charcuterie
23	Châtaignes/marrons
24	Cheval
25	Chevreuil/daim
26	Chou (blanc, rouge, chou-fleur)
27	Citron
28	Coing
29	Concombre/cornichon
30	Confiture
31	Coq/coquelet
32	Coquille Saint-Jacques/noix de pétoncle
33	Courgette
34	Crabe/tourteau
35	Crème
36	Crêpe
37	Crevette
38	Dinde
39	Épices
40	Faisan/perdrix
41	Fenouil
42	Figue
43	Fraise
44	Framboise
45	Fromage
46	Gâteaux secs
47	Gaufres
48	Gingembre
49	Glace
50	Groseille
51	Haricots (verts, blancs, rouges)
52	Homard/langouste
53	Huitres
54	Jambon
55	Lapin
56	Lentille

57	Maïs
58	Melon/pastèque
59	Miel
60	Morue
61	Myrtille/mûre
62	Navet
63	Noisettes/cacahuètes
64	Noix
65	Oeuf
66	Oie
67	Oignon
68	Olive
69	Orange/clémentine
70	Pamplemousse
71	Pêche
72	Poire
73	Poireau
74	Pois (petits, cassés ou chiches)
75	Poivron/piment
76	Pomme
77	Pomme de terre
78	Porc
79	Potiron/citrouille
80	Poulet
81	Prune/quetsche
82	Pruneau/datte
83	Radis (rose, noir)
84	Raie
85	Raisin
86	Rhubarbe
87	Salade (mâche, feuille de chêne, laitue, endives)
88	Sauce
89	Saumon
90	Tarte
91	Thon
92	Tomate
93	Truite
94-97	Lancez 1d10 dans la table des Aliments exotiques
98-99	Relancez le dé deux fois et conservez les deux résultats
00	Spécial

Aliments exotiques

1	Ananas/mangue
2	Cacao/chocolat
3	Autruche/bison
4	Gambas/langoustine
5	Goyave/kiwi
6	Noix de pécan/de macadamia
7	Litchi
8	Noix de coco
9	Café
0	Tortue (soupe)/requin (aileron)

(1) NdT : La réalité dépasse parfois la fiction. Il existe des mulets fertiles – [60 en 5 siècles](#) ! Et des espèces que l'on ne croyait pas interfécondes – comme les lions et les tigres – le sont en fait, grâce au rapprochement dans les zoos, p. ex. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Soit tout de même une chance sur 10 000, ce qui est finalement beaucoup pour une probabilité rarissime. Mais il faut bien laisser aux joueurs l'espoir qu'ils y arriveront. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Comme [Pendragon](#)^{grog}. Ce jeu a tout ce qu'il faut pour que votre chevalier fonde une famille et propose plein de tableaux simples pour la gérer. [\[Retour\]](#)

Neuvième partie Quand l'amour s'éteint

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Même si tout le monde aime le “Et ils vécurent heureux jusqu’à la fin de leurs jours”, chacun(e) de nous sait que les histoires d’amour ne se terminent pas toutes de cette manière. L’amour est une chose compliquée, les relations le sont encore plus et parfois, il arrive que les choses ne marchent tout simplement pas. Que le feu brûlant et éphémère de la passion se consume trop vite, soit douché par une force extérieure et s’éteigne, ou se tarisse progressivement à force de n’être pas entretenu, les histoires d’amour ne sont pas éternelles. C’est triste.

Les relations en JdR ne durent pas non plus toujours. S’y ajoute même un autre niveau de complexité : chaque relation implique plus de deux personnes. Je ne parle pas ici de partie à trois ou de polygamie (bien que ce soit le cas dans certaines situations !). Simplement, les joueurs se retrouvent impliqués en plus des deux personnages. Avec le MJ et les autres joueurs qui sont tous là à regarder. L’angoisse.

Mettre fin à une relation entre personnages devrait se faire comme lorsqu’on en débute une : sans la prendre à la légère. Si les personnages se fréquentent et rompent d’une semaine sur l’autre, votre partie ressemblera rapidement davantage à un

soap opera qu'à un JdR. Cela ne signifie cependant pas que les personnages devraient rester ensemble juste pour éviter les conflits. Comme pour tout élément de jeu important, de nombreux points sont à prendre en compte.

Ce n'est pas toi, c'est moi. Bon, d'accord, peut-être que c'est toi

Pourquoi une relation entre personnages devrait-elle s'achever ? Pour des raisons à la fois hors jeu et en jeu.

Une raison hors jeu commune et bénigne est que l'un des joueurs impliqués dans la relation abandonne la campagne et que son personnage est retiré du jeu. À moins que le MJ ou un autre joueur ne s'apprête à reprendre ce personnage, la relation peut difficilement se poursuivre. Une autre raison courante ? L'un des joueurs impliqués (ou les deux) ne désire(nt) plus poursuivre la relation des personnages entre eux. Qu'il s'y ennuie, ne soit pas à l'aise ou ne l'apprécie tout simplement plus, un des joueurs (ou les deux) souhaite(nt) en sortir. S'ils terminent leur histoire d'un commun accord, c'est une rupture à l'amiable. À l'inverse, si l'un des joueurs veut désespérément poursuivre cette relation en jeu, la rupture peut devenir désagréable.

Les raisons en jeu se résument à l'évolution du personnage et de la trame. Au fur et à mesure que les joueurs créent l'histoire de leurs personnages, il arrive parfois un moment où la manière dont les choses se déroulent ne convient tout simplement pas à la poursuite de la romance. Peut-être les personnages ont-ils changé et mûri chacun de leur côté, ou que l'un d'eux doit obéir à une obligation impérative, qui empêche une relation amoureuse (la paladine peut-elle sauver le monde et avoir encore du temps pour son mari ?). Indépendamment du souhait des joueurs concernés de poursuivre cette relation, tout écrivain sait que, parfois, les personnages n'agissent pas comme vous l'aimeriez. Et, en fin de compte, c'est ce que nous faisons quand nous jouons : nous écrivons une histoire.

Rompre, c'est difficile

Gérer la rupture elle-même en jeu peut s'avérer délicat. Comme je l'ai déjà indiqué, le MJ et les autres joueurs se trouvent à votre table, et vous lavez votre linge sale devant eux. Prenez votre temps et demandez-vous vraiment jusqu'à quel point vous voulez jouer cette rupture aux yeux de tous. Tous ceux qui ont déjà assisté à une scène de ménage voire à un véritable "C'est FINI !" vous le diront : être témoin de ces choses-là est rarement agréable.

Demandez-vous si interpréter la rupture au grand jour aide vraiment la campagne ou fait avancer l'histoire. La plupart du temps, je dirais que non. Si les personnages ne rompraient pas devant leurs meilleurs amis, les joueurs n'ont aucun besoin d'en passer par là à la table de jeu. Les personnes impliquées peuvent interpréter cela en dehors de la table et, tout comme dans la vraie vie, simplement choisir les détails de leur rupture à partager avec leurs compagnons.

Une fois la romance achevée, le couple désormais séparé doit poursuivre sa route et leurs amis doivent s'adapter au fait qu'ils ne sont plus ensemble. La vie est bouleversée à jamais. Et c'est le bon côté de la rupture : elle vous offre de nombreuses opportunités d'interprétation et de développement des personnages.

Mais, où sont les règles, Connie ?

Il n'y a pas de règles pour les ruptures dans la vie réelle, et il n'y en a pas non plus pour celles de vos parties. Tout se réduit à l'interprétation, sans faire intervenir de dés. Un grand déballage avec déversement d'injures et torrents d'insultes est, dans la plupart des cas, une mauvaise idée. Mais si cela correspond aux personnages et à la partie, allez-y. Si une séparation silencieuse et digne est plus le genre des personnages, optez pour cette solution. Et si la rupture n'était pas vraiment au programme mais que les circonstances la rendent inévitable et qu'elle semble la seule réponse appropriée, faites ce qui doit être fait.

Trouveront-ils à nouveau l'amour ? Évidemment. C'est vous qui écrivez leur histoire, vous vous souvenez ?

Article original : [*What's Love Got To Do With It – Part IX: When Love Fades*](#)

Dixième partie Le métissage des races

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Terminus et Lithra Eldorado (dessin de Kristen Collins)

Que vous décidiez de jouer ou non un membre du sexe opposé quand vous créez un personnage de JdR, il est probable que vous souhaitez créer un PJ d'une race non-humaine (1). Certes, ces derniers sont géniaux et tout mais, quand une aussi grande part de l'amusement du jeu de rôle vient de l'évasion du monde réel, pourquoi être un humain ? Surtout quand vous pouvez choisir entre tant de races merveilleuses ! Les elfes et les nains ne sont que la partie visible de l'iceberg, bébé ; selon vos système et univers de jeu, vous avez bien plus d'options, depuis les kenders si adorables qu'ils en deviennent agaçants et les fiers [irda](#) [de *Lancedragon*] jusqu'aux [tieffelins](#) ^{wiki} au sang de démon et aux [aasimars](#) ^{wiki} touchés par la grâce en passant par les fougueux twi'leks et les curieux nautolans [des extraterrestres amphibiens à *Star Wars* (NdT)]. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'aucun des membres d'un groupe d'aventuriers ne soit de la même race.

Avec une telle diversité raciale dans le groupe, il est probable qu'une histoire d'amour qui fleurisse impliquera deux

personnages de races différentes. Nous sommes tous des gens ouverts d'esprit qui savons que l'amour est ce qu'il est et qu'on devrait le fêter quand deux personnes le rencontrent, mais nous parlons ici d'un monde de fantasy.

Quand le groupe s'arrête à l'auberge pour une soirée de détente, que la musique commence et que le halfelin et l'elfe se lancent dans une version Royaumes Oubliés du tango sur la piste de danse, les autres clients hausseront-ils à peine un sourcil ou s'étrangleront-ils sous le choc et le dégoût ? Comment réagira le reste du groupe, d'ailleurs ?

Si vous n'avez jamais vraiment songé à une romance interracial dans un univers de fantasy, je suis là pour vous y aider !

Cela s'est déjà produit par le passé et se produira encore

La littérature et les films à l'origine de nombreux jeux de rôles contiennent leur lot de preuves que des relations peuvent et se produisent effectivement entre des représentants de races différentes. Je vous l'accorde, la majorité des exemples de fantasy sont assez fades et réunissent souvent des humains avec des elfes ou des demi-elfes – Aragorn et Arwen, [Tanis Demi-elfe](#) et Laurana (ou Kitiara), Drizzt et... euh je ne devrais pas vous spoiler. D'autres personnages des œuvres de [R.A. Salvatore](#) ^{wiki} (qu'il les ait écrites ou supervisées) ont été un peu plus audacieux : il y a ainsi un indice d'un petit quelque chose entre l'assassin [Artemis Entreri](#) ^{wiki} et un halfelin chef de la guilde des voleurs ; [Jarlaxle](#) ^{wiki} le drow espion capable de dormir avec n'importe qui ; le magicien drow [Pharaun Mizzrym](#) ^{en} qui fut trop heureux de tripoter l'alu démons [les enfants nés d'un humain et d'une succube à *D&D* (NdT)] [Aliisza](#) ^{en}. Et suffisamment de sangs mêlés peuplent nos univers de jeu pour prouver une fois de plus que chacun ne reste pas attaché à sa propre ethnie (nous verrons cela un peu plus tard).

L'univers étendu de *Star Wars* présente de nombreux exemples de relations interspèces. Wedge Antilles, le pilote humain de chasseur stellaire, a entretenu une longue relation avec Qwi Xux de la race "oiseauïde" des omwati, [Kit Fisto](#) ^{wiki} le nautilon et la twi'lek [Aayla Secura](#) ^{wiki} étaient très proches (et l'auraient été encore plus s'il n'avaient été tous deux Jedi – grrrr !), et il est clair que les [Zeltrons](#) [une espèce humanoïde extraterrestre enjouée à la sexualité débridée (NdT)] sortent avec tout le monde. La diversité des esclaves féminines dans le harem de Jabba est à elle seule une indication suffisante que les races et les espèces de *Star Wars* se trouvent mutuellement attractives.

Je pourrais continuer cette liste d'exemples sans fin mais les faits sont là : la romance interraciales/interspèces peut, et se produit. Donc revenons à ces relations dans vos parties, voulez-vous !

Tout le monde veut être accepté

Lorsqu'il considère les normes culturelles de son univers de jeu, le MJ devrait déterminer quelles seraient les réactions aux diverses romances interraciales. Si on reprend à nouveau les racines de la littérature de fantasy, certaines réactions communes se retrouvent : les relations elfe/humain(e) sont fortement désapprouvées par les elfes et plutôt bienvenues chez les humains ; les relations nain(e)/elfe sont inconnues et peut-être purement et simplement interdites ; les relations entre orques et quelqu'un d'autre se situent au-delà du tabou.

Vous n'avez pas besoin de vous limiter à ces quelques idées (sans oublier qu'elles sont loin de couvrir toutes les situations que vous pourriez rencontrer). À moins qu'elles ne s'appliquent pas du tout à votre univers de jeu et qu'à la place, l'opprobre entache les rencontres entre les gnomes et les halfelins, ou bien entre les drows et les elfes de la surface. De plus, comme pour tout, ce qui est ou non acceptable dépendra de chaque région. Ainsi, un couple interracial n'ayant souffert d'aucun préjugé d'aucune sorte dans sa terre natale pourrait être choqué de l'ostracisme qu'il subit lors de ses voyages dans d'autres contrées.

Indépendamment des normes culturelles que vous pouvez établir, les réactions des autres PJ – ou de leurs joueurs – ne sont bien évidemment pas de votre ressort. Peut-être que quelqu'un à votre table débloque à la pensée de relations amoureuses entre les humains et les halfelins. Comme toujours pour des problèmes de ce genre, découvrez de quoi il retourne. Est-ce la réaction du personnage ou bien du joueur ? Cette relation l'empêche-t-il de s'amuser dans la partie ? Il est délicat de trouver un terrain d'entente commun. Des joueurs qui souhaitent davantage de sexe dans leurs parties de JdR peuvent généralement s'accommoder d'un joueur moins en phase avec cette idée et néanmoins passer du bon temps. Mais si la gêne d'un joueur les empêche de poursuivre la relation en jeu qu'ils souhaitent vraiment expérimenter, une discussion sérieuse s'avère nécessaire.

Comment on fait les bébés

La prédominance des semi-elfes, demi-orques et même des demi-dragons [mais pas des semi-hommes ? ^^ (NdT)] – au point qu'ils sont détaillés comme des races jouables dans de nombreux systèmes et univers de jeu – est la preuve que ces races peuvent se métisser. Les semi-nains, semi-halfelins et semi-gnomes cependant sont généralement inconnus, tout comme l'union réussie de deux races non humaines capables d'enfanter. Mais cela signifie-t-il pour autant qu'un tel événement est impossible ? Le MJ devrait donc songer aux risques de grossesse potentielle, même si les joueurs des personnages impliqués dans une relation n'y pensent pas forcément.

J'ai [abordé ce sujet plus haut](#) et mentionné les tables de métissage du [Book of Erotic Fantasy](#) ^{grog}. Même si la liste est importante, elle ne couvre absolument pas toutes les races capables de se mêler dans un univers de fantasy. Malgré cela, elle peut certainement servir de guide pour déterminer quelles autres races peuvent enfanter. Vous n'avez pas ce supplément ? Prenez une feuille de papier millimétré et un crayon, et créez un tableau de style [échiquier de Punnet](#) ^{wiki} [un tableau de brassage génétique (NdT)]. Les réponses possibles à une tentative d'avoir un enfant par deux personnes de races différentes

sont généralement :

- **Oui** (cela se produit de manière naturelle)
- **Peut-être** (le *Book of Erotic Fantasy* utilise cette option principalement pour les races à même d'engendrer les hybrides détaillés plus loin dans le livre mais vous pouvez l'utiliser pour n'importe quel couple de races où les chances sont extrêmement faibles mais existent)
- **Non** (la conception naturelle est impossible mais peut se produire en cas d'intervention magique ou divine)

Il existe de nombreuses zones grises où une grossesse ne surviendrait normalement pas, mais où des circonstances adéquates le permettraient. Cela devient encore plus déroutant lorsque les races impliquées sont seulement vaguement humanoïdes voire absolument pas humanoïdes. Quand vous vous trouvez dans un univers de science-fiction avec de nombreuses races extraterrestres, le métissage devient naturellement moins commun. Ainsi, le seul rejeton que je connaisse de toutes les cabrioles interespèces de l'univers *Star Wars* est [Aurra Sing](#) ^{wiki}, la fille d'une humaine et d'une race extraterrestre physiologiquement proche des humains (2).



Aurra Sing

Donc que devriez-vous faire de ces zones grises ? Ce qui convient le mieux à votre campagne et aux personnages. Si vous préférez qu'il existe toujours une possibilité d'enfanter, même infinitésimale, précisez-le bien pour que les personnages soient au courant. Ou bien vous pouvez laisser totalement de côté cette zone grise et mettre toutes ces unions dans la catégorie "Pas sans intervention divine ou magique". Pour un couple hors norme qui pourrait vouloir un enfant un jour, la porte reste ouverte. Pour autant, eux et le reste du groupe n'auront pas à s'inquiéter de ce que la folle nuit – un peu trop arrosée d'hydromel – avec un troupeau de minotaures très attirants, puisse entraîner quelques mois plus tard une portée de petits semi-minotaures (des minotaures ?) courant partout.

Si des personnages de races différentes finissent par avoir un bébé – ou si vous voulez introduire un personnage issu de cette union – les métissages du *Book of Erotic Fantasy* sont merveilleux. Mais ceux de [Bastards & Bloodlines](#) ^{en} des séries [Races of Renown](#) ^{en} chez Green Ronin sont encore meilleurs. Je vous mets au défi de ne pas penser que la trixie (un croisement gnome/pixie) est la chose la plus mignonne qui soit !

Ce qui me rappelle... Ces fées sont fertiles toute la journée si elles le décident. Soyez prudents !

C'est de la fantasy, lâchez-vous !

Il peut être difficile d'imaginer que les membres de toutes les races différentes de votre univers de campagne puissent sortir ensemble mais nous vivons dans un monde où il n'existe qu'une seule espèce évoluée. Peu importe notre appartenance ethnique ou la couleur de notre peau, nous sommes tous les mêmes gens. Si nous avons d'autres choix et les trouvons attirants (et que cette attirance était réciproque), ne serions-nous pas curieux de voir ce que ça donne ?

Laissez vos personnages s’amuser et expérimenter. Vous ne savez jamais avec qui vous allez trouver l’amour. Ainsi parle la fille dont la demi-drow est mariée à un minotaure (cf. illustration de début d’article).

Article original : [*What's Love Got To Do With It – Part X: Love Among The Races*](#)

(1) NdT : L’auteure utilise le terme “race” à la manière de *D&D*, c’est-à-dire ne distingue pas race et espèce. Par exemple malgré les différences d’apparence de toutes les races de chien, ils sont tous de la même espèce, car ils peuvent se croiser. Les chiens et les chats sont différentes espèces, et ne sont pas interféconds. Tout comme les dragons (qui pondent des œufs) et les humains. Puisqu’en définitive tout en revient au choix du MJ, nous avons conservé ce terme de “race”. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : L’univers de *Star Trek* est plus riche d’hybrides humains/extraterrestres. Par exemple l’emblématique M. Spock est le fruit des amours d’une humaine et d’un Vulcain. *Star Trek Deep Space 9* – lieu de rencontre – est riche de relations amoureuses interespèces, par exemple entre la symbiote [Dax](#)^{wiki} en et le Klingon [Worf](#)^{wiki} (un enfant), et le Ferengui Rom et la Bajorane Leeta. [\[Retour\]](#)

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !***

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

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).



[# 01 – Le plaisir de la table](#)

[# 02 – Les grosbills, ces incompris ?](#)

[# 03 – Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[# 04 – La théorie... c'est pratique](#)

[# 05 – Dirty PJ](#)

[# 06 – Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[# 07 – Le père Noël est un rôliste](#)

[# 08 – Comment écrire un bon scénario](#)

[# 09 – Les maîtres de l'improvisation](#)

[# 10 – Bâtir une campagne mythique](#)

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

[# 12 – Narrativisme, mon amour](#)

[# 13 – Fatal Fumble](#)

[# 14 – Le système, cet important](#)

[# 15 – Le JdR, c'est le maaal](#)

[# 16 – Mon perso, ce héros](#)

[# 17 – Écrire son jeu de rôle](#)

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^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).

Crédits

Textes : Mark J. Young, Lilian Cohen-Moore, Connie Thomson

Traducteurs : Esthane, Marina, Benoit Huot

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).

THE END.

ptg  ptb

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

Coup de Foudre
à
JdR Hill



EBOOK PTGPTB (VF) N°18

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	4
Édito	5
Étreintes	6
Pas besoin d'être Shakespeare... pour bien jouer une histoire d'amour dans vos parties	11
Respectez leur espace vital	11
Ne monopolisez pas leur temps	11
Écoutez vos instincts de conteur	11
Racontez une histoire dont vous pouvez être fier	12
Avertissement préliminaire	14
Première partie - Les relations amoureuses dans les JdR	15
Et l'amour dans tout ça ?	15
Quel est donc le problème ?	16
Peut-être qu'on devrait aller moins vite	16
Tout ça pour dire que...	16
Sélection de commentaires	17
GGG	17
Pixiedragon	17
A.L.	17
Deuxième partie - Et la tendresse, bordel ?	19
Certains l'aiment chaud	19
Le monde est une scène de théâtre	20
Trouver un juste milieu	20
Sélection de commentaires	20
A.L.	20
Troisième partie - Une table de rencontres sexuelles aléatoire ?	22
Je pense que vous savez comment ça marche	23
Quand les règles sont bonnes	23
Où sont ces règles dont tu parles ?	24
Sélection de commentaires	24
Rob Donoghue	24
Pixiedragon	24
mxyzplk	24
Quatrième partie - Nos limites sont des conventions	26
Où les comportements peuvent-ils varier ?	27
Woah... C'est normal, tout ça ?	27
Décider de ce qui fonctionne	28
Cinquième partie - La romance comme technique pour l'intrigue	30
La fiancée en fuite	30
Un amour non partagé	30
Combattre la Loi... ou l'Église	31
L'amour comme motivation	31
Sixième partie - Veux-tu m'épouser ?	33

Le mariage entre personnages-joueurs	33
Mariage entre PNJ et PJ	33
En public ou en privé ?	33
Sélection de commentaires	34
Sean Holland	34
Morten Greis	34
Septième partie - Cet accord béni	35
Coutumes raciales	35
Coutumes religieuses	35
Rien ne se déroule sans anicroche	35
Sélection de commentaires	36
Morten Greis	36
Huitième partie - Faire des bébés !	37
La conception	37
La grossesse	38
L'accouchement	38
Lorsque l'enfant paraît	39
Et pour le reste ?	39
Sélection de commentaires	39
Sean Holland	40
Connie Thomson	40
Shilling	40
Neuvième partie - Quand l'amour s'éteint	44
Ce n'est pas toi, c'est moi. Bon, d'accord, peut-être que c'est toi	45
Rompre, c'est difficile	45
Mais, où sont les règles, Connie ?	45
Dixième partie - Le métissage des races	46
Cela s'est déjà produit par le passé et se produira encore	47
Tout le monde veut être accepté	47
Comment on fait les bébés	47
C'est de la fantasy, lâchez-vous !	48
Se tenir au courant	50
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	52
Crédits	54