



Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

L'accessoire, c'est l'essentiel ! e-book #20



The Boston Globe
MANIFESTATION DES SYNDICATS
RASSEMBLEMENT DES SYNDICATS
APPEL A LA GREVE?
Une assemblée générale de tous les syndicats ouvriers aura lieu ce soir pour discuter d'une éventuelle grève générale. Les syndicats ont promis de parrainer les ports de la côte Est. La grève générale de Boston débute hier à quelques heures après le vote communautaire de la Côte Ouest.
UN MANQUE DE LEGISLATION
Le président Wilson a adressé dimanche à son Congrès, afin de tenter un dernier effort pour le droit de grève. L'absence de législation appropriée a été l'un des points de discussion des membres du Congrès.
Chief Theater Art Editor

LES CULTISTES
Sentent l'encens
Sont adeptes de soirées pyjamas
Gouissent des poignées de mains secrètes
Savent orthographier Chtulou
Ont toujours sur eux un set de bougies



Sommaire

[Ca commence ici...](#)

[Édito](#)

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

[L'écran du MJ n'est pas votre ami](#)

[Ooh, Ooh, cette odeur : maîtriser pour les cinq sens](#)

[Des descriptions au-delà de la vue](#)

[Poursuivez vos joueurs](#)

[À votre tour](#)

[Les accessoires c'est essentiel](#)

[Les accessoires pour le tapis de jeu](#)

[Au-delà du tapis de jeu](#)

[Des accessoires pour les joueurs](#)

[À vos accessoires !](#)

[Fiches d'aides maison](#)

[Faites vous-mêmes des fiches d'aides de jeu pratiques pour les joueurs](#)

[Le casse-tête du déferlement d'info](#)

[Créer une fiche d'aide](#)

[Ce qu'elle contient est aussi important que ce qui n'y est pas](#)

[Comment les concevoir](#)

[Ma fiche d'aide sur Elhal en 2014](#)

[Plus d'action, moins de blabla](#)

[Une aide de jeu utile](#)

[Les 13 objectifs des aides de jeu](#)

[Le raccourci vers la personnalisation](#)

[Facilité d'assimilation contre exhaustivité du contenu](#)

[Le gardien des secrets](#)

[Valeur de production contre coût du contenu](#)

[Des aides de jeu différentes en fonction de l'objectif ?](#)

[Le gage de réussite pour vos aides de jeu](#)

[Un jeu de cartes](#)

[Un accessoire pour le JdR ?](#)

[En cours du jeu](#)

[Soutenir le réalisme](#)

[Quelques questions en suspens](#)

[Une sacrée bonne idée : les feuilles de savoirs](#)

[La carte X](#)

[La dernière version](#)

[Pour l'utiliser, dites simplement avant votre partie :](#)

[Notes](#)

[De quoi s'agit-il ?](#)

[Pourquoi l'utiliser ?](#)

[Comment l'intégrer dans une partie ?](#)

[Pourquoi utiliser cette introduction ?](#)

[Qu'est-ce qui est vraiment important ?](#)

[Quelle est la seconde chose la plus importante ?](#)

[Quel genre d'éléments avez-vous vus excartés ?](#)

[Pourquoi ne pas utiliser les Lignes à la place ?](#)

[Si vous ne savez pas ce qui a été défaussé par la Carte-X](#)

[Les éléments déclencheurs peuvent être n'importe quoi !](#)

[Est-ce que l'utilisation de la Carte-X pour d'autres choses que les déclencheurs diminue son impact ?](#)

[La Carte-X limite-t-elle notre créativité ?](#)

[N'est-ce pas simplement du bon sens ?](#)

[La Carte-X rend-elle une partie 100 % sûre ?](#)

[Cela crée-t-il des comportements inattendus ?](#)

[Est-ce que les timides utilisent la Carte-X ?](#)

[La Carte-X fonctionne-t-elle en dehors des États-Unis ?](#)

[Qu'est-ce que la Carte-O ?](#)

[Qui a créé la Carte-X ?](#)

[Liens \(en anglais\)](#)

[Se tenir au courant](#)

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

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Ce livre numérique a été réalisé au format epub, avant d'être converti aux formats AZW3 et PDF, avec les limitations inhérentes à toute conversion. Pour une lecture optimale, nous vous conseillons donc d'utiliser le format epub, dont les solutions de lecture sont présentées [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 vingtième ebook PTGPTB. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce dernier se sera fait attendre... Que voulez-vous ? Voilà ce qui arrive quand on choisit un thème trop vaste en oubliant de se hisser sur les épaules de géants...

Toujours est-il qu'entre-temps, la convention des [Rencontres Rôlistes de l'X](#) est passée par là, ravivant le désir de proposer des aides personnalisées à des joueurs d'une séance. Il n'en fallait pas plus pour que le thème impasse cède sa place à un sujet plus inspirant. Et à ce nouvel ebook.

Lorsqu'on parle d'accessoires, la plupart d'entre vous pensent aux figurines et aux plans, qui viennent enrichir l'aspect visuel de leur pratique rôliste. Ce faisant, ils ignorent sans même s'en apercevoir que le JdR – loisir qu'on présente souvent comme "il ne faut que du papier et des dés" – est naturellement doté de deux équipements par défaut : la [feuille de personnage](#) et l'[écran du meneur de jeu](#). Autant commencer par nous intéresser à ces deux accessoires ô combien... essentiels.

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.

La feuille de perso n'est pas votre amie

© 2011 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Constructions](#), et traduit par Pierre Buty



Il y a bien des années, dans *Feng Shui*, M. Robin Laws nous avait expliqué que les cartes et les plans n'étaient pas nos amies. Son argument était que vous pouviez vous projeter davantage dans un espace invisible. C'est pour cela que les acteurs de théâtre d'improvisation n'utilisent que peu d'accessoires : il est plus aisé de travailler avec un accessoire mimé car il se modèle selon vos besoins. Bien sûr, en contrepartie avoir un objet physique à regarder et avec lequel interagir permet de focaliser l'attention, l'esprit, l'imagination. Donc la carte peut être votre amie. Tout dépend de ce qui vous convient.

Mais enlever la carte soulève une autre question, celle de l'espace physique. Lorsque vous vous rassemblez autour d'une table pour jouer, il n'y a souvent que trois choses à regarder : la zone de jeu centrale, vos accessoires et les autres joueurs. Lorsqu'on retire la carte, voire même l'écran du MJ, la zone de jeu centrale se retrouve vide.

Certaines personnes diront que c'est une bonne chose, parce que cela encourage les joueurs à davantage regarder leurs voisins. C'est vrai d'un certain côté, mais nous jouons toujours à un jeu et nous voulons toujours regarder notre matériel de jeu. Disons que, s'il y a une carte, notre attention serait divisée équitablement entre les accessoires, le centre de la table et les autres joueurs. Retirer la carte ne redistribue pas 33 % d'attention sur la feuille de perso et 66 % sur les autres joueurs. En fait, notre esprit vagabonde parce qu'il n'est pas dans notre nature de croiser longuement le regard des gens ou bien parce que nous n'avons rien sur lequel nous concentrer (surtout si la feuille de perso n'est que rarement utilisée, ou juste pour les combats).

Comprenez-moi bien, il y a plein d'autres façons d'attirer l'attention sur la zone de jeu sans se rabattre sur les accessoires, mais on les oublie trop souvent. Donc vos joueurs retournent à leurs accessoires, et se mettent à gribouiller sur leur feuille de perso ou à faire des piles de dés.

Face à ce problème, ma réponse est généralement de faire remarquer que si ces accessoires sont là, c'est pour servir autant que possible. Je ne crois pas que règles ou dés brisent l'immersion ⁽¹⁾ donc je demande des jets de dés aussi souvent qu'il est matériellement possible de le faire. Ainsi tout le monde est en constante interaction avec le matériel de jeu et donc la zone de jeu, que ce soit tous ensemble ou séparément.

Mais j'y ai repensé dernièrement, et j'ai pensé aux jeux de plateau. J'ai réalisé qu'une des choses que je reproche à [Horreur à Arkham](#) est que, même si le jeu est collaboratif, vous n'avez pas vraiment une bonne perception de l'histoire des autres joueurs. Encore moins de ce qu'ils sont en train de faire. Au lieu de cela, vous passez le plus clair de votre temps à regarder votre propre feuille de personnage. En comparaison, dans des jeux tels que [Pandémie](#) ou [L'île interdite](#), vous avez votre propre main mais, comme vous la jouez face découverte, tout le monde peut la voir et il n'y a pas de notion d'événement personnel. La notion de personnage individuel est même si ténue que les joueurs oublient fréquemment quel pion est le leur.



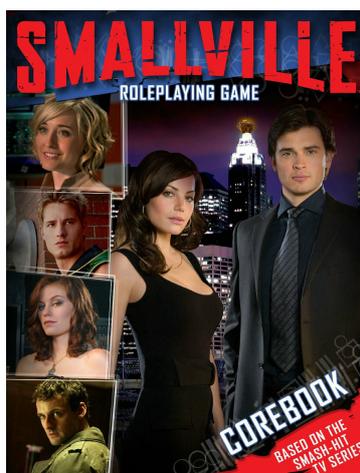
Et cela s'applique également aux jeux de rôles.

Chaque fois que je joue en convention, je pose un petit panneau devant moi portant le nom de mon personnage, et son concept de base. Parfois j'aime aussi faire cela en dehors des conventions. Tout ça parce que je sais que, lorsqu'un joueur lambda tourne les yeux vers moi, il a besoin de se rappeler immédiatement qui je suis. **Et il n'a pas, lui, ma feuille de**

personnage sous les yeux. Mais je me rends compte que même ça, ça n'est pas assez.

Je suis actuellement dans une campagne de *D&D* et je pensais à la prochaine séance. Un des PJ est un vampire (mais nos personnages ne le savent pas) et je suis sûr qu'il y aura des choses dans le scénario qui seront liées à ça, ou à l'histoire du demi-elfe, et que cela ne voudra rien dire pour moi et donc que je pourrai continuer à ne pas m'en soucier. C'est pour cela que je préfère l'idée de [Smallville](#)^{grög}, selon laquelle il n'existe pas de secrets pour les joueurs, seulement pour les personnages. Ainsi, vous connaissez la signification secrète de chaque scène, et vous pouvez l'apprécier en tant que spectateur, pas seulement comme un personnage confus devant le brouhaha sans queue ni tête de la vie ⁽²⁾.

Mais je comprends maintenant que *Smallville* va plus loin encore et que c'est la création de personnage qui est au cœur de tout ça. Vous avez bien des feuilles de personnage, mais la création a lieu de manière collaborative sur **une seule et unique feuille de papier géante**. Cette feuille occupe le centre de l'espace de jeu et elle appartient à tout le monde. C'est d'une importance extrême, parce que cela vous encourage à penser qu'à part votre Rôle Principal, tout le reste appartient à tout le monde. La feuille est **la série TV que vous êtes en train de préparer**. Et à la fin, cette série est plus grande, meilleure et plus vivante que le personnage que vous avez créé pour en faire partie. Et ça, c'est vraiment bon. Un type qui ne pense qu'à son personnage va se pointer, jouer, peut-être même qu'il fera des étincelles, mais il ne cherchera pas toujours à s'assurer que tout le monde vienne et fasse des étincelles ⁽³⁾.



Pourtant, la feuille de perso donne tous les détails sur un personnage à une personne, mais en prive tous les autres. Et la feuille de perso attire le regard du joueur, qui cesse de regarder l'espace commun. C'est dingue ! D'autres personnes ont besoin de ces informations, et elles en ont besoin lorsqu'elles sentent qu'elles sont concernées.

Je ne suis pas sûr de savoir comment régler ça. On pourrait mettre toutes les feuilles de perso sur une plaque tournante au centre de la table. Ou alors on pourrait pousser le système de création de personnages de *Smallville* encore plus loin et n'avoir qu'une seule feuille de papier centrale avec les résumés des personnages-joueurs dessus, et peut-être le titre de l'épisode et les conflits à gérer.

Les *contrats de jeu* ⁽⁴⁾ se rattachent à cette idée, puisqu'il s'agit d'un élément tangible qui appartient à tous les joueurs et qui leur rappelle "C'est à ça qu'on joue". Une autre idée serait de concevoir des feuilles de personnage avec des blancs à remplir pour décrire qui sont les autres personnages et ce qu'ils représentent pour vous [comme dans les soirées-enquêtes ou dans *Star Wars D6*^{grög} (NdT)]. Encore une fois, c'est une idée piquée aux mécanismes fondamentaux de *Smallville* où, comme les caractéristiques **sont** les autres personnages, vous ne pouvez rien faire dans la partie sans savoir ce que vous ressentez envers eux. Pas besoin d'être aussi manifeste que *Smallville*, juste une grosse case à remplir sur ce que vous pensez du reste du groupe.

De nombreux jeux de construction collaborative d'histoire (comme *Fiasco*, *Leverage* et plusieurs autres candidats au concours de *Game Chef* cette année [un concours de création de jeu de rôle, où les participants ont une semaine pour créer un jeu sur thème imposé (NdT)]) utilisent également la zone centrale pour y placer des fiches sur papier bristol ou des post-it avec des idées communes, des noms de personnages, ou des documents de campagne.

Le jeu *Durance* de Morningstar présente [l'organigramme](#) d'une colonie pénitentiaire, et les joueurs le remplissent à tour de rôle en y inscrivant leurs idées de PJ. J'aimerais voir ça avec toutes sortes d'archétypes.

Nous essayons souvent dans nos jeux d'identifier qui est le héros, la fine lame, le rival, la mascotte/pitre, etc. Mais nous n'avons encore jamais pensé à remplir une feuille avec ces informations. Pourtant ces rôles conviennent à une multitude de genres différents, et peuvent certainement être adaptés dans un JdR simple. Imaginez un JdR de navigation spatiale où la feuille de personnage est un dessin du vaisseau, où les joueurs se disputent les sièges [de la passerelle] et où ils écrivent le nom de leur perso sur la feuille.

Je n'ai pas de JdR où faire cela tout de suite, mais ce sera inclus dans la "fiche de partie/campagne" (comme il y a une fiche de personnage, il y aura une fiche de partie/campagne) de toutes les parties que je mènerai désormais. Espérons que quelque grand créateur a déjà fait ou fera plus avec cette idée. La carte n'est peut-être pas toujours votre amie, mais le centre de la table **l'est**, et nous nous devons de renouer avec lui.

Et, une fois de plus, pour mémoire : c'est un scandale que *Smallville* n'ait pas gagné de récompense chez Origins cette année.

Un scandale.

Article original : [The Character Sheet is not your Friend](#)

(1) NdT : Rat pense exactement l'inverse, dans [La Méthode théâtrale](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Vous trouverez en contrepoint l'expérience de secrets révélés, vécue dans [Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Ajoutons que cette création collective est celle des interactions entre persos, qu'elle lie les personnages et évite les parachutages de PJ, du type "[Salut les gars, vous devez être le groupe](#)"^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Un contrat de jeu est un document qui inclut les [Prémises à la Ron Edwards](#)^{ptgptb} et le [contrat social](#)^{ptgptb}. Vous écrivez le type de jeu que vous voulez jouer, quand vous le mènerez, quelles règles vous utilisez – officielles et maison –, tout ce que vous espérez et les méta-règles du genre "Les PJ doivent rester ensemble". [\[Retour\]](#)

L'écran du MJ n'est pas votre ami

© 2015 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Constructions](#), et traduit par Bibi



Bon, pour commencer soyons clair : ça m'est égal que vous utilisiez un écran de MJ. Il m'est arrivé d'en utiliser de temps à autre. Personne ne veut sombrer dans la folie de "l'Unique Chemin Véritable", comme on l'appelait sur [RPG.net](#) : l'idée qu'il n'y aurait qu'une seule bonne façon de pratiquer le jeu de rôle, ou une façon plus mûre, ou plus raisonnée. L'écran du MJ est un outil, et si vous lui trouvez une utilité, utilisez-le. Sinon, ne le faites pas. Mais comme pour tout outil que nous utilisons, il nous incombe d'examiner comment et pourquoi nous l'utilisons, et quels en sont les avantages et inconvénients.

Comme je l'ai déjà dit lorsque je faisais remarquer que [la feuille de personnage n'est pas votre amie](#) ^{ptgptb}, l'espace de jeu est généralement divisé en deux zones : 1/la zone personnelle, où nous examinons nos informations personnelles, notre feuille de personnage, notre plateau de joueur ou nos cartes, qui dans certains jeux est privée ; 2/la zone partagée, où nous concentrons notre attention et notre énergie commune.

Le jeu d'échecs n'a aucune zone personnelle, la bataille navale n'a aucune zone partagée, et toute la mécanique du bridge consiste à essayer de déterminer ce qui se trouve dans l'espace personnel à partir de ce qui se passe dans l'espace partagé.

L'écran de MJ fait partie de la dynamique principale du jeu de rôle traditionnel, qui dit que l'espace partagé est imaginaire (ou, si on prend des notes, produit au fur et à mesure) et créé par chacun avec les outils qu'il a devant lui. Chaque joueur obtient son acteur unique dans l'univers, qui explore l'espace partagé à travers ses actions, tandis que le MJ montre ce qu'ils découvrent.

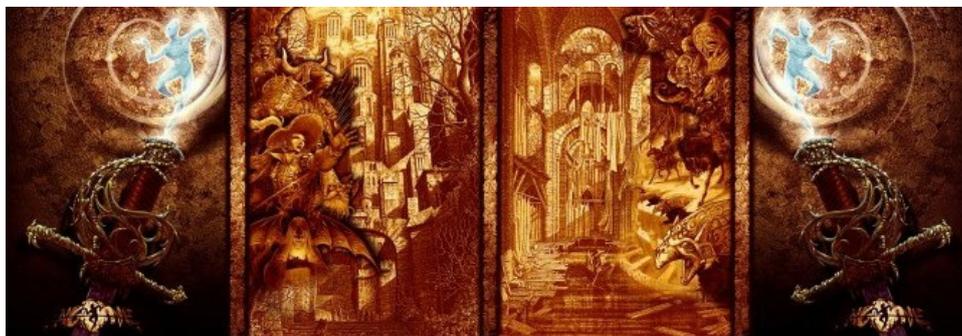
C'est pour cela que ce dernier a besoin d'une protection, partant du principe que le jeu a une part de secret. Et c'est très bien, jusqu'à un certain point. Il y a certainement des choses super à jouer que vous voulez laisser mystérieuses et que les joueurs les découvrent. Le problème, c'est que nous appliquons ce principe à tout, alors que tout ne fonctionne pas de cette façon.

De nombreux MJ n'utilisent pas d'écran et ne souffrent pas pour autant d'un manque de secret, parce qu'il n'y a pas grand-chose de visuel à cacher et parce que – et c'est le point important – **nous ne regardons pas vraiment l'espace personnel d'un autre joueur**. Nous pouvons, et il peut nous arriver, de nous pencher pour dire "Fais voir" mais c'est en fait un élément-clé des jeux centrés sur les personnages : nous y jouons comme au bridge, avec nos mains de cartes cachées. C'est le cas d'[Horreur à Arkham](#), [Betrayal at House on the Hill](#), [Dead of Winter](#) et [Last Night on Earth](#), et de n'importe quel jeu où chacun a son personnage. C'est juste comme ça qu'on fonctionne, c'est humain. S'il y a quelque chose devant quelqu'un, c'est à lui, on ne s'en mêle pas et on évite d'y penser parce que cela ne nous appartient pas. Et du coup, on s'en fiche.

Le meilleur exemple dont je puisse vous parler est celui des cultures dans le monde qui considèrent comme absurde l'idée de manger individuellement dans une assiette (je ne peux pas vous en citer comme ça, pardonnez-moi). Après tout, nous nous asseyons à table pour partager un repas, alors pourquoi avoir quelque chose devant nous qui nous isole des autres et de l'espace central ? La nourriture est au milieu, et tout le monde a sa fourchette.

Même sans écran, nous nous isolons des autres joueurs et des informations sur leur personnage. Mais l'écran empire les choses parce qu'il encourage encore plus cet isolement. Il nous dit que ceci est un monde simulationniste où on ne peut se connaître que dans l'espace imaginaire commun. Que la seule façon de savoir que Sally joue un *Karate Cop* est lorsqu'elle décrit ce qu'elle fait et ce à quoi elle ressemble, c'est-à-dire qu'elle communique le fait qu'elle est un [Karate Cop](#).

C'est débile.



L'écran d'Agone, qui pousse le vice jusqu'à inclure... les tables de création de personnage !

L'orientation de l'écran du MJ fonctionne toujours de la même façon : les règles à l'intérieur, les images à l'extérieur. Les

règles nous permettent de construire quelque chose, mais c'est fait de façon personnelle et privée. Nous révélons ce quelque chose dans l'espace partagé, mais uniquement en usant d'images et de descriptions. Il y a une règle optionnelle dans la version originale de *Unknown Armies* ^{GTORG} (je n'ai aucune idée si elle sera dans la troisième édition ou non) qui suggère aux MJ de ne jamais dire aux joueurs combien de dégâts leurs personnages subissent, pour simuler le fait qu'un blessé n'a aucune idée de la gravité de ses blessures, à moins d'avoir une formation (para)médicale.

Le problème avec cette règle, c'est qu'elle oublie le **but** des chiffres. Oui, ils sont un arbitre objectif, mais ils ajoutent aussi de l'aléatoire dans l'histoire, et surtout, **ils donnent des informations sur le monde**. Si vous avez 12 points de vie, une blessure de 10 points vous fait un sacré gros effet. S'entendre dire que vos tripes pendouillent après un coup n'a pas forcément le même impact, du moins pas en soi.

Bien sûr, cela implique que ce soit votre façon de penser. Certaines personnes ne pensent pas en termes de nombres. D'autres le font. L'intérêt d'utiliser les deux en même temps est d'accommoder les deux types de perceptions (1). Le vrai tort, ici, est en fait celui que l'écran du MJ nous laisse entendre : que le MJ devrait s'occuper de tous les chiffres et que les joueurs devraient s'occuper de tout l'imaginaire. Les images font face aux joueurs, les chiffres font face au MJ.

Encore une fois, ça peut être important pour certains types de joueurs. Certains MJ adorent les chiffres et faire tous les calculs pour les joueurs. Certains joueurs ne peuvent pas piffrer les chiffres et apprécient, lorsqu'ils jouent, de se contenter de rester dans la peau de leur personnage et d'attendre que le MJ leur dise quel dé lancer et ce que cela signifie. Ils n'ont jamais besoin d'apprendre les règles ; ils vont même décrire leur personnage au MJ et celui-ci se charge de trouver la version la plus adaptée en termes de règles. Pour les débutants, ça peut être un super modèle à suivre.

Mais ce n'est pas toujours la réponse. Si les joueurs veulent communiquer avec des images, pourquoi le MJ ne le pourrait-il pas ? Pourquoi avons-nous besoin du moindre chiffre si les images sont la façon la plus cool de partager des informations ? Pourquoi ne pas créer un système basé sur des descriptions orales, plutôt qu'un système qui soit plein de chiffres tout en forçant un participant à les utiliser tandis que tous les autres utilisent des descriptions ?

Cela matraque cette idée que les MJ sont des comédiens. Qu'ils présentent un spectacle à leurs joueurs, qui peuvent diriger l'histoire dans différentes directions, mais qu'ils sont engagés plus passivement, attendant d'être divertis. Là où les joueurs s'impliquent peu dans les règles, on s'attend aussi moins à ce qu'ils s'impliquent dans la narration. J'ai parfois vu des MJ regarder les dés du joueur puis lui décrire à quel point son perso est classe. Et encore une fois, pas de problème si c'est comme ça que vous voulez jouer. Mais comprenez le postulat qu'il y a derrière. Et si on attend du MJ qu'il fasse tout le travail, comprenez qu'il ait plus besoin d'images inspirantes que n'importe qui d'autre, elles ne devraient donc pas être sur la face extérieure.

De mon côté, quand je joue, je me concentre sur l'énergie. Que je mène ou pas, je veux sentir l'énergie se déverser dans la table de tous les côtés. Jouer avec des gens qui viennent voir un spectacle, je ne trouve pas ça amusant, parce que c'est comme imposer une pièce de Shakespeare à des ados râleurs. Ils se balancent sur leur chaise, font des blagues, posent trop de questions, n'essaient pas de participer, et n'envoient jamais d'énergie.

Mais bien sûr qu'ils ne le font pas : vous avez construit un mur pour leur dissimuler toute l'énergie et vous leur avez dit qu'ils ne devaient jamais, et n'auraient jamais besoin de regarder derrière ce mur. Et vous vous efforcez de les captiver en utilisant seulement vos compétences pour raconter des histoires et présenter des images. Vous n'êtes pas en train de jouer à un jeu de rôle avec vos amis. Vous êtes en train d'essayer de jouer *Hamlet* dans la cafétéria de l'école. Pas étonnant que les gens aient si peur de maîtriser et pourquoi ils s'épuisent si facilement.

Si vous utilisez des dés et des mécanismes pour construire une histoire, vous devriez envisager de faire participer tout le monde de cette manière. Les joueurs devraient connaître les règles et les compulser pour vous. Et les informations à l'intérieur de l'écran du MJ devraient être disponibles pour tout le monde, juste devant leur nez (2). Peut-être même dans l'espace partagé. Et les images devraient y être aussi, bien sûr, parce que nous n'éteignons pas notre imagination pour autant. Ce serait tout aussi débile de sortir de votre expérience d'immersion totale à cause des chiffres.

Je comprends que vous n'avez pas envie de casser une super scène de roleplay parce qu'il faut chercher dans un index comment faire un test de Charisme alors qu'on est dans le feu de l'action. Mais en même temps, vos règles devraient être devant vous en vous disant : "Fais ce truc cool avec ces chiffres **pour créer une histoire formidable avec.**"

Imaginez qu'en match d'improvisation, seul un des joueurs connaisse les règles, et qu'il doive courir de droite et de gauche en arrière-plan pour s'assurer que personne ne bloque sur une idée ou se dégonfle, mais qu'il n'utilise jamais ces termes parce que cela briserait l'illusion de la scène partagée pour les autres acteurs. Ce serait un désastre. Et ce serait carrément injuste pour ce joueur. Demander aux joueurs de ne pas utiliser les règles est du même acabit. Si vous utilisez un jeu, tout le monde devrait y jouer. Et ça veut dire que les règles et les images doivent être devant tout le monde. Ou alors, débarrassez-vous complètement des règles et utilisez seulement les images.

Sélection de commentaires

Rappap

Permet-moi de ne pas être d'accord, Steve :)

L'écran est là pour créer la magie. Il y a un magicien à un bout de la table, et il fait ses mystérieux tours de magie : il lance des dés (et réarrange peut-être les résultats), regarde des tableaux, et vous dit si vous avez réussi.

Comme tout dieu ou prêtre, il agit derrière un voile. C'est là qu'est la magie ! :) C'est pour ça que le MJ doit être le seul à connaître les règles : pour dire à un joueur que son personnage a frôlé la mort. Tandis que le MJ triche aux dés, les joueurs le regardent, et voient les images de l'écran, qui on l'espère les inspirent et les mettent dans l'ambiance. Quand on compare ça à une pièce de théâtre, c'est exactement le cas : dans une pièce, il y a le décor, les costumes, le bruitage, etc., et vous voulez être happé par ce qu'il y a devant vous et ne pas voir ce qu'il se passe en coulisses. Parce que c'est naze :)

Vous ne donneriez surtout pas à vos ados rôleurs les dialogues de la pièce, ou ils se contenteront de les lire encore et encore et ne vous écouteront pas. Je ne dis pas que les joueurs ne devraient pas avoir un résumé du contexte ou des règles ⁽³⁾. Faites-leur passer lorsque la solution de l'énigme est dedans ("l'information que vous cherchez est dans le résumé"), ou lorsqu'ils veulent calculer, disons, les chances de survie de leur personnage à la neurochirurgie médiévale ⁽⁴⁾ :) Soyez sûr de récupérer tous les papiers une fois qu'ils ont fini de les regarder. :)

C'est plus fun de voir des images sur l'écran que des règles ou des tableaux, mais le pire c'est quand les joueurs lisent vos notes, qu'ils voient à l'envers et ne ressemblent à rien (le joueur le plus proche peut aussi apercevoir le piège dessiné sur votre carte de MJ) :

Steve

Ne jouez pas avec des ados rôleurs. Et en effet, comprenez que vos joueurs ne sont pas votre public, mais vos acteurs, et que vous êtes le metteur en scène.

Article original : [The GM Screen Is Not Your Friend](#)

(1) NdT : Steve dévoile quatre types de perceptions dans [Le Manifeste du pétard](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : C'est un peu une approche parallèle qu'a prise [Apocalypse World](#) ^{gr08}, où les règles sont carrément sur la fiche de perso. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : [Fiches d'aides de jeu "maison"](#) ^{ptgptb}, un peu plus loin dans cet ebook, a une solution géniale : ne donner aux joueurs que les informations dont ils auront besoin. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Allusion au récit des mésaventures de Gregor dans [Comment James Wallis a qâché la vie de mon personnage](#) ^{ptgptb}. À un moment, le MJ – un véritable génie de cet art – cache au joueur qu'il fait des tests d'overdose pour le PJ derrière son écran. Plus tard au contraire, avant de débiter l'opération cruciale de ce PJ, il donne aux joueurs les niveaux de compétence du chirurgien, pour qu'ils calculent eux-mêmes les chances de décès et se mettent la pression tout seuls... [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Il existe d'autres accessoires intéressants. Ainsi, une infinité d'accessoires non ludiques peuvent actionner des leviers méconnus sur les cinq sens de vos joueurs, pour une expérience particulièrement immersive.

Une petite prise de hauteur s'avère au préalable nécessaire pour envisager sur [quels leviers méconnus jouer](#) pour proposer une expérience particulièrement immersive.

Ensuite, du jeu de rôle grandeur nature nous parviennent nombre de raisons expliquant pourquoi [les accessoires sont essentiels](#) et ce qui constitue une [bonne fiche d'aide](#) pour informer vos joueurs en un minimum de place et de temps.



Ooh, Ooh, cette odeur : maîtriser pour les cinq sens

© 2011 GGG

Un article de GGG, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Snybril



Ah, le donjon ! L'odeur de la moisissure qui suinte des murs de pierres humides. Le contact de la pierre sous vos bottes. Au loin, l'eau qui goutte. Dans l'air pesant, l'odeur de fumée de vos torches qui peinent à repousser l'obscurité...

La vie d'un héros de jeu de rôle devrait faire intervenir les cinq sens, mais je trouve que bien trop souvent, le MJ ne prend pas le temps de "parfumer" la totalité de la scène. Bien sûr, lorsque les morts-vivants se pointent, il pourra y avoir une petite odeur de pourriture, et les [stryges](#) ^{wiki} vous avertiront de leur attaque imminente par un sourd bruissement d'ailes. Mais souvent, pour ne pas dire toujours, les aventuriers n'auront qu'une description visuelle de leur environnement, pas grand-chose de plus.

Nos sens ont tendance à influencer nos humeurs, et ils peuvent être manipulés pour instaurer une atmosphère particulière. Et c'est encore plus excitant quand vous manipulez les sens de vos "joueurs" pour renforcer leur expérience d'immersion dans la partie.

Des descriptions au-delà de la vue

Même si la perception visuelle des alentours peut informer l'aventurier sur ses choix tactiques, dans la réalité il collecte des informations à partir de ses cinq sens. Lorsque je maîtrise, j'essaie de donner un véritable aperçu à mes joueurs de ce que leurs personnages éprouvent. Pour évoquer une ville en automne, je pourrais décrire le changement de couleur du feuillage des arbres, mais je rappelle aussi d'autres éléments qui me font me sentir en automne. Le craquement des feuilles mortes sous mes pas. La fraîcheur vivifiante de l'air. L'odeur des feux brûlant gaiement dans les cheminées autour de la ville. Le sol légèrement givré sous les pieds et sa manière d'assourdir les bruits de pas.

Parmi tous les sens, les MJ font probablement attention à l'ouïe, en deuxième position après la vue. Peut-être avez-vous déjà rugi comme un monstre, ou décrit les chants d'oiseaux que les bandits utilisent pour communiquer. C'est un bon début. De tous les sens qui devraient être suscités mais qui ne le sont pas souvent, l'odorat est extrêmement important. Les souvenirs d'odeurs sont très puissants et vous pouvez les évoquer beaucoup plus facilement que vous ne l'imaginez. Vous pouvez bien sûr décrire l'odeur d'humidité alors que les joueurs descendent dans une grotte. Mais si vous dites qu'une odeur nauséabonde se répand, comme l'odeur de la maison des reptiles au zoo, puis vous décrivez une bouffée d'ozone dans l'air, âcre et puissante, alors vous leur aurez réellement présagé l'apparition d'un dragon bleu !



Les sens du toucher et du goût ont également leur place ⁽¹⁾. La nourriture peut être délicieuse bien sûr, et le vin doux ou aigre, ou ce que vous voulez. Si vous mentionnez le goût rassis des rations qui restent aux personnages, ça indiquera qu'ils arrivent à la fin de leurs provisions. Lorsque les PJ tombent sur un cube gélatineux, essayez d'abord de décrire cette sensation étrange de marcher dans de la gelée, suivie de la piqûre de tentacules de méduse, puis une sensation de brûlure sur tout le corps, qui leur donne envie de hurler... mais qu'ils n'osent pas, de peur d'en avaler une gorgée. Vos joueurs se rappelleront cette rencontre, croyez- moi !

Poursuivez vos joueurs

Si vos joueurs adhèrent à ces éléments sensoriels, alors leur roleplay sera plus vivant, plus réel. Pour ça, je cible souvent les sens de mes *joueurs*, sachant que ce sera plus facile pour eux de réagir s'ils comprennent ce que leurs personnages ressentent.

Avec ce support, la référence visuelle est assez simple à solliciter. Une image vaut littéralement un millier de mots. Si vous donnez à vos joueurs une carte, ce n'est pas qu'un gadget cool... Vous rendez votre description du territoire – ou du paysage – que vous avez créé plus réelle. Si vous donnez le portrait d'un PNJ, cela fixera son apparence tout autant qu'une description détaillée, voire mieux. Vous pouvez également le faire en tant que joueur. Rien qu'avec une pièce de costume, comme un chapeau ou un foulard, ou un accessoire comme un symbole religieux, vous rappellerez aux autres qui vous jouez et ce que vous jouez (2).

Le son est également facile à exploiter. Introduire un accent ou des émotions dans le discours de vos PNJ vous aidera à bien les différencier. Le sage Eladrin [nouvelle race dans *D&D 4^e édition* (NdT)] a une voix douce, intense, avec un accent anglais cultivé. Le patron de bar humain possède une voix profonde et rauque avec des intonations écossaises, ainsi qu'un comportement tapageur. Le chef kobold a une petite voix haut perchée. Les voix peuvent vraiment rendre un PNJ mémorable. Encore une fois, les joueurs peuvent le faire aussi. On reconnaissait bien mon paladin demi-orque avec sa voix profonde et rauque. Lorsque j'ai commencé à jouer un rôdeur halfling dans une autre campagne avec les mêmes joueurs, ma voix aiguë et mon accent des faubourgs ont vraiment aidé à différencier les deux personnages. Au-delà de cette utilisation de l'ouïe de vos joueurs, il existe cependant deux autres moyens de faire appel à leur oreille, qui sont souvent sous-exploités : les bandes originales et les paysages sonores.

Je crois beaucoup à l'effet des bandes originales. J'achète beaucoup de musiques de films ou de jeux, ainsi que des compilations de musiques traditionnelles du Moyen Âge ou de la Renaissance. Je prends le temps d'écouter les pistes et de les classer par catégorie. La navigation dans mes playlists iTunes révèle des dossiers comme "D&D, Ville", "D&D, Vénération", "D&D, Danger imminent", ou "D&D, l'empire d'Orient". Comme ça, je crée des bandes son pour renforcer l'ambiance de mes parties. Lorsque les joueurs entendent le roulement des tambours et les accords mineurs, ils savent que les choses commencent à se corser, et la plupart d'entre eux font leur jet d'initiative, juste au cas où.

Je n'ai commencé à utiliser les [paysages sonores](#) ^{wiki} que très récemment, et je les ai trouvés incroyablement efficaces pour installer une atmosphère. Il existe beaucoup de programmes pour créer des paysages sonores. Je recommande tout particulièrement *Softrope*, un logiciel qui permet d'assembler des paysages sonores très complexes en un rien de temps. Vous pouvez mélanger de nombreux effets sonores et musiques pour créer les sons qu'entendent vos personnages-joueurs en utilisant un site web comme www.freesound.org ou des CD d'effets sonores (3). J'ai ainsi compilé de la musique de luth, des bruits de verres qui s'entrechoquent, et l'enregistrement d'un vrai pub en Angleterre, pour créer un mix de taverne. J'ai combiné des bruits d'abeilles au ralenti avec des hullements de chouette effraie comme paysage sonore pour ma grotte des stryges. J'ai utilisé des vents polaires combinés avec le crissement de bottes dans la neige et des halètements humains pour introduire une scène où les personnages couraient dans la neige vers une bataille. Les joueurs se sont penchés, attentifs, ils écoutaient et hochaient la tête... Ils pouvaient sentir la tension monter.

Vous pouvez aussi vous intéresser aux autres sens, particulièrement le goût et l'odeur. Je ne recommande pas d'essayer des puanteurs infectes, elles risquent de perdurer. Par contre, l'odeur des épices ou des fleurs fanées peut évoquer la tombe d'une momie. L'odeur de pain frais peut introduire une scène de taverne, surtout si vous servez du pain frais et du beurre aux joueurs.

L'une de mes astuces les plus mémorables concernant les odeurs impliquait le thé Lapsang-Souchong. Si vous n'êtes pas familier avec ce thé, il a une odeur fumée très prononcée. J'ai vieilli une carte en la trempant dans un bain de thé (c'est un truc super pour créer un document qui impressionne visuellement vos joueurs). J'ai utilisé du Lapsang qui a donné une teinte grise et curieuse au papier, puis j'ai laissé infuser la carte dans cette odeur de fumée. Mes joueurs étaient fascinés. Plus tard, je leur ai remis un autre document avec la même odeur (issue du même thé), ils ont deviné que les deux documents étaient liés, exactement ce que je voulais qu'ils comprennent.

Le goût est plus délicat à impliquer, mais pas impossible. J'essaie souvent d'avoir des aliments appropriés comme du pain, du fromage et des tranches de viande à ma table. C'est un bon en-cas de partie de JdR, et cela peut évoquer une scène dans une taverne, particulièrement lorsque je joue avec des adultes qui apprécient la bière et le cidre. Si vous voulez vraiment aller plus loin, essayez de cuisiner des plats du Moyen Âge. Voici mon site favori sur le sujet : [Gode Cookery](#). Essayez de servir quelque chose de simple comme du poulet froid et de la moutarde Lombarde ou de la sauce sarrasine. Cela ravira les papilles et posera l'ambiance.

À votre tour

Si vous maîtrisez une partie, pensez à essayer certains de ces trucs. Je pense que vous serez surpris de leur efficacité pour poser une ambiance.

N'hésitez pas à partager le souvenir d'une fois où le MJ a particulièrement exploité vos sens, ou bien lorsque, comme MJ, vous avez fait appel aux sens de vos joueurs. J'adore créer mes parties de jeux de rôles comme des expériences immersives, et *je sens* que nous pouvons toujours partager des conseils et des idées neuves et intéressantes. *J'entends bien* avoir de vos nouvelles. Vous avez vu ? ;)

Article original : [Oooh-oooh That Smell](#)

- (1) NdT : Si vous souhaitez développer le thème des victuailles dans vos scénarios, n'hésitez pas à lire [L'importance de la nourriture](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : Plus d'idées et de retours d'expérience dans [Les Accessoires c'est essentiel](#) ^{ptgptb}, à lire juste après. [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : Aujourd'hui, il existe d'excellents sites comme [tabletopaudio.com](#) ou [ambient-mixer.com](#) qui vous prémâchent le travail. [\[Retour\]](#)

Les accessoires c'est essentiel

© 2011 GGG

Un article de GGG, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Fabien Deneuve



Comme je l'ai mentionné par ailleurs, je fais du jeu de rôle Grandeur Nature (GN) depuis mes 20 ans. J'ai commencé comme joueur avant de monter en grade pour devenir membre du Comité National de l'Intrigue de NERO [un GN de fantasy très populaire aux USA et au Canada (NdT)]. J'ai été très récemment nommé "guide spirituel" de The Isles, un GN dont je m'occupe et pour lequel j'ai développé du matériel depuis 2001.

Une chose que vous apprenez très vite, est qu'un GN n'est pas un jeu de rôle sur table. Vous pouvez décrire un objet étrange pour des joueurs autour d'une table, mais s'il existe dans votre GN, alors vous devez l'avoir, soit en trouvant quelque chose qui y ressemble, soit en le fabriquant vous-même.

Cependant, une fois que vous vous serez sali les mains en fabriquant ou en dénichant des accessoires, vous commencerez à vous rendre compte que vos expériences de GN pourraient enrichir vos parties sur table. Bien sûr, vous pouvez décrire la faille lumineuse à vos joueurs, mais ne serait-ce pas chouette de la poser sur la table et de laisser vos joueurs ressentir ce que ça fait d'être mis face à un objet aussi bizarre ? D'après presque tous les joueurs que j'ai eus à ma table, la réponse est "Absolument, super méga-chouette !".

Les accessoires pour le tapis de jeu

Quel que soit le JdR que je vais mener, je suis un fervent utilisateur de tapis de jeu [quadrillés, ou avec hexagones, ou le Véléda (NdT)] et de figurines [à disposer dessus]. C'est le genre d'accessoire qui permet d'éviter des discussions et des disputes du style "Je pensais que j'étais plus près du démon que ça" ou bien "Le yacht est-il dans ma ligne de visée ?" ou encore "Comment ça, je suis dans le rayon du souffle de l'explosion ?". De plus, j'estime que les joueurs trouvent les figurines utiles pour avoir une idée de ce à quoi ressemble un monstre, de sa taille etc. "Ah ouais il est *si* grand que ça le dragon ? Je suis pour négocier plutôt que d'attaquer" (1).

On peut vraiment personnaliser les choses en modifiant légèrement une figurine existante (ce que les modélistes appellent customiser ou encore *kitbashing* (2)). Entre eBay, les magasins en ligne et votre boutique de jeu locale, on peut trouver facilement des figurines bon marché, en métal ou en plastique. Si vous trouvez une belle figurine pour votre personnage, mais qui n'y ressemble pas totalement, un peu de customisation peut donner un très bon résultat. Cela peut être aussi simple qu'une couche de peinture, ou aussi compliqué que de découper des morceaux de différentes figurines pour les réassembler différemment. Mon mari Steve joue un clerc minotaure dans ma campagne de *D&D*. Il aimait bien la figurine du Géant de Pierre de Wizards of the Coast, mais elle n'avait pas la tête d'un minotaure. Il a échangé la tête du Géant de Pierre avec celle d'une autre figurine, à la place de l'arme d'origine il lui a donné une faux, et l'a ensuite complètement repeinte.

C'est une figurine "sur mesure" pour son personnage, Frère Eustache. Elle a même inspiré un élément d'historique du personnage. La miniature avait un fourreau sur le dos qu'il ne voulait pas retirer, mais Frère Eustache n'utilise pas d'épée. Steve a décidé que son personnage porterait l'épée du prêtre qui l'avait formé : Père Justin, qui avait été un aventurier dans sa jeunesse. Soyez sûr que c'est un élément qui me servira dans un prochain scénario.

Il n'est pas nécessaire que chaque figurine soit aussi élaborée. Je comptais mettre une liane chasseresse dans mon scénario et je n'avais clairement aucune figurine appropriée. Par contre, j'avais quelques trombones verts et de la colle. J'ai tordu les trombones pour leur donner une forme adaptée, je les ai collés à une base circulaire et tadaa ! J'avais une figurine très évocatrice pour représenter les dangereux sarments qui allaient s'en prendre au groupe.

Ce qu'il y a de merveilleux à notre époque, c'est qu'il y énormément de sites Internet contenant guides et tutoriels, pour le *kitbashing*, pour la peinture de figurines ou la fabrication d'accessoires. L'exemple de la faille lumineuse dont je parlais plus haut était un accessoire inspiré par un blogueur nommé Michael E. Shea, de [SlyFlourish.com](#). Michael Shea crée de nombreux accessoires, des scènes de bataille et bien d'autres choses. Il a fait une vidéo expliquant [comment construire un accessoire ressemblant à un cristal brillant](#) qui m'a littéralement scotché. Lorsque j'ai décidé que mes joueurs rencontreraient une faille lors de leur voyage dans les Royaumes Loïntains, j'ai adapté sa création.

Tout ce dont j'ai eu besoin était un peu de fausse toile d'araignée que l'on peut acheter au moment d'Halloween (ou bien dans un magasin de farces & attrapes : j'ai la chance de vivre près d'une telle boutique ouverte toute l'année), quelques loupottes qui changent de couleur (trouvées sur Amazon) et un réceptacle transparent : en l'occurrence une boîte que l'on utilise en général pour les cartes à collectionner. Si vous regardez la vidéo ci-dessus, vous aurez une idée de ce que ça a pu donner quand je l'ai posé sur le tapis de jeu. Mes joueurs sont restés bouche bée pendant un moment avant de sortir leurs

téléphones portables pour filmer ça.

Un endroit souvent négligé pour trouver des accessoires sympa, ce sont les vieux jeux de société. Mon mari Steve a une collection impressionnante d'accessoires venant de vieilles boîtes de [Heroquest](#) [le jeu de plateau avec figurines de Milton Bradley de 1990 (NdT)]. Cela nous a fourni tout un tas de choses : des coffres aux trésors (ou des mimiques [monstres qui prennent la forme de meubles (NdT)]) aux râteliers d'armes, en passant par les meubles. Rien que fouiller dans un de ces vieux jeux de société plein d'accessoires peut inspirer ceux de votre tapis de jeu. Cristaux étranges, formes bizarres... donnez-leur un but, une signification et c'est parti.

Au-delà du tapis de jeu

Les accessoires ne servent pas uniquement à égayer votre tapis de jeu... même si c'est une bonne manière de s'en servir. Vous pouvez les utiliser pour toutes sortes de choses.

Les accessoires en papier sont élémentaires et très faciles à faire. Ne dites pas simplement à vos joueurs qu'il y a une feuille plantée sur leur porte avec une dague : donnez-la-leur ! Et pourquoi pas plantée sur une planche à découper avec un couteau de cuisine ? Cela ajoutera clairement une impression de "Il y avait une dague dans ce papier !".

Vous seriez surpris de la facilité qu'il y a à "vieillir" une carte ou un document en le plongeant dans du thé noir ou du café. Déchirez les coins et bords du papier pour lui donner un aspect irrégulier, si cela correspond à l'ambiance de votre campagne. Une rapide expédition dans une papeterie ou une boutique de loisirs créatifs vous fera découvrir toutes sortes de papiers ou accessoires intéressants, comme de la cire à cacheter (qui fera très classe dans un jeu médiéval-fantastique). Pour toutes mes parties de *L'Appel de Cthulhu*, je prépare beaucoup d'aides de jeu, avec des polices de caractères différentes, des notes manuscrites (en utilisant des polices cursives) ou des affiches de pièces de théâtre (cela aide que mon mari et notre colocataire soient graphistes).

Pour les accessoires en relief, il peut être amusant de se retrousser les manches ! Il y a une marque de pâte à modeler qui s'appelle Sculpey qui peut être utilisée pour fabriquer un peu tout et n'importe quoi. Elle peut être sculptée dans tous les sens et finalement cuite au four. Elle se peint très bien une fois cuite et vous pouvez vous en servir pour fabriquer des objets comme des amulettes étranges, des os, des Signes des Anciens, des bouts de membres humains et bien d'autres choses. Voici un exemple d'un Signe des Anciens que mon mari a fait pour une de mes parties de *Cthulhu*.



Vous n'êtes pas obligé de fabriquer tous les objets que vous voulez utiliser pendant votre partie. Si vous avez près de chez vous une association de GN, de reconstitution historique (et croyez-moi tout le monde en a près de chez soi) [ou une foire médiévale], vous aurez toutes les chances de dénicher des accessoires incroyables en participant à l'un de leurs événements.

J'ai des bourses, des bols, des assiettes, des couverts et plein d'autres objets achetés lors de ce genre de manifestations. Les magasins d'antiquité sont d'autres lieux de prédilection, tout comme les solderies ou les brocantes.

On y trouve souvent des objets très bizarres à la vente, qui peuvent même inspirer votre scénario. Une fois, j'ai trouvé quelques glands de bois liés ensemble et je les ai achetés pour un dollar. Ils sont devenus un élément important de ma campagne et mes joueurs ont été bluffés que j'aie le parfait accessoire pour l'intrigue.

Des accessoires pour les joueurs

Les accessoires ne sont pas réservés aux meneurs de jeu. C'est étonnant de voir à quel point disposer d'un accessoire peut vraiment faire prendre vie au personnage. Même un simple vêtement ou un petit objet peut vous aider à vous concentrer et à rester immergé dans le rôle.

Quand je jouais Skittle – mon infâme souris pooka [une race d'êtres féériques malicieux et sournois ayant des caractéristiques animales (NdT)] à *Changeling*, j'avais un bonnet coloré à clochette que j'avais trouvé dans mes affaires. Cela donnait vie au personnage, surtout quand je secouais la tête avec un petit sourire en coin au son de ma clochette. "Houla, Skittle est en train de mijoter quelque chose" se disaient alors nerveusement les autres joueurs.

Un joueur dans une partie de *Star Wars* avait en permanence des lunettes de soudeur. Un autre, qui incarnait un clerc de Pelor, portait une amulette en forme de soleil pour représenter son symbole sacré. Et le personnage de *Gamma World* de mon ami Jay, Chim Savoy, n'aurait pas été le même sans le chapeau à la Indiana Jones qu'il arborait en jouant.

À vos accessoires !

J'espère que cet article vous a donné envie d'utiliser des accessoires dans vos parties. Mais peut-être que vous le faites déjà ! Avez-vous déjà utilisé en tant que joueur ou meneur un accessoire mémorable ? Vous souvenez-vous d'un moment où un accessoire a vraiment rendu vivante une scène pour vous ? À vous de nous le dire en commentaire, chers lecteurs.

Article original : [Props for my homies – making handouts gear and props for your RPG](#)

(1) NdT : [Reformuler l'évidence](#) ^{ptgptb} propose de montrer des illustrations aux joueurs, ou carrément des immeubles à étages pour donner une idée de la taille des monstres géants. [Retour](#)

(2) NdT : Même les fans de maquette français appellent cela le *kitbashing* ; à mon époque on appelait ça des conversions, mais c'était il y a un moment. L'anglicisme finit toujours pas s'imposer ^^, [Retour](#)

Fiches d'aides maison

© 2015 Phil Vecchione

Un article de Phil Vecchione, tiré de [Gnome Stew](#), et traduit par Elendil



Faites vous-mêmes des fiches d'aides de jeu pratiques pour les joueurs

L'heure de la [Gen Con](#) ^{wiki} approche. Une période durant laquelle je dois maîtriser des parties de jeu de rôle pour des inconnus. J'y ai quatre heures pour introduire un univers, des personnages et un problème ; puis faire le boulot de MJ pour conduire les joueurs vers un espoir de solution. En chemin, j'aurai peut-être à expliquer le système de jeu que j'utilise à une ou plusieurs personnes. Ce qui fait quatre heures pleines à ras bord et assez intenses. Plus vite je peux transmettre les infos aux joueurs, plus vite nous pouvons nous concentrer sur l'action. C'est pourquoi je m'appuie sur des fiches d'aide de jeu maison.

Le casse-tête du déferlement d'info

Un conseil d'écriture dit "Montre, ne raconte pas", ce qui signifie que vous êtes généralement plus efficace pour expliquer quelque chose à travers l'action des personnages plutôt que d'en faire la narration au lecteur. Il y a un axiome similaire sur le rôle du MJ, qui dit qu'il vaut mieux que les joueurs jouent plutôt que rester assis à écouter le MJ exposer une situation (*Désolé, je n'ai pas de formule accrocheuse pour ça*).

Tout cela est très bien si vos joueurs connaissent tout de l'univers où ils jouent, mais dans le cadre d'une convention de JdR, cela ne sera généralement pas le cas. Dans une partie de convention avec un univers de jeu "maison" ou en cours de développement, il est encore moins probable qu'ils en connaissent quoi que ce soit. Sans cette connaissance du décor, votre séance pourrait tomber à plat.

Le casse-tête est de savoir comment mettre vos joueurs au fait du monde de jeu, sans les faire asseoir au début de la session pour écouter une conférence. Le meilleur moyen est de se servir des temps morts et de...

Créer une fiche d'aide

Une image vaut mille mots, et une fiche pratique est du même ordre. C'est généralement une simple feuille d'information à laquelle les joueurs peuvent se référer. Cela peut être une liste à puces toute simple, ou bien un document mis en page avec un mélange de texte et d'images. Ce qui est important c'est qu'il contienne les informations nécessaires à vos joueurs pour se lancer dans la partie.

La fiche d'aide brille lors des temps morts, et il y en a plein pendant une partie.

- Premièrement, personne ne se pointe en même temps à la session, alors remettre à un joueur une fiche à lire pendant que les autres arrivent optimise ce laps de temps.
- Deuxièmement, tout au long de la partie, il y a des moments pour la lire pendant que les autres joueurs effectuent leurs actions et parlent.
- Enfin, elle est statique, l'information qu'elle contient est persistante, ce qui en fait une référence tout au long de la partie.

Ce qu'elle contient est aussi important que ce qui n'y est pas

Le contenu de la fiche d'aide est le fruit d'un exercice d'équilibrage délicat. Elle doit contenir les informations pertinentes pour la séance, facilement accessibles, mais en même temps elle ne peut pas être trop dense en information ou alors la personne décrochera ou manquera des détails enterrés sous des monceaux de texte.

Le contenu doit être *directement* pertinent pour la séance (spécialement dans le cas d'une partie de convention). Voici quelques suggestions d'éléments typiques que vous pourriez trouver dans une fiche d'aide de jeu :

- **Info sur le monde** – Distillez-la avec parcimonie. Incluez uniquement l'information qui va se présenter lors de la session en cours. Évitez de faire le guide touristique en donnant toutes sortes de détails superflus.
- **Info de race/monstre** – Si les joueurs vont être amenés à rencontrer quelque chose qui est connu de leurs personnages, incluez-le ici.
- **Endroit intéressant** – Des informations sur les alentours de la zone où l'aventure se déroule.
- **Savoir commun** – Similaire à l'info sur les monstres, fournissez toutes les bribes de connaissances directement

utiles, et que tous les personnages possèdent.

En fournissant ces informations, évitez les paragraphes. Récapitulez autant que possible les choses dans des listes à puces. Encore mieux, si vous avez des cartes ou autres graphiques, utilisez ces derniers à la place des mots. Soyez conscient de la densité du texte sur la page. Les joueurs, en plein milieu d'une partie ne seront pas capables de lire et assimiler des blocs de texte, ni de les lire en diagonale à la recherche de détails.

Obligez-vous à en rester à une seule page. Plusieurs pages ou pire, plusieurs aides de jeu, génèrent de la confusion. Les pages se mélangent et s'égarer. Le temps passé à lire tout le document augmente, et la possibilité de retenir des détails importants parmi plusieurs pages diminue aussi.

Comment les concevoir

Il y a plusieurs options pour la création de vos fiches d'aide. Elles vont du simple au compliqué, et du gratuit au coûteux. Elles peuvent toutes être efficaces lorsqu'elles sont utilisées correctement.

Fichiers texte

La chose la plus simple que l'on peut faire est de créer une liste à puces dans un éditeur de texte et de l'imprimer. Cette méthode est simple et essentiellement gratuite depuis qu'il existe des éditeurs de texte libres et des programmes de traitement de texte.

Ceux-ci sont rapides à créer et peuvent avoir l'air sympa avec un peu de mise en page. Parce que c'est simple à créer et qu'une feuille blanche paraît grande, le risque de les remplir avec des pans de texte est plus élevé.

Logiciels de dessin gratuits

Si vous ne voulez pas d'un fichier texte pour votre fiche d'aide et désirez quelque chose de plus visuel, envisagez un logiciel de dessin gratuit comme *Google Draw*. Ce logiciel vous permettra de créer des zones de texte et de les disposer sur une page, ainsi que d'y insérer des éléments graphiques.

Ces derniers sont un peu plus compliqués à créer, mais toujours gratuits. Le défi est ici de mettre en forme le document sans y passer trop de temps et sans le surcharger. Conservez une mise en page simple et elle fera du chemin.

Logiciels de dessins professionnels

Un cran au-dessus de *Google Draw*, il y a les logiciels professionnels de dessin comme *Visio*, *Adobe Illustrator* ou *OmniGraffle*. Ces outils sont spécialement prévus pour la conception d'images et permettent des tas de choses sympas avec à la fois du texte et des images.

Ces types de logiciels sont plus durs à prendre en main, et si vous les essayez pour la première fois, cela peut vous embrouiller et vous faire perdre du temps. Comme précédemment, le défi est que vous voulez une conception simple en dépit de la possibilité de mettre en page des choses incroyables.

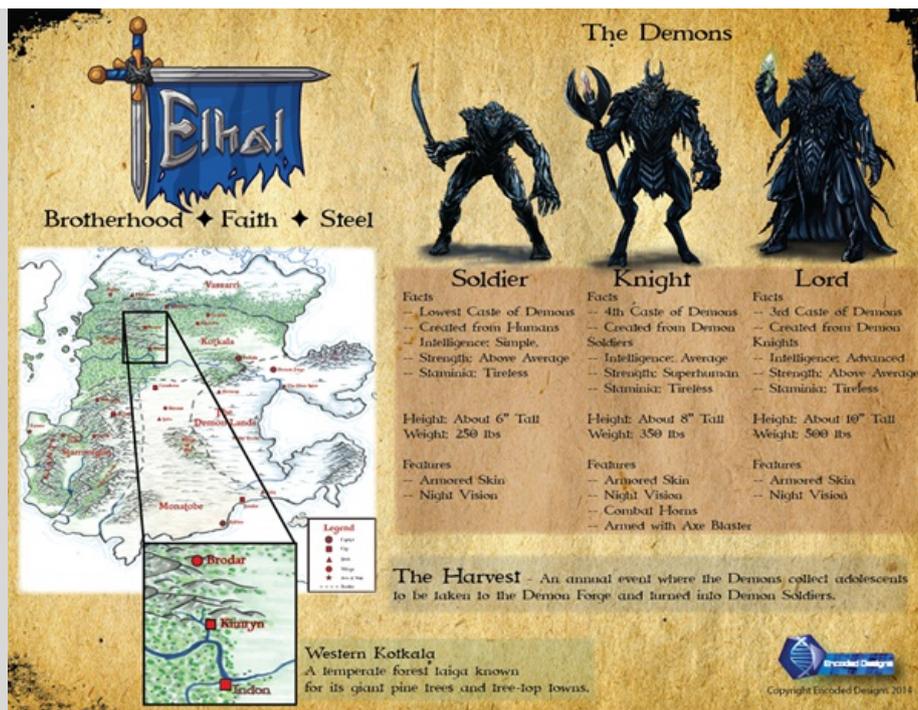
Faites à la main

Si vous êtes habile de vos mains, vous pouvez envisager de créer manuellement vos fiches d'aide de jeu maison. Vous pourriez être doué en calligraphie et décider de fabriquer des parchemins ou des dossiers de personnages (*Agent Dossiers*) réalistes ⁽¹⁾. Ces types de documents peuvent être époustouffants, et devenir le genre de choses dont tout le monde à la table se souviendra.

Ces aides de jeu requièrent un certain niveau d'habileté, de matériel et de temps. L'exercice d'équilibrage consiste à les rendre visuellement attirantes tout en étant en mesure de fournir toutes les informations nécessaires. Elles requièrent aussi plus de temps que presque toutes les autres méthodes, alors tenez-en compte dans vos préparatifs. Au final, ces aides de jeu sont presque impossibles à sauvegarder ou à réimprimer, aussi prenez-en bien soin après les avoir terminés.

Ma fiche d'aide sur Elhal en 2014

À titre d'exemple, voici ci-dessous un prospectus que j'ai créé pour le scénario d'*Elhal, La Récolte*, que j'ai mené l'année dernière. J'ai créé ceci avec *Illustrator*, où j'ai réutilisé l'illustration que j'avais précédemment achetée en l'adaptant à cette aide de jeu.



Voici une décomposition de ce qui se trouve sur la feuille :

- **Carte du Monde** – juste pour servir de référence,
- **Carte Régionale** – un zoom montrant la zone où l’aventure aura lieu et quelques éléments faciles à retenir à son sujet.
- **Les démons** – ce sont des créatures communes dans le monde d’*Elhal*, les dessins et informations seront connus des personnages.
- **La Récolte** - voici quelques connaissances communes que tout personnage connaît, et c’est aussi le sujet de l’aventure.

J’avais fait des tirages couleur en papier, et chaque joueur en a reçu une avec sa feuille de personnage. Pour faire un peu de promo, j’ai aussi laissé chaque joueur la ramener chez lui après la partie.

Plus d’action, moins de blabla

Nous les MJ avons toujours besoin de transmettre des informations, mais essayer de les décharger en début de session est trop difficile. De même, la révélation de faits importants en milieu de session n’est pas idéale car elle donne un sentiment de dirigisme. Ce problème peut être résolu par l’utilisation d’une fiche d’aide de jeu maison. La fiche d’aide est une unique page aérée, elle est capable d’aider les joueurs à prendre leur vitesse de croisière de leur servir de référence pendant la partie.

Utilisez-vous des fiches d’aide de jeu maison ? Comment créez-vous les vôtres ? Qu’aimez-vous y inclure ? Quelles sont les meilleures que vous avez déjà vues lors d’une partie ?

Sélection de commentaires

Roxysteve

Je me démène pour fabriquer des indices réalistes pour ma campagne *Delta Green* ; mais pour des scénarios d’une séance (one-shots), j’utilise une approche similaire à celle indiquée dans cet article.

J’ai expérimenté une chose : donner aux joueurs des feuilles d’indications ayant un rapport avec les connaissances de leur personnage, que je découpe en *Choses dont votre personnage peut discuter aussi librement que vous le souhaitez* (ex. “Qu’en est-il de ces ours, hein ?”), *Choses dont votre personnage ne parle pas à moins que le sujet ne se présente* (ex. “Je joue au Mah Jong un vendredi sur deux avec des amis”), et *Choses que votre personnage ne veut pas que les autres sachent* (ex. “Je sais comment fabriquer de la méthamphétamine en cristaux et je me suis payé mes études supérieures uniquement grâce à cela”).

Je relie les connaissances aux compétences et y jette quelques fausses pistes avec lesquelles le joueur peut

facilement s'amuser. J'établis souvent des relations croisées avec les exemples de cette dernière catégorie pour que les personnages-joueurs puissent découvrir dans un moment de grand danger qu'ils ont quelque chose en commun qui a) est utile et b) pas quelque chose qu'ils voudraient que quiconque sache qu'ils savent le faire.

Quant à utiliser un éditeur de texte, beaucoup de gens oublient qu'ils ont une application de traitement de texte assez sophistiquée gratuitement installée sur la plupart des systèmes d'exploitation Windows – *Wordpad*.

On peut aussi, bien sûr, télécharger un logiciel de bureautique gratuit depuis de nombreux sites différents. J'utilise *OpenOffice* pour créer des PDF pour des manuels du joueur et ainsi de suite.

En regardant tes fiches, Phil, je suis tenté de dire qu'elles feraient très bien l'affaire comme set de table/ardoise Véléda. Tu pourrais y ajouter une zone pour que les joueurs puissent y écrire leur nom de personnage/nom de joueur (à l'envers bien sûr), pour qu'ainsi l'infortuné MJ puisse voir qui est qui dans le feu de l'action.

Article original : [Getting Handy with GM Handouts](#)

(1) NdT : L'article [Tisser des liens inattendus](#)^{ptgptb} explore tout ce que l'on peut faire avec des mégas-fiches de personnage pleines de notes et de détails et prenant plusieurs pages. [Retour](#)

Une aide de jeu utile

© 2015 Mike Bourke

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

Campaign Mastery

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

NdT : cette traduction est une version abrégée de l'original (notamment du résumé d'une des aventures menée par l'auteur, qui sortait du thème de l'article). Pour en apprécier toute la pertinence, nous vous recommandons la lecture préalable de [Fiches d'aides maison](#)^{ptgptb}, dont il prolonge et enrichit la réflexion.

Hungry, blogueur du site [Ravenous Roleplaying](#)^(en), est un adepte de longue date du blog [Campaign Mastery](#)^(en) à travers sa chronique hebdomadaire [Friday Faves](#)^(en), où il compile des liens vers les articles qui l'ont le plus intéressé et inspiré dans la semaine. Quand son emploi du temps le lui permet, il accompagne ces liens de commentaires qui sont toujours intéressants...

Dans son commentaire de l'article de Phil Vecchione [Fiches d'aides maison](#)^{ptgptb}, Hungry décrivait comment ses joueurs n'avaient par l'air de respecter ses efforts alors qu'il avait sué sang et eau pour créer des aides de jeu que ses joueurs n'avaient regardé que trois secondes, quelles que soient ces aides. Il avait chanté les louanges de l'article de Phil pour transformer les coups d'œil en minutes de valeur ajoutée à la séance. Ses joueurs ne les regardaient pas plus de trois secondes.

Ayant eu moi-même des cas de "coups d'œil de 3 secondes" de temps en temps, ma curiosité avait été piquée au vif, au point de vouloir examiner l'article de Phil moi-même, que j'ai trouvé à la fois fort instructif et quelque peu incomplet. Dans l'optique de réaliser les vrais objectifs des aides de jeu que Phil avait créées, ses techniques sont très raisonnables et efficaces ; mais quelque part, je n'ai pas pu m'empêcher de penser qu'il n'avait pas été assez ambitieux, et donc il n'a pas pu totalement faire fructifier ses aides de jeu, et qu'il avait inconsciemment transmis ce manque d'ambition à ceux qui ont lu son article et suivi ses conseils.

Exceptions spécifiques

Je vais directement commencer par exclure deux types de documents de campagne qui peuvent être fournis sous forme d'aides de jeu.

- *La première exclusion est tout document contenant des règles. Cela peut inclure des listes de décisions "officielles" du MJ qui par conséquence peuvent être catalogués comme des extensions spécifiques des règles du jeu (voir par exemple, [ce lien](#)^(en) ou [ce lien](#)^(en), qui contiennent des aide de jeu de règles pour la campagne du Club des Aventuriers [une campagne où l'on joue des espions britanniques dans les années 30 (NdT)]. Elles sont conçues pour que les joueurs les emportent et les assimilent pendant une période plus longue, et donc ne peuvent être du même format que les aides de jeu destinées à être "consommées immédiatement" pendant la partie.*
- *La deuxième exception est tout ce qui est destiné à transmettre aux joueurs l'historique de la campagne et en particulier l'information sur le monde. Certains MJ produisent ce genre de documents (souvent avant que la partie commence), certains ne le font pas, et une petite majorité les traite comme des documents à faire vivre et les met à jour au fur et mesure que les joueurs découvrent des éléments jusque-là inconnus de l'histoire du monde. Personnellement je les recommande vivement et essaye d'en créer, mais chacun voit midi à sa porte.*

Les 13 objectifs des aides de jeu

Quand je me suis mis à énumérer tout les objectifs possibles qui mènent à la création d'aides de jeu, je me suis retrouvé avec dix mais j'en ai rajouté trois.

Les 4 premiers viennent de l'article de Phil.

1. Intermède pour les temps morts*
2. Divulgence d'informations (à pertinence immédiate)*
3. Régale pour les yeux*
4. Information stratégique*

Le reste est ce qui, selon moi, peut être ajouté à cette liste.

5. Divulgence d'informations (pertinentes à court terme)*
6. Divulgence d'informations (pertinentes à moyen terme)
7. Divulgence d'informations (pertinentes à long terme)
8. Vraisemblance*
9. Couleur*
10. Contexte
11. Sous-entendu
12. Immersion
13. Individualisation par personnalisation

* Indique l'intérêt pour les parties de convention. Phil disait que son approche initiale venait des parties en convention et que pour cette raison il mettait de côté les investissements demandant plus d'efforts, qui n'engendrent des retours que dans une campagne à long terme. Mais c'est juste moi qui spéculé.

Un petit mot sur les cartes

Phil a spécialement suggéré d'inclure des informations topologiques. Je suis plutôt d'avis de considérer les cartes comme une classe d'aides de jeu à part entière parce qu'une bonne carte doit faire au moins une page pour contenir assez d'informations pour être utile, mais c'est mon avis. Je préfère aussi être capable de les afficher sur mon ordinateur portable au fur et à mesure qu'elles deviennent pertinentes pour l'aventure, mais peu importe.



Détail du pays de Thysane (tiré de [À la claire fontaine](#) ^{grog} pour Rêve de dragon)

1. Intermède pour les temps morts

En fait plutôt que d'utiliser les aides de jeu pour remplir les trous dans l'action, je tourne le projecteur autre part pour donner au joueur le temps d'assimiler une aide de jeu qui lui est précisément destinée. C'est une différence subtile mais importante.

Je suis d'avis que si vous produisez une aide de jeu, vous devez donner aux joueurs le temps de l'étudier ; et cela peut être soit du temps pris par le groupe rien que pour cela, ou individuellement pendant que le(s) personnage(s) ne sont pas pris dans l'action.

2. Divulgence d'informations (à pertinence immédiate)

Phil insiste sur le fait que l'information prodiguée est directement adaptée à la session en cours. Désolé, mais pas d'accord.

Restreindre la valeur d'une aide de jeu à sa seule pertinence de contenu à la partie du jour, c'est en faire quelque part un "consommable" et cela n'encourage pas les joueurs à y prêter grande attention, mais encourage plutôt la lecture en diagonale, avec une lecture plus précise uniquement quand l'information devient **immédiatement** pertinente – d'où le nom de ce type d'information : *information (à pertinence immédiate)*.

L'autre problème avec ce type d'exposition des faits est que les personnages n'auront souvent pas accès d'emblée à l'information cruciale en début de partie, donc soit vous coupez court et vous donnez l'information à l'avance, soit vous retardez l'arrivée de l'aide de jeu jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'information, ou alors vous devez produire une autre aide de jeu.

Je ne considère aucune de ces deux options comme particulièrement acceptable. Ma solution est d'appliquer l'approche de "la seconde aide de jeu".

3. Régal pour les yeux



Je n'ai jamais, enfin presque jamais, fourni de "régal pour les yeux" en tant qu'aide de jeu, à moins que cela me serve d'accessoire et que l'intrigue rende cet accessoire obligatoire. Franchement, il y a de meilleures façons de distribuer des "régal pour les yeux".

La dernière fois où je me souviens l'avoir fait, c'est pendant ma campagne de *Torg*, il y a 10 ans quand j'ai produit une lettre que j'ai fait vieillir et que j'avais fait sentir la lavande en versant quelques gouttes d'huile de lavande, en projetant du parfum d'ambiance à la lavande et en étalant doucement à la main du talc parfumé à la lavande sur le papier teinté. L'odeur était un indice crucial pour les joueurs, ce qui explique pourquoi j'ai fait tout cela : je ne voulais prendre aucun risque !

Cette lettre était un chef-d'œuvre, si je peux me permettre : crayons de couleur, peinture à l'eau, bains à l'eau et au café, repassage au fer à repasser pour aplatir l'épaisseur de papier, écriture d'une partie de la lettre au marqueur indélébile (pour que cela ne coule pas), et en partie au jus de citron qui n'apparaissait qu'une fois qu'on mettait une flamme sous le papier. J'avais émoussé un bord de la page, en passant doucement du papier de verre ; j'avais versé de la cire sur le papier ; créé l'enveloppe de la même façon que la lettre ; j'avais créé un sceau de cire et l'avais brisé doucement pour montrer que quelqu'un l'avait déjà lue. J'ai même frotté des champignons frais pour lui donner une odeur

vieillotote sous le parfum persistant de lavande !

Le faire me prit deux jours entiers. Mais c'était essentiel pour que les joueurs accrochent à l'intrigue.

4. Information stratégique

Le contenu de cette catégorie varie selon les systèmes de jeu et les genres. Par exemple :

- **D&D/Pathfinder** : Des informations sur les créatures que les PJ vont rencontrer, dont on a ôté les termes techniques pour utiliser une terminologie subjective et émotionnelle : "Immensément fort", "Extrêmement résistant", "Vif d'esprit", "Son toucher provoque une douleur immense", etc. Cela a à voir avec ce que les PJ savent déjà, donc un bref descriptif ou une illustration serait tout aussi valable, tout en n'étant pas considéré comme "régal pour les yeux". Ajoutez – si les PJ sont censés les connaître – l'habitat préféré, les signes annonciateurs et les tactiques de combat générales.

Remarque : si les PJ connaissent les créatures qui doivent croiser leur chemin, le MJ peut profiter de cette occasion pour asséner de fausses informations, tout préparant les PJ à la rencontre d'une autre créature dans une aventure ultérieure !

- **Super-héros/Style policier** : une biographie liminaire d'un méchant en un paragraphe, ou les particularités d'une loi donnée qui sera importante dans l'aventure du jour, par exemple, la "raison suffisante", etc.
- **Science-fiction** : un résumé sommaire d'un principe scientifique qui sera utilisé dans l'aventure en question, ou des informations sur une planète, une culture, une race ou un modèle de vaisseau.

C'est au MJ de décider ce que les joueurs doivent savoir pour prendre des décisions en toute connaissance de cause, pendant la partie du jour. Et oui, je suis d'accord que les exemples cités sont une acceptation large de "stratégique" – et le paramètre-clé est la prise de décision, et pas forcément le combat.

5. Divulgateur d'informations (pertinentes à court terme)

Bon, définissons notre échelle de temps. “Immédiat” s’applique pour moi à la session en cours, “court terme” veut dire dans les 2 ou 4 prochaines sessions, “moyen terme” implique une fourchette de 6 mois à un an, et “long terme” concerne tout ce qui est au-delà.

Il y a beaucoup de travail à fournir dans l’optique de la pertinence à court terme. C’est l’occasion de donner aux joueurs des informations de contexte sur des sujets globaux, qui seront utiles dans un futur proche et qui pourraient mettre en perspective des événements qui conduiront à rendre les informations utiles.

Par exemple, si vous vous révélez aux joueurs que les elfes seront importants dans votre campagne dans les prochains mois, les joueurs commenceront à s’intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin aux elfes, et seront plus réceptifs aux événements qui auront trait à l’implication et au comportement des elfes. En pratique, cela prépare le terrain pour les prochaines étapes de la campagne.

6. Divulgarion d’informations (pertinentes à moyen terme)

Le moyen terme est d’une valeur extraordinaire comme moyen de rendre votre campagne dynamique. Dans le monde réel, cela prend des années, des décennies pour que se manifestent des courants historiques, économiques et sociaux. La plupart des JdR n’ont pas cette échelle, donc il devient nécessaire de comprimer quelque peu le temps.

7. Divulgarion d’informations (pertinentes à long terme)

Une partie de l’aide de jeu dédiée aux sujets de pertinence à long terme parlera moins des forces sociales et historiques à l’œuvre, ou qui influenceront d’ici peu le monde des personnages, et plus du déroulement final de la campagne elle-même, et des forces qui amèneront ces développements.

Ce n’est seulement qu’au début du paroxysme de la campagne, que les éléments mentionnés dans l’aide de jeu à long terme commenceront à se révéler, d’abord comme tendances intéressantes à moyen terme puis – lors de l’aventure qui contient le paroxysme — comme d’importance immédiate.

Les éléments qui rentrent dans cette catégorie sont :

- un exemple d’un des thèmes de la campagne,
- un récapitulatif d’un événement qui a échappé aux PJ à l’époque,
- et d’autres événements dont l’importance mettra un certain temps à se révéler.

8. Vraisemblance

Par ricochet des contenus décrits jusqu’ici, la campagne devient plus vraisemblable. Elle paraîtra plus “réelle” pour les joueurs, parce qu’ils seront moins enclins à penser que leurs personnages n’existent que dans un vide, et sentiront plus qu’ils font partie d’un monde plus vaste, un monde qui influence la vie des personnages d’une façon conséquente.

La distribution d’informations pertinentes à moyen et long terme ajoute de la profondeur à la campagne, et permet au MJ de dévouer davantage de son temps de jeu à l’action immédiate.

9. Couleur

Les aides de jeu sont un puissant vecteur pour les informations futiles qui rajoutent de la couleur au monde. Cela va des rumeurs et petits racontars, aux anecdotes ou aux superstitions. Ce sont des données qui sont exprès peu pertinentes immédiatement ; mais mises bout à bout, elles montrent que le monde a plus de contenu que ne laisse présumer le déroulement de l’aventure. Quelques exemples tirés du méd-fan :

- Le plus grand collectionneur d’armes et d’armures est Hawtin Longfellow, un halfling.
- Tous les mages qui ont moins de deux apprentis par an après avoir eu leur diplôme sont considérés comme peu professionnels par la Société Arcanique Thak Durn.
- Après avoir récolté une méchante cicatrice lors d’une bataille, le roi Wallend a décrété que toutes les pièces qui arboraient son ancien visage soient défigurées, et que de nouvelles pièces soient frappées avec une couronne symbolique à la place de son portrait.
- À l’époque du mouvement d’art néo-barbare, le pigment le plus cher était “l’écaille verte” produite à partir du sang de gobelin.

Vous pourriez vous fendre d’un (bref) paragraphe décrivant les gravures sur les fourreaux d’une culture en particulier, ou le “fait” que les troglodytes considèrent que le chiffre 2 porte malheur, ou la mode actuelle des barbes naines. Tout ce qui ajoute de la couleur dans l’univers de jeu, en fait.

Et comme bénéfice supplémentaire, ils sont une source formidable de rencontres et d’aventures, d’un claquement de doigt !

10. Contexte

Le contexte, c’est tout ce qui rend cohérent les événements qui viennent de se produire. Cela peut être fait de façon factuelle ou sous forme d’analogie. Ils rappellent les événements qui se sont passés à la dernière partie et qui auront des répercussions à un point ou à un autre dans le futur, surtout ceux qui pourraient avoir échappé aux joueurs la fois passée.

11. Sous-entendu (subtext)

Là où le contexte parle du passé, le sous-entendu se soucie du futur immédiat. C'est l'utilisation d'anecdotes et de métaphores pour ajouter du sens aux événements qui vont se produire. "La plupart des gens trouvent les elfes paranos quand il s'agit de d'elfes noirs" serait un bon exemple. "On croyait la citadelle de Lefayre inexpugnable jusqu'à ce que Grek le Grand Orque s'adjoigne les services de l'alchimiste Droken Thoria, qui mit au point une pâte corrosive imperméable, qui permit aux orques de se découper un passage dans les barreaux protégeant les égouts" est un meilleur exemple.

12. Immersion

En plus de la vraisemblance, le type de contenu 9 à 11 ramène un autre bénéfice : l'immersion. En mettant en lumière sa cohérence et sa profondeur, le monde de jeu devient moins "transparent" et plus riche.

Par-dessus cette qualité inhérente, les joueurs auront plus de facilités à se sentir appartenir au monde de jeu – sans que le MJ dédie du temps de jeu à cela – en rajoutant des informations banales sur les gens et les lieux que les PJ vont rencontrer.

13. Individualisation par personnalisation

Si vous ne produisez qu'un exemplaire d'une aide de jeu, en vous attendant à ce qu'elle passe de main en main, ce point n'aura pas d'importance. Mais si vous voulez donner à chaque joueur une aide de jeu bien à lui, alors pourquoi ne pas consacrer une minute ou deux à personnaliser le contenu pour correspondre au profil historique et racial de son personnage ?

Les guerriers ont un bagage militaire. Les mages reçoivent des cours sur les arcanes ; ce qui peut, ou non, constituer l'équivalent local d'un diplôme "scientifique". Les clercs reçoivent une formation en théologie. Les elfes ont une vision du monde différente des nains, des hommes, et ainsi de suite – du moins, ils devraient l'avoir.

Ces deux facteurs devraient modifier l'interprétation de certaines infos, ou mener à ce que certaines infos disparaissent de l'aide de jeu personnalisée, parce que le personnage les considère inutiles, et soient remplacées par des connaissances plus appropriées.

Le raccourci vers la personnalisation

Cela ne demande pas beaucoup d'efforts. Pendant que vous écrivez chaque aide de jeu, considérez-la selon différentes points de vue, et créez les variantes dans la foulée. Ajoutez un code pour indiquer quel personnage aura quelle version de l'aide de jeu.

Facilité d'assimilation contre exhaustivité du contenu

L'article de Phil met l'accent sur les listes à puces pour faciliter l'assimilation. Je ne suis pas forcément d'accord car ce genre de liste prend plus de place pour chaque sujet, au détriment de l'exhaustivité du contenu. La liste à puces réduit de deux ou trois phrases un contenu de quatre ou cinq, qui contient donc 50 à 60% d'informations de plus.

De plus certaines personnes travaillent naturellement avec des listes à puces, d'autres non. J'ai appris à les utiliser, mais cela me prend deux fois plus de temps. Donc je vous recommanderais d'utiliser l'approche qui vous convient le mieux ou que vous choisissiez la meilleure option en fonction du contenu.

Le gardien des secrets

Si vous choisissez l'option d'un unique exemplaire qui passe de main en main, il est logique de désigner un des joueurs (digne de confiance) pour tenir le rôle de "gardien des secrets", responsable de l'archivage des aides de jeu précédentes pour s'y référer plus tard. Bien sûr le MJ peut le faire mais il a déjà pas mal de pain sur la planche.

Mon choix serait d'utiliser un cahier de travaux pratiques avec une page de papier quadrillé qui fait face à l'aide de jeu, pour permettre aux joueurs de prendre des notes, mais à vous de voir.

Valeur de production contre coût du contenu

L'exemple de Phil met clairement l'accent sur les coûts de production. Mais où devraient se trouver vos priorités ? Je dirais simplement que le contenu est plus important qu'un bel emballage. D'un autre côté, utiliser des modèles, des textures préfabriquées et une charte graphique cohérente peut réduire les coûts de production à un investissement une fois pour toutes.

La valeur du contenu ne devrait pas être sacrifiée pour des raisons de coût de production, mais sans trahir ce concept, vous devriez être capable d'obtenir des résultats plus satisfaisants qu'un simple texte sur papier blanc. Cela dépend de comment vous vous en sortez avec votre traitement de texte de prédilection et de ce qu'il permet de faire.

Des aides de jeu différentes en fonction de l'objectif ?

Une hypothèse en filigrane qu'avance Phil est qu'il ne produira qu'une aide de jeu, un modèle type qui ressemblera quelque peu à un résumé des épisodes précédents dans une campagne. Pour être honnête, ce n'est pas ce à quoi je pense quand on me dit "aide de jeu". Ce que je crée et utilise, ce sont des documents avec lesquels les joueurs vont interagir en cours de partie : moitié accessoire, moitié documents. Pour ma campagne du *Club des aventuriers*, j'ai fourni des plans, des prévisions météo, des listes de rendez-vous, des listes d'employés, des rapports de surveillance, des dossiers sur les PNJ principaux, des messages, tracts, dossiers contenant des photos d'époque...

Nous aurions pu utiliser l'approche de Phil pour certaines de ces aides de jeu, mais j'ai grandement amélioré le réalisme de l'aventure en créant des fac-similés vraisemblables des dossiers donnés aux personnages.

Le gage de réussite pour vos aides de jeu

Revenons à nos moutons ; la définition finale d'une aide de jeu est, pour moi, *une communication conçue pour interagir avec les joueurs*. Les aides de jeu de Phil sont un exemple d'un type d'aide de jeu et d'un seul, et même à l'intérieur de cette niche étroite, ces aides sont capables de produire bien plus que ce pour quoi il les utilise. Son approche lui suffit mais sous-estime la valeur et le potentiel des aides de jeu.

Bien sûr, les MJ doivent s'attendre à ce que les joueurs lisent les documents mis à leur disposition – quelque chose que de longs blocs de texte ou des listes à puces ne facilitent pas la plupart du temps. À la place, visez plutôt un paragraphe de trois ou quatre lignes, ou une brève liste à puces pour chaque catégorie, et assurez-vous que l'intrigue exige que les joueurs interagissent avec le contenu de l'aide de jeu.

Le mot-clé est "interaction". Si les aides de jeu donnent des indices et des informations de fond d'une importance cruciale pour la partie en cours, les joueurs les étudieront, et en feront un média pour d'autres contenus ; elles seront un vrai plus pour toutes les campagnes. Le problème des "trois secondes" d'Hungry sera alors du passé. Si les aides de jeu sont des consommables, les joueurs les regarderont distraitement et s'en débarrasseront. L'astuce est de donner aux aides de jeu de la valeur ajoutée, qui les rende importantes pour les joueurs et qui nécessite plus qu'un coup d'œil de trois secondes pour être exploitée.

Article original : [A Helping Handout](#)



Pour aller plus loin avec PTGPTB...

Voir aussi :

- [Écrire un scénario](#)
- Et l'ebook n°8 [Comment écrire un bon scénario](#)

 *Suivez le guide*

L'heure est venue de passer à la pratique, en rentrant dans les détails de trois puissants accessoires de jeu :

- Un [jeu de cartes](#) pour mieux gérer les objets des PJ
- Des [feuilles de savoir](#) pour mieux interpréter des personnages plus savants que vous
- Une [carte spéciale](#) pour éviter d'évoquer des sujets mettant mal à l'aise en cours de partie

Et encore ne s'agit-il que d'exemples parmi la myriade que vous pourriez proposer...



Un jeu de cartes

© 2003 Monte Cook

Un article de Monte Cook, tiré de [Monte Cook Rants](#), et traduit par JMS



Un accessoire pour le JdR ?

Cette semaine, j'ai essayé dans ma campagne en cours un truc auquel je pensais depuis des années, depuis qu'à l'âge de 15 ans j'avais vu les cartes de trésor qui accompagnaient les scénarios d'[Arduin](#) [selon le Grog, "quelques feuilles à découper représentant des objets magiques" (NdT)]. J'ai mis tout l'équipement important des personnages sur des fiches, ainsi que tout ce qu'ils avaient trouvé pendant la séance. Quand je dis "équipement important", je parle des trucs magiques, ou cruciaux pour le scénario (comme une clé indispensable, ou un journal contenant des informations), tout ce qui est particulièrement de qualité, et les objets divers comme des anneaux représentant l'amitié et l'allégeance qu'ils avaient prêtée aux seigneurs d'un lieu magique et important, Château Épine.

Que les choses soient claires, c'est moi qui ai écrit toutes les cartes. C'était possible car les joueurs laissent souvent leur fiche de personnage chez moi (et puis, disons-le, les joueurs sont rarement partants pour faire quoi que ce soit en dehors de la séance, tous les MJ le savent...). Cela n'a pas été trop difficile pour autant, ma campagne ne contient pas trop de butin en ce moment et les PJ ne sont pas de très haut niveau. Qui plus est, cela m'a permis de créer un format standard pour les cartes.

Premièrement, il y a un code couleur. Le bleu est pour les armes, le violet pour les armures, le vert pour les trucs magiques divers, le blanc pour les objets à usage unique, etc. Ensuite chaque carte mentionne en haut une brève description de l'objet, par exemple "fiole d'un liquide bleu et pétillant". Tous les détails supplémentaires sont écrits en dessous, par exemple "potion de soins modérés".

Quand ils trouvent un nouvel objet, la carte ne mentionne que la description. C'est uniquement lorsqu'ils l'identifient ou l'essayent qu'ils obtiennent les détails (qu'ils écrivent alors sur la carte). Malgré ma possessivité, je leur ai bien fait comprendre que les cartes étaient pour eux et qu'ils pouvaient en faire l'usage qu'ils voulaient. Ils peuvent écrire des notes personnelles concernant la signification de l'objet en question, son pouvoir ou quoi que ce soit d'autre.



Cartes de Zombicide

En cours du jeu

Certains des avantages de ce système ont été immédiats et évidents. Le groupe de PJ possède quelques puissants objets magiques qu'ils ont eu beaucoup de mal à obtenir dans le but précis d'accomplir leur mission actuelle, qui, cela va sans le dire, est extrêmement importante. Cependant, depuis qu'ils ont ces objets, il n'y a pas eu de séance sans confusions ou désaccords sur qui portait quoi. Les cartes ont complètement éliminé ce souci. De façon générale, elles facilitent grandement la localisation de chaque objet. Le fait de se prêter ou d'échanger des objets devient simple et explicite. Si un personnage donne à un autre sa *baguette de soins légers*, le joueur tend tout simplement la carte. Si un personnage lâche son arc afin de

dégainer son épée et affronter un adversaire qui arrive sur lui, le joueur dépose sa carte sur la table, et ainsi tout le monde s'en souvient.

Les cartes donnent aussi davantage de "présence" aux objets, à défaut d'un meilleur terme. Mon groupe avait la mauvaise habitude de laisser un seul joueur noter tous les objets qu'ils ramassaient et ne se préoccupait guère de savoir qui portait quoi, ni même de ce qu'il y avait effectivement dans le butin. Cette mauvaise habitude les a empêchés d'utiliser des objets adaptés quand bien même ils les avaient sur eux. Quand je tends au groupe les cartes correspondant aux objets qu'ils ont trouvés après une fouille minutieuse de la pièce (ou sur le cadavre d'un adversaire), il leur faut immédiatement répartir ces objets et donc les traiter comme de véritables objets physiquement présents.

Soutenir le réalisme

Grâce aux cartes, les objets acquièrent davantage de réalité. Pour le dire autrement, les cartes font que l'équipement n'est plus perçu comme faisant partie du personnage. Quand vous avez votre équipement noté juste à côté de vos sorts et de vos dons sur la fiche de personnage, c'est comme s'ils formaient un tout. Un joueur ne pensera peut-être jamais à prêter sa *baguette de soins légers* tant qu'elle est notée sur sa fiche, même si ce serait la bonne chose à faire. D'une certaine façon, il y a toujours un caractère permanent à quelque chose d'écrit sur une fiche.

Si vous effacez un objet de votre fiche alors que quelqu'un d'autre l'écrit sur la sienne, on a l'impression que l'objet a disparu pour toujours.

Qui plus est, les objets "réels" sont davantage utilisés. Nous avons tous vécu cette situation où un joueur inscrit un objet sur sa fiche mais celui-ci se perd au milieu des caractéristiques, des compétences et des notes et l'on ne pense plus à s'en servir. Grâce aux cartes, on sait facilement ce que l'on a sur soi et les objets sont effectivement utilisés. Je suis prêt à parier qu'il y a eu plus d'objets utilisés sur cette dernière séance que pendant les trois précédentes (même si les circonstances s'y prêtaient aussi, les magos n'avaient quasiment plus de sorts et tout le groupe a dû se dépasser, ce qui veut dire que les choses étaient fort tendues et donc intéressantes).

J'aime bien les objets à usage unique. Je les ai toujours aimés. J'aime les potions, les parchemins, les onguents, ou encore les "détonations" du [Monte Cook Arcana Unearthed](#). Ils donnent au personnage un pouvoir intéressant, mais qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois, ce qui force le joueur à bien réfléchir avant de s'en servir. Avec les cartes, j'apprécie davantage encore ces objets à usage unique. Lors de cette séance, ils n'ont pas arrêté de trouver ce genre d'objets et ils les utilisaient tout aussi vite (ainsi que certains qu'ils avaient trouvés auparavant). Il se trouve que dans ce scénario, beaucoup de PNJ avaient sur eux des pilules (comme décrit dans mon mini-supplément techno-médiéval [Harnessing the Natural Laws](#)). Nombre de pilules furent donc gobées avec enthousiasme, surtout que leurs propriétaires avaient eu la bonne idée d'indiquer leur fonction dessus. La règle étant que lorsqu'un objet à usage unique est utilisé, le joueur me rend la carte, les cartes volaient au-dessus de la table, et c'était vraiment sympa.

Un des joueurs, Erik, a trouvé que les cartes lui permettaient d'organiser plus facilement ses actions (en les empilant dans un certain ordre), ce qui m'a paru bien vu. J'espère que le code couleur a été utile pour trouver les bonnes cartes au bon moment. J'ai aussi remarqué que certains joueurs avaient écrit toutes les informations nécessaires pour leurs attaques sur la carte de leur arme, ou qu'ils avaient inscrit la portée, la durée du sort et d'autres infos sur la carte d'un parchemin.

Et enfin les cartes ont grandement simplifié la répartition du butin.



Quelques questions en suspens

Les cartes ont si bien fonctionné que je suis tenté de mettre absolument tout l'équipement sur des cartes. Pour certains personnages, cela ferait une sacrée pile. Ce qui pourrait faire perdre au système sa simplicité. J'imagine qu'il doit être possible de trouver un compromis quelque part mais je ne sais pas encore où. Ce dont je suis sûr, en revanche, c'est que je vais inclure les composants alchimiques. Il me semble que cela serait aussi utile pour les cordes (les personnages-joueurs n'arrêtent pas de couper leur corde pour ligoter des prisonniers, ou ils les laissent derrière eux après avoir escaladé un pic). Au-delà, je suis plus sceptique.

Un autre problème concerne la nature magique des objets. À moins que les PJ n'utilisent sans cesse un sort de détection de la magie, je vais devoir faire une carte pour tous les objets qui pourraient éventuellement être magiques. Autrement je leur téléphonerai qu'ils ne le sont pas :

Vous trouvez un anneau mais euh, vous n'avez pas besoin d'une carte pour autant.

Mais je ne suis guère enthousiaste à l'idée de devoir créer une carte pour chaque pierre précieuse ou bijou qu'ils pourraient rencontrer. Pour l'instant, je ne sais pas exactement comment je vais faire.

C'est donc une idée qui en est encore à ses balbutiements. Je ne sais pas si le code couleur restera (c'est sympa mais légèrement superflu). Je ne sais pas non plus quel type précis d'équipement je finirai par mettre en cartes. Mais je sais que c'est une idée qui va rester et que je ne peux que recommander.

Une sacrée bonne idée : les feuilles de savoirs

© 2007 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Constructions](#), et traduit par Thomas Pichegru



J'ai longtemps affirmé qu'il était impossible de vraiment créer un JdR basé sur une de mes séries favorites, [Urgences](#) ^{wiki}. Pourquoi ? Pour deux raisons.

Premièrement, parce que la série est fondée sur des énigmes médicales. Le seul moyen d'interagir authentiquement avec le cadre du jeu est d'avoir un système basé là-dessus, et des joueurs qui savent quelles sont les bonnes questions à poser. Si les joueurs n'ont aucune connaissance dans ce domaine, ça ne marchera tout simplement pas. L'écrasante majorité des joueurs possède des connaissances de base en tactique, en intrigue de fantasy ou en résolution d'énigmes, mais très peu savent évaluer le

Score de Glasgow d'un patient inconscient [l'échelle de Glasgow est un indicateur permettant d'évaluer l'état de conscience d'un patient (NdT)].



Ceux qui ne sont pas d'accord avec ce point de vue suggèrent :

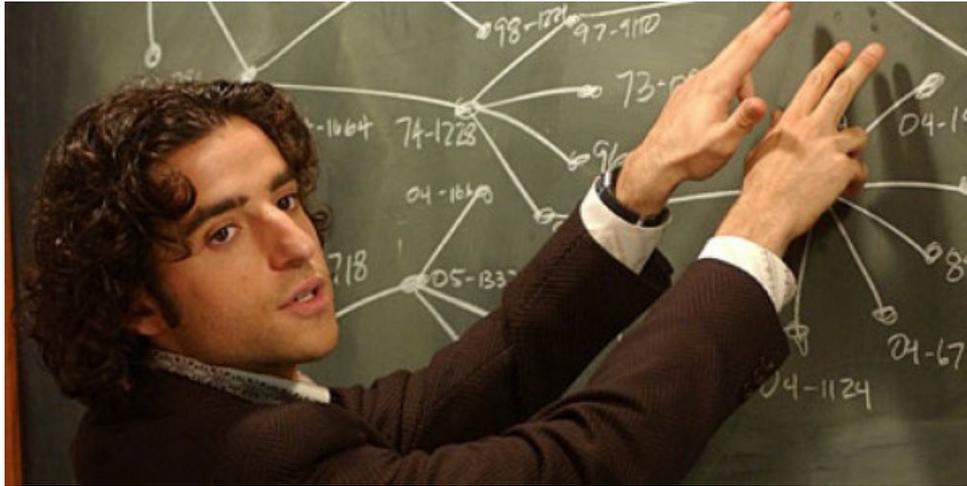
- soit de décider que tout ce que les personnages-joueurs font est le bon choix [après tout, ils sont censés être des pros (NdT)]
- soit de passer sur les détails et de gérer ça comme dans toutes les séries. Inventez une compétence du genre "Résoudre le dilemme de la semaine" et décidez que certains toubibs sont meilleurs là-dedans que d'autres. Il me semble que c'est comme ça que fonctionne [Primetime Adventure](#) ^{wiki} en [un JdR simulant l'esprit des séries télé] et il faut vraiment que je me décide de finir par l'acheter.

Deux objections peuvent cependant être émises : même si on suppose que les PJ posent les bonnes questions ou réussissent leurs jets, etc., l'**ambiance** d'*Urgences* ne sera pas présente. Car *Urgences* repose sur ce que les socio-linguistes appellent le "discours technique". Ces dialogues n'ont pas pour but de communiquer une information, de caractériser un personnage ou de faire progresser une intrigue. Ils servent à planter un décor extrêmement technique. En tant que téléspectateurs, on adore ça.

C'est pour cette raison qu'on regarde des séries techniques comme *Urgences*, [Dr House](#) ^{wiki}, ou encore [New-York, police judiciaire](#) ^{wiki} pour les trucs juridiques, [Esprits criminels](#) ^{wiki} pour les profilages psychologiques ou encore [Numbers](#) ^{wiki} pour les "miracles" mathématiques. Un bon discours technique – qui se définit simplement par le fait qu'un profane ne puisse percevoir qu'il est faux – nous donne l'impression d'être intelligent. Un discours technique vraiment bon peut être mêlé à l'intrigue elle-même et de ce fait nous *enseigner* des choses dans la foulée (voir [la série politique] [À la Maison Blanche](#) ^{wiki} pour de nombreuses pépites de ce genre).

Vous ne pouvez pas reproduire un discours technique en JdR. Car il repose sur des connaissances pointues préalables de la part des joueurs. Le système ne peut pas reproduire cela.

C'est du moins ce que je pensais.



Enfin bref. Je regarde donc *Numbers* ce soir et un des agents du FBI en savait beaucoup sur les explosifs. Il a fait un tas de bons jets sous sa compétence Démolition et a aussi expliqué pas mal de trucs à ses collègues (et donc aux spectateurs). Et j'ai pensé : "Ah, ce gars aurait la compétence Démolition dans *Agents Of X*" [un projet de JdR de l'auteur, mêlant les genres espionnage et super-héros, qui n'a jamais abouti (NdT)]. C'est exactement ce à quoi cette compétence devrait ressembler. Elle devrait permettre au personnage (comme celui de la série l'a fait) de pouvoir dire qu'arracher un gel explosif des mains d'un méchant ne le ferait pas exploser comme de la nitroglycérine.

Et puis je me suis dit : mais comment pourrait-il le savoir ? Et comment pourrait-il se lancer dans un discours sur le C4 et le C12, les détonateurs à distance, les gels explosifs et combien de nitrate d'ammonium il faut pour faire une bombe artisanale ? Tout ça devrait être écrit dans des documents pour vous. Pas nécessairement en tant qu'indices pour résoudre le scénario, mais au moins pour fournir le jargon qui va sonner vrai.

Et puis ça a fait tilt. Comme un feu d'artifice. Comme l'éclair frappant mes yeux et mes doigts. Comme un coup de foudre.

Des feuilles de savoirs (loresheets)

C'est une idée que l'on trouve dans [Weapons of the Gods](#) [un JdR d'arts martiaux *wuxia* ayant pour cadre la Chine ancienne (NdT)]. Vous pouvez dépenser des points lors de la création du perso afin que certains détails de l'historique de votre perso soient liés à la campagne et, ce faisant, vous recevez la feuille de savoirs correspondante ⁽¹⁾. Donc, par exemple, si vous jouez une ex-prostituée, vous recevez la feuille de savoir sur la prostitution dans l'univers du jeu.

C'est un moyen matériel qui permet au MJ de présenter l'univers de jeu aux joueurs intéressés. Donc si le thème apparaît au cours de la partie (et c'est probable, vu qu'il est lié au personnage), le **joueur** peut tout expliquer aux autres joueurs, et même en roleplay, car il a lu au préalable les informations adéquates ⁽²⁾.

Les genres *espionnage*, *policier* et *action contemporaine* reposent sur le fait que des personnages compétents nous noient dans du discours technique. Donc, peut-être que la meilleure manière de faire ceci pour *Agents of X* serait qu'une feuille de savoirs soit associée à chaque compétence avancée (la plupart des compétences le sont).

Dans une certaine mesure, cela pourrait correspondre à ces excellentes tables dans *D&D*, qui vous expliquent exactement ce que signifie votre niveau de compétence et à quoi correspondent les différents degrés de difficulté. Mais cela offrirait aussi une connaissance élémentaire de la compétence elle-même :

- d'un point de vue réaliste et cinématique,
- pour agrémenter les descriptions lors du *roleplay*
- comment l'appliquer dans la narration pour :
 - créer des scènes dramatiques,
 - résoudre des énigmes
 - et faire avancer l'intrigue

Bien sûr, on ne s'y croit pas encore car l'essentiel des informations viendra toujours du MJ et, dans les séries de ce genre, elles sont énoncées par les personnages eux-mêmes. Mais le fait que le joueur sache au moins quelle est la bonne question à poser, et qu'il puisse débiter du jargon dans ses questions, pourrait grandement contribuer à faire quelque chose de formidable.

Bien entendu, les MJ (ou les scénarios du commerce) devront savoir répondre à ces questions. Ce qui signifie qu'ils pourraient avoir besoin de leurs propres feuilles de savoirs, contenant différents types d'informations ⁽³⁾.

Je pense que ça pourrait vraiment, vraiment être une bonne idée. Je pense aussi que ça va être un vrai gros boulot de mettre ça en place. Zut !

Sélection de commentaires

mechanteanemone

Oui, j'ai adoré le concept de la feuille de savoirs depuis mon premier aperçu de *Weapons of the Gods*. Le seul problème, c'est que ça demande beaucoup de travail au MJ en amont pour les créer.

Steve Darlington

Eh bien, si je conçois des fiches de savoir à ma manière, aucun MJ n'aura à les créer, car elles seront toutes incluses dans le livre des règles.

Des feuilles supplémentaires pour des scénarios donnés pourraient être utiles, mais, dans l'idéal, elles seraient incluses avec le scénario de toute manière. C'est une des raisons principales d'acheter des scénarios du commerce – les aides de jeux pour les joueurs.

kinesys

C'est déclinable à l'infini !

Il y a longtemps, j'ai pensé que ça pourrait être une bonne idée de créer une série de livres appelés : *Le Guide du joueur sur...*

Ils traiteraient de sujets variés et de comment ceux-ci se croisent avec différents JdR. Un exemple serait, disons, *Le Guide du joueur sur le gouvernement*. Celui-ci décrirait le fonctionnement interne du gouvernement, avec un intérêt particulier porté sur le genre de trucs qu'on trouve dans les bons JdR d'espionnage, ou d'autres choses dans le même style.

Si tu veux créer des feuilles de savoirs pour un JdR avec du jargon et des termes techniques, ce que tu veux faire est essentiellement un glossaire, n'est-ce pas ? Alors pourquoi ne pas créer un blog partagé appelé "feuilles de savoirs", ensuite en sortir une par semaine ? Les commentaires enrichiraient naturellement les feuilles de savoirs, et chaque personne qui fait des recherches pour son compte pourrait suggérer sa propre feuille. [Grâce à ce partage de jargon,] vous pourriez avoir une personne comme moi, qui suis un handicapé des maths, qui pourrait tenir des discours sur les cryptages à base de substitution de nombres premiers avec de multiples zéros...

Tu as enfin les moyens de mettre ton idée en place simplement grâce à Internet.

Steve Darlington

Je suis d'accord que mes seules connaissances personnelles ne suffiront pas, mais je n'ai pas vraiment en tête quelque chose du genre *Le Guide du joueur sur...* Je ne dis pas que ça ne serait pas une excellente idée, mais, pour *Agent of X*, il faut rester centré sur le genre et le système de ce jeu. Je pense que ton idée pourrait peut-être être la première pierre de la création du genre de feuilles de savoirs auxquelles je pense.

Il y a aussi le problème du contrôle de qualité. Bob le Rôliste est peut-être un expert en cryptographie, mais sait-il écrire des JdR ? Posséder les informations ne suffit pas, il faut savoir les expliquer.

La solution est peut-être d'avoir un système qui opère en deux temps : d'abord la collecte des faits, puis la réalisation des feuilles de savoirs.

metallian

J'ai de tout temps réfléchi à comment obtenir un JdR qui traite d'autre chose que "les bases de la tactique", "les intrigues élémentaires de la *fantasy*" ou "le B-A BA de la résolution d'énigmes", mais sans que ça se résume à "décider que tout ce que les personnages-joueurs font est correct et/ou passer sur les détails" à chaque fois.

Ce que tu proposes pourrait bien marcher, mais nécessiterait des feuilles de savoirs très détaillées (comme les autres l'ont dit, ça demanderait beaucoup de boulot). Le seul problème qui me vienne à l'esprit est que si ces feuilles de savoirs sont dans les livres de règles, tous les joueurs vont les lire et le joueur dont le personnage a ces connaissances ne pourra pas avoir son moment de gloire. Sauf bien sûr s'il y a tellement de feuilles de savoirs, et qu'elles sont si détaillées que personne ne peut humainement toutes les lire. :)

J'aime vraiment l'idée de Kinesys.

Steve Darlington

De la manière dont je l'envisage, chaque joueur dont le personnage a une compétence adéquate dispose d'une photocopie de la feuille de savoirs à côté de sa feuille de personnage. Donc les informations seront sous son nez. Même si les autres joueurs ont lu la feuille de savoirs en question, il y a de fortes chances qu'ils ne s'en souviennent que partiellement.

Anarchangel23

As-tu lu [Esoterroristes](#) ^{grög} ? Il gère bien les procédures et enquêtes techniques à la façon des *Experts*, et je suis sûr que ça marcherait aussi pour des aventures dans le milieu médical. Le mécanisme de ce jeu est basé sur le fait que les personnages ont des compétences dans des domaines variés pour lesquels ils disposent d'une réserve de points permettant d'obtenir des informations en bonus (en utilisant le jargon pseudo-technique

approprié), ce qui pourrait aider à faire progresser l'enquête d'une manière ou d'une autre, mais qui ne sont pas obligatoire.

Dans ce cas, le MJ doit avoir une bonne maîtrise du sujet, mais aucune connaissance supplémentaire n'est exigée des joueurs. Beaucoup moins de boulot que les feuilles de savoirs.

Steve Darlington

Esoterroristes a été une source d'inspiration, mais j'ai trouvé qu'il a n'a pas du tout réussi à faire ce que j'attendais de lui, c'est-à-dire rendre la pertinence de ces discours techniques des séries. Il fait également porter toute la responsabilité sur le MJ, isolant les PJ de leurs connaissances et annihilant l'implication des joueurs car ils n'ont qu'à déclarer "OK, j'utilise ma compétence X".

En fait, ça a même empêché les joueurs d'utiliser leurs propres connaissances lors de ma partie test. J'ai donc besoin de quelque chose de mieux.

kinesys

Mmm, bon. Dans ce cas, il semble que ton problème ne soit pas lié au style ou à la saveur du jeu.

Auquel cas, il faudrait simplement que tu crées une règle maison : un joueur qui utilise le jargon technique approprié lorsqu'il fait appel à la compétence en question reçoit un bonus à son jet, ou un truc du genre. Des bons points pour les joueurs qui apprécient vraiment d'avoir des devoirs à faire.

C'est justement mon cas. J'aime bien créer des personnages qui m'obligent à apprendre des trucs nouveaux.

Mais ne perdons pas de vue non plus que tous les joueurs ne raffolent pas autant de ce genre de choses. Rendre systématique ce type de travail personnel va contrarier les joueurs qui ne s'éclatent pas en le faisant. Par sa nature même, un système qui encourage les recherches personnelles pénalise les joueurs qui ne le font pas.

Mais comme un petit plus, pourquoi pas ?

themoniker

Bizarrement, j'ai eu le même cheminement de pensée ce vendredi. D'abord lorsque je me suis retrouvé à interrompre une discussion sur des films avec mon frère, en disant "On doit aller sur [la base de données d'Internet sur les films] [IMDB](#) avant de continuer cette conversation", ensuite lors de la lecture d'un scénario de Ken Hite (dans *Chicago by Night* ^{grog}), quand je me suis demandé comment les joueurs étaient censés comprendre une obscure référence mystique reliant une série de meurtres.

Bien sûr, la réponse qui m'est venue à l'esprit n'a pas été les feuilles de savoirs, ça a été **Google**.

Parce que, si vous entrez "Égyptiens dont on a retiré le foie et les intestins" dans ce moteur de recherche, vous trouvez le lien avec les vases canopes du Prince du Caire. La plus simple réalisation d'un stock infini de feuilles de savoirs qui me vient à l'esprit, est un ordinateur portable connecté à Internet. Tout comme le MJ n'a plus besoin d'être un puits de savoirs ésotériques (comme Hite) pour créer ces énigmes, les joueurs peuvent facilement s'appuyer sur Internet pour interpréter des experts dans pratiquement tous les domaines de connaissances.

Ça vaut certainement mieux que l'alternative, où le MJ dit au joueur du professeur d'archéologie : "Comme le sait ton personnage, Jim, on sacrifiait souvent des taureaux au dieu Ptah" et le joueur de répondre : "Je dis tout ça aux autres".

Steve Darlington

Ouais, je suis d'accord. Si tout le monde a un portable avec un accès à Google ou Wikipédia (ou joue en ligne), tu n'as pas besoin de feuille de savoirs. Comme l'a dit [William Gibson](#) ^{wiki} [le chef de file du genre littéraire cyberpunk], on est tous des cyborgs maintenant, on n'a juste pas l'ordi connecté directement au cerveau.

Et en effet, j'ai obtenu assez d'informations pour créer ma feuille de savoirs en passant une demi-heure sur Wikipédia.

Article original : [Holy crap that's a good idea](#)

(1) NdT : Extraits du *Guide du rôliste galactique* : "[les Savoirs] permettent au PJ, non seulement de disposer de connaissances sur un sujet particulier, mais aussi de se lier aux événements décrits ou encore d'acquérir des relations ou des techniques spéciales. Au lieu de proposer une description technique des différents éléments du contexte, celui-ci est décrit sous forme d'un ensemble de fiches thématiques, présentant par exemple le mariage, le premier empereur ou le taoïsme sous forme d'une série d'histoires courtes en explorant différentes facettes."

"Chacune de ces fiches peut de plus être achetée pour représenter un sujet d'étude maîtrisé par un personnage... et le faire accéder à différentes options lui permettant par exemple de lier son destin à celui d'une organisation ou d'une "arme des dieux"."

"Pour qu'un personnage puisse acquérir les connaissances décrites dans la [feuille de savoir], il doit dépenser des points de *Destiny* ou passer beaucoup de temps à étudier. Une telle acquisition permet alors de bénéficier d'un rabais sur les [feuilles de savoirs] des sujets voisins, d'accéder à des techniques spéciales, d'acquérir des opportunités d'aventures ou des contacts, ou encore des bonus divers..." [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Les joueurs ayant acheté ces "aides de jeu d'univers", sachant qu'elles contiennent des informations importantes, sont plus incités à les lire. La non-lecture

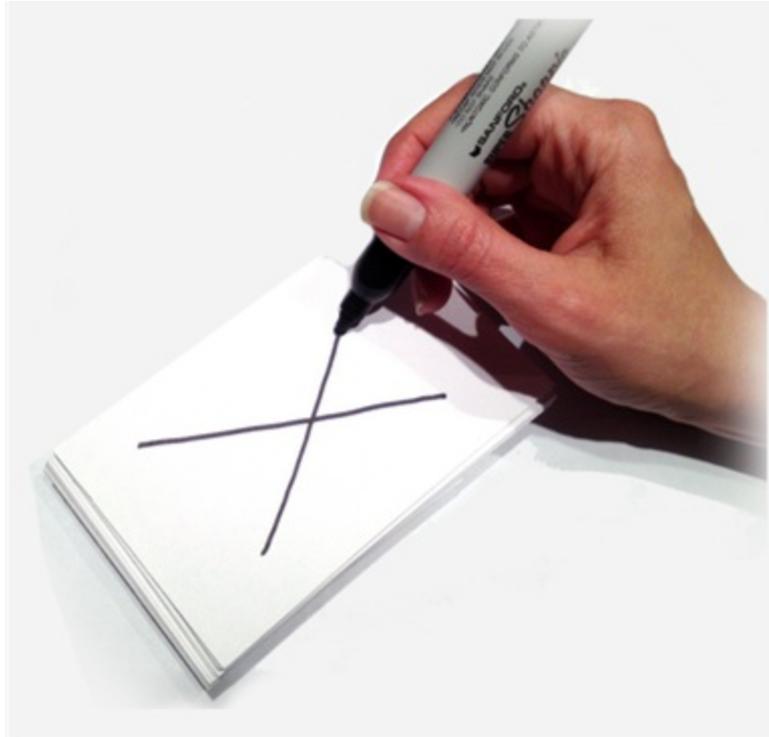
des aides de jeu – ou les joueurs qui ne les regardent que 5 secondes – est toute la problématique de [Une aide de jeu utile](#) ^{dtgptb}, abordé plus tôt dans ce livre numérique. [Retour](#)

(3) NdT : C'est le cas dans le supplément [Companion](#) ^{grog} de *Weapons of The Gods* : "Ce chapitre contient d'abord des informations destinées aux PJ : des concepts de personnages locaux et des [feuilles de savoirs] adaptées à la ville. D'autre part, chaque district de la cité est décrit sous la forme d'une [feuille de savoirs], avec des accroches de scénarios et des bonus divers." [Retour](#)

La carte X

CC-BY-SA 2012 John Stavropoulos

Un article de John Stavropoulos, tiré de sa page G+, et traduit par Djiles et Gherhard Sildoenfein



La dernière version

Nous avons appris beaucoup de choses sur la Carte-X depuis que nous en avons diffusé la première version. Nous n'avons pas eu le temps de mettre à jour l'ensemble du document, nous partagerons donc le plus récent dans cette première section, qui peut servir d'explication rapide sur ce qu'est la Carte-X et la façon de l'utiliser.

Voulez-vous utiliser la Carte-X dans votre jeu ? C'est possible. La traduction de *la Carte-X* est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](#). Il vous suffit d'attribuer l'œuvre originale à John Stavropoulos, la traduction à PTGPTB.fr et à Gherhard Sildoenfein et de donner le lien vers le présent document : <http://ptgptb.fr/la-carte-x>

La Carte-X est un outil (créé par John Stavropoulos) qui permet à chacun (y compris vous-même) de supprimer en cours de partie n'importe quel contenu qui gêne quelqu'un. La plupart des jeux de rôle sont basés sur l'improvisation ; personne ne sait ce qui va arriver avant que cela n'arrive. Il est possible qu'une partie dévie dans une direction qui soit déplaisante. La Carte-X est un outil simple qui résout ces problèmes au moment où ils se produisent.

Pour l'utiliser, dites simplement avant votre partie :

“J’ai besoin de votre aide. Pour que tout le monde s’amuse. Si quoi que ce soit durant la partie gêne qui que ce soit de quelque façon que ce soit... [Dessinez un X sur une fiche cartonnée] ... il vous suffit de lever cette carte, ou de poser votre doigt dessus [Placez la fiche au centre de la table]. Vous ne devez pas expliquer pourquoi. La raison est sans importance. Quand l’un de nous soulève ou tapote cette carte, nous supprimons tout simplement ce qui a été excarté. Et si jamais il y a un problème, n’importe qui peut demander une pause et nous pouvons en discuter en privé. Je sais que cela a l’air bizarre, mais cela va nous aider à jouer des parties extraordinaires ensemble. Généralement, je suis celui qui invoque la Carte-X, pour me protéger de vous tous ! S’il vous plaît, aidons-nous mutuellement à rendre cette partie amusante pour tous. Merci.”

Notes

- Le texte d'introduction à la Carte-X, ci-dessus, est sans doute plus utile que la Carte-X elle-même. Il souligne que

nous sommes tous dans le même bateau, que nous allons nous entraider et que les personnes qui jouent sont plus importantes que la partie.

- Utilisez la Carte-X tôt dans la partie, même sur vous-même, pour donner l'exemple et montrer ce qu'il faut faire.
- La Carte-X n'est pas un outil de dernier recours. Plus elle semble ordinaire, plus vous l'utiliserez, plus vous augmentez les chances que quelqu'un l'utilise quand il en aura vraiment besoin.
- La Carte-X ne remplace pas le dialogue. Si vous préférez parler d'un problème au moment où il advient plutôt que d'utiliser la Carte-X, faites-le. La présence de la Carte-X n'impose pas de l'utiliser. Mais lorsqu'on y fait appel, respectez la personne qui l'utilise, ne demandez pas pourquoi et ne vous lancez pas dans une discussion à propos du problème. La Carte-X est une option.
- La Carte-X est un filet de sécurité, mais tout le monde ne se sentira pas à l'aise de l'utiliser dans toutes les situations. Si une personne a un problème lors de la partie et désire en parler avec vous par la suite, écoutez-la. Il n'est pas acceptable de dire "Mais tu n'as pas utilisé la Carte-X !" comme défense. N'utilisez pas la Carte-X pour attaquer. Écoutez, et discutez-en.
- Si vous n'êtes pas sûr de ce qui a été excarté, demandez une pause et parlez-en en privé avec la personne concernée.
- La Carte-X n'est pas une excuse pour repousser les limites. Ce n'est pas un [mot d'alerte](#) ^{wiki} (*safeword*) [comme dans le S-M (NdT)].
- Certains MJ, généralement ceux qui n'ont pas utilisé la Carte-X, craignent qu'elle ne limite leur créativité. Cependant, de nombreux meneurs qui l'utilisent estiment que c'est le contraire : puisque le MJ n'a plus besoin de deviner les pensées des joueurs, cela le libère pour se concentrer sur d'autres aspects de la maîtrise.
- La Carte-X n'est pas un prétexte pour revenir à la partie aussi vite que possible. Les personnes sont plus importantes que la partie. Si quelqu'un a besoin d'une pause, faites-la.
- Bien que nous ayons auparavant inclus des références aux déclencheurs traumatiques (*triggers*) dans le texte (et le mentionnons dans le reste de l'article), nous avons abandonné ce terme : il y a trop d'incompréhensions sur ce qu'est ou n'est pas un déclencheur. De plus, la Carte-X est utile en dehors de cette problématique et des troubles de stress post-traumatique.

De quoi s'agit-il ?

C'est une carte sur laquelle figure un X et que les personnes qui participent à une simulation ou à un jeu de rôle peuvent utiliser pour "couper" tout ce qui crée un malaise sans qu'ils aient besoin de donner des explications.

À la base, elle a été créée pour rendre les parties en compagnie d'inconnus plus drôles, plus inclusives et plus sûres.

Pourquoi l'utiliser ?

Pour la sécurité.

La Carte-X donne à chacune et chacun une porte de sortie. Une trajectoire de fuite. Une façon simple de dire "Non" sans (ou avec moins de) pression sociale. Elle implique que personne ne vous posera de questions sur votre refus. Aucune explication gênante n'est à fournir.

Elle crée une ambiance spécifique autour de la table. La Carte-X dit "Nous sommes solidaires. Si tu as besoin que l'on s'arrête, on s'arrête. Les personnes sont plus importantes que la partie."

Peut-être que certains éléments vous mettent mal à l'aise. Peut-être avez-vous envie de dire non et que vous êtes fatigué de devoir toujours vous expliquer. Peut-être avez-vous des difficultés à convaincre ou que la communication n'est pas votre truc. Peut-être voulez-vous éviter qu'on vous fasse revivre une expérience antérieure douloureuse. Peut-être estimez-vous que s'appesantir sur un sujet particulier gâche un temps de jeu précieux. Peut-être que certains sujets font remonter des traumatismes passés qui vous rendent incapable de continuer à jouer.

Simplement disposer de la Carte-X suffit à développer la conscience qu'à chaque membre du groupe vis-à-vis des risques et responsabilités qui pèsent sur chacun. Même si la Carte-X n'est jamais utilisée, elle demeure un outil efficace pour que chacun pense aux autres d'abord, à la partie ensuite. Elle met l'accent sur le fait qu'il s'agit d'une **activité sociale, en groupe**.

Comment l'intégrer dans une partie ?

"J'ai besoin de votre aide."

"Pour que tout le monde s'amuse."

"Si quoi que ce soit durant la partie gêne qui que ce soit de quelque façon que ce soit..."

[Dessinez un X sur une fiche cartonnée]

"... il vous suffit de lever cette carte, ou de poser votre doigt dessus."

"Pas besoin d'expliquer pourquoi."

"La raison est sans importance."

"Quand l'un de nous soulève ou tapote cette carte, nous supprimons tout simplement ce qui a été excarté."

"Et si jamais il y avait un problème, n'importe qui peut demander une pause et nous pouvons en discuter en privé."

“Je sais que cela a l’air bizarre, mais cela va nous aider à jouer des parties extraordinaires ensemble.”

“Généralement, je suis celui qui invoque la Carte-X, pour me protéger de vous tous !”

Pourquoi utiliser cette introduction ?

Examinons-la, ligne par ligne.

1. “J’ai besoin de votre aide.”

Souvent, nous n’obtenons pas ce que nous désirons parce que nous ne le demandons pas.

De plus, cela explique clairement que tout ne repose pas sur mes épaules [de MJ (NdT)].

2. “Pour que tous s’amusent.”

Ceci précise l’objectif et définit les attentes ; souligne que ça n’est pas pour des individus, mais pour le groupe.

3. “Si quoi que ce soit durant la partie met qui que ce soit mal à l’aise de quelque façon que ce soit…”

Dans cette introduction, j’alterne entre “vous”, “tous”, “qui que ce soit” et ensuite “nous” pour renforcer qu’il s’agit des besoins du groupe. Je dis “quoi que ce soit” pour bien indiquer que ce n’est pas limité ou précis, parce que je ne veux pas préjuger de ce que les gens pourraient trouver gênant, parce que c’est subjectif et que je ne suis pas là pour juger.

4. “... il vous suffit de lever cette carte, ou de mettre votre doigt dessus.”

C’est si facile ! Je lève alors la carte pour montrer à quel point c’est un geste facile.

5. “Pas besoin d’expliquer pourquoi.”

Expliquer, c’est mauvais, parce que c’est un effort supplémentaire, un obstacle de plus pour atteindre votre but, et cela peut donner l’impression de passer en jugement. Et plus on passe de temps à expliquer, moins on joue.

6. “La raison est sans importance.”

Aucun jugement. Aucune question.

7. “Quand l’un de nous lève ou tapote cette carte, nous supprimons tout simplement ce qui a été excarté.”

Ceci répète qu’il suffit de lever la carte et met en évidence à quel point c’est simple et rapide.

8. “Et si jamais il y avait un problème, n’importe qui peut demander une pause et nous pouvons discuter en privé.”

Si la Carte-X ne suffit pas, si quelqu’un a besoin d’aide, ses besoins sont plus importants que la partie.

9. “Je sais que cela a l’air bizarre, mais cela va nous aider à jouer des parties extraordinaires ensemble.”

Oui, cela semble étrange pour beaucoup de personnes, alors je préfère le reconnaître plutôt que de ne pas en parler. Le reconnaître à haute voix diminue la gêne et cela dit à la fois “Je comprends” et “mais faites-moi confiance”.

10. “Généralement je suis celui qui invoque la Carte-X, pour me protéger de vous tous !”

Ce n’est pas seulement à propos des autres, c’est aussi à propos de moi. Nous sommes dans le même bateau. Les règles s’appliquent à chacun. Et cela allège un sujet sérieux avec un peu d’humour. Je vais généralement m’écarter moi-même tôt dans la partie. Disons que je décris un combat sanglant, je pourrais dire “Wow, doucement John, lève un peu le pied” et lever la Carte-X pour montrer à tous que son utilisation n’est pas si difficile.

Qu’est-ce qui est vraiment important ?

L’explication de la Carte-X est plus importante que la Carte-X elle-même.

Certaines rôlistes jouent parce que “le JdR c’est comme les jeux vidéo, sauf que la seule limite est celle de l’imagination.”

Mais c’est faux. Le JdR n’est pas une activité solitaire, c’est une activité de groupe (...).

Mon amie Martha, qui est psychiatre, dit que “les JdR sont limités par la tolérance des personnes avec qui vous jouez”.

L’explication de la Carte-X est un bon moyen de communiquer... que ce n’est pas une activité solitaire. Les personnes présentes sont plus importantes que la partie. **Aidons-nous à la rendre agréable pour tout le monde.**

Quelle est la seconde chose la plus importante ?

Quand vous excartez quelque chose, il n’y a pas besoin d’en expliquer la raison.

Quel genre d'éléments avez-vous vus excartés ?

La Carte-X a été invoquée certainement plus de 100 fois devant moi (je joue énormément de parties, avec des personnes du monde entier). Quelques exemples :

- Je décrivais un PNJ en train de fumer. Une joueuse essayait d'arrêter de fumer et ça l'a gênée.
- Dans une partie d'Horreur réaliste contemporaine, quelqu'un a introduit des elfes rigolos.
- Je décrivais les turbulences affectant un avion. Ce fut un élément déclencheur d'un souvenir traumatique pour un joueur et heureusement j'ai arrêté tout de suite (nous avons dû carrément abandonner la partie) et nous avons fait ce que nous pouvions pour aider cette personne.

Pourquoi ne pas utiliser les Lignes à la place ?

Les Lignes et les Voiles (*Lines and Veils*) sont en général d'excellentes techniques inventées par Ron Edwards : <http://www.limbicsystemsldr.com/un-contrat-social-sain/>

Alors pourquoi ne pas les utiliser ? Premièrement, elles pourraient être l'outil qui vous convient, donc je vous encourage à cliquer sur le lien ci-dessus pour vous renseigner. Deuxièmement, bien que j'aie eu des problèmes avec les Lignes et les Voiles, il est fort probable qu'il n'y aurait jamais eu de Carte-X sans les Lignes et les Voiles, donc je respecte cette aide de jeu et le travail de Ron.

Souvent, j'ai vu que les personnes qui tirent une Ligne sur certains contenus sont celles qui injectent ce même contenu dans la partie. En en parlant, elles y pensent. Et parfois, la simple mention d'un sujet en particulier peut déclencher une réaction chez certaines personnes. On a eu une partie avant laquelle on avait demandé ce que les joueurs ne voulaient pas rencontrer dans la partie et ils ont répondu des trucs flippants à propos de clowns et de serpents. Cela a mis une ambiance assez étrange avant même qu'on ait commencé à jouer.

On ne sait pas ce qui peut arriver dans une partie avant de la jouer. Bien que l'on puisse techniquement marquer la Ligne à ne pas dépasser en cours de partie, je me suis aperçu que

- sans l'utilisation des "discussions Carte-X",
- et sans la sécurité de pouvoir utiliser l'outil sans avoir à donner d'explications
- et sans avoir un moyen simple de diminuer la pression sociale lors de l'utilisation d'une Ligne

... bien des personnes hésitent encore à l'utiliser. Cela peut même arriver avec la Carte-X qui est plus facile à aborder.

Il y a eu une partie malheureuse où une joueuse, au cours d'une discussion des Lignes, a dit de but en blanc : "Je ne veux pas de relations sexuelles non consenties dans la partie" (c'était une partie humoristique avec des sujets loufoques et personne n'imaginait qu'une relation sexuelle non consentie pourrait survenir)... Et cette même joueuse a ensuite agressé sexuellement un PNJ en cours de partie. Ce qu'elle voulait dire c'est : "Je ne veux pas que mon personnage soit agressé sexuellement".

C'est souvent "Faites ce que je dis et pas ce que je fais". Les gens peuvent ne pas savoir ce qu'ils veulent ou les raisons derrière leurs actions. Ou, plus simplement, ils ne savent pas ce qu'ils ne veulent pas jusqu'à ce qu'ils se retrouvent au pied du mur. Ceci dit, si vous savez que votre partie contiendra des éléments qui pourraient mettre un joueur mal à l'aise, il vaut mieux en informer tout le monde pour qu'ils décident s'ils veulent jouer.

Si vous ne savez pas ce qui a été défaussé par la Carte-X

Demandez une pause et faites discuter le MJ ou un ami proche en privé avec la personne qui a utilisé la Carte-X. D'habitude, on dit aux gens qu'ils n'ont aucune explication à donner ; mais si la personne souhaite en parler, elle ne doit pas hésiter. C'est son choix.

Les éléments déclencheurs peuvent être n'importe quoi !

Quelqu'un peut avoir été victime d'un terrible accident de voiture où il a perdu des êtres chers, et les voitures peuvent NE PAS déclencher de malaise chez eux... À la place, la neige peut être un déclencheur pour eux (il neigeait pendant l'accident). C'est quasi impossible de savoir ce qui sera un élément déclencheur chez quelqu'un. Quelques exemples d'éléments déclencheurs courants :

<ul style="list-style-type: none">● Être en vol● Les accidents d'avion● Les accidents de voiture● L'accouchement● Les araignées● Les attaques terroristes● L'avortement● Les blessures● Les cadavres	<ul style="list-style-type: none">● Les endroits bondés● Les endroits étroits● Les enfants● L'engagement● L'errance● L'étouffement● Le feu● Les bâtiments publics● Les figures d'autorité● Les fluides corporels	<ul style="list-style-type: none">● Les rendez-vous galants● Le sang● Les scarifications● Les serpents● Le sexe● Le sexisme● La solitude● Les spectacles extrêmes● Le suicide● Les ténèbres
--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> ● Les catastrophes naturelles ● Le chaos ● Les aiguilles ● Les chiens ● Les clowns ● La compétition ● Le contact corporel ● Les cris ● Les dentistes ● La douleur ● Les drogues ● L'échec ● La pâte gluante ● La pauvreté ● La perte de contrôle ● Le racisme ● La religion 	<ul style="list-style-type: none"> ● Les fluides corporels ● Les foutes ● Les gens qui fument ● Les germes ● Les gros mots ● La grossesse ● La guerre ● Le harcèlement moral ● Les hauteurs ● L'homophobie ● L'incertitude ● L'isolement ● Les kidnappings ● Lire à haute voix ● Les maladies ● Manger devant d'autres personnes ● Les pieds 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tomber ● La torture ● La toxicomanie ● Le viol ● La violence ● La violence sur les enfants ● La violence sur les personnes âgées ● Le vomi ● Les violences faites aux animaux ● Les Nazis ● La noyade ● Les objets coupants ● Des odeurs particulières ● Les préjugés ● La pression
---	---	---

Dans les jeux de simulation ou les jeux de rôle, les participants créent souvent de la fiction... en temps réel... en la jouant.

Il est incroyablement difficile de prévoir ce qui va se passer. Bien des déclencheurs courants peuvent apparaître. Alors, que faire ? Encore une autre raison d'utiliser la Carte-X. Pas besoin de deviner. Pas besoin de lire les pensées des autres.

Ceci dit, je pense qu'il est utile de faire la liste de grandes catégories comme la violence, l'horreur sanguinolente, le sexe et ainsi de suite avant que les participants ne décident de jouer à votre table.

Est-ce que l'utilisation de la Carte-X pour d'autres choses que les déclencheurs diminue son impact ?

Les gens pensent fréquemment que l'utilisation de la Carte-X pour

- enlever des sujets qui peuvent déclencher une réaction
- ou qui simplement mettent mal à l'aise
- ou ne conviennent pas à la partie

... pourrait peut-être diminuer le pouvoir de l'usage de la Carte-X dans les cas d'urgence plutôt que pour une petite gaffe.

Il s'est avéré que c'est l'inverse qui se passe.

L'utilisation fréquente de la Carte-X la démystifie. Vous la normalisez. Cela devient une seconde nature. Ainsi vous augmentez les chances qu'elle soit utilisée quand le vrai besoin se ressent.

Plus vous l'utilisez, mieux c'est.

La Carte-X limite-t-elle notre créativité ?

Certaines personnes détestent l'idée de jouer avec une Carte-X car elles ont peur que cela anéantisse leur créativité. Les meneurs de jeu se sentent particulièrement menacés, en particulier s'ils ont en tête des histoires précises.

Mais le JdR est une question d'interaction. Une question de choix. Et de personnes qui jouent ensemble. Les sentiments d'une personne ne sont pas plus importants que les sentiments d'une autre.

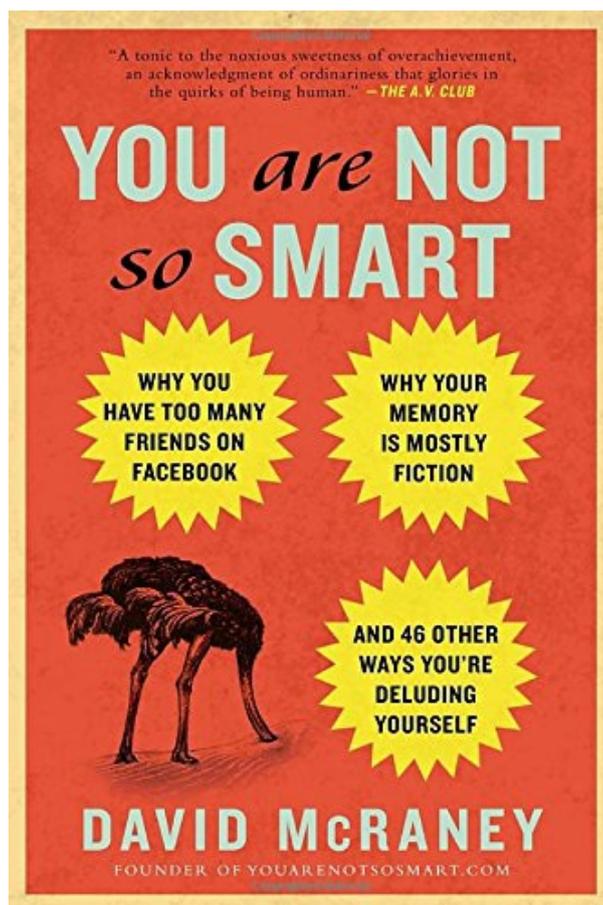
Et souvent l'inverse se produit.

Vos choix peuvent être plus audacieux quand vous savez que chacun peut facilement signaler et "éditer" les sujets problématiques. Vous passez moins de temps à essayer de lire les pensées des autres (vous n'êtes pas télépathe) et plus de temps à être créatifs.

N'est-ce pas simplement du bon sens ?

Si c'est du bon sens pour vous, alors la Carte-X ne vous sera peut-être pas utile. Rien à redire. Moi-même je ne l'utilise pas tout le temps.

Mais en général, ce que les gens croient souvent être du bon sens ne l'est pas. Le bon sens est la chose au monde la moins bien partagée. Je vous recommande la lecture de *You Are Not So Smart*.



Aucun outil, Carte-X incluse, ne supprimera tous les risques. La spontanéité est risquée et le risque, c'est excitant. C'est l'une des raisons pour lesquelles ces jeux sont amusants. Mais pour être clair, si on me demande "N'est-ce pas du bon sens ?", certains me demandent également "Ces problèmes ne sont-ils pas sociaux et non des problèmes ludiques ?". Ils ont raison ! Cela arrive dans les simulations et les jeux de rôle, parce que ce sont des activités hautement sociales et spontanées. La vie, c'est le risque. Mais l'un des bénéfices de ce système est la capacité de modifier les comportements pour atteindre des buts spécifiques. Et la Carte-X n'est qu'un autre système, un système optionnel pour limiter les risques là où c'est approprié.

La Carte-X rend-elle une partie 100 % sûre ?

La Carte-X n'est pas à efficace à 100 %. Mais elle n'est pas non plus efficace à 0 %.

Une Carte-X ne nous empêche pas de faire attention aux autres. C'est juste un outil de plus dans votre boîte à outils si cela convient pour vous, votre groupe ou votre partie. Il n'est pas question de se dire "Maintenant on a la Carte-X, on ne doit plus avoir peur de blesser les autres" ; ce serait un gros problème. Un autre aspect de la sécurité est de créer des attentes et de communiquer clairement. Si vous savez que votre campagne inclura de la violence "gore" excessive et des scènes de viol, c'est important de le dire d'emblée pour que les gens aient l'information pour choisir ou décliner votre partie.

Récemment, un (ou une) ami(e) m'a raconté que les Voiles avaient mis son groupe mal à l'aise. C'était la première fois que j'entendais cela. Il avait des choses importantes à dire et je suis heureux de l'avoir écouté. Pour lui, les techniques comme les Voiles ou même la Carte-X s'apparentent plus à une manière de "continuer la partie" plutôt qu'à s'occuper des besoins d'une personne qui vient d'être blessée. Dans des cas extrêmes, quand quelqu'un est choqué, c'est déjà trop tard. Alors le problème n'est plus de modifier tel ou tel aspect de l'aventure, il s'agit plutôt d'aider une personne.

Les gens sont plus importants que les parties et la Carte-X ne devrait pas être utilisée pour "passer outre" des problèmes, mais pour empêcher que des problèmes n'empirent (quand c'est possible).

Cela crée-t-il des comportements inattendus ?

La Carte-X mène parfois à des parties plus intenses. Les joueurs savent qu'ils ont un moyen de communication si les choses vont trop loin, donc ils sont plus à l'aise pour aller plus loin qu'ils ne le feraient normalement. J'en ai rarement été témoin dans une vraie séance mais c'est une possibilité, donc nous trouvons que c'est important de le mentionner au cas où.

Est-ce que les timides utilisent la Carte-X ?

On nous pose souvent cette question.

On a vu des personnes timides utiliser des Cartes-X, mais certaines d'entre elles ont besoin de plus d'encouragements.

J'observe que les joueurs les moins confiants poseront leur doigt sur la carte au lieu de la lever en l'air. C'est vraiment important de garder la façon d'utiliser la Carte-X la plus flexible possible. Faites ce qui est le plus simple pour les participants. La solution universelle n'existe pas. Personnalisez-la pour votre groupe. Le système est important. Mais les gens le sont encore plus.

Pour donner confiance, je démystifie. J'utilise la Carte-X sur moi-même. Parfois, je demande à un ami de l'utiliser sur moi. Pareillement, je dépose souvent la Carte-X à proximité des joueurs les moins assurés.

Une chose que j'ai parfois faite aussi... Faites une pause au milieu de partie. Demandez à vos joueurs de vous écrire un petit mot avec un élément qu'ils veulent dans la partie, un élément dont ils veulent d'avantage et un élément qu'ils ne veulent plus voir.

La Carte-X fonctionne-t-elle en dehors des États-Unis ?

Comme pour la plupart des choses, cela dépend. J'ai déjà vu la Carte-X utilisée au Royaume-Uni, en Allemagne, au Canada et en Espagne. Mais le monde est gigantesque, avec plein de gens différents, des besoins et des cultures différents. La solution universelle n'existe pas. Utilisez l'outil qui vous semble le plus adapté et dites-nous duquel il s'agit au cas où cela servirait pour d'autres !

Qu'est-ce que la Carte-O ?

La Carte-O est une Carte-X avec un X d'un côté et un O sur l'autre. La Carte-O a été inventée par Kira Scott pour que les joueurs qui demandent d'avantage d'un contenu donné puissent choisir O au lieu de X pour dire aux autres joueurs "J'en veux plus !".

Plus de détails sur la Carte-O en anglais ici :

<http://www.gamingaswomen.com/posts/2013/01/finding-my-o-with-the-x-card/>

Qui a créé la Carte-X ?

[John Stavropoulos](#)

Liens (en anglais)

- [Qu'est ce que la Carte-X, et la discussion sur la Carte-X](#)
- [Des questions sur la Carte-X](#)
- [Émotions & Sécurité](#)
- [Comment la Carte-X rend la partie plus sûre même sans y avoir recours](#)
- [Les Cartes-X sont X-cellentes](#)
- [Rob Donoghue sur les Cartes-X](#)
- [Messages de blogs](#)

Article original : [X-Card – Safety Tools for Simulations, Role-Playing, and Games...](#)

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



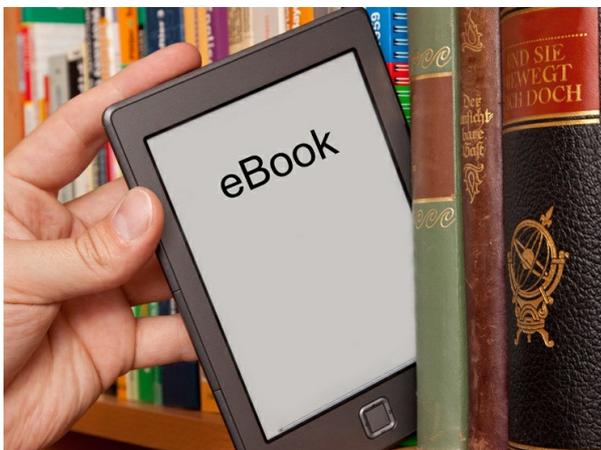
[Nos flux RSS :](#)

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 plus et plongez-vous 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](#)

[# 18 – Coup de foudre à JdR Hill](#)

[# 19 – Créer son JdR : l'avis des pros](#)

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 : Steve Darlington, GGG, Phil Vecchione, Mike Bourke, Monte Cook, John Stavropoulos

Traducteurs : Pierre Buty, Bibi, Snybril, Fabien Deneuve, Elendil, Djiles, JMS, Thomas Pichegru, Gherhard Sildoenfein

Contributeurs : Benoit Huot, Rappar, 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 [Créez des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.