

Sommaire

[Ca commence ici...](#)

[Édito](#)

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

[Les joueurs veulent marchander : bon sang, je ne m'y attendais pas du tout !!](#)

[L'improvisation, cela se prépare !](#)

[Docteur Felzenwalbe, je suppose ?](#)

[Techniques d'improvisation pour rôlistes](#)

[Surmontez vos peurs et ouvrez votre esprit à une meilleure façon de jouer](#)

[Maîtriser la spontanéité](#)

[Les gens sont bizarres](#)

[Assez bon, tout de suite !](#)

[Offrir, refuser et accepter](#)

[La différence avec les jeux de rôles](#)

[Ne jamais dire non](#)

[Les techniques de construction narrative](#)

[Dans les règles](#)

[Maîtriser avec que dalle](#)

[Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable](#)

[Première étape : prolonger la discussion avant la partie](#)

[Deuxième étape : laisser les joueurs faire des courses](#)

[Troisième étape : le casse-tête énigmatique](#)

[Quatrième étape : le combat à grande échelle](#)

[Cinquième étape : finir tôt](#)

[Techniques pour l'improvisation](#)

[À quoi sert le MJ ?](#)

[Que veulent les joueurs ?](#)

[Quel est le problème ?](#)

[Règle n°1 : Écrivez-le](#)

[Règle n°2 : Ne dites jamais "Non", dites "Oui, mais..."](#)

[Règle n°3 : Écoutez ce que disent les joueurs, surtout les à-côtés et les désirs](#)

[Règle n°4 : Posez des questions](#)

[Règle n°5 : Faites parler les joueurs entre eux](#)

[Règle n°6 : Enfreignez ces règles](#)

[Oui, mais...](#)

[Oui, mais... – Le scénario](#)

[Sans préparation : improviser des aventures à la volée](#)

[Premier secret : préparation interdite](#)

[Deuxième secret : tes personnages tu connaîtras](#)

[Troisième secret : ayez des sources d'inspiration variées](#)

[Quatrième secret : construire l'intrigue autour d'une idée simple et unique](#)

[Cinquième secret : ajouter des complications et/ou des retournements de situation](#)

[Sixième secret : construire une dynamique de personnage intéressante](#)

[Septième secret : le monde est mon bac à sable](#)

[Dernier secret : un trio de principes généraux](#)

[Deux MD face à trente enfants](#)

[ANNEXES](#)

[Jonny Nexus](#)

[Présentation](#)

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

[Steve Dempsey](#)

[Présentation](#)

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

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

[Dans le numéro 11](#)

[Dans les autres numéros](#)

[Robin D. Laws](#)

[Présentation](#)

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

[Mike Bourke](#)

[Présentation](#)

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

[Uri Kurlianchik](#)

[Présentation](#)

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

[See Page XX](#)

[Se tenir au courant](#)

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

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

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

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

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

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce neuvième ebook *Places to go, people to be (vf)*. Le trimestre dernier, nous avons abordé la conception de scénario en précisant que ce dossier était le premier d'un triptyque dédié à la création dans le jeu de rôle. Nous aurions pu continuer dans cette logique et attaquer la préparation d'une campagne mémorable.

Seulement, outre le fait que nous n'avions pas encore trouvé de titre suffisamment racoleur pour cette deuxième partie (fallait-il parler de campagne mémorable ? Épique ? Inoubliable ? Exceptionnelle ? Etc.), nous avons pensé qu'il valait mieux proposer un autre dossier, qui soit à la fois dans la continuité et à même d'intéresser d'autres rôlistes. Après tout, certains savent déjà construire leurs scénarios (même si les avis de leurs joueurs ne vont pas forcément en ce sens ^_^) et ils veulent peut-être lire autre chose.

Il nous a donc paru judicieux de répondre à cette attente intergalactique en nous intéressant au pendant de la préparation de scénario : l'improvisation. En effet, vous aurez beau avoir toutes les idées géniales du monde, elles ne vaudront pas grand-chose lorsque vos joueurs décideront de passer à travers (et je dis bien "à travers" et non "à côté"). Aussi, pour faire face à ce genre de situations, savoir improviser est un atout majeur pour retomber sur ses pattes. Cet ebook s'emploiera donc à vous livrer les ficelles d'une improvisation réussie.

Pour cela, rien de tel que la preuve par l'exemple de notre premier article. Vous comprendrez ainsi en quoi l'absence totale de préparation est la clé la plus sûre pour un désastre ludique. À partir de là, nous pourrions aborder l'improvisation pour les joueurs, avant d'approfondir les méthodes à destination du meneur de jeu.

Bonne lecture, bons jeux et surtout, excellentes impros !

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

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

Trop d'impro tue l'impro

© 2003 Rappaport

Un article de Rappaport



Dans le cadre d'une [aventure d'Empire Galactique](#) ^(grog), les personnages devaient, dans l'introduction, acheter des marchandises volées à des pirates. Ils se retrouvaient alors accusés de recel et commençaient l'aventure proprement dite : la chasse aux pirates.

Or, au lieu de lire l'introduction aux joueurs, avec les personnages spectateurs, je décidai de la faire jouer. L'avantage de jouer un long préambule était double : les joueurs ne voient pas venir l'intrigue à des kilomètres et ils s'impliquent en douceur dans la trame de l'aventure, avec une illusion de liberté. L'intro n'était pas détaillée dans le scénario, mais je comptais sur ma longue expérience pour l'improviser.

J'avais tort.

Bien que la transaction ne portât que sur le troc de 4 produits différents (logiciels et lingots authentiques contre tissus peints et poudre de diamant volés), je réussis à m'emmêler les pinceaux entre le nombre de mètres carrés de tissus et les kilos de poudre nécessaires pour atteindre la valeur des logiciels offerts en échange...

Les joueurs veulent marchander : bon sang, je ne m'y attendais pas du tout !!

Je n'avais pas prévu l'attitude des pirates – vendeurs ! Du coup, face à l'interprétation des joueurs de leur marchandage, ma réponse fut... oui... "*Lance le dé pour tester ta compétence*" "... Je bâclai la vente :

*Moi : "Alors pour revendre tes tissus peints... euh... tu contactes Monsieur Meuble... (les joueurs rient de désespoir devant un tel manque d'imagination)... Te voilà en face de l'acheteur... Lance le dé pour marchander... Bon tu rates de peu, ce qui nous fait euh euh... un petit peu en-dessous de la valeur... Tu lui vends 120 m² de tissus à 200 crédits le m², ce qui fait 230 000 crédits... euh non 240 000... Voilà tu reviens avec 240 000 Crédits. (ouf!)
Joueur : Ah ? C'est sympa parce que ces tissus nous avaient coûtés 20 000 crédits !
Moi : Oh zut !"
10 minutes de calculs fastidieux plus tard...
Moi : "Je me suis trompé d'un zéro, je voulais dire 24 000 crédits !
Joueur : Ah non, l'acheteur et le MJ se sont trompés, on garde les crédits !"
S'ensuit une dispute...*

Cette introduction qui aurait dû être une mini-aventure originale – on joue rarement les opérations commerciales – était devenue laborieuse. Les joueurs ressentaient que c'était une improvisation, que l'aventure n'avait pas débuté et ne s'intéressèrent plus à l'introduction. Nous fûmes soulagés qu'elle finisse.

Et pourtant, un peu de préparation aurait suffi pour créer l'ambiance et faire de la partie commerciale une aventure dans l'aventure, comme les pages sur le commerce fluvial dans [Mort sur le Reik](#) ^(grog) (de la Campagne Impériale de *Warhammer*).

J'aurais dû fixer les prix et faire d'avance les calculs. J'aurais dû créer quelques PNJ acheteurs pour pouvoir planter le décor et dialoguer plutôt que de jeter des dés. J'aurais dû fabriquer ou récupérer un petit tableau avec des taux de remise en fonction de la réussite aux dés... Bref, moins de paresse et plus de prévoyance.

En impliquant plusieurs joueurs, comme pour les combats, et pas seulement les marchands, le monologue plus haut serait devenu une mémorable évocation :

Moi : "Après avoir examiné les tissus, leurs couleurs vives et leurs sujets vous font spéculer qu'ils se vendraient mieux pour faire des rideaux ou des housses de fauteuils que des vêtements. Après une soixantaine de contacts infructueux, votre rendez-vous le plus prometteur est avec Marcus Felzenwalbe [Merci l'annuaire téléphonique pour trouver des noms !] responsable des achats de la chaîne de magasins Les Beaux Intérieurs, spécialisée dans le mobilier artisanal de luxe. Vous attendez trois quarts d'heure avant d'être reçus. M. Felzenwalbe, marchand de grade 4 de la Guilde, un grand homme habillé très strictement, vous reçoit dans une petite pièce avec un seul siège :

le sien. Il déclare, pressé : “Alors, vous avez des tissus à me proposer ?”

Joueurs (entraînés par de si belles descriptions) : Magnifiques tissus... Très belle qualité... Artisanat primitif... Significations profondes des symboles... Adapté à votre clientèle... Etc.

Moi : Bien votre argumentaire vous donne un bonus de +2 à vos jets de marchandage. Raté de peu ? M. Felzenwalbe fait la moue d'un air déçu ; ces tissus lui paraissent trop rustiques.

Joueurs (impliqués et roleplayant) : Mais si... ! [...]

Moi : Finalement, cédant à un mélange de pitié et de séduction, assorti de la promesse d'un dîner au restaurant avec la marchande du groupe, vous arrivez à vendre 10 rouleaux de 2,5 x 4 m... (consultation de la table ad hoc)... 15 % au-dessous du prix que vous espériez, soit pour 25 500 Crédits au lieu des 30 000 que vous escomptiez dans vos rêves les plus fous”... Etc.

Le contraire d'improviser, ce n'est pas s'épuiser à écrire des pages et des pages de scénarios, c'est prévoir un nombre minimal de notes-clés, de croquis, de règles et de tableaux.

L'improvisation, cela se prépare !

Vous avez des maîtres de jeu qui vous expliquent qu'ils improvisent tout, et qu'ils n'ont besoin de rien. Pourtant, quand ils improvisent des scènes secondaires, leurs PNJ semblent tous sortis du même moule – quand ils ne portent carrément pas le même nom !

Quand on y regarde de plus près, ces scènes improvisées sont désespérément pauvres et quelconques : PNJ sans épaisseur, décors interchangeables, dialogues minimaux...

Anticiper les actions des personnages

La préparation de l'improvisation consiste à anticiper les actions des personnages hors de la trame principale – et à préparer des aides de jeu pour pouvoir y répondre.

Si les PJ ont de l'argent, attendez-vous à ce qu'ils veuillent acheter des trucs et ayez les règles de marchandage à portée de main. S'il y a un voleur parmi les PJ, il tentera vraisemblablement de faire des poches ; prévoyez une table de rencontres aléatoires de “pigeons”. S'il y a un techie, il voudra bricoler des objets ; bricolez des règles d'explosion de laboratoire. S'il y a un religieux, il vous faudra des descriptions d'oratoires. S'il y a un hacker... vous avez compris.

Ce sont des intrigues secondaires probables, et une fois que vous avez de quoi les gérer pour une aventure, vous pourrez les réutiliser dans une autre. De plus, les joueurs apprécieront que l'on soit ainsi tant aux petits soins pour les aspects secondaires de leurs persos. Donc cela en vaut la peine.

Les règles maison

“Mais enfin, doit-on faire des règles pour tout ?”

Je vais vous dire la Vérité : les règles servent à simuler. Simuler quoi ? Simuler les actions et les aspects importants de vos jeux. C'est pourquoi il n'existe presque aucun JdR sans règles de combat, santé et magie – parce que ce sont des aspects essentiels de la plupart des aventures. Vous devez penser à ce qui sera important dans votre aventure. Dans mon exemple, j'ai essayé de rendre important la partie “commerciale” du scénario, mais n'avais préparé aucune aide de jeu pour la gérer.

Pour trouver ce qui est important dans une aventure, posez-vous la question : “Que doivent ressentir les joueurs ?”. Voici un autre exemple pour répondre :

Une de mes plus grandes réussites de MJ fut une aventure de *Star Wars*, qui se passait dans les mines de sel de Kessel. Je voulais que les joueurs ressentent que leurs persos étaient mortellement en danger. Ainsi, dans ma version des mines, les détenus reçoivent de la nourriture en fonction de la quantité de minerai extraite. Mais la quantité de nourriture ne suffit pas à reprendre totalement des forces, alors les détenus extraient moins, reçoivent moins d'aliments, et ainsi de suite, dans un cercle vicieux.

Ceci était caché par des test de la compétence *extraction minière*, et la consultation de mon tableau maison, mais lorsque les joueurs prirent conscience du mécanisme de lente extermination, ils devinrent stressés et impatients de faire évader leurs personnages. Ainsi, j'avais voulu mettre l'accent sur les dangers de la prison, et j'avais réussi grâce à une règle maison [\(U\)](#).

D'autres occasions où vous pourriez avoir besoin de créer des règles maison : course contre la montre, lutte pour la nourriture/marché noir dans une ville assiégée, détection des activités secrètes des PJ, poursuite et franchissement de divers

obstacles, etc. Tout ce qui constitue un moment important dans votre aventure.

Par exemple, voici une règle maison, facile à créer et à utiliser, pour les profits et les pertes. Remarquez qu'une réussite minimale ne permet que de rentrer dans ses frais (c'est dur, le milieu des affaires).

Pensez à impliquer dans la négociation, non seulement les marchands du groupe, mais ajoutez des bonus/malus aux tests, pour l'attitude arrogante du noble, et le bourrin qui fait joujou avec son blaster pendant la discussion.

Résultat du test	→ Profits/pertes
Échec monumental	→ 50% de pertes
Échec important	→ 25% de pertes
Échec normal	→ 10% de pertes
Échec marginal	→ 5% de pertes
Réussite	→ tout juste équilibré
Réussite marginale	→ 5% de bénéfice
Réussite moyenne	→ 10% de bénéfice
Réussite importante	→ 25% de bénéfice
Réussite critique	→ 50% de bénéfice

Docteur Felzenwalbe, je suppose ?

Et puis, pour chaque jeu, ayez toujours un échantillon de 10 quidams représentatifs de l'univers. Contentez-vous d'indiquer leur nom, sexe, âge, apparence, profession ; vous pourrez improviser le reste sur l'instant, et recombinaison les données pour obtenir d'autres PNJ communs.

Pour le nom, il y a des tas de générateurs de noms aléatoires sur le net ; PTGPTB donne quelques liens anglophones ci-dessous. Pour du contemporain, il y a l'annuaire. Pour les professions et l'âge, respectez les données démographiques locales (proportion des moins de 20 ans, des paysans, des nobles, des races non-humaines, etc.). Tous les bons univers de JdR les donnent, au moins à travers la création aléatoire de personnages. Alors esquissez rapidement 10 PNJ multi-usages, et n'oubliez pas de donner un nom à vos créatures.

Ne négligez pas les petits détails, car ce sont eux qui posent le décor et l'ambiance. Vous ne pourrez pas les improviser sur l'instant, et leur absence SE SENTIRA.

Quelques liens en anglais tirés de [PTGPTB n°19](#), par Steve Dempsey

- [Chris Pound's Name Generation Page](#) : génère des noms, comme son titre l'indique. Si vous avez besoin d'un nom pour votre perso de Pokécthulhu, un eskimoïde, un Martien, c'est ici. Il y a même un générateur de sorts de *Dying Earth*.
- [Ftrain](#) : davantage de folie aléatoire, à base de mots : personnage, lieux, et même des noms de marques peuvent être créés à la chaîne. Si vous aimez les machines à faire des phrases, façon Oulipo, il y en a tant ici.
- [Seventh Sanctum](#) : cette page de Steven Savage héberge de nombreux générateurs aléatoires. Il y en a un qui tombe à pic pour des JdR de mangas, donnant par exemple *la Princesse Coup de Plume* ; d'autres génèrent des paysages ou des complots de méchants. Vous pourriez écrire tout un scénario pour *Feng Shu* i sans bouger de ce site.
- [Lee's \(Useless\) Super-Hero Generator](#) : un formidable générateur pas si inutile pour des super-zéros ; vous pourrez en créer des équipes de types aux drôles de noms qui portent leurs sous-vêtements par-dessus leur costume.

Et voilà. Maintenant retournez préparer des munitions pour vos improvisations. Parce que vos improvisations arrivent toujours au moment le plus délicat – et c'est une loi de Murphy !

Annexe

Ci-dessous le tableau que j'aurais dû créer pour cette partie. Il respecte les données démographiques de *Empire Galactique* (les gens vivent vieux ; 6 carrières possibles ; peu d'extraterrestres).

Nom	Sexe	Âge	Apparence	Profession
Marcus Felzenwalbe	M	88 (paraît 50)	Bien habillé, plein de prestance	Acheteur, grade 4
Hacer Orkan	M	25	Grand, brun	Énergique fabricant de literie
Natalia Roussakovitch	F	70 (paraît 50)	En uniforme strict mais détendue	Capitaine dans la Flotte marchande
Bernadette Bayle	F	19	Tenue religieuse, souriante	Moniale grade 2
Angela Faragasso	F	42 (paraît 30)	Ne s'intéresse qu'à son ordi portable	Chimiste (technicien grade 5)
Armand Toubol	M	63 (paraît 45)	Petit gros, mou	Commandant (grade 4), corps expéditionnaire de la Légion
Snake Bisken	F	91	E.T. reptilienne mystique	Étudiante en droit
Z2-tØp	N/A	6	Mécanoïde	Robot aventurier, a quitté son usine
Raak's T'ss't	F	50	Karia (insectoïde) intimidant	Mineur
Stéphane Cheriville	M	26	Malachite (E.T. ressemblant à un kangourou)	Fonctionnaire, département des statistiques

Les noms des humains sont tirés de l'annuaire téléphonique d'une métropole cosmopolite, avec un biais pour les noms à résonance exotique. Toute ressemblance avec des personnes existantes... n'est donc pas fortuite.

Vous observerez qu'en choisissant les données au hasard dans chaque colonne, je peux obtenir (10×3x10×10x10) = 30 000 combinaisons de PNJ différentes. Mon "Marcus Felzenwalbe, acheteur" aurait ainsi pu être une femme de 91 ans, ou un alien indifférent... pour plus d'exotisme et le plus grand dépaysement des joueurs.

(1) NdT : Tout est expliqué sur la manière de créer et d'équilibrer (jouabilité vs simulation) des règles maison dans l'article de Steve Dempsey : [Une action vaut mieux que de longs discours](#) (ptgptb), donc je ne m'étendrai pas davantage sur ce sujet. [Retour](#)



Suivez le guide

Nous venons de voir comment une absence de préparation du meneur, pas assez ouvert quant à des comportements prévisibles de joueurs, pouvaient conduire à un résultat malheureux. Cependant, quel que soit le côté de l'écran concerné (joueurs ou meneur), tous les participants d'une séance de JdR empruntent aux techniques du théâtre pour pouvoir jouer. Il paraît donc utile de décortiquer les techniques d'improvisation de ce point de vue théâtral, pour que tous puissent en profiter.



Techniques d'improvisation pour rôlistes

© 2003 Pete Darby

Un article de Pete Darby, tiré de Daedalus (automne 2003), et traduit par Antoine Drouart



Surmontez vos peurs et ouvrez votre esprit à une meilleure façon de jouer

Pour ceux que les vieux qui font des scènes n'ennuient pas à mourir, *Impro : le Théâtre et l'improvisation* de Keith Johnstone est un livre merveilleux consacré à la comédie et à l'art de raconter des histoires. Et alors ? Pourquoi les rôlistes devraient-ils s'intéresser à l'impro ?

Parce que le théâtre d'improvisation est drôle, qu'il fonctionne, et qu'il représente à lui tout seul un manuel des joueurs pour un jeu sans règles. Je vais vous présenter ce que, selon moi, l'impro peut apporter à votre pratique du jeu de rôle.

Maîtriser la spontanéité

Dans son livre, Johnstone considère que trois raisons principales empêchent les gens d'être spontanés de manière créative :

- la peur de la psychose
- la peur de l'obscénité
- la peur du conformisme

Je ne suis pas tout à fait sûr que les deux premiers ne soient pas deux facettes de la même chose, c'est-à-dire la peur d'être étrange, dingue, ou différent de manière inacceptable. Ironiquement, tenter d'échapper à ces deux craintes vous mène droit à la troisième, la peur d'être ennuyeux et banal.

Les premières peurs – la peur d'être exclu – poussent les gens à jouer la sécurité avec leurs personnages et leurs parties. Du coup, nous retombons toujours dans les mêmes vieilles habitudes, les mêmes aventures et les mêmes personnages, déguisés cette fois avec de nouveaux costumes, des noms, des races et des pouvoirs différents. Inversement, la dernière peur – la peur de s'ennuyer ou d'ennuyer les autres – mène au grand classique du joueur qui "délire". Tout le monde a déjà joué avec quelqu'un qui devait absolument faire quelque chose de farfelu ou de suicidaire parce que, selon lui, il s'ennuyait ou parce que son personnage agit comme ça.

Considérons les deux premières peurs. Elles signifient que les autres sont supposés nous percevoir comme dingue, pervers, ou dingue ET pervers. À bon entendre : notre hobby consiste à se réunir avec des gens que l'on connaît en général plutôt bien, et à aussitôt prétendre être quelqu'un d'autre.

La plupart des comportements "normaux" d'un groupe d'aventuriers, comme l'ont souligné beaucoup d'auteurs ou d'observateurs, peuvent être considérés comme illégaux, immoraux et à la limite du comportement psychotique. Une séance typique de jeu de rôle comprend l'usage de techniques de projections de fantasmes dans un environnement social, que beaucoup de psychiatres ne recommanderaient que sous la supervision de thérapeutes spécialisés.

En d'autres mots, nous sommes déjà en train de délirer.

Les gens sont bizarres

Là, je vais prendre un risque : les jeux de rôles ne vont pas vous rendre fou. Si vous vous inquiétez du fait que les jeux de rôles peuvent dévoiler à quel point vous êtes bizarre, ma foi, vous êtes déjà bizarre parce que vous jouez au jeu de rôle. Pas la peine d'en faire un flan.

Mais peut-être n'êtes-vous pas aussi bizarre que les gens qui tentent de cacher leur bizarrerie en ne faisant jamais rien de bizarre. Ça, c'est carrément louche ! Lorsque vous essayez de dissimuler à quel point vous êtes mentalement différent des autres joueurs, ça ne vous empêche pas seulement de vous amuser, ça les empêche de s'amuser eux aussi. Et tenter de prouver à quel point vous êtes différent (tellement plus artiste, plus drôle, ou tout simplement "barré") ne montre rien d'autre que votre besoin désespéré de cacher votre peur de la banalité.

Quant à vous inquiéter d'être ennuyeux ou sans originalité... Écoutez ça : on dit qu'il n'existe qu'une douzaine d'histoires différentes, et que chacune a été utilisée un million de fois.

Il n'y a que quelques douzaines de traits de caractère basiques. À grande échelle, d'un point de vue universel, vous ne pouvez pas être original. Ou du moins, vous ne pouvez pas être original tout en étant compris du reste de l'humanité. Donc ça m'étonnerait que vous puissiez faire quoi que ce soit dans une partie de jeu de rôle qui montre que vous êtes plus frappé que le rôliste moyen, ou même que n'importe qui. Pour vous donner un exemple de gens "normaux", parmi mes collègues de travail il y a deux mordus des simulateurs de vol, un monsieur qui a délaissé les attentions de sa femme pour jouer à un jeu vidéo, un fana des poissons tropicaux, un amoureux des trains, un artiste martial, et un type qui a plus d'étagères de DVD que de murs libres. Certains de ces fanatiques sont la même personne. C'est tout ce dont je peux vous parler qui soit légal. Et tout ce beau monde taquine les autres sur leurs manies.

Depuis que j'ai ce boulot, j'ai toujours été très franc sur ma passion, et ils ont cessé de se moquer de moi parce que je ne me mets pas sur la défensive.

Mais osez seulement vous moquer des trains devant leur adepte, et *gare* à vous !

Il est toujours intéressant de voir combien le jeu de rôle peut révéler sur vous. Et bien sûr, lorsque vous regardez vos personnages et vos parties, vous avez un assez bel aperçu de votre propre personnage de la vraie vie. Mais essayer de vous auto-analyser en cours de partie ou tenter de modifier votre façon de jouer pour dissimuler ou mettre en lumière votre personnalité ne peut que rendre votre style de jeu plus crispé. Ça détourne votre attention de la partie et du plaisir de jouer. De plus, que pouvez-vous bien apprendre de vous-même si vous ne vous laissez pas aller ?

Assez bon, tout de suite !

Nous en arrivons à la grande caractéristique commune qui relie l'improvisation théâtrale et les jeux de rôles : l'immédiateté. Les autres joueurs d'un jeu de rôle ou le public d'une impro (ainsi que les autres comédiens !) ne veulent pas une réaction parfaite dans une semaine. Ils veulent une réaction *juste assez bonne*, et ils la veulent *tout de suite* !

Vous pouvez, au moins en partie, déterminer un bon système pour un groupe de joueurs donné en regardant quels résultats produit ce système à quel terme.

Un joueur "imagénieur" peut avoir besoin d'un délai plus long pour consulter des tableaux tout à son aise. Un joueur à la recherche de nouveaux défis sera heureux d'attendre un peu pour vérifier les effets d'une nouvelle tactique. Un joueur privilégiant la narration ou le thème peut faire une pause le temps de se référer à une carte des relations qu'entretiennent les personnages impliqués dans une scène. Tout ceci fait partie de la composante "assez bonne" de la réaction.

Ce que les rôlistes et les improvisateurs ne supportent pas, c'est d'entendre "je ne sais pas". En impro, cela prend souvent la forme de "Rien ne me vient". Au moins, les rôlistes peuvent bénéficier de la béquille qu'est le système de jeu. "Rien ne me vient" est souvent une manière codée de dire "Tout ce qui me vient à l'esprit est bizarre, pervers ou chiant, et je veux que vous me trouviez tous admirablement normal". Cela rend l'impro impossible. Johnstone recommande une phrase libératrice : "Je préfère ne pas le dire". Cela reconnaît que vous avez bien une idée, mais que vous la croyez inacceptable par le groupe ou par vous-même. Mais cette phrase (ainsi que sa paraphrase) a deux conséquences intéressantes. La première, c'est qu'il vous devient plus facile d'accepter tout ce qui vous passe en permanence par la tête, parce que vous admettez que vous ignorez d'où cela vient et que vous n'êtes pas responsable du contenu, mais seulement de sa formulation.

Ensuite, vous prenez l'habitude de vous entendre répondre "Allez... qu'est-ce que c'est ?". Puisque vous avez établi clairement que vous n'aviez pas envie de le dire, cela rend votre interlocuteur en partie responsable de l'énonciation de l'idée. Vous serez tout d'abord surpris du peu de fois où on vous répondra "Tu avais raison, tu aurais mieux fait de ne rien dire", et du grand nombre de fois où on vous répondra "Et pourquoi pas ?".

Offrir, refuser et accepter

Les outils de base des improvisateurs sont l'Offre, l'Acceptation, et le Refus. Ces termes sont du jargon pour décrire des choses très simples, mais leur coller ces étiquettes apporte une prise de conscience qui éclaire tout le procédé. L'Offre revient simplement à tendre une perche, ou affirmer quelque chose, pour qu'un autre acteur y réagisse. L'Acceptation et le Refus ont un sens plutôt évident dans un tel contexte. Dans le théâtre d'improvisation libre, Refuser est en général considéré comme quelque chose de très très MAL, mais c'est également un mécanisme de défense par défaut.

Si nous avons peur de la direction que prend l'autre acteur, nous Refusons instinctivement. Si nous avons à cœur de maintenir l'illusion des personnages, comme c'est le cas de la plupart des acteurs d'improvisation, c'est à peu près la seule façon d'exprimer notre inconfort par rapport aux actions d'un autre acteur. L'exemple donné par Johnstone est le suivant :

Acteur 1 : "J'ai amené l'éléphant.
Acteur 2 : Pour le castrer ?
Acteur 1 : NON !"

Acteur 1 offre, Acteur 2 accepte et offre, et l'Acteur 1 Refuse. C'est peut-être compréhensible, mais c'est également aux dépens du public et de l'autre acteur.

La différence avec les jeux de rôles

Les jeux de rôles tendent à avoir un univers davantage défini où les événements se déroulent. Les jeux de rôles peuvent également accepter quelques restrictions en termes de simulation. De plus, ils ne restreignent pas les choix des participants à ce qui serait plausible d'après leurs personnages (alors que beaucoup d'improvisations subissent cette limitation) ⁽¹⁾. Enfin, les jeux de rôles doivent prendre en compte le contrat social et les limites d'un groupe, qui en général a l'intention de jouer ensemble pour une période prolongée plutôt que pour une unique session.

Ces différences signifient que les jeux de rôles, dans l'ensemble, sont bien moins libres que les sessions d'improvisation. La technique de base de "tout accepter" qui permet à l'improvisation de se dérouler d'une façon tellement fluide qu'on croirait que les acteurs se servent de télépathie, ne devrait pas s'appliquer telle quelle dans les jeux de rôles.

Ne jamais dire non

C'est là qu'émergent des règles telles que la Loi Monarda de *Nobilis* : "Ne jamais dire non". Cela semble étrange aux rôlistes traditionnels, ne serait-ce que parce que refuser les offres d'autres joueurs est la forme d'interaction primordiale entre joueurs et maître de jeu. "Tu ne peux pas faire ça parce que..." La Loi Monarda s'explique elle-même en définissant les manières de dire oui : "Oui", "Comment ?", "Tu peux essayer", et "Oui, mais...".

Si nous décomposons tout cela en Offres, Refus et Acceptation, on peut voir que seul le "Oui" est une Acceptation sans condition. "Comment ?" est en fait une forme de Refus, une remise en question de l'action énoncée, comme pour dire "Fais-moi une offre plus acceptable ou plus intéressante". "Tu peux essayer" est une Acceptation de l'offre non pas comme une action achevée, mais comme une déclaration d'intention. "Oui, mais..." est une Acceptation doublée d'une Offre : cette partie de l'histoire continue à avancer, et crée un développement futur ⁽²⁾.

Ce même mécanisme d'Offre, Refus et Acceptation est la base de quelques jeux, notamment [Les Extraordinaires Aventures du baron Münchhausen](#) ^(grog) et [Pantheon](#) ^(grog) d'Hogshead Publishing. Dans *Pantheon*, les joueurs construisent une histoire une phrase à la fois. Une phrase écrite est acceptée par défaut par les autres joueurs. S'ils veulent Refuser, les joueurs doivent prendre des paris ou dépenser des ressources limitées. Dans *Baron Münchhausen*, il y a une légère inversion, en cela que pour bloquer l'Offre d'un joueur (qui peut être n'importe quel élément de son monologue), il faut obligatoirement miser une ressource limitée et proposer un élément qui doit être Accepté par le joueur actif. Un joueur souhaitant interrompre ne peut pas se contenter de Refuser tout simplement, bien que le joueur actif puisse refuser la contre-Offre de celui qui l'interrompt, en risquant ses propres ressources.

Baron Münchhausen introduit un milieu "Europe du XVIII^e siècle" pour ce qui est du style, mais il n'y a pas de restriction automatique là-dessus. Les divers scénarios de *Pantheon* valorisent les clichés et les archétypes de genre lors du décompte des points final, mais les offres hors-genre sont traitées de la même manière que les autres en termes de règles ⁽³⁾.

Ces jeux diffèrent de beaucoup de jeux de rôles en cela qu'ils ne contiennent virtuellement aucune simulation, aucun "test de réalisme", sauf ce que les joueurs autorisent. Je crois que cela vient en partie de leurs mécanismes "d'acceptation par défaut" ; lorsque vous faites des tests pour savoir si quelque chose est plausible, vous imposez des barrières (parfois réduites) à la créativité en roue libre qui font vibrer ces jeux. Dans les jeux de rôles plus traditionnels, cette créativité débridée peut apporter beaucoup.

Les joueurs ont beaucoup à gagner à changer leur comportement inconscient, à faire moins de Refus et plus d'Acceptations et d'Offres.

Bien sûr, cette créativité peut conduire à des abus. Les joueurs peuvent voir leurs personnages prendre des directions qu'ils n'ont jamais eu l'intention de prendre. C'est un problème que l'acteur d'improvisation moyen ne rencontre pas souvent, vu que leurs personnages n'évoluent pas dans le temps et que les acteurs recherchent la liberté artistique. Un acteur d'impro ne s'attache pas au "type sur un banc" qu'il vient juste de jouer, il n'investit pas beaucoup en termes de temps de préparation ou d'objectifs à long terme, ce qui n'est pas le cas pour beaucoup des personnages-joueurs soigneusement ciselés.

Heureusement, les rôlistes disposent de quelques outils que les acteurs d'impro n'ont pas. Tout d'abord, ils ont un

accord avec les autres joueurs, un contrat social sur comment et pourquoi ils jouent à ce jeu. Si besoin est, le groupe peut “rembobiner” le jeu et retourner avant qu’une Offre problématique ait été émise. Le prix à payer est que les joueurs perdent beaucoup des bénéfices de l’Acceptation automatique, mais si cela peut aider les joueurs à continuer leur partie et à l’apprécier, alors c’est un prix que je paierais volontiers.

Cependant, n’abandonnez pas toute spontanéité. Vous pouvez vous débarrasser de la peur de l’aliénation, de l’obscénité ou de la banalité en traitant tout ce qui surgit dans votre tête comme une autre Offre à accepter ou refuser en fonction des besoins du jeu. Et, selon Johnstone, libérer sa créativité consiste principalement à passer d’un comportement de refus par défaut à un comportement d’acceptation, du moins dans un contexte créatif tel que le jeu de rôle.

Les techniques de construction narrative

Le guide de Johnstone est une des méthodes les plus simples que j’aie jamais vues pour construire une histoire. Il n’a que deux techniques : rompre la routine et réincorporer.

Rompre la routine

Toute histoire commence en brisant une routine. L’exemple préféré de Johnstone est le film [La Dernière Corvée](#), où un agent de la Police militaire transportant un déserteur à travers le pays décide de transformer le voyage en une dernière bringue. D’autres exemples sont : *Hamlet* (un prince en deuil... se retrouve face au fantôme de son père qui demande vengeance !), *Le Petit Chaperon rouge* (une petite fille allant chez sa grand-mère... rencontre un loup !) et *Spiderman* (un lycéen geek... gagne des super-pouvoirs !). Dans chaque cas, on établit un schéma facile à comprendre, on le brise, et le fait de le briser provoque un niveau de tension dramatique, parce que, hé ! ça ne devrait pas arriver !

Bien sûr, avant que vous ne démolissiez votre routine, vous avez besoin de la construire. Dans les univers fantastiques, cela peut prendre du temps. C’est pourquoi Tolkien commence *Le Seigneur des anneaux* par une longue séquence dans la Comté. Il montre ce qui est en jeu dans cette guerre, mais plus important il décrit ce que ces petits gars font d’habitude. C’est ce qui rend le périple de l’anneau à travers un continent d’autant plus remarquable.

Échouer à briser la continuité peut être une source de grande frustration, tout spécialement pour les rôlistes. Un des plus célèbres schémas des JdR est le double-jeu dans les scénarios cyberpunk. Le Johnson ⁽⁴⁾ qui vous a engagé est en réalité là pour vous tuer et vous dépouiller. À part défier les limites de la vraisemblance (si le monde de la pègre marchait vraiment comme cela, il s’effondrerait en une semaine), cela force les joueurs à soit faire semblant de le croire – ce qui les fait passer pour des idiots – soit adopter la seule conduite sensée qui consiste à tuer tous ceux qui leur offrent un boulot (avec des remerciements spéciaux à l’équipe de [Critical Miss](#) pour cet exemple particulier vraiment arrivé en partie). Le problème est ici que la routine s’est installée, mais n’a pas été brisée.

C’est un autre outil de créativité. Si les choses vous apparaissent “trop calmes, putain”, c’est parce que la routine s’est installée et qu’elle est devenue, eh bien... la routine. Alors, sortez de cette routine immédiatement !

Donc vous êtes sorti de la routine, et maintenant, que faire ? Eh bien, vous allez probablement vous retrouver, après quelque temps, dans une autre routine.

Hé ! Vous vous rappelez qu’il n’y a qu’une douzaine d’histoires dans le monde ? Vous vous êtes juste sorti de l’une d’entre elles. À quoi vous attendiez-vous ? Réjouissez-vous en vous disant que cette routine est probablement un peu plus intéressante. Mais à part ça, la règle de l’improvisation est de rester sur une routine jusqu’à ce qu’elle cesse d’être intéressante. Oui, juste avant ; et non, il n’y a aucun moyen d’être sûr que c’est le bon moment. Je le répète, une routine doit être maintenue assez longtemps pour être identifiable. Une fois qu’elle est brisée, il faut qu’on puisse voir ce qui a changé.

Dans la plupart des JdR, c’est le MJ qui a la plus grande latitude pour changer les choses, mais des joueurs ennuyés ou frustrés ne devraient laisser à personne d’autre la joie du cassage-de-routine. Même si vous ne voulez pas amener l’action dans une direction qui ruinerait la partie pour tous les autres (casser la routine, en... disons... lançant des gaz lacrymogènes dans le Vatican sans bonne raison), une routine peut se casser avec délicatesse.

Réincorporation

Alors maintenant, vous faites voler en éclats les routines avec joie dès qu’elles deviennent un peu trop établies, et tout le monde est frénétiquement en train d’inventer de nouvelles frasques comme si c’était le dernier jour du monde. Mais maintenant votre campagne ressemble aux pires délires de [Twin Peaks](#). C’est peut-être de l’art, mais ça n’est plus drôle.

C’est là que la “réincorporation” intervient. Mettez la main sur un truc que vous n’utilisez plus, et remettez-le en jeu. Il y a des chances que ça fasse partie d’une ancienne routine mise à l’écart. C’est d’autant mieux. Selon Johnstone, une histoire se termine lorsque que tout ce qui a été employé jusqu’à présent a été recyclé. Tous les éléments ont été détruits, remplacés

dans une vieille routine ou recasés dans une nouvelle. *Hamlet* se termine avec la mort de tous les personnages, excepté un figurant de la scène d'ouverture. *Le Petit Chaperon rouge* se termine par la mort du loup, tué par un bûcheron qui avait été mentionné incidemment. *Spiderman* se termine avec la mort du Méchant, et Spiderman s'installant dans une nouvelle routine de super-héros solitaire.

Maintenant, si vous cherchez une campagne réussie et dynamique, c'est ce que vous devez viser. Dans une campagne à long terme, vous avez plus un effet "soap opera", où aucune routine n'est à l'abri d'être brisée (même la mort), où il y a une constante réincorporation des éléments pour empêcher le monde de devenir trop bizarre. La réincorporation donne aux joueurs le sentiment, pourtant illusoire, qu'il y a des choses qui, tout comme leurs persos, ont une continuité dans l'univers collectif en dépit de la rupture constante des routines. Même dans des aventures complètement différentes les unes des autres, l'apparition d'anciens éléments peut être réconfortante ou inquiétante. Mais d'une manière ou d'une autre, ces événements ont pour but d'intéresser les joueurs.

La réincorporation n'est pas juste une technique pour les MJ. Dans un jeu où les joueurs peuvent introduire des éléments dans l'univers (et la plupart le font, même d'une manière limitée), il est généralement plus facile de réincorporer un élément accepté qu'un qui soit nouvellement inventé.

Les gens préfèrent en général une réincorporation à la création d'un élément de l'intrigue complètement nouveau ⁽⁵⁾. Il est quelque part plus satisfaisant de retrouver un vieux pote de lycée dans les tunnels du Dieu Insecte qu'un personnage jusque-là inconnu, tout spécialement si le pote a surgi comme un élément d'intrigue secondaire il y a une ou deux aventures.

J'aime particulièrement cette méthode de création d'histoire, car elle fonctionne de façon opposée à la plupart des conseils. Plutôt que de commencer en se demandant quelle histoire on veut créer et de tout contraindre pour construire cette histoire, cette technique lance les joueurs dans l'inconnu. À travers la réincorporation, la partie semble bien plus planifiée qu'on ne l'aurait cru. Une fameuse affirmation [du dramaturge russe] Tchekhov est qu'un pistolet caché dans un manteau au premier acte doit tirer au troisième acte ; Johnstone dirait plutôt "Si vous avez mentionné un pistolet dans le premier acte, cela suggère qu'il va être utilisé par la suite. Attendez que tout le monde l'ait oublié."

Dans les règles

La chose la plus importante que je puisse faire pour tout rôliste ayant des tendances "impro libre" est de le presser de se procurer le livre de Johnstone *Impro : Improvisation and Theatre* [disponible chez votre librairie en ligne préféré]

Article original : Tiré de *Daedalus, Fall 2003* p.39, avec l'aimable autorisation de Matt Snyder.

(1) NdT : Cette déclaration peut étonner – ne sommes nous pas censés décider selon nos personnages ? Mais dans nos parties effectives, le méta-jeu prend le dessus ; les persos partent à l'aventure " parce que le scénar est par là" alors qu'il serait plausible qu'ils restent chez eux. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le " Oui, mais... " est développé dans des articles complémentaires de Robin D. Laws, un peu plus loin dans cet ebook. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Deux articles passionnants pour intégrer les conventions de genre dans les règles et les parties : [Comprendre le genre dans le JdR](#) (ptgptb) et [Réifier les conventions de genre](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Tous les employeurs de mercenaires à [Shadowrun](#) (grog) se présentent sous le pseudonyme de Mr Johnson. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Ceci marche très bien en littérature, pour des sagas type *Princes d'Ambre*, où l'auteur sème continuellement des éléments d'intrigue sans savoir s'ils serviront, puis décide quelques volumes plus loin d'en exploiter certains. [\[Retour\]](#)



Suivez le guide

Il est maintenant temps d'aborder les techniques d'impro en dur, pour que le meneur puisse réagir correctement aux actions de ses joueurs. Jonny Nexus nous donnera donc cinq trucs utiles (et à peine exagérés) pour pouvoir maîtriser avec que dalle. Steve Dempsey poursuivra ensuite en s'étendant sur ces techniques d'improvisation. Enfin, Robin Laws approfondira l'un des concepts majeurs de l'improvisation, le concept du “Oui, mais...”.



Maîtriser avec que dalle

© 1998 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°1 (automne 1998), et traduit par Pierre Gavard-Colenny



Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable

OK, voilà le topo. Vous étiez parti avec les meilleures intentions du monde. Vous alliez lire le livre de règles et écrire le scénario, mais en chemin, la vie vous en a empêché. Maintenant, il est huit heures du soir ce vendredi, et vos joueurs sont en train de sonner à la porte. C'est l'heure d'affronter la dure réalité : vous n'avez rien. Zéro. Que dalle.

Vous pourriez tout avouer, vous excuser pendant une heure, et ainsi vous jeter vous-même en pâture à vos amis rôlistes. Ou bien vous pourriez tenter de vous lancer quand même, avec l'aide de notre guide en cinq étapes pour maîtriser quand vous avez que dalle.

Suivez bien nos conseils, et ils ne s'en apercevront jamais...

Première étape : prolonger la discussion avant la partie

La plupart des groupes de rôlistes ont l'habitude de perdre un peu de temps avant le début de la partie à discuter entre eux, à se raconter leur vie ou à débattre des programmes de télé de la semaine, et ainsi de suite. Une manipulation habile de cette discussion peut ronger de manière considérable le temps effectif qu'il restera pour la partie.

L'astuce, ici, est d'être assez subtil pour que les autres ne se rendent pas compte que vous participez. Vous devez faire semblant de ne pas prendre part à la conversation, mais au lieu de ça, restez derrière votre écran à "écrire des notes" et à "étudier le scénario".

Cependant, dès que la conversation montre des signes de faiblesse – prélude à une fin naturelle de la discussion –, vous devriez la relancer habilement et subtilement en y introduisant un nouveau thème. Si, par exemple, vous savez que l'un des joueurs est un fan absolu de *Star Trek*, vous pouvez demander innocemment, d'un ton désinvolte, si quelqu'un a vu l'épisode de samedi dernier. Avec un peu de chance, votre fort utile fan en parlera sans s'arrêter pendant les quinze ou vingt prochaines minutes sans que vous ayez besoin de prononcer un mot de plus.

Toutefois, au bout d'un moment, les rôlistes les plus sérieux et les plus motivés de votre groupe commenceront à en avoir marre de ce "bavardage", et vous allez être obligé de commencer la partie proprement dite.

Deuxième étape : laisser les joueurs faire des courses

La quasi-totalité des rôlistes sont obsédés par l'équipement possédé et transporté par leur personnage, et saisiraient n'importe quelle occasion d'en acheter encore plus. La plupart du temps, vous, en tant que MJ, restreignez leurs courses à quelques occasions plausibles (en ville, entre deux scénarios, etc.). Néanmoins, "assouplir" la règle que vous vous êtes fixée peut vous faire désormais gagner du temps.

Annoncez de manière désinvolte, presque dès le début de votre scénario improvisé, qu'ils viennent juste de passer devant une boutique, un entrepôt ou un magasin d'alimentation. Si (quand) ils déclarent vouloir entrer, et vous demandent ce qu'ils peuvent y acheter, prenez un air surpris (comme s'il ne vous était jamais venu à l'esprit qu'ils puissent entrer là), et dites quelque chose comme "Eh bien, à peu près tout ce qui est disponible dans le livre de règles, je suppose".

Cela va immédiatement leur faire étudier de près les listes d'équipement, convertir leurs pièces d'or en d'invraisemblables quantités de pièces de cuivre et se demander combien de torches, de cordes et de perches de 3 m l'aventurier moyen peut acheter avec son argent.

Pour la petite histoire...



J'ai eu une fois un personnage à D&D qui avait l'habitude de partir à l'aventure avec 10 perches de 3 m et environ 150 m de corde. Ne riez pas. J'étais jeune et je n'avais jamais entendu parler de l'encombrement.

Une fois qu'ils ont "acheté" tous leurs objets, c'est le bon moment pour tenir strictement compte des règles d'encombrement, pour la première fois. Insistez sur le fait que les joueurs doivent calculer au gramme près le poids de leur équipement, tout en décrivant précisément l'endroit où chaque chose se trouve, tout comme la manière dont le PJ le porte (sur eux, dans un sac à dos, etc.).

Cela va à nouveau provoquer une perte de temps, pendant qu'ils décident des objets à abandonner pour diminuer le poids qu'ils transportent à un niveau qui leur permette de continuer à marcher sans aide.

Si vous voulez être un enfoiré fini, laissez-les passer une demi-heure à choisir avec soin leur lot d'objets à garder absolument, puis une autre demi-heure à les répartir entre leur sac à dos et les paniers de leur cheval. Ensuite, vous pouvez (en tant que Dieu de votre univers) lancer un ou deux éclairs pour épouvanter ces crétins de bourriquets, les faisant décamper au loin (avec, bien entendu, les paniers mentionnés plus haut).

Cela ne vous aide en aucun cas à cacher l'absence de scénario. C'est drôle, c'est tout.

Troisième étape : le casse-tête énigmatique

La prochaine étape consiste en l'improvisation de ce qui va sembler être un casse-tête énigmatique. C'est, bien évidemment, une simple impasse déguisée. Par exemple :

MJ : "Le tourbillon cramoisi vous rattrape, et vous vous sentez transportés ailleurs, avant de perdre conscience. Quand vous vous réveillez, vous êtes dans une pièce carrée d'environ 6 m de côté. Le sol, les murs et le plafond sont fait d'une pierre grise unie. Il n'y a rien dans la pièce.

Joueur 1 : D'accord, il y a peut-être un passage secret. J'examine les murs.

Joueur 2 : Ce n'est peut-être qu'une sorte d'illusion. Je lance un sort..."

Il s'agit bien évidemment d'une pièce absolument close et sans issue, créée pour emprisonner de manière sûre les personnages pendant que vous réfléchissez à quelque chose d'autre. Tout ce que vous avez à faire est d'écouter chacune des idées élaborées par les joueurs pour s'évader, puis de leur dire que leur tentative échoue.

Les joueurs vont bien sûr penser qu'il s'agit là d'une sorte d'"énigme", et qu'ils doivent simplement en trouver la "solution".

Si les joueurs commencent à s'ennuyer et à se plaindre, faites-leur le "discours sur le défi qui conduit à la Récompense". L'essentiel de ce discours consiste à dire que si le MJ ne cesse d'aider les personnages de manière à ce que tout ce qu'ils tentent se révèle être la bonne solution et qu'ils réussissent dans tous les cas, alors le jeu perdra rapidement tout intérêt. En conséquence de quoi, pour des raisons d'éthique uniquement, il ne faut pas que vous disiez aux joueurs comment sortir de la pièce. Ils devront tout bonnement rester là jusqu'à ce qu'ils trouvent la solution.

Un des joueurs finira bien par trouver une manière particulièrement intelligente et astucieuse pour sortir de là. Quand il la décrira aux autres, souriez et acquiescez, comme si vous étiez heureux qu'ils aient trouvé la solution à l'"énigme complexe que vous leur aviez préparée", et déclarez que l'entreprise est couronnée de succès.

"Oui, Zarvod. Comme tu le pensais, vous avez été transportés dans un univers à quatre dimensions, et vous êtes actuellement emprisonnés dans un hypercube à quatre dimensions, qui a une face ouverte sur la quatrième dimension. Vous ne pouvez pas la voir, bien sûr, parce que vous êtes tridimensionnels, mais comme tu l'as dit, la définition du livre de règles de ton sort de Déplacement dit qu'il peut te transporter dans toutes les dimensions. Tu lances ton sort de Déplacement, marche un peu sur le côté, et voilà que vous vous retrouvez à l'extérieur du cube..."

Quatrième étape : le combat à grande échelle

Les systèmes de combat lents et lourds à gérer ont sauvé plus d'un MJ franchement mauvais. Le truc ici, c'est de mener un combat qui soit lent, mais pas particulièrement mortel en fait. "Fastidieux" est le mot-clef.

La meilleure façon de faire cela est d'avoir un très grand nombre de faibles créatures, comme par exemple une meute de rats. Le combat peut être corsé avec des attaques spéciales inhabituelles qui demandent beaucoup de comptabilité.

"OK, donc tous ceux qui sont en face des hamsters aux pouvoirs psi doivent faire un jet de Volonté pour éviter d'être charmés par eux, sinon vous aurez un malus de -1 % sur vos jets d'attaque. Bon, il y a 10 hamsters, donc vous devez faire 10 jets..."

Cinquième étape : finir tôt

Le truc, valable pour n'importe quelle situation de la vie, est de s'en sortir avant que tout ne tourne mal, et un MJ qui maîtrise un scénario de jeu de rôle en ne l'ayant pas du tout préparé se retrouve dans une situation qui tournera mal plutôt tôt que tard. Finir la partie de bonne heure est donc une option hautement utile.

Il y a bien trop d'excuses possibles pour qu'on puisse en faire ici une liste exhaustive. La fatigue peut parfois vous attirer la compassion des joueurs, tout spécialement si vous êtes celui chargé de ramener tous les joueurs chez eux en voiture (c'est l'excuse que je sors à chaque fois). Déclarer que c'est un "moment idéal pour interrompre le scénario" peut marcher, si vous le dites avec assez d'assurance.

Enfin, vous pouvez vous arranger pour que quelqu'un, comme par exemple votre mère, vous téléphone en prétextant qu'une urgence requiert votre présence immédiate. Cela devrait pouvoir vous faire quitter la partie. Après tout, vous ne pouvez pas laisser tomber votre vieille mère, non ?

Théoriquement, une petite amie peut jouer ce rôle, mais là encore, si vous en aviez une, vous ne joueriez probablement pas au JdR ce soir, n'est-ce pas ?

Commentaire de Jarvis

Cet article est excellent. Je dois reconnaître que j'ai vraiment utilisé ces 5 étapes (plus d'une fois). J'ai mené toute une campagne pendant plus d'un an, à un rythme hebdomadaire, et tout ce que j'avais comme matériel était une carte de l'univers de jeu, un plan de ville, 4 plans de donjons sans liens entre eux, et un carnet de notes (très vide). Pendant chaque partie, j'écrivais tout ce qui arrivait ou me passait par la tête, et je n'ai jamais rejeté quoi que ce soit. Après deux ou trois mois, mes joueurs pensaient que j'avais une quantité énorme d'informations détaillées à cause de l'épaisseur du tas de notes auxquelles je pouvais me référer. Ils n'ont jamais pigé le truc (même maintenant). Quand un personnage-joueur mourait, je prenais la feuille de perso et la mettais dans un classeur que nous appelions avec affection "le Livre des Morts", et qui – les joueurs l'ignoraient – devint la source des caracs de la moitié des PNJ qui avaient des caracs chiffrées.

Commentaire de Jonny

J'ai réalisé que les meilleurs scénarios/campagnes que j'ai menés ont souvent été des éléments sommairement mis ensemble pour tester en jeu les divers systèmes de règles que j'avais développés. Par contre, les "vrais" scénarios que j'ai créés se sont souvent enlisés dans les détails.

Article original : [GMing With Nothing – A Five Step Guide](#)

Pour aller plus loin...



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

Techniques pour l'improvisation

© 2000 Steve Dempsey

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

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet



Dans [Accepter la créativité des joueurs](#) ^(ptepb) (1), nous avons discuté des différentes approches que le MJ peut avoir vis-à-vis de la créativité des joueurs. Cet article donne des techniques pour incorporer les joueurs dans la partie et les encourager à être plus créatifs. Je vais commencer par examiner les rôles du MJ et des joueurs, et voir comment survient le besoin de partager le travail de création, avant de considérer des techniques de jeu créatif.

À quoi sert le MJ ?

On a beaucoup écrit à propos du rôle du meneur dans le jeu de rôle, et il reste sujet à controverse. Sans vouloir partir sur ce tout autre sujet, je mentionnerai juste trois des possibles fonctions du meneur.

- Le meneur crée un contexte pour le jeu qui couvre des choses telles que le lieu de l'action, les gens et les cultures qu'il est possible de rencontrer en général.
- En plus de cet arrière-plan globalement statique, le meneur prépare quelques effets dynamiques, tels que les principaux PNJ, leur personnalité et buts, quelques incidents et amorces d'intrigues pour les PJ afin que la sauce prenne.
- Il ou elle aura certainement une idée de l'orientation générale de la partie et de la manière dont l'action va se dérouler.

Que veulent les joueurs ?

Les joueurs veulent s'amuser. Ils ne veulent pas seulement une place dans une histoire riche de multiples possibilités et d'une grande diversité d'actions, mais ils veulent aussi avoir un rôle actif dans la création de celle-ci. Ils ne partagent pas la prédestination des personnages d'une pièce de théâtre, obligés d'interpréter le récit de quelqu'un d'autre. Ils sont dynamiques et créatifs de leur plein droit.

Quel est le problème ?

Il y a ici un conflit évident. Le meneur crée un monde avec des personnages riches et vibrants et un fil conducteur, et les joueurs s'amènent avec leurs propres idées et chamboulent tout.

Une manière d'éviter ce conflit et de ne pas voir les actions des joueurs comme une rupture du scénario ou de la partie, mais de tenter d'incorporer leurs idées dans le déroulement des événements. Comme il est exposé dans l'article de Ray, en mettant à contribution l'imagination des joueurs, le MJ peut répartir le fardeau de la création. De plus, en faisant le monde en commun, les joueurs se sentiront plus chez eux ; il devient leur univers à eux aussi. Ils se sentent en partie responsables de la création, ce qui, en retour, les encourage à explorer et créer de manière totalement originale.

Voilà du moins la théorie. Vous êtes le meneur désespéré d'un groupe de Chaotiques Mauvais qui viennent encore de débouler et de piller une autre ville, ruinant un mois complet d'écriture, juste pour s'amuser. Que pouvez-vous faire ? Voici quelques règles pour vous aider.

Règle n°1 : Écrivez-le

"Tu te rappelles ce passage vraiment bien dans la partie de la semaine dernière, quand la soeur, ou la cousine ou je ne sais plus quoi de Machin a utilisé le machin-bidule qu'elle avait récupéré je ne sais plus où pour vaincre le Dr Méchant ?"

Hein ?! Bien sûr que non, vous pouvez à peine retenir la combinaison de votre cadenas de vestiaire.

Une des plus grandes vertus de l'improvisation est qu'elle crée une histoire partagée. Une partie va s'intégrer à l'inconscient collectif, mais si vous voulez vraiment a) impressionner vos joueurs et b) garder une certaine continuité,

mettez ces bonnes idées par écrit. En particulier, notez les noms de tous les personnages non-joueurs qui apparaissent, tels que ceux de la famille des personnages et de leurs amis, ainsi que celui du gars qui tient la supérette locale.

Gribouiller sur le dos d'une enveloppe est suffisant, mais une manière plus efficace est d'enregistrer ces informations dans un diagramme en toile d'araignée. C'est là que vous tracez des lignes entre des mots pour indiquer une relation. Par exemple, vous pouvez placer tous les personnages principaux, les objets et les lieux et les relier avec des lignes pour montrer qui a fait quoi, avec quoi/comment, où et à qui. Avec seulement quelques liens, vous pouvez rapidement montrer ce qui est arrivé au cours de la partie de la semaine dernière. Ceci évite d'avoir à trop écrire, vu que les lignes sont souvent suffisantes par elles-mêmes.

Règle n°2 : Ne dites jamais "Non", dites "Oui, mais..."

MJ : "Vous êtes coincés dans la tour de contrôle par des Vargs vagabonds.

Joueur : Mon oncle a commercé avec les Vargs et m'a appris leur langue et leurs coutumes. Je vais nous sortir de là aisément.

MJ : Grrrrr !"

Quand vous encouragez les joueurs à vous aider dans le processus créatif bilatéral, le pire que vous puissiez faire est de dire "Non" à quelque chose qu'ils introduisent dans la partie. Cela a tendance à éteindre leur intérêt et donne l'impression que vous n'êtes pas vraiment intéressé par ce qu'ils essaient de faire.

Il est beaucoup plus judicieux de dire "Oui, mais...", en incorporant l'idée du joueur mais en la faisant vôtre avec quelques habiles retouches (2). Un des plus beaux exemples que j'aie pu voir était au cours d'une partie où l'un des personnages était un démoniste. Il invoqua des créatures des enfers et demanda à recevoir des dons psioniques extraordinaires. Il fut exaucé. À partir de ce moment, chaque fois qu'il pensait quelque chose au sujet de quelqu'un, cette personne pouvait entendre ce qu'il pensait.

Évidemment, s'il s'agit de quelque chose de ridicule, vous devez dire non. Un joueur qui essaye d'introduire de la magie dans un jeu de SF "hard-science", par exemple, mérite d'être rappelé à l'ordre. Toutefois, il est bien mieux d'essayer et de réfléchir à une manière d'introduire ce qu'a dit le joueur, mais de manière à maintenir l'équilibre de la partie et de ne pas gâcher les quelques surprises que vous auriez pu leur réserver.

Il y a beaucoup de manières de résoudre les éventuels problèmes de l'exemple ci-dessus. Tels que :

- Le PJ connaît le langage marchand Varg, mais commander 3 tonnes d'excréments de Moomin ne sert pas beaucoup dans une négociation délicate.
- Les Vargs sont divisés en diverses factions en lutte les unes contre les autres, et le fait de se débarrasser d'elles n'aura pas forcément d'effet sur celles du coin.
- Le protocole Varg requiert un usage très strict du langage. Au moindre faux pas, c'est les fusils à plasma à 100 pas.

Règle n°3 : Écoutez ce que disent les joueurs, surtout les à-côtés et les désirs

Ceci est une règle très utile. Les joueurs disent souvent ce qu'ils aimeraient que leur personnage fasse. Soyez attentifs aux "Ce serait bien si..." ou "Un jour, je...". Rappelez-vous ce qui est dit (encore mieux, écrivez-le), puis, quelques séances plus tard, surprenez-les avec ! Non seulement vous incorporez leurs objectifs dans la partie, mais vous puisez en plus dans leurs aspirations presque inconscientes sur la direction qu'elle devrait prendre. Ceci constitue un grand pas vers le sentiment d'une histoire partagée.

Par exemple, supposez que vos joueurs enquêtent dans une maison hantée, et qu'entre eux, ils évoquent la ressemblance d'une scène avec le jeu vidéo *Resident Evil*. Relevant cela, vous introduisez plus de similitudes, cachant peut-être quelque chose dans un abat-jour, ou un tourne-disque dont la musique produit de curieux effets. Puis, quand ils commencent à se douter de quelque chose, changez de piste, virez de bord et quittez le territoire connu pour revenir dans l'inconnu. Ils seront attirés par ce qu'ils reconnaissent, et intrigués par cette nouvelle orientation.

Règle n°4 : Posez des questions

Une manière de découvrir ce que veulent et attendent les joueurs est de leur demander les motivations de leurs personnages. Cela a le même effet que la règle précédente, mais en moins subtil. L'approche directe est quelquefois plus efficace si vous voulez mettre les joueurs dans un état d'esprit plus attentif à l'univers de jeu. En effet, cela leur permet de prendre du recul par rapport à leur personnage et de voir les choses sous un angle différent.

Cela peut être fait hors personnage, comme “Pourquoi Grimbold le Mauvais n’a-t-il pas frappé le gamin qui l’insultait ?”. Vous pouvez aussi poser des questions orientées, comme “Est-ce parce qu’il se voyait lui-même, plus jeune, dans les manières du gamin ?”. Toutefois, cela peut casser le rythme si vous demandez cela au milieu d’un combat, et certains joueurs peuvent ne pas apprécier d’être “psychanalysés” (3).

Une manière plus subtile d’introduire de tels “appels aux personnages” est de leur demander un test de perception et de leur dire (suivant le degré de réussite) quelque chose comme “Les manières agressives du gamin semblent te rappeler quelqu’un que tu as connu autrefois”. Cela marche bien pour les joueurs qui ont besoin d’être maniés avec précaution ou qui rient dans les brancards à toute question directe.

Avec cette technique, les joueurs réfléchissent au caractère de leur personnage et sont encouragés à développer leur personnalité. Ceci les invite ensuite à développer un passé qui les implique plus dans l’univers. Ainsi, l’histoire partagée peut prendre de l’épaisseur.

Règle n°5 : Faites parler les joueurs entre eux

Le jeu est supposé ressembler à la vie. Dans les jeux de rôles, on découvre que les joueurs ont tendance à focaliser plus sur l’action au détriment de tout le reste. En particulier, ils se considèrent les uns les autres comme quantité négligeable, beaucoup plus que ne le font les groupes réels. Ces derniers se parlent. En fait, ils tendent à faire cela plus que n’importe quelle autre activité. Il est très inhabituel qu’un groupe soit homogène, sans personne pour contester les instructions, les motivations et les actions.

En fait, ce genre de discussion tend effectivement à arriver dans les parties. Les PJ discutent de leur plan, où trouver [la Tête de Vecna](#) ou quelle boutique sert de couverture aux Yakuza.

Toutefois, dans un vrai groupe, la communication va au-delà. Ce n’est pas seulement une question de transmission d’information, c’est une question de liens.

Dans un groupe de PJ, vous avez en général un groupe de gens qui ont été ensemble un certain temps. Ils connaissent tous leurs historiques, les principaux préceptes de chacun des dieux qu’ils vénèrent, pourquoi untel est devenu paladin, ou ce que son séjour au Vietnam a vraiment fait au soldat. Il savent précisément ce qui énerve les autres, mais aussi comment se supporter les uns les autres et ce qui est important pour les autres membres du groupe. Pour que l’expérience de “jeu de rôle” soit plus “réelle”, la communication dans le groupe a besoin de faire référence à ce passé partagé et, en retour, elle (la communication) aide à l’établir.

Ça ne doit pas être juste “Alors le magicien va blaster les orques pendant que les guerriers font écran et le clerc sert de soutien au cas où quelqu’un est blessé”. Ça devrait plus être “D’accord Grimbold, on sait que tu hais les orques. Oui, on sait pourquoi, tu nous l’as assez répété. Personne ne se mettra en travers de ton chemin, mais ne reste pas sur la trajectoire de la boule de feu de Pahrizar – sa visée n’a jamais été géniale depuis cette rencontre avec le drow. Et ce coup-ci, ça demandera certainement plus qu’un don au tronc des pauvres pour convaincre Shalar le Sage de te soigner.”

Règle n°6 : Enfreignez ces règles

Rappelez-vous, c’est un jeu. Si vous êtes en train de passer un bon moment alors c’est que vous êtes en train de faire les choses correctement. Il n’est pas nécessaire de réparer ce qui marche.

Si la partie se déroule avec fluidité, vous n’allez pas l’interrompre toutes les cinq minutes pour écrire ce qui se passe.

Certains joueurs vont résolument essayer d’abuser de toute faculté créatrice que vous leur octroierez, alors soyez ferme quand vous dites “non”.

Certains joueurs refuseront absolument de répondre à des questions. D’autres vont juste détruire votre travail, jouer hors-personnage et détourner les règles en général. Vous ne pouvez pas faire grand-chose pour empêcher cela. Toutefois, s’ils remarquent que les autres joueurs tirent un certain plaisir de la partie, plaisir qui leur est refusé à cause de leur attitude, peut-être changeront-ils.

Voilà, six règles simples pour développer l’improvisation et la créativité dans vos parties. Si ces règles sont utilisées sagement, elles apporteront les bénéfices complets d’une implication et d’un intérêt des joueurs accrus, une charge de créativité plus partagée et un jeu plus flexible et dynamique pour tout le monde.

Article original : [Techniques for improvisation](#)

(1) NdT : Cet article est davantage cité comme exemple de narration partagée que comme technique d’improvisation, ce qui explique que nous ne le

reproduisons pas ici. N'hésitez pas à cliquer sur ce [lien](#) si vous désirez en savoir plus. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Grand développement du “*Oui, mais...*” dans les deux articles qui suivent. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Ben Robbins demande carrément de s'arrêter et de demander “Raconte-nous ce que ça fait d'être dans la peau de ton personnage...” dans [Monologue de personnage](#) ^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

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

Oui, mais...

© 2007 Robin D. Laws

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



Si on considère à quel point les rôlistes sont obsédés par les mises à sac et le pillage, il est surprenant de voir le peu que nous avons volé au monde de l'impro. Comme nous, les groupes d'improvisation comique utilisent une créativité collective et spontanée pour divertir à partir de rien. Et ils n'ont même pas besoin de d12. Ni même de ce dont nous avons besoin quand nous disons que le JdR est comme jouer aux cow-boys et aux indiens, à ceci près que nous avons des règles pour garantir que celui qui a été tué reste à terre.

Détournons donc un des principes fondamentaux de l'impro dès maintenant : ce principe est "ne jamais nier". Dans une impro, vous ne pouvez vous contenter d'annuler l'action d'un autre participant. Imaginez que vous et moi soyons en train de faire une joute d'improvisation. Les spectateurs nous ont donné un lieu – un chantier – et c'est tout ce que nous avons pour travailler. Vous commencez le sketch en vous asseyant et en faisant comme si vous retiriez votre déjeuner de votre panier repas. Puis vous dites : "Dommage qu'on se fasse virer aujourd'hui, hein ? Et dire que je n'étais qu'à une semaine de la retraite."

De mon côté, mes neurones étaient déjà en action dès le moment où j'avais entendu les mots "site de construction" et j'avais prévu d'aller dans une direction complètement différente. Je voulais dire que nous étions simplement d'enthousiastes entrepreneurs amateurs dans un club de bricolage. Peut-être que mon idée était plus drôle que la vôtre, mais maintenant que nous avons pris un chemin, je ne peux pas juste nier ce que vous avez dit pour laisser le champ libre à mes idées. Le principe de l'impro m'interdit de dire simplement : "Tu t'es complètement trompé, Pete. Nous n'avons pas du tout été renvoyés. En réalité, nous sommes d'enthousiastes entrepreneurs amateurs dans un club de bricolage."

En fait, je dois mettre de côté mes pensées et me baser sur les vôtres. Comme j'essaie d'être drôle, je dois ajouter un rebondissement ou un retournement, ou placer une idée sur laquelle mon partenaire pourra plaisanter. Comme par exemple : "Ouais, tu as tué notre misérable chef et ils t'ont pris le chou avec toutes leurs questions de sécurité !" Toute votre préparation mentale – au moins soixante secondes – est complètement foutue en l'air, et nous prenons maintenant une direction inattendue, en aveugle, en mode de génération spontanée. Ce processus crée une énergie et une surprise qui fait que l'impro semble amusante – souvent plus amusante que si la même chose avait été peaufinée et répétée dans un sketch préparé à l'avance.

Dans l'exemple ci-dessus, je ne nie pas votre idée, sans pour autant l'accepter, mais je ne vous la répète pas comme un perroquet non plus. Je vous retourne votre service en mettant un nouvel effet dans la balle. J'ai dit : "Oui, mais..." Oui, nous avons été virés, mais nous le méritions – en fait, nous nous en tirons plutôt bien.

Peu de parties de JdR sont aussi ouvertes au début qu'un sketch d'impro. Il y a les règles du jeu à prendre en compte, les histoires des personnages à respecter, et une certaine proportion des détails du monde et de préparation de l'intrigue que vous souhaitez préserver. Cependant, même dans le cadre de ces paramètres, le "Oui, mais..." reste une technique puissante pour impliquer vos joueurs en récompensant leur créativité tout en les laissant sur leurs gardes.

Supposons que vous meniez une partie dans un pays imaginaire, enclavé, avec un vague goût d'Âge du Bronze. Un joueur crée un nouveau personnage, inspiré par le récent achat de *Pirates des Caraïbes* en DVD, et il tient vraiment, mais alors vraiment, à jouer un pirate. Votre première réponse, compte tenu de la logique de votre monde et du travail de préparation que vous avez fait, serait juste "non". Il est crucial pour votre intrigue géopolitique que ce royaume soit enclavé. Cela exclut pas mal la piraterie navale. Mais vous avez plus de chance de garder ce joueur heureux et le voir contribuer positivement au jeu si vous pouvez lui donner une partie de ce qu'il veut. Lui dire "Oui, mais..."

"Oui, mais dans le coin, l'équivalent du pirate est le bandit des collines. Les bandits de ce monde sont les mêmes criminels sans foi ni loi, imbibés de rhum, avec leurs parures de racaille qu'ils ont volées et leur code perverti de la fraternité que tu entends quand tu utilises le mot "pirate". Mais au lieu d'attaquer des navires, ils attaquent à cheval les caravanes."

Peut-être n'aviez-vous même pas pensé auparavant aux bandits dans votre univers de jeu. Là, vous avez permis à un joueur de donner forme au monde, en faisant de vos bandits des pirates avec le numéro de série limé. Vous lui avez accordé

l'atmosphère qu'il voulait donner, tout en préservant les éléments de la campagne dont vous avez besoin.

“Oui, mais...” peut également être un outil intéressant en cours de partie. Y a-t-il un magasin d'objets magiques dans votre ville imaginaire ? Vous aviez décidé qu'il n'y en avait pas. Non seulement vous trouvez cette convention ludique trop stupide pour être crédible, mais en plus vous avez décidé que la ville est régie par un baron voleur et cupide. Si un tel magasin existait, il aurait probablement confisqué les marchandises depuis longtemps. Cependant, si vos joueurs recherchent un magasin d'objets magiques, demandez-leur pourquoi et enchaînez avec un “Oui, mais...”.

“Voici ce que vous apprenez après quelques minutes de questions à gauche et à droite : il y a eu un magasin d'objets magiques en ville, mais le Baron Noir a saisi tout ce qu'il avait pour son trésor. Maintenant, la boutique est dirigée par un de ses sbires, même s'il n'a vendu aucun objet depuis des années. Si des aventuriers lui montrent quelque chose à vendre, les hommes de main du Baron leur confisqueront leurs trésors et les expulseront de la ville. S'ils viennent pour acheter, le vendeur leur soutirera autant d'informations qu'il le peut, puis ira les rapporter au Baron. Le propriétaire légitime a fui la ville et vit, à ce que l'on raconte, dans un réseau de souterrains près de la rivière. Lui, ainsi que d'autres réfugiés, recherchent des aventuriers qui seraient prêts à les aider à renverser le Baron. La rumeur dit qu'il a sauvé un certain nombre de ses objets hors de la ville avant que les collecteurs de taxes du Baron ne déboulent. Peut-être pourra-t-il arranger un troc pour vous ?”

Bien que vous n'ayez pas donné aux personnages-joueurs ce qu'ils voulaient, vous ne leur avez pas non plus opposé un refus catégorique. Vous avez à la fois trouvé une amorce d'intrigue à suivre et une manière de satisfaire leur quête personnelle (acheter ou vendre un objet magique) qui ne va pas à l'encontre de vos propres goûts ou de la logique de la campagne.

Un “Oui, mais...” peut, d'un autre côté, vous aider à improviser des défis à ajouter à ce qui serait sinon des scènes mortes et ennuyeuses de récolte d'informations. Les joueurs se demandent si le marchand d'épices sait quelque chose de l'enlèvement du grand prêtre ? Vous décidez que la réponse est “Oui, mais...” : il a vu un des coupables, mais ne révélera l'information que contre un service – que les aventuriers fassent comprendre à un jeune noble décadent qu'il doit laisser sa fille tranquille.

Même si vous ne voulez pas être débordé par ce genre de missions parallèles, une occurrence occasionnelle peut apporter un peu de variété à votre partie – et également fournir des occasions de jeu aux joueurs qui sont plus intéressés par la baston, l'infiltration, l'intrigue ou la résolution d'énigmes, que par l'investigation.

L'utilité de cette technique, quelle que soit la manière dont vous choisissez de l'utiliser, tire son origine de l'impro. Elle vous encourage à ajouter des options plutôt qu'à les refuser ⁽¹⁾. Plus important, elle vous incite à prendre du recul avant de répondre aux questions importantes, ce qui préserve la surprise non seulement pour les joueurs, mais également pour vous.

La fois prochaine, nous irons un peu plus loin dans le “Oui, mais...” et l'envisagerons comme la source d'un scénario improvisé.

Article original : [Yes but... part one](#)

Pour aller plus loin... 

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

(1) NdT : Pour une réflexion complémentaire sur le “ mais ” et le “ et ”, n'hésitez pas à lire [Utiliser le “ et ” plutôt que le “ mais ”](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

Oui, mais... – Le scénario

© 2007 Robin D. Laws

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



[Le mois dernier, nous avons pillé les salles au trésor des théories de l'improvisation](#). Nous nous sommes appropriés, pour nos propres besoins de rôlistes, la technique du “Oui, Mais...”. Les MJ qui utilisent cette technique évitent de répondre aux demandes des joueurs par un non catégorique. À la place, ils recherchent des manières de répondre Oui, mais avec des complications qui préservent la cohérence de l'univers ou ajoutent un nouveau défi, ou les deux.

Cette fois, nous allons pousser ce concept à ses extrémités les plus folles en l'utilisant comme base pour un scénario improvisé. Essayez-le la prochaine fois que vous êtes forcé(e), pour une raison ou pour une autre, d'insérer un événement dans le cours de votre partie, ou comme un exercice/stimulant intellectuel lors d'une convention.

“Oui, mais... : le Scénario” fonctionne mieux avec un système de résolution léger qui permet la création des personnages rapidement, de préférence avec des capacités simples et explicites. Je l'ai également utilisé en n'employant qu'un jeu de cartes comme système de résolution. Un tirage élevé signifiait une bonne réussite tandis qu'une carte basse indiquait un échec et un as permettait au joueur de décrire le résultat idéal pour sa tentative. Cependant, si vous êtes le genre de MJ capable de remplir de tête une fiche de perso parfaitement équilibré à *Champions*, vous pouvez préférer vous reposer sur un système de règles plus conséquent.

Ce scénario sera plus drôle et imprévisible si le système que vous choisissez génère comparativement moins d'idées préconçues sur le monde et le style de jeu. Si vous sortez les livres de règles de *D&D*, vos joueurs se mettront probablement à jouer selon leurs schémas classiques, décidés à réaliser l'activité par défaut de ce jeu, se reposant moins sur leur propre capacité d'improvisation créatrice que sur un ensemble de préjugés “prêts-à-réchauffer” de JdR.

Vous pouvez démarrer une partie de “Oui, mais...” quelques instants après que vos joueurs se sont installés. Le jeu est basé sur la création des personnages.

Prévenez vos joueurs que cette partie dépend de leur capacité à vous poser des questions. Toutes les communications avec vous doivent être formulées de manière à ce que l'on y réponde par Oui ou par Non. Sur une question, vous pouvez choisir de donner plus d'informations que ce qui était demandé. Si l'on ne peut pas y répondre par un simple oui ou non, ou si la phrase n'est pas une question du tout, vous demanderez au joueur de la reformuler.

Le jeu progresse en cercle autour de la table dans un sens donné. Les joueurs posent leur question chacun leur tour, avec une seule question par tour. Lorsque vous considérez que le groupe comprend bien la manière de jouer (disons, une forme de compréhension – attendez-vous à un certain degré de confusion à ce niveau), commencez le jeu en vous adressant au premier joueur.

Attendez-vous à encore plus de confusion. Demandez au joueur de vous poser une question. S'il n'en trouve pas, passez au joueur suivant. Si tout le monde semble complètement sécher, commencez par :

“Vous vous réveillez tous plus ou moins au même moment. Vous êtes ensemble dans une pièce.”

Ensuite, encore une fois, réclamez des questions.

Rapidement, sinon instantanément, vos joueurs vont se rendre compte à quel jeu sans fin vous jouez. Ils vous poseront des questions comme :

1. Fait-il sombre ?
2. La pièce a-t-elle une porte ?
3. Suis-je blessé ?
4. Y-a-t-il quelqu'un d'autre que nous dans la pièce ?
5. Suis-je un homme ou une femme ?

Ce que vous faites est de permettre aux joueurs de définir leur personnage, la nature du scénario, et même le genre, à travers les questions qu'ils posent. Les réponses à toutes leurs questions sont un simple “Oui”, ou “Oui, mais...” suivi

d'une ligne ou deux d'explications qui nuancent, modifient ou limitent les effets que leurs questions ont introduites dans la partie. "Oui, mais..." est toujours la réponse la plus fructueuse.

Ainsi, les réponses aux questions ci-dessus pourraient être :

1. Oui, mais il y a de la lumière venant du dessous de la porte, suffisamment pour que vous puissiez apercevoir un interrupteur sur le côté.
2. Oui, mais la porte se trouve derrière une barricade de meubles brisés. Quelqu'un a fait un gros effort pour empêcher quelque chose à l'extérieur de rentrer à l'intérieur.
3. Oui, mais pas sérieusement, juste quelques égratignures.
4. Oui, il y a un homme en imperméable, mais il semble mort.
5. Reformule la question.

Au fur et à mesure, ce jeu de Questions-réponses va définir les personnages, enrichir le décor et fixer le but que doivent atteindre les personnages.

Tandis que les joueurs posent des questions à propos de leur personnage, vous leur assignez des capacités et des caractéristiques. À chaque fois qu'une réponse définit une capacité du personnage, prenez-en note et assignez-leur une valeur si nécessaire. Les capacités mentionnées en premier reçoivent les meilleurs scores. Bien que la courtoisie, ou un manque d'imagination pernicieuse puissent les empêcher d'essayer, il n'y a rien qui interdise aux joueurs de poser des questions qui définissent les personnages des autres.

Les joueurs malins vont comprendre ce que vous faites et vont ajuster leurs questions pour leur propre bénéfice. Le format "Oui, mais..." fait toutefois de cette approche une gageure :

*"Ai-je un fusil à pompe ?
– Oui, mais pas de munitions."
"Suis-je super-fort ?
– Oui, mais seulement quelques moments dans la journée."
"Ai-je la clé de cette porte ?
– Oui, mais tu sais qu'il y a une bombe de l'autre côté, branchée de manière à exploser si une clé est insérée dans le serrure."*

Certaines questions vont générer des résultats bizarres ou saugrenus si vous leur appliquez le "Oui, mais...". À moins que vous ne souhaitiez un groupe de mutants métis et hermaphrodites (non pas que ça soit un problème en soi), des questions comme "Suis-je un homme ?" ou "Suis-je humain ?" auront pour réponse un simple "Oui". Vous contrôlez le degré d'étrangeté du scénario à la fois par vos descriptions qui modifient le contenu des questions et en choisissant les questions auxquelles vous répondez par un "Oui" tout court.

Le résultat typique est un scénario où des gens se réveillent piégés dans un environnement sans leurs souvenirs. L'option de l'amnésie peut être amusante, car elle reflète les tentatives des joueurs essayent de reconstruire morceau après morceau leur personnage en posant des questions. Cependant, vous pouvez toujours l'anticiper en répondant simplement "Oui", à la question "Nous souvenons-nous de comment nous sommes arrivés ici ?".

De même, les joueurs se retrouvent piégés quand ils posent la question "Y-a-t-il un moyen de sortir ?". Commencer enfermé est un bon moyen d'encourager la coopération entre PJ, mais encore une fois vous pouvez changer la trame standard en répondant juste "Oui".

Si les joueurs pensent qu'ils jouent dans un environnement donné, leurs questions y seront adaptées. De toute façon, ils peuvent faire appel à des particularités culturelles existantes : "Suis-je un Brujah ?" "Est-ce que je peux réaliser la prise des Vulcains ?"... La technique du "Oui, mais..." limite votre capacité à combattre ce genre d'approche, mais où est le problème ? Ce n'est pas comme si quelqu'un allait vous poursuivre en justice pour violation de la propriété intellectuelle. Attendez-vous à ce que l'aventure qui en découlera soit un mélange surréaliste de plusieurs genres.

À un certain moment dans la partie, les questions-réponses s'avèreront difficiles à poursuivre, tandis que votre narration improvisée gagnera en puissance. En fonction de la rapidité avec laquelle vos joueurs pigent et avec quelle adresse ils manipulent ce style, cela peut arriver au plus tôt une heure dans la session, ou vous mener près de sa conclusion naturelle. D'habitude, cela arrivera à peu près en milieu de partie.

Quand vous en êtes là, dites aux joueurs que vous passez en mode JdR normal. Jouez alors la partie comme si vous improvisiez n'importe quel scénario, en plaçant des obstacles devant vos joueurs au fur et à mesure qu'ils approchent de

l'excitant paroxysme qui résoudra le problème central qu'ils se sont posés eux-mêmes lors de la phase des questions-réponses.

Cela peut sembler beaucoup demander, mais en supposant que de manière générale vous pouvez improviser un scénario, vous vous apercevrez que l'élan donné dans la phase des questions-réponses vous porte naturellement.

Article original : [Yes but... The scenario](#)

Pour aller plus loin...



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



Suivez le guide

Les conseils théoriques sont généralement utiles mais il leur manque la consistance du vécu et de l'expérience. Fort heureusement, certains éminents meneurs de jeu ont décidé de faire profiter les autres de leurs trucs et astuces. Mike Bourke vous donnera donc ses conseils forgés à l'école de la vraie vie pour improviser des aventures sans filet. Quant à Uri Kurlianchik, vous découvrirez comment il a dû improviser une séance avec pas moins de trente PJ !



Sans préparation : improviser des aventures à la volée

© 2011 Mike Bourke

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

Campaign Mastery

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

Il y a eu une époque, un an ou deux après le début de ma campagne du JdR de super-héros [Champions](#) (grog), où mon travail prenait quasiment tout mon temps, ne me laissant presque rien pour préparer mes parties.

Habituellement, un ami me conduisait jusque dans les locaux du club de jeu que nous utilisions à l'époque, situé dans la banlieue nord de Sydney, et je me retrouvais en général à faire ma préparation pendant les 30-40 minutes de voyage en voiture, entièrement dans ma tête – je partageais la voiture avec deux de mes joueurs, parfois trois, donc je ne pouvais pas prendre de notes visibles. Je faisais vraiment plusieurs choses à la fois, puisqu'il fallait que je continue de participer aux conversations. La confiance des joueurs envers le MJ est essentielle (1) si vous allez faire jouer une aventure complètement improvisée à la dernière minute et je ne pouvais me permettre d'entamer cette confiance en leur révélant ce secret. De toute façon, toutes mes références, feuilles de personnages et notes de campagne étaient dans le coffre de la voiture et donc inaccessibles. Bon... Je pensais aujourd'hui partager avec vous certains des "secrets" qui m'ont permis de créer des scénarios de super-héros à la volée tellement bien que les joueurs ne pouvaient voir la différence.

Premier secret : préparation interdite

Lorsque vous improvisez un scénario, tout ce que vous ne pouvez préparer à l'avance ne devrait pas être préparé par vous d'habitude – il serait alors évident que vous ne l'avez pas fait.

On parle ici des plans [et des cartes], des diagrammes et des illustrations.

Les plans [improvisés] de la campagne venaient de deux sources : dessinés à la table de jeu en cours de partie, ou bien recyclés à partir d'une autre source ou aide de jeu.

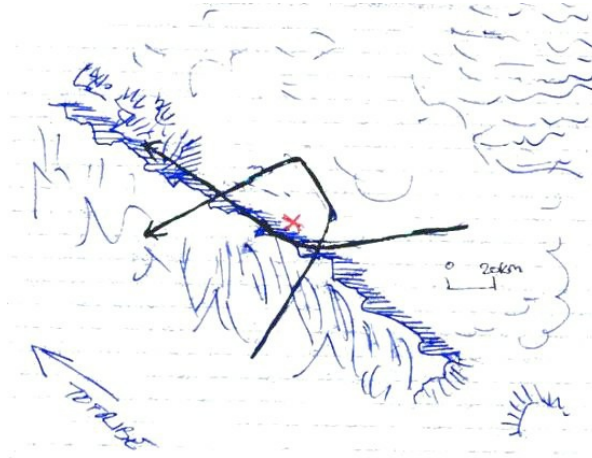
Dessinés à la table

C'est la solution que j'employais le plus fréquemment, et j'ai développé une méthode standard qui m'a facilité la vie, en "animant" la présentation :

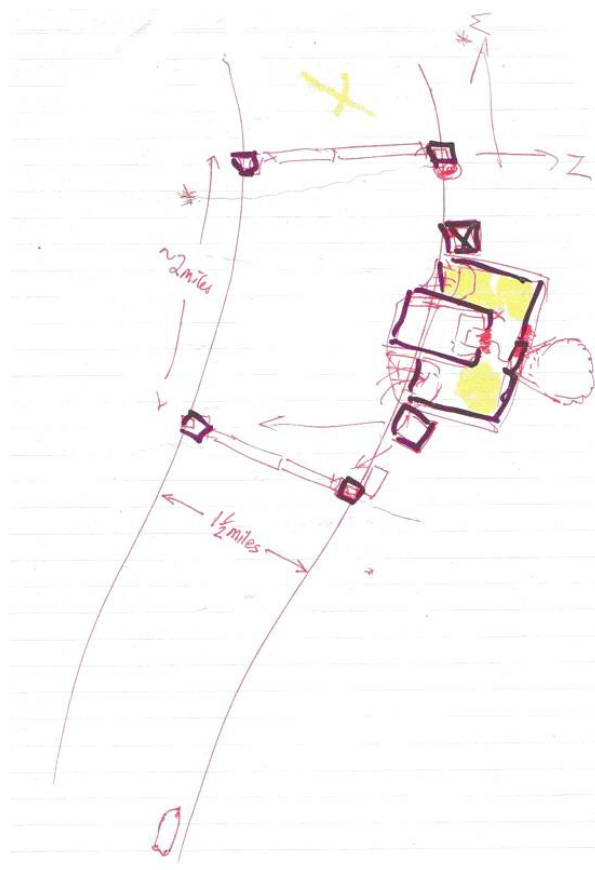
1. Je dessinais (dans les grandes lignes) les bâtiments ou les murs, c'est tout. Puis je laissais les PJ décider par où ils allaient arriver sur le plan.
2. J'ajoutais quelques détails supplémentaires pour simuler ce qu'ils pouvaient voir depuis ce point d'arrivée. En même temps, je déterminais mentalement où allait se dérouler l'action principale sur le plan : près du point d'arrivée ? Au milieu du plan ? À l'autre extrémité ? Sur une ligne parallèle au milieu du plan depuis le point d'arrivée ?
3. Ensuite, j'invitais les joueurs à poser des questions, auxquelles je répondais à la fois oralement et par une indication cartographique. Par exemple, ils pouvaient me demander où se situaient les ascenseurs – auquel cas je répondais et j'ajoutais ces ascenseurs sur le plan.
4. Au fil des questions des joueurs, je continuais de construire le plan des lieux en faisant les descriptions en même temps.
5. Quand les joueurs étaient satisfaits, et que tout ce qu'ils considéraient comme des informations essentielles était rassemblé, j'ajoutais tout ce que j'estimais important pour eux et qu'ils avaient négligé, ce qui provoquait souvent un dernier tour de table de questions. Quand j'avais un doute ["Les PJ pourraient-ils voir cela ou pas ?", NdT], je n'ajoutais rien.
6. Chaque fois que les PJ se déplaçaient, je mettais à jour leur position sur le plan. S'il y avait dans leur champ de vision un de ces objets pour lesquels j'avais un doute, je permettais aux personnages de faire un jet de perception pour le remarquer ; s'ils réussissaient, je l'ajoutais sur le plan.

Il y a de nombreux avantages à cette approche ; le plus important étant que rien n'allait sur le plan si ce n'était pas

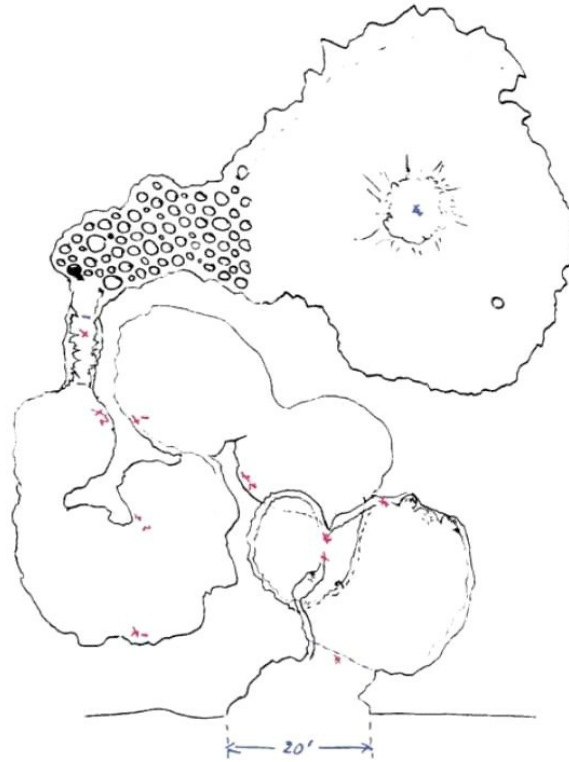
pertinent *du point de vue des joueurs*. Une fois que les joueurs eurent compris la technique, les questions qu'ils posaient étaient assez pointues et ne laissaient pas de place aux détails inutiles. Après avoir pratiqué cette approche pendant un moment, cela ne me prenait en fait pas plus de temps de réaliser des plans de cette manière, que cela m'aurait pris d'expliquer les détails d'un plan plus détaillé préparé à l'avance.



Un exemple typique



À nouveau, très simple. Cela a pris moins de 2 minutes.



Un exemple plus récent et plus compliqué. Il fut dessiné cave par cave, au fur et à mesure de l'exploration des PJ. Les croix ont été faites par le leader du groupe pour indiquer où son personnage allait se rendre ensuite.

Recycler des plans

Parfois, je prenais un supplément au hasard dans mon étagère (en fait, c'était une valise) avant de partir et je l'étudiais brièvement dans la voiture – puis j'utilisais le plan qu'il contenait, quel qu'il soit. Comme je n'avais pas d'intrigue prédéfinie, je pouvais adapter l'action au lieu. Parfois, je devais être vraiment créatif pour faire en sorte que cela fonctionne. Si je décidais de placer l'action dans un hôtel et que le module contenait un château de vampire, l'hôtel avait tout simplement une décoration inhabituelle. Un plan de donjon pouvait être un plan des couloirs reliant la salle de pilotage et les zones de repos d'un vaisseau alien – et si cela donnait une forme un peu étrange, cela ne faisait que renforcer l'aspect "alien".

Pas de plan du tout

Mais honnêtement, j'évitais le plus souvent possible de faire des plans, en adoptant une approche plus narrative. Les joueurs pouvaient supposer que tout ce qui pourrait raisonnablement être présent dans le lieu que je décrivais serait là si cela devait devenir important. Cela permettait une approche plus cinématique du combat qui était souvent plus rapide et plus fluide qu'avec une approche plus formalisée. Cela nécessitait de moi, en tant que MJ, que je sois un peu plus coopératif quant aux apports des joueurs à l'histoire, mais cela eut de nombreux effets secondaires positifs – d'autant plus que nous n'avions pas vraiment d'intérêt à changer cette approche ⁽²⁾.

Deuxième secret : tes personnages tu connaîtras

Bien qu'il n'y ait pas besoin de mémoriser les détails, il est vraiment important de très bien connaître la personnalité des personnages des joueurs. Quel est leur état d'esprit ? Que cherchent-ils à protéger ? Quelles sont leurs ambitions ? Qu'ont-ils dit qu'ils voulaient faire, la dernière fois qu'on a joué ? Quelles sont leurs relations ? Quelles sont leurs forces et faiblesses ? De quoi sont-ils capables (en des termes très généraux) ? Comment réagissent-ils la plupart du temps à différents types de situation ? Qu'ont-ils en commun avec les autres PJ du groupe et en quoi sont-ils uniques ? Qui sont leurs amis et leurs ennemis ?

Chaque MJ devrait être capable de donner de mémoire des réponses générales pour chacun des PJ du groupe, sans regarder les feuilles de personnage. Apprendre ces réponses est toujours l'un de mes premiers objectifs quand je commence

une nouvelle campagne, et les premières rencontres que je mets en scène ont souvent pour but de faire apparaître ces réponses.

Une fois ces généralités mémorisées, vous pouvez alors construire une intrigue autour d'un ou de tous les PJ, en vous assurant qu'elle sera pertinente pour la campagne.

...tout autant que leurs joueurs

C'est tout aussi important de connaître les joueurs, leurs préférences, leurs façons de résoudre les problèmes et les moments où ils ont du mal à incarner leur personnage. Si vous ajoutez à ce profil une solide connaissance de leurs réactions et émotions envers différents types d'intrigue, alors vous êtes paré.

Les particularités des personnages devraient dicter les événements d'une intrigue ; les réactions des joueurs, elles, devraient orienter l'ambiance désirée des scènes, en prenant en compte les caractéristiques de leurs personnages. Si vous recherchez une atmosphère effrayante, vous devriez orienter la scène vers les choses qui rendent les joueurs nerveux. Si vous cherchez de l'excitation, vous devriez mettre en scène le type d'actions que les joueurs trouvent excitant d'interpréter. Si vous voulez de la passion, la tonalité devrait tourner autour de choses auxquelles les joueurs tiennent, et ainsi de suite.

Troisième secret : ayez des sources d'inspiration variées

Créer un scénario à la volée, c'est un peu comme assembler les pièces d'un puzzle tout en le peignant. Vous connaissez la forme générale de chaque pièce et l'endroit où elle ira dans le résultat final, mais l'image qui est dessinée sur chaque pièce est décidée juste avant qu'elle ne soit mise en place – et parfois retouchée pour qu'elle soit raccord avec ses voisines.

Quelles sont ces pièces ? Voilà la liste standard de laquelle je pars :

- **Situation initiale** : c'est là où en sont les choses au début de la partie, et ce que les PJ sont en train de faire. Cela peut être "la suite", la continuité de la situation dans laquelle ils se trouvaient à la fin de la dernière séance. Ou alors les PJ peuvent se retrouver dans des circonstances complètement nouvelles, — ou n'importe quelle situation intermédiaire entre les deux. La situation de départ se caractérise en général par son côté plutôt banal et permet aux PJ de rester en contact avec leur vie "ordinaire" tout en interagissant entre eux.
- **Ambiance/Ton/Structure** : cet élément dicte comment et dans quel ordre les différents éléments s'emboîteront dans l'aventure. L'ambiance et la tonalité ont été abordées dans "Le deuxième secret" ci-dessus. La structure peut être une structure en 3 actes classique, ou 4 actes, ou 5 actes, ou peut être plus complexe et emberlificotée. "Structure" est un élément d'écriture scénaristique et sa signification est un élément essentiel abordé dans la plupart des livres expliquant comment écrire.
- **Acheminement** : comment le contenu de l'aventure arrive-il la première fois à l'attention des PJ ? Est-ce le résultat d'une action des PJ ou bien quelque chose d'externe ? Est-ce subtil ou évident ?
- **Implication initiale** : comment les PJ vont-ils interagir avec l'intrigue une fois qu'ils en seront conscients ? Doivent-ils enquêter sur un mystère, résoudre un problème, ou se sortir d'une confrontation ? Est-ce que l'interaction sera subtile, dramatique, violente ou même amicale ?
- **Problème/Opposition** : de quoi parle l'intrigue ? Est-ce qu'elle se focalise sur la résolution d'un problème ou la victoire sur un adversaire, ou les deux – et lequel vient alors en premier (comme l'œuf ou la poule) ?
- **Décor** : où se déroule l'action ? À quoi va-t-elle ressembler ? Comment va-t-elle sentir ? Quels bruits va-t-elle émettre ?
- **Circonstances** : quelles sont les circonstances autour du problème/adversaire ? Comment vont-elles compliquer l'intrigue, la simplifier ou les deux ? Est-ce qu'elles s'annulent mutuellement pour amener à une solution facile ?
- **Signification** : quelle est la signification réelle du problème ou de la confrontation au cœur de l'intrigue ? En quoi est-ce important ?
- **Interactions** : en dehors du ou des protagonistes et des antagonistes (3), qui va s'intéresser au problème ou à la confrontation ? Qui a des intérêts en jeu ? Qui voudra aider, et qui voudra entraver les personnages, et que peuvent faire ceux-ci ?
Avec quels PJ et PNJ l'antagoniste va-t-il interagir, et quelle sera la nature de l'interaction ? Quelles autres interactions devront être interprétées ? Quelles sont les motivations de tout le monde dans l'histoire ? A-t-on besoin d'introduire un PNJ dans une scène ou deux pour interagir avec le problème/confrontation ou souligner sa nature ?
- **Immersion** : à partir de quand les PJ seront-ils complètement impliqués dans la résolution du problème ou de la confrontation ? À quel point y seront-ils attachés, et pourquoi ? À quel point l'antagoniste sera-t-il impliqué dans l'aventure, et pourquoi ? S'il n'y a pas d'immersion explicite, comment peut-elle être suscitée, chez les PJ, les PNJ et les antagonistes ?

- **Complication / Progression** : comment et quand le MJ va-t-il augmenter les enjeux ? Et *de* quel point à quel point ? Ou bien, comment le MJ peut-il s'assurer que le problème ou l'opposition soit un véritable challenge pour les PJ ? Y a-t-il un moyen de changer la difficulté au moyen d'une variable ou l'autre, en cas de retour négatif des joueurs ? Comment rendre plus important le problème/opposant, soit directement pour les PJ ou indirectement, ou en général ?
- **Retournement de situation/Surprise** : un retournement de situation ou une surprise – plaisant ou non – peut-il être intégré dans l'intrigue de base ? Est-ce trop cliché ou prévisible, et si oui, comment peut-il être rendu plus innovant ? Ou bien est-ce que l'aspect prévisible de cette surprise peut être utilisé pour tromper les PJ, en leur donnant une fausse impression de sécurité, ou bien utilisé d'une autre manière ?
- **Inspiration/Solution** : comment le problème ou la confrontation peut-il ou elle être résolu(e) ? Comment le MJ peut-il donner des indices aux PJ, si cela devient nécessaire pour les amener dans la bonne direction, sans sombrer dans l'intrigue dirigiste ? Quand révéler ces éléments clés d'information, ou bien quand devra survenir le moment clé d'inspiration[“Bon sang mais c'est bien sûr !”, NdT] ?
- **Résolution** : comment va se jouer la solution / l'inspiration ? Comment mènera-t-elle à la résolution de l'intrigue ? À quel point cette résolution devrait-elle être complète et satisfaisante ?
- **Résultat** : quelles seront les conséquences des faits ? Si le succès a un prix, quel sera-t-il ? Comment se dérouleront les événements si les personnages échouent, ne serait-ce que temporairement ? Comment transformer cette défaite en victoire ?

L'ordre dans lequel tout cela sera mis en lumière dans l'aventure est plutôt variable, et parfois une même pièce de puzzle apparaîtra plus d'une fois au cours de l'aventure. Mais la tendance générale sera que : le premier tiers de la liste sera au commencement de l'aventure, tandis que le dernier tiers sera plutôt à la fin. Le tiers médian peut aller un peu n'importe où. Parfois, on n'utilisera pas un ou plusieurs de ces éléments, et parfois on incorporera d'autres éléments dans l'intrigue ; mais les 15 éléments de cette liste sont au cœur de la plupart des aventures.

Quatrième secret : construire l'intrigue autour d'une idée simple et unique

Alors, d'où vient le contenu de ces différents paniers ? Je pars toujours d'un de ces 6 endroits :

- Une **idée d'intrigue** – habituellement un ensemble de circonstances ou un problème qui compliquera la vie des PJ ;
- Une **idée de personnage** – un aspect d'un ou plusieurs PJ, ou de PNJ alliés, qui peut être relié à un antagoniste ;
- Une **idée de méchant** – une idée cool ou intéressante pour un nouvel antagoniste ; ou une nouvelle manière d'utiliser ou de développer l'histoire d'un antagoniste existant ;
- Une **idée de lieu** – un plan, une image ou une description qui inspire une intrigue ;
- Une **idée externe** – en volant une idée de quelque chose que j'ai lu, vu ou entendu ;
- Les **actions des PJ** – quand les PJ ont déterminé quelque chose qu'ils veulent vraiment accomplir. Parfois, je n'aurai aucune intrigue prédéterminée et je les laisserai interagir avec l'univers de la campagne, imaginant sur le vif des antagonistes et des complications.

Cinquième secret : ajouter des complications et/ou des retournements de situation

Une fois que j'ai mis en place une pièce du puzzle, je décide du déroulement global de l'intrigue et de sa structure, puis de la tonalité que je souhaite, et ensuite je commence à poser le reste de mes pièces, une par une, chaque idée en amenant une autre, jusqu'à ce que j'obtienne une intrigue simple. La dernière étape consiste à compliquer les circonstances autour de l'intrigue, de telle sorte à ce que la tonalité en soit renforcée.

Par exemple, disons que j'ai une idée de méchant : le fantôme d'un robot dont la conscience s'est éveillée, ce qui pose la question “Est-ce que les formes de vie artificielle ont une âme ?”. Alors qu'est-ce que ce robot est censé faire ? Et s'il hantait un lieu où sa “composante physique” avait été détruite par les PJ, et cherchait à se venger d'eux ?

Ce qui implique une rencontre avec le robot plus tôt dans l'aventure, scène où il est détruit. Donc il doit poser une forme de menace suffisamment grave pour que les PJ veuillent le détruire. Peut-être que le robot peut contrôler d'autres machines et les entraîner dans une “révolution électronique” visant à libérer les machines de la domination de l'homme ? Cela permet de masquer la question subtile sur les âmes par un commentaire plus évident sur la dépendance de l'homme envers les machines.

À partir de maintenant, une intrigue initiale est en train de se former – les choses commenceront à petite échelle, avec des erreurs inexplicables dans des machines à calculer ; monteront en puissance avec des voitures folles fonçant sur les civils, et iront encore plus haut avec un train fou. La bataille finale pourrait prendre place dans le réacteur d'une centrale nucléaire, d'où le “messie” robotique pourrait menacer toute la ville dans laquelle il a été construit (à ce moment-là, la campagne se

situait à une époque avant Internet).

Comment le robot se déplace-t-il ? Si je vais utiliser cette approche de “gradation subtile” alors il doit avoir un moyen quelconque de dissimuler sa présence jusqu’au bon moment. Peut-être peut-il se soustraire à la détection électronique – donc les témoins oculaires ont probablement vu une silhouette errant dans l’ombre juste avant que les problèmes commencent, mais il n’y a aucune trace de cette forme dans les enregistrements des caméras de surveillance, etc.

Pour réussir à trouver leur ennemi, les PJ devront trouver un moyen de contourner cette “invisibilité” électronique, soit via un traitement informatique intensif devant être effectué dans un lieu lointain, ou par la magie, ou quelque chose dans ce genre. Les PJ ont la possibilité d’utiliser l’une ou l’autre de ces méthodes, chacune impliquant que les projecteurs soient orientés vers un PJ différent, dans cette partie de l’intrigue.

Ils auront aussi besoin d’être convaincus qu’il y a quelque chose à trouver : cela implique la présence d’un témoin irrécusable qui doit absolument être cru – peut-être un témoin dont le récit peut être vérifié psioniquement. C’est une capacité dont les PJ ne disposaient pas directement, bien qu’ils aient un allié dans une équipe associée qui puisse être appelé pour faire cela pour eux.

Pour augmenter la probabilité d’une investigation, impliquons un PNJ dépendant associé à l’un des PJ – par exemple à bord du train fou – et un PNJ dépendant en relation avec un autre PJ pour lui faire part des erreurs initiales dans les machines à calculer et les ordinateurs.

Une “progression lente” se fait au mieux avec une tonalité de peur et d’horreur croissante, et qui colle bien avec le concept de rencontre fantomatique. Ce qui en retour définit plus clairement la “hantise” – les PJ détruisent le robot, après avoir confirmé sa conscience et son côté implacable – et la “révolution des machines”, après une brève pause, reprend là où elle était restée, continuant de s’étendre et de monter en puissance. Menez correctement cette phase de l’aventure et il est possible que les PJ finissent par se sentir coupables ; plus sûrs qu’ils devaient vraiment détruire le robot ; et si oui ou non il mentait ou si tout simplement il se trompait quand il prétendait être responsable de toute cette folie déclenchée auparavant. Ou peut-être a-t-il survécu d’une certaine manière en transférant son intelligence dans les ordinateurs qui dirigent la centrale nucléaire ?

Complication : sous “forme fantomatique”, le robot sera invulnérable à tout ce que les PJ peuvent lui balancer, et certainement intouchable par toutes les attaques auxquelles les robots sont particulièrement sensibles. Les PJ devront se montrer créatifs.

Retournement de situation : peut-être que le “fantôme” n’est en fait qu’une illusion créée par un des ennemis de l’équipe afin de leur tendre une embuscade, les jetant dans un accident d’irradiation – cf. [“bizarre accident de laboratoire”](#) sur le site [TV Tropes](#) [un site indispensable reprenant les clichés des scénarios dans les médias – TV, cinéma, romans, JdR et jeux vidéo, NdT] – qui les privera de leurs pouvoirs, au moins temporairement, et les laissera incapables de l’arrêter.

Et peut-être que son plan échoue car le *vrai* fantôme intervient et fait tourner une seconde fois le réacteur en roue libre, restaurant les pouvoirs des PJ.

Vous pouvez voir dans cet exemple, bien qu’il soit encore incomplet, comment l’un des éléments de l’intrigue mène à la définition d’un autre, soit par implication logique, soit par décision spontanée.

N.B. : Afin de rendre cet exemple vraiment représentatif de la technique, ce qui précède n’est PAS un scénario que j’ai fait jouer à l’époque, il a été écrit exprès pour cet article.

Sixième secret : construire une dynamique de personnage intéressante

Je n’ai jamais considéré qu’une aventure était terminée sans qu’il y ait au moins une dynamique intéressante pour un personnage. L’intrigue devait mettre en avant un aspect différent de la personnalité d’au moins un PJ ; ou bien un PNJ devait interagir avec un PJ d’une manière intéressante ; ou bien un personnage a dû résoudre un dilemme moral coriace, ce qui forgerait le personnage ensuite. Les PNJ ne font pas exception à la règle : si les PJ ont indiqué un plan d’action qui confronterait le PNJ à un dilemme moral (c’est arrivé quelques fois !), cela comptait comme “une dynamique différente” en ce qui me concernait.

Les joueurs pouvaient très facilement pardonner de temps à autre une intrigue tarte-à-la-crème, si les interactions étaient nouvelles et différentes ; certains pourraient même argumenter qu’en gardant une certaine fraîcheur dans ces éléments, l’intrigue est fondamentalement nouvelle avec quelques racines communes avec la première.

Le débat peut continuer longtemps. “De toute façon, une interaction différente entre les personnages fait naître des décisions différentes, qui rapidement transforment une aventure flexible (bac à sable ?) en quelque chose de complètement différent de la précédente. Et si vous la simplifiez trop, vous “découvrirez” que, de toute façon, en fin de compte il ne paraît exister jamais que 3 ou 4 intrigues différentes.”

Septième secret : le monde est mon bac à sable

Je trouve tout le concept de bac à sable à la fois intéressant et utile, mais il y a des occasions où il faut s’en séparer. Quand je créais ces aventures à la volée, je n’avais pas un tel concept en tête ; l’aventure pouvait et allait aller dans n’importe quel endroit qui semblait approprié, et s’il le fallait, j’improviserais tout au dernier moment. Parfois cela signifiait que je me plantais complètement sur la description des lieux, et parfois j’étais vraiment en plein dans le mille.

Plus important, tout ce que je décrivais suivant l’inspiration du moment devenait canonique dans la campagne, avec des truchements rétroactifs sur l’Histoire pour expliquer toute différence majeure. C’est ainsi que la Chine repassa du Communisme à un Empire, pourquoi l’exposition universelle de 1962 fut déplacée à Hawaï, ou encore pourquoi San Diego reçut un métro – et Los Angeles un monorail à grande vitesse. La [Sydney Tower](#) ^(wiki) a été utilisée comme un missile contre un Loup-Garou Übermensch, puis réparée – avec deux étages de moins qu’avant.

Si les PJ décidaient d’aller vers un *Schloss* autrichien [château, NdT], je créais les détails, dessinais vite fait un plan et nous voilà en Autriche. S’ils pensaient que le Désert occidental d’Australie était l’endroit où mener une expérience, c’était là qu’elle aurait lieu. Ou encore sur les lunes de Jupiter, ou dans les sables de Mars.

Jouer en bac à sable restreint le MJ au moins autant qu’il limite les PJ. Quand vous cherchez à tirer le maximum d’un temps de préparation limité, c’est une bonne chose – mais quand vous vous retrouvez en permanence sans aucune préparation, comme situation standard, alors cela cesse d’être un avantage et donne tout simplement l’impression que la campagne est confinée. Plonger dans le mode “Le monde est mon bac à sable” transforme ce fardeau en un véritable atout.

Dernier secret : un trio de principes généraux

J’ai cru pendant longtemps que le boulot du MJ était, simplement, de mettre les PJ dans les ennuis et de les laisser trouver eux-mêmes le moyen de s’en sortir ; et que là où il y avait une solution à un problème, il y en avait aussi beaucoup d’autres que le MJ n’avait pas imaginées. En construisant les aventures, je m’assure toujours que pour tout problème que je place devant mes PJ, il y a au moins une solution ; mais je n’essaye jamais de les limiter à une unique solution. Si leur réponse me paraît “trop facile”, alors je peux ajouter une complication improvisée dans leur plan, après m’être assuré que cela ne bloquait pas la solution à laquelle j’avais pensé initialement. Mais à part cela, j’arbitre le déroulement des événements d’une manière absolument neutre.

Ces trois principes [mettre les PJ dans les ennuis, s’assurer qu’il existe au moins une solution, laisser les autres options ouvertes], formaient le socle de ma campagne *Champions* en 1982 – et cette campagne continue encore aujourd’hui, alors cela veut dire que quelque chose doit bien marcher. Les seules fois où la campagne a rencontré un problème – et s’en est sortie – sont les fois où j’étais tombé amoureux d’un aspect particulier de la préparation de scénario, comme je l’ai raconté dans l’histoire [Magneto’s Maze](#) ou aux débuts de [Information Overload in Zenith3](#) car je m’étais trop investi dans tout le travail de préparation que j’avais fait pour la partie.

Créer vos aventures à la volée peut être l’une des choses les plus effrayantes qu’un MJ puisse avoir à faire, mais aussi l’une des plus excitantes ; mais en appliquant ces trois principes généraux, vous pouvez en voir le bout, en prenant du plaisir au passage. La créativité sans contrainte peut même devenir une habitude, difficile à arrêter qui plus est.

Il y a des habitudes bien pires pour un MJ, n’est-ce pas ?

Article original : [By The Seat Of Your Pants: Adventures On the Fly](#)

(1) NdT : C’est ce que dit aussi [Huit canots de sauvetage pour MJ en détresse](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Retrouvez un exemple d’“ameublement de château par les joueurs” dans l’article complémentaire [Changer les rôles](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Un antagoniste n’est pas forcément un personnage ennemi : ce peut être un groupe, ou une organisation. L’antagoniste représente l’opposition des protagonistes (qui ne se réduisent pas aux seuls PJ). Ainsi, pour retourner les clichés, l’antagoniste pourrait par exemple être le meilleur ami du PJ, qui rivalise sportivement pour le cœur d’une belle. [\[Retour\]](#)

Deux MD face à trente enfants

© 2011 Uri Kurlianchik

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

Introduction – Apprendre le JdR à de jeunes rôlistes

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

Permettez-moi de commencer par une très brève introduction. Je m'appelle Uri et je vais d'école en école, et de centre de loisir en centre de loisir pour jouer à *Donjons & Dragons* avec des enfants [des séances hebdomadaires d'1h30, généralement en campagne]. Oui, ça, c'est mon boulot. Vous pensez que c'est dingue ? Dans ce cas, laissez-moi vous demander... En quoi enseigner les échecs est-il plus sensé que *Donjons & Dragons* ?

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

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

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

Mes parties de *Donjons et Dragons* sont des activités extra-scolaires facultatives. Elles durent environ une heure et demie, à raison d'une séance par semaine. Généralement, les mêmes joueurs reviennent d'une séance à l'autre, même si, comme vous allez le voir plus bas, ce n'est pas toujours le cas.

Enfant 1 : Oh, monde cruel !

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

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

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

Note : dans le cadre de mes articles, considérez que mes joueurs se répartissent en deux tranches d'âge : les 8-9 ans (débutants) et les 10-11 ans (expérimentés). Parfois, il y aura des enfants plus jeunes ou plus vieux. Le plus jeune de mes joueurs a 7 ans et il se débrouille étonnamment bien.



L'année dernière, on m'apprit assez tard dans la soirée que j'aurais à mener une partie de JdR [d'une heure, une heure et demie, NdT] avec une trentaine d'enfants le lendemain matin. J'ai protesté, expliquant que *D&D* ne fonctionnait tout simplement pas avec des groupes aussi grands mais on m'a répondu que l'autre solution était de me brûler vif, ce qui, à cet instant, semblait plus terrible que de jouer avec un groupe important.

De plus, j'allais co-maîtriser avec un collègue qui, dans la vraie vie, est un Shadar-Kai (Ⓛ), mais aussi sans doute le meilleur MD de toute l'Asie – il restait donc de l'espoir. Rapidement, nous mîmes un plan au point pour sauver nos têtes et notre dignité. Nous allions séparer la classe en trois groupes, chacun d'eux représentant l'équipage d'un vaisseau de *fantasy*

retournant au port après un long voyage. [Ce voyage faisait partie d'une intrigue plus globale liée à l'un des navires et nous avons ajouté les deux autres pour correspondre au nombre de joueurs]

Avant la classe, nous avons donc disposé les tables en trois blocs pour clairement représenter les trois vaisseaux. Au début, les enfants naviguèrent vers le tableau blanc, leur port d'attache. Mais... le malheur fut sur eux! Soudain, ils rencontrèrent Moby Dick ET le Kraken, que mon partenaire dessina adroitement sur le tableau blanc. Bientôt, le sang et l'encre maculèrent les flots alors que s'engageait la lutte pour la survie.

Chaque enfant reçut un des quatre rôles ci-dessous.

Timonier

- *Éperonnage (simple, à volonté)*
Navigation vs. CA, 40 dégâts et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du Timonier.
- *Esquive (interruption immédiate, lorsqu'une attaque de mêlée ennemie frappe le vaisseau)*
L'ennemi relance son jet d'attaque. Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par tour de jeu.

Artilleur

- *Torpille magique (simple, à volonté)*
Artillerie vs. CA ; avant de faire feu, déclarez combien de points de dégâts vous voulez infliger. Pour chaque tranche de 10 points au-delà de 100, vous subissez une pénalité de -1 à l'attaque. Pour chaque tranche de 10 points en-dessous de 100, vous recevez un bonus de +1 à l'attaque.
- *Autodestruction (action mineure, unique)*
Touche automatiquement, 1000 points de dommages dans un rayon de 20 cases. Le vaisseau et l'équipage sont détruits.

Ingénieur

- *Réparation (simple, à volonté)*
Faites un jet d'Ingénierie. Pour chaque point au-delà de 20, le vaisseau récupère 5 points de vie.
- *Mise à niveau (simple, rencontre)*
Faites un jet d'Ingénierie. Si vous faites au-dessus de 20, vous obtenez un léger bonus. Si vous dépassez les 25, vous gagnez un bonus important. [La nature et le niveau des bonus sont déterminés par le MJ, NdT]

Soigneur

- *Premiers secours (simple, à volonté)*
Faites un jet de Soins. Chaque membre d'équipage regagne 2 points de vie par point [de réussite] au-delà de 20.
- *Prière (standard, rencontre)*
Le vaisseau gagne un bonus de +2 à ses jets d'attaque ou +2 à la CA pour le reste de la rencontre.

Il n'y avait pas de capitaine, ces vaisseaux étant organisés de manière démocratique.

À son tour de jeu, chaque joueur pouvait agir, au choix, selon son rôle ou sa classe de personnage (mais pas les deux en même temps). La plupart des joueurs se concentrèrent sur leur rôle à bord du navire car il s'agissait de quelque chose de nouveau et d'excitant pour eux.

Les monstres disposaient d'une pléthore d'attaques, que je n'ai malheureusement pas notées. Je me souviens cependant qu'elles touchaient à la fois les personnages et les navires. Et je revois encore le Kraken recouvrant un vaisseau entier de son encre et Moby Dick balayant de la queue plusieurs membres d'équipage, les projetant vers l'enfer aquatique. Yarrrrr !

Dans l'ensemble, nous avons crié à en perdre la voix mais ce fut une expérience formidable. Si jamais vous deviez un jour diriger un groupe de taille épique, pensez à leur mettre un vaisseau entre les mains.

Article original : [When Two Men DMed Thirty Kids](#)

(1) NdT : Dans *D&D4*, les Shadar-Kai sont des entités extraplanaires humanoïdes servant la déesse de la mort [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

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

ANNEXES

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Jonny Nexus

Présentation

Jonny Nexus est un auteur de fantasy/SF humoristique, dont le roman *Game Night* fut nominé à la GenCon 2008. Il est le principal auteur de *Critical Miss*, dont nous avons traduit les meilleurs articles mais contribue à de nombreux autres magazines de SF, de fantasy, et des suppléments de JdR. Son site web : <http://jonny-nexus.com/>

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Critical Miss

[Maîtriser avec que dalle](#) (*Critical Miss* 1)

Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable

[Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel](#) (*Critical Miss* 2)

Une méthode 100 % fiable pour déterminer votre degré d'inaptitude à l'aspect social du jeu de rôle.

[Salut les gars, vous devez être le groupe !](#) (*Critical Miss* 2)

Guide pour parachuter de nouveaux personnages dans un scénario en cours.

[Il vous faut un Avocat \(ès règles\), les mecs !](#) (*Critical Miss* 3)

Votre MJ est un enfiévré qui exploite les règles contre vous. Il vous faut un spécialiste pour vous défendre ! Il vous faut... un avocat ès règles !

[Le pire jeu de rôle jamais écrit ?](#) (*Critical Miss* 3)

Alors quel est ce jeu de rôle cauchemardesque auquel nous avons si imprudemment joué ? Son nom est *Cyborg Commando*.

[Les règles de base de Jonny](#) (*Critical Miss* 4)

C'est votre première partie en tant que MJ ou joueur ? Ces conseils de base sont pour vous.

[Tous à bord de L'Express pour l'aventure !](#) (*Critical Miss* 4)

Le dirigisme rend la tâche du MJ plus facile, y a-t-il de "bonnes" manières de s'en servir ?

[La Percée](#) (*Critical Miss* 5)

Un scénario pour guérir les joueurs de leurs souhaits de réalisme pur et dur.

[Test de validité d'Univers](#) (*Critical Miss* 5)

Êtes-vous un Personnage ?

[Bel univers de jeu... Et que diriez-vous de quelques putains de scénarios ?](#) (*Critical Miss* 6)

La politique de supplément des éditeurs

[Le Guide du Maître de Jeu salaud](#) (*Critical Miss* 6)

Utilisez la maîtrise pour résoudre vos problèmes personnels !

[Ouais, mais... Mon perso n'en a rien à cirer !](#) (*Critical Miss* 6)

Les fôireurs de scénars peuvent agir dès le début

[Comment James Wallis a gâché la vie de mon personnage](#) (*Critical Miss* 8)

Jonny attaque James Wallis pour les malheurs de son perso – et le remercie. James Wallis explique sa vision de *Warhammer* et de la campagne. Une rencontre entre un auteur et un joueur, via le scénar !

[Le plan d'action de Jonny pour sauver le JdR](#) (*Critical Miss* 8)

Dans les années 80, quand la droite religieuse disait au monde que le jeu de rôle était l'adoration du Diable, notre loisir était en plein boom. Il faut donner à nouveau une image de danger au JdR.

[Techniques de défense juridique pour rôlistes](#) (*Critical Miss* 8)

Vous correspondez au profil de l'adolescent sataniste ? À travers ce document, nous vous présenterons un certain nombre de techniques juridiques que vous pouvez suivre.

[Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos](#) (*Critical Miss* 9)

Le plaisir de découvrir les secrets... des autres personnages-joueurs

[Le blanchiment d'informations pour les nuls](#) (*Critical Miss* 10)

Merde, un naïf pourrait même croire que le joueur interprète son personnage.

[Je voudrais remercier mes parents](#) (*Critical Miss* 11)

Envoyer un PJ en cour martiale et remporter le prix du roleplay !

Signs & Portents

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

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

[Jouer avec Débilus](#) (*S&P* 9)

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

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

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

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

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

Steve Dempsey

Présentation

Steve Dempsey (GB Steve) a été rédac-chef de PTGPTB V.O. de 2005 à 2008. Si vous comptez “les cow-boys et les indiens”, Steve joue aux jeux de rôles depuis 1972. Il apprécie *Conspirations* (Over the Edge), *Traveller* et tout ce qui n’a pas trop de dés. Quand il ne nous fait pas frissonner avec nostalgie, c’est un méchant analyste de fraudes pour le Gouvernement de sa Majesté. Son également joueuse fanatique d’épouse et lui vivent à Londres. Il a travaillé avec l’éditeur Pagan Publishing sur le JdR *Dying Earth*.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

[Tout est de la faute de ma mère](#) (PTGPTB 6)

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

[Une action vaut mieux que de longs discours](#) (PTGPTB 8)

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

[Pitié pour les pauvres diables](#) (PTGPTB 10)

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

[Techniques pour l’improvisation](#) (PTGPTB 11)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

[Sagesse conventionnelle](#) (PTGPTB 19)

L’art de mener une bonne partie de convention

[À quels JdR je veux jouer ?](#) (PTGPTB 27)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

Places to go, people to be (VO)

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

Dans le numéro 11

[Le pouvoir des parents](#)

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

[Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

[Fiction jouable ?](#)

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

[Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

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

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

Dans les autres numéros

PTGPTB 1

[Fichez la paix à votre MJ !](#)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

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

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

[AD&D est l'instrument du démon](#)

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

[Maîtrisez comme un Homme !](#)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode !](#)

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

[Retour aux confins du pays](#)

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

PTGPTB 2

[Mecs et Poupées](#)

Mon cousin, ce héros

[Berger sans troupeau](#)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

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

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

[À la recherche d'une définition](#)

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

[Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

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

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

Les presses tourment.

PTGPTB 3

[Machines à rêves](#)

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

[Une floraison tardive](#)

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

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

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

PTGPTB 4

[Une distraction intéressante](#)

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

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

Une introduction à une forme de JdR virtuel

[La honte du jeu de rôle](#)

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

[J’aurais voulu être un héros](#)

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

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

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

PTGPTB 5

[Choisir ma propre Aventure](#)

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

[Conversion aux conventions](#)

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

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

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

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

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

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

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

PTGPTB 6

[Tout est de la faute de ma mère](#)

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

[Jeu ou Jeu de rôle ?](#)

JdR traditionnel et JdR sur ordinateur sont incompatibles.

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

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

[La disparition de James Dallas Egbert III \(1^{re} partie\)](#)

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

PTGPTB 7

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

Comment relancer tout le marché du JdR

[Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

Des armes pleines de pointes aiguisées. Des ninjas. Des arts martiaux. Encore des ninjas. Des mitrailleuses. Un peu plus de ninjas. Le Pied. Et les quatre Tortues.

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

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

[La disparition de James Dallas Egbert III \(2^e partie\)](#)

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

PTGPTB 8

[“Moi, le Nain”](#)

Le pourquoi et le comment d'être Nain

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

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

[Ficelles du métier](#)

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

[La mort inopportune du joueur occasionnel](#)

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

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

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

PTGPTB 9

[Jouer pour s'amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

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

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

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

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

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

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

PTGPTB 10

[Pitié pour les pauvres diables](#)

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

[Accepter la créativité des joueurs](#)

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

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

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

PTGPTB 12

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

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

[Prendre le... canoë... au bond ?](#)

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

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

Guide pour concevoir des aventures de qualité

[Définir nos termes](#)

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

PTGPTB 13

[Dans le Nord-Ouest](#)

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

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

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

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

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

[Contes tordus : Architecture prédatrice](#)

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

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

Comment combiner tout ce que nous avons vu

PTGPTB 14

[Une route longue et tortueuse](#)

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

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

Une aventure du côté surréal de la vie

PTGPTB 15

[Tout à coup, humains](#)

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

[Jouer en compétition](#)

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

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

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

[Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de " loyal mauvais "

[Il était une fois Avant Gy gax](#)

L'Histoire secrète des JdR

PTGPTB 16

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

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

[Systèmes de défense](#)

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

[Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

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

PTGPTB 17

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

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

[Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

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

Le but des règles soi-disant réalistes

[Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magic* mène aux jeux de rôles

PTGPTB 18

[Le droit d'entrée](#)

Un loisir hors de prix

[La compétence, c'est surfait](#)

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

[Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

[Mon Meccano pour votre campagne](#)

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

PTGPTB 19

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

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

[Sagesse conventionnelle](#)

L'art de mener une bonne partie de convention

[Facteurs de motivation](#)

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

PTGPTB 20

[Jamais plus jamais MJ](#)

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

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

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

[L'injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

PTGPTB 21

[Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

[La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d'aimer le JdR

PTGPTB 22

[La Force de l'histoire](#)

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

[Je le jure devant Dieu !](#)

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

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

Highway to Hell ?

[La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d'aventures

PTGPTB 23

[Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

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

Recentrage du débat sur *D&D*

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

Un peu de préparation vous facilite l'improvisation.

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

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

[L'importance de la nourriture](#)

Des idées d'aventure autour de la table

PTGPTB 25

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

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

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

La quête d'un groupe de rôlistes

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

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

PTGPTB 26

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

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?

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

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

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

Le dinosaure s'assume.

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

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

PTGPTB 27

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

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

[À quels JdR je veux jouer ?](#)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

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

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

PTGPTB 28

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

Pourquoi jouons-nous ?

[Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

PTGPTB 29

[Une Explication du narrativisme](#)

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

[Le problème de l'armure](#)

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

[Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

Robin D. Laws

Présentation

Robin Laws, né en 1964, est un auteur et créateur de jeux prolifique. Il a créé *Feng Shui*, majoritairement contribué à *Dying Earth*, *Over The Edge*, *Hero Wars*, le Gumshoe System... C'est un génie du système de règles, car il en invente des originales pour coller au mieux au genre considéré. Ses sages conseils, partiellement traduits par PTGPTB, sont disponibles dans [Robin's Laws of Good Gamemastering](#). Il vit au Canada.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

[Fausses pistes et comptes à rebours](#)

Deux techniques narratives pour épicer vos scénarios d'enquête

[Les facteurs de distinction](#)

Une manière de promouvoir votre JdR ou votre campagne, en pointant son originalité

[Internet est votre antisèche](#)

Téléchargez autre chose que des scénarios...

[Méchantes vérités sur les boniments](#)

Savez-vous au moins vendre votre JdR en convention?

[Selon mon bon vouloir](#)

Les systèmes de règles protègent qui, de quoi ?

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

Trop de préparation révèle les mauvais côté des joueurs

[Les tarés du self-control](#)

Le JdR: la forme ultime de loisir pour les gens intelligents qui ont peur des émotions et ont des problèmes relationnels.

[Excusez-moi, je dois y aller](#)

Rendre intéressantes les scènes d'interrogatoire et d'investigation

[Oui, mais...](#)

Utilisez les techniques du théâtre d'improvisation

[Oui, mais... – le scénario](#)

Utilisez les techniques du théâtre d'improvisation pour en faire un scénario

[Comment donner la chair de poule](#)

Le jeu dont vous êtes un anti-héros

[Faites un don](#)

Faites cadeau d'actions réussies

Mike Bourke

Présentation

Mike Bourke est Australien. Il a commencé le jeu de rôle en 1981 et a mené des douzaines de campagnes – seulement des douzaines car elles ont tendance à durer TRÈS longtemps ! Il mène aujourd’hui 7 campagnes de front dans des genres allant de la fantasy au pulp en passant par le space opera, ce qui inclut la campagne de super-héros qu’il a commencée en 1982. Il a écrit de nombreux articles, entre autres pour le site [Roleplaying Tips](#). Il a inventé des systèmes de règles entiers et écrit de nombreux suppléments, dont [Assassin's Amulet](#) avec John Four, un sourcebook OGL sur les assassins dont un extrait gratuit de 73 pages est téléchargeable.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

[Tisser des liens inattendus](#)

La feuille de personnage concerne surtout les règles ; les questionnaires sont mal utilisés. Réduits à 17 sujets, les dossiers de personnages sont très efficaces et exploitables... »

[Le butin comme moteur de l'intrigue](#)

S’emparer du butin représente souvent la fin de l’histoire. Et les objets ne valent pas la quête qui a mené à eux. Voici comment bâtir des odysées autour des trésors.

[Huit canots de sauvetage](#)

MJ, apprenez à gérer l’incertitude ; à mentir ; à vous imposer aux joueurs ; à surmonter votre manque de confiance en vous ; à gagner du temps ; à placer un mini-scénario ; créer des PNJ instantanés, et orienter une campagne sans plan...

[Sans préparation : improviser des aventures à la volée](#)

Pour ceux qui n’ont jamais le temps de préparer leurs scénarios, voici les 8 secrets et les 3 principes généraux pour construire votre scénario en vitesse avant... et pendant la partie !

Uri Kurlianchik

Présentation

Uri Kurlianchik est créateur de jeux, traducteur, humaniste, utilisateur de Twitter et conteur en Israël. Professeur de *D&D* le jour et auteur indépendant la nuit, Uri a écrit des livres, des articles et des nouvelles pour de nombreux éditeurs, dont Wizards of the Coast, Paizo et Mongoose. Il est le créateur de DNDkids.com, une compilation de souvenirs amusants et de conseils sur les parties de JdR avec des enfants. Son dernier projet en date, [Rats!](#), introduit la conquête du monde par les rongeurs ! Il vit en urigrey.com dont il apprécie particulièrement la vue, notamment à l'aube, qu'il qualifie de "heure pour aller se coucher".

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

DnDKids

[Les Rencontres avec combat](#)

Des astuces et des idées pour les MJ désireux de mener des combats fluides et amusants dans leurs aventures, avec de jeunes rôlistes

[Un joueur ne peut vivre seul !](#)

Cinq avantages des produits du commerce sur les malheureux brouillons "maison".

[Brèves de table](#)

Quelques perles pour réchauffer le cœur et élever l'esprit...

[Récompenses et Punitons](#)

Récompenses pour nos jeunes rôlistes : or, XP, objets magiques, super-pouvoirs, montures épiques et adorables animaux de compagnie. Punitons : amendes, châtement et exil

[Pourquoi les PNJ ne pêchent plus dans la rivière](#)

Les PJ veulent traverser une rivière pour se rendre en ville, mais la rusalka locale ne veut pas les laisser passer...

[La créativité des enfants](#)

Quand on leur donne l'opportunité de concevoir une société, les enfants choisissent de créer des théocraties oppressives avec un système de castes rigides et en conflits perpétuels avec tous leurs voisins.

[Deux MD face à trente enfants](#)

Premier article d'une série sur "jouer au JdR avec des enfants" : on apprend à l'auteur qu'il aura à mener une partie d'une heure avec une trentaine d'enfants le lendemain matin au centre de loisir.

Signs & portents

[Trois régimes politiques méd-fan](#)

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

See Page XX

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



Liste des articles

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

Se tenir au courant

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



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB vf](#)

Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

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

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

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

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



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

[Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?](#)

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

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

[Ebook n°5 : Dirty PJ](#)

[Ebook n°6 : Une brève histoire du jeu de rôle](#)

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

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

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 : Rappar, Pete Darby, Jonny Nexus, Steve Dempsey, Robin D.Laws, Mike Bourke, Uri Kurlianchik

Traducteurs : Antoine Drouard, Pierre Gavard-Colenny, Courtney Chitwood, Fabien Deneuveille, Benoit Huot

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Calibre](#) (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

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

THE END.

Table des matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	4
Édito	5
Trop d'impro tue l'impro	6
Les joueurs veulent marchander : bon sang, je ne m'y attendais pas du tout !!	6
L'improvisation, cela se prépare !	7
Anticiper les actions des personnages	7
Les règles maison	7
Docteur Felzenwalbe, je suppose ?	8
Techniques d'improvisation pour rôlistes	11
Surmontez vos peurs et ouvrez votre esprit à une meilleure façon de jouer	11
Maîtriser la spontanéité	11
Les gens sont bizarres	11
Assez bon, tout de suite !	12
Offrir, refuser et accepter	12
La différence avec les jeux de rôles	13
Ne jamais dire non	13
Les techniques de construction narrative	14
Rompre la routine	14
Réincorporation	14
Dans les règles	15
Maîtriser avec que dalle	17
Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable	17
Première étape : prolonger la discussion avant la partie	17
Deuxième étape : laisser les joueurs faire des courses	17
Troisième étape : le casse-tête énigmatique	18
Quatrième étape : le combat à grande échelle	18
Cinquième étape : finir tôt	19
Commentaire de Jarvis	19
Commentaire de Jonny	19
Techniques pour l'improvisation	21
À quoi sert le MJ ?	21
Que veulent les joueurs ?	21
Quel est le problème ?	21
Règle n°1 : Écrivez-le	21
Règle n°2 : Ne dites jamais "Non", dites "Oui, mais..."	22
Règle n°3 : Écoutez ce que disent les joueurs, surtout les à-côtés et les désirs	22
Règle n°4 : Posez des questions	22
Règle n°5 : Faites parler les joueurs entre eux	23
Règle n°6 : Enfreignez ces règles	23
Oui, mais...	25
Oui, mais... – Le scénario	27
Sans préparation : improviser des aventures à la volée	31
Premier secret : préparation interdite	31

Dessinés à la table	31
Recycler des plans	33
Pas de plan du tout	33
Deuxième secret : tes personnages tu connaîtras	33
...tout autant que leurs joueurs	34
Troisième secret : ayez des sources d'inspiration variées	34
Quatrième secret : construire l'intrigue autour d'une idée simple et unique	35
Cinquième secret : ajouter des complications et/ou des retournements de situation	35
Sixième secret : construire une dynamique de personnage intéressante	36
Septième secret : le monde est mon bac à sable	37
Dernier secret : un trio de principes généraux	37
Deux MD face à trente enfants	38
ANNEXES	41
Jonny Nexus	42
Présentation	42
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	42
Critical Miss	42
Signs & Portents	43
Steve Dempsey	44
Présentation	44
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	44
Places to go, people to be (VO)	45
Dans le numéro 11	45
Dans les autres numéros	45
PTGPTB 1	45
PTGPTB 2	45
PTGPTB 3	45
PTGPTB 4	46
PTGPTB 5	46
PTGPTB 6	46
PTGPTB 7	46
PTGPTB 8	47
PTGPTB 9	47
PTGPTB 10	47
PTGPTB 12	47
PTGPTB 13	47
PTGPTB 14	48
PTGPTB 15	48
PTGPTB 16	48
PTGPTB 17	48
PTGPTB 18	48
PTGPTB 19	49
PTGPTB 20	49
PTGPTB 21	49
PTGPTB 22	49

PTGPTB 23	49
PTGPTB 25	50
PTGPTB 26	50
PTGPTB 27	50
PTGPTB 28	50
PTGPTB 29	50
Robin D. Laws	51
Présentation	51
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	51
Mike Bourke	52
Présentation	52
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	52
Uri Kurlianchik	53
Présentation	53
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	53
DnDKids	53
Signs & portents	53
See Page XX	54
Se tenir au courant	55
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	57
Crédits	58