



Places to Go.
People to Be

TRANSMETTRE LA FLAMME DU RÔLISTE

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

EBOOK PTGPTB(VF) N°3

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 bienvenue dans ce troisième ebook Places to go, people to be (vf). La machine est désormais lancée et nous tâcherons de vous proposer un nouvel ebook chaque trimestre, un mois après la mise à jour du site. Notez donc dans vos agendas que vos lectures numériques rôlistes connaîtront un pic les 1^{er} février, 1^{er} mai, 1^{er} août et 1^{er} novembre.

Vous avez vu ? À PTGPTB(vf), on ose tout (oui, comme les cons, on sait...) ! La preuve, on vous propose des ePub les jours fériés ! En l'occurrence les 1^{er} mai et 1^{er} novembre. On s'est en effet dit qu'il vous fallait au moins ça pour apprécier comme il se doit nos sélections d'articles.

En parlant de sélection, penchons-nous sur celle de ce trimestre. Après un premier ebook consacré au plaisir de la table et un deuxième à nos estimés grosbills, nous nous demandions quel sujet aborder. Non pas que nous manquions d'idées, mais plutôt que nous en avions trop.

Finalement, c'est la date de publication de cet ebook qui nous a aiguillés. Novembre n'est en effet pas si éloigné que cela des fêtes de fin d'année, des cadeaux, des enfants. Et puis les fêtes de fin d'année sont généralement un moment festif, chaleureux. Du coup, il n'en a pas fallu plus pour trouver notre thème du trimestre : la flamme du rôliste et sa transmission.

Avec cet ebook, nous avons voulu rappeler pourquoi nous aimons tellement jouer au jeu de rôle. Mais nous avons également voulu montrer comment on pouvait transmettre ce plaisir à de nouveaux joueurs. Et pour cela, il n'y a pas trente-six solutions : il faut d'une part, les bons jeux, et d'autre part, la bonne manière d'y faire jouer des débutants.

Cet ebook n'est donc pas une simple sélection d'articles autour d'un thème précis, mais un voyage dans l'initiation au jeu de rôle, depuis notre première fois à nous, jusqu'à leur première fois à eux. Avec [Le Pouvoir des parents](#) et [Mecs et poupées](#), vous vous souviendrez donc de ceux qui vous ont plongés dans le jeu de rôle et de ce que cette découverte vous a apporté de fantastique.

Puis, une fois votre flamme ravivée à la chaleur de ces souvenirs, vous pourrez vous plonger sur l'art et la manière de réaliser des jeux d'initiation. En cela, [JdR pour débutants - Le manifeste](#) et la critique endiablée de [Ghostbusters](#) apporteront leur éclairage.

Puis, lorsque la flamme du rôliste aura trouvé le bon jeu de rôle d'initiation, il sera temps de découvrir avec amusement les comportements des nouveaux rôlistes et les moyens de leur donner un maximum de plaisirs ludiques. Et pour cela, rien de tel que les fondamentaux des premiers JdR : les [Rencontres avec combat](#) et les [Récompenses et punitions](#).

Enfin, parce qu'il ne faut pas oublier que faire du jeu de rôle, c'est avant tout s'amuser sans se prendre au sérieux, Laughing Wolf vous fera partager ses [anecdotes sur Teenage Mutant Ninja Turtles](#). Une preuve que commencer par des JdR décalés peut être un excellent moyen de s'éclater !

Sur ce, bonne lecture et au trimestre prochain,

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.

LE POUVOIR DES PARENTS

© 2000 Steve Darlington

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



Je m'en souviens si bien. Nous étions dans la bibliothèque, et mon camarade me parlait de ce nouveau jeu que son papa lui avait acheté, nommé *Donjons et Dragons*. Plus tard, nous avons continué de jouer, chez lui. Mais n'être rien que nous deux était un peu limité, alors nous avons obtenu de sa mère qu'elle joue avec nous.

J'étais accro. Mes parents m'avaient acheté *Talisman* quelques années auparavant, mais ceci était quelque chose de bien mieux. Quelques mois plus tard, mon père m'emmena en ville pour m'acheter mon premier exemplaire de *D&D*. Et c'est ainsi que tout commença.

Tant d'histoires sur "comment les gens ont débuté dans notre loisir" débutent avec cette sorte d'émotions. Même si nous avons d'abord entendu parler du jeu de rôle par un ami, ou un frère, la plupart d'entre nous ont vu leurs parents jouer un rôle très important dans ces débuts. Très souvent, nos parents sont ceux qui nous achetèrent des jeux de rôles la première fois, furent les premiers à nous encourager, et même, certaines fois, les premiers à jouer avec nous.

Cependant, quand vous lisez les histoires dans ce magazine, où ailleurs, ou quand vous entendez des gens en parler, combien de fois donne-t-on la moindre importance au rôle des parents ? Au mieux, ils sont cités sommairement au début, déclarant que tout commença quand le rôliste reçut *D&D* une fois à Noël ; puis commence un récit plein de longueurs sur la façon dont l'intérêt crût vraiment en jouant telle et telle aventure avec le cousin Bobby. Au pire, les parents ne méritent même pas de mention du tout !

Je trouve que c'est un peu une parodie de justice. Je pense qu'il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents. Jetons un œil à mes expériences, par exemple.

Vous l'avez lu en plein dans le premier paragraphe : nous manquions de joueurs, alors la mère de mon camarade se joignit à nous. On connaît aussi des cas de petits frères et petites sœurs qui ont fait ça, mais pour un parent, c'est certainement bien au-delà de son devoir. Pour ne pas dire un peu étrange. Une femme en pleine quarantaine qui tue des kobolds dans un couloir de pierre de 3 m sur 3, ce n'est pas quelque chose que vous voyez tous les jours, mais elle n'a jamais sourcillé.

Elle écouta l'exposé des règles, créa un personnage (une guerrière nommée Cléopâtre je crois), et commença à jouer. Elle était un peu lente au moment de savoir quel dé lancer et quand, et elle ne comprit jamais vraiment le concept du massacre de kobolds comme nous le faisons instinctivement, mais elle joua. Elle joua bien, et avec un certain enthousiasme, pendant au moins une heure ou deux.

Jusqu'à ce jour, je me demande bien ce qu'elle pensa vraiment de toute cette expérience.

Ma mère n'a jamais véritablement joué aux JdR avec moi, mais elle joua effectivement à *Talisman*. Ce fut la première drogue qui m'amena au jeu de rôle, et nom de nom, ce que j'ai aimé ça ! Mes parents me l'offrirent à Noël, et passèrent la plus grande partie du lendemain à apprendre les règles, puis à me les expliquer au long de nos premières parties ensemble.

Bien sûr, *Talisman* ne suffisait pas, donc mon père débusqua l'unique librairie en ville qui vendait des extensions pour *Talisman*, et me conduisit là-bas.

Il attendit patiemment pendant que je regardais bouche bée un monde dont je n'avais jamais soupçonné l'existence ; un monde merveilleux de jeux, de *fantasy*, et d'éblouissants dés polyédriques. Je me retrouvais bientôt partagé entre avoir deux suppléments pour *Talisman*, ou bien un seul, et cet autre jeu auquel j'avais joué une ou deux fois avec mon camarade. Le conseil de mon père fut qu'il était plus sensé d'avoir deux jeux différents, plutôt que deux suppléments pour le même. Je suivis son conseil, et rentrai à la maison avec un exemplaire de *Donjons et Dragons* bien serré contre moi.

Comme je l'ai dit, ma mère n'y a jamais joué avec moi, ni mon père.

Cependant, lorsque le jeu de rôle commença à prendre tout mon temps, tous deux firent à peu près tout ce qu'ils pouvaient faire d'autre pour m'encourager. Ils m'écoutèrent expliquer comment ça marchait et convinquirent ma petite sœur de jouer avec moi. Ma mère en particulier comprit ma frustration envers le manque de scénarios du commerce, tant et si bien qu'elle m'aida à ratisser les rayons des magasins de jouets dans toute la ville, à la recherche de scénars pour la boîte de base de *D&D*.

À l'époque, *D&D* disparaissait peu à peu, avec *AD&D* 2^e édition sur le point d'arriver. Les produits que je voulais étaient aussi rares que les dents de poules et, à vrai dire, je n'avais aucune idée de ce que je recherchais. Alors imaginez à quel point ma mère a dû être désorientée. Pourtant elle demanda, vendeur après vendeur, quels produits de *D&D* ils avaient en stock.

Bien sûr, de nos jours les mères doivent poser des questions sur les *Pokémon* ou les *Gameboy* de Nintendo, mais au moins les vendeurs – et les mères – ont quelques idées sur ce que sont ces choses, même s'ils ne les comprennent pas. À l'époque, la plupart des vendeurs avaient encore moins de notions de ce qu'était *D&D* que ma mère, et la fixaient souvent comme si elle était devenue folle. Pourtant ma mère ne fut pas découragée.

Environ un an après, je tombais sur l'exemplaire de *Teenage Mutant Ninja Turtles* d'un ami, et tombai amoureux. Il fallait que je l'aie, aussi je fis la seule chose sensée. J'empruntai le livre et demandai à ma mère d'en photocopier chaque page pour moi, à son travail. Ainsi j'eus mon deuxième JdR, et celui qui me rendit vraiment accro, grâce à ma mère qui passa deux heures de pause déjeuner devant la photocopieuse.

Le soutien continua. On m'offrit des suppléments de JdR, pas seulement à un seul Noël, mais trois Noëls de suite. J'en connaissais un bout à ce moment, mais les connaissances de mes parents ne s'étaient pas beaucoup améliorées. Pourtant, ils continuaient à braver les sombres travées à l'odeur musquée des boutiques de jeu, et me glanaient quelque chose, en plein dans la bonne gamme, et exactement ce que j'attendais. Ils ne se trompèrent qu'une seule fois, quand le scénario pour *Paranoïa* qu'ils acquirent était conçu pour un univers de jeu étendu dont je n'avais pas le *sourcebook* original. Je trouve que c'est un taux de réussite tout à fait remarquable.

Vous pourriez dire qu'ils ne faisaient qu'encourager les centres d'intérêt de leur enfant, comme tout bon parent, mais ce n'est pas si simple que ça. Le jeu de rôle n'est pas un loisir ordinaire.

D'abord, la frénésie tend à être la plus brûlante au début de la puberté, une période où préférer plus de cinq mots à la fois à vos parents est un événement rare. À cet âge, la dernière chose que vous partagez avec vos parents est ce que vous faites pour vous amuser, alors quant à essayer d'expliquer comment ça marche... De plus, comme nous le savons tous, le jeu de rôle est loin d'être une activité très courante. Il est peu probable qu'ils connaissent quelqu'un qui en ait fait l'expérience, ou un moyen quelconque pour qu'ils se fassent une idée tout seuls de comment ça marche.

Ils peuvent toujours affronter les boutiques de JdR, mais ces endroits ne sont pas précisément conviviaux. Même s'ils obtenaient quelque information sur notre loisir, il y a encore un autre problème. Les JdR sont si ésotériques et difficiles à expliquer qu'il est douteux qu'ils comprennent quoi que ce soit de ce qu'ils découvrent. Encore aujourd'hui, mes parents me posent à l'occasion des questions fortuites qui prouvent qu'ils n'ont toujours pas tout à fait compris ("Alors quand vous changez de JdR, est-ce que vous gardez les mêmes personnages ?").

Ensuite bien sûr il y a le petit problème d'image qu'a notre loisir. Ce n'est pas comme se droguer ou voler des voitures, mais l'association d'idées avec le suicide n'est jamais loin. Elle était certainement encore très présente quand je débutais, même là-bas en Australie. Et n'oublions pas le regard désapprobateur de la minorité morale. Si vous aviez grandi dans une communauté très chrétienne, surtout en Amérique, il est très probable que vos parents auraient été confrontés à des affirmations contradictoires sur la salubrité de votre monomanie préférée. Il n'y a pas d'instinct plus fort chez un parent que celui d'empêcher qu'il arrive du mal à leurs enfants, et si on leur faisait croire qu'il y avait ne fût-ce que le moindre risque, qui pourrait les blâmer de vous mettre à l'abri du danger ? Ils auraient aussi pu affronter une énorme pression de leurs pairs, qui les pousse à critiquer votre conduite. Avec tout cela contre eux, ils ont quand même eu confiance dans vos choix.

Bien sûr, il y a bien trop de tristes histoires de parents qui décidèrent que le moindre risque était déjà trop grand, et confisquèrent ou détruisirent les livres de leurs enfants. Des parents qui ont fait tout ce qu'ils ont pu pour décourager les penchants rôlistes. C'est le regrettable scénario du pire.

Ce qu'il signifie cependant, c'est que même si vos parents n'ont rien fait pour encourager votre hobby, ils faisaient quand même des pieds et des mains pour vous aider, parce qu'il aurait été si facile pour eux de s'y opposer activement. Être ignoré de ses parents est de loin préférable à avoir ses livres brûlés.

Peut-être êtes-vous encore en train de penser que la contribution de vos parents n'a pas été très significative. Ils vous ont certainement aidé, ils n'ont assurément rien brûlé, mais ils sont loin d'avoir été un des facteurs déterminants qui vous ont rendu accro. Repensez-y. Si vous regardez mieux, vous découvrirez que vos parents ont été la clé de tout le processus, ne serait-ce que par le simple fait que vous avez passé la plus grande partie de votre enfance avec eux.

Voyez-vous, ce n'étaient pas les grandes choses qu'ont faites mes parents, qui m'ont vraiment fait m'intéresser au jeu de rôle. Au lieu de cela, c'étaient les petites choses subtiles. La décision spontanée que *Talisman* me rendrait heureux ce Noël-là. Le conseil fortuit de papa qui me fit choisir d'acheter *D&D*. La manière dont ma mère eut l'air si intéressée quand j'achetai de nouveaux dés. La façon qu'ils ont eue de ne jamais m'interroger sur la raison exacte pour laquelle les tortues avaient muté – ou étaient adolescentes d'ailleurs...

Ou comme la fois où j'ai expliqué à ma mère que ma justicière porc-épic mutante travaillait comme dactylo au noir et qu'elle a dit qu'elle trouvait que cela faisait un peu cliché. Dix ans plus tard, Spike la journaliste en croisade contre le crime, une Peter Parker femme, est un des personnages les plus riches que j'aie jamais développés.

À cette époque, la plupart d'entre nous n'avaient que le commencement d'un groupe de JdR, et l'idée d'une communauté qui partagerait notre passion était ridicule. Les seules personnes à qui nous pouvions parler de notre loisir étaient nos amis les plus proches, et notre famille. Si nos parents nous avaient fait taire, nous n'aurions eu personne à qui parler, personne qui écoute, personne à soûler. Notre intérêt aurait diminué et la plupart d'entre nous ne seraient pas rôlistes maintenant.

De plus, les détails de ces discussions ont non seulement déterminé si nous allions rester intéressés au JdR, mais le type de rôliste que nous deviendrions : le genre de personnages que nous créerions, la sorte d'histoires que nous raconterions, et le type de parties que nous apprécierions.

Alors, réfléchissez-y. Prenez un moment et essayez de reconstituer ces jours d'antan. Je vous garantis que vous découvrirez que vous êtes le rôliste que vous êtes maintenant parce que vos parents vous ont acheté quelque chose, photocopié des trucs, vous ont écouté, ont joué à des jeux, vous ont encouragé, et à cause des millions de manières subtiles par lesquelles ils ont montré de l'intérêt pour votre hobby. Un loisir dont ils n'avaient aucune expérience, pas de

connaissance, qu'ils ne comprenaient pas – ils avaient même une bonne dose de méfiance et de crainte envers son influence. Un loisir qu'ils auraient pu si facilement vous interdire.

Pensez combien d'amusement et de plaisir vous avez eu dans votre vie à travers ce loisir. Songez à l'argent que vous avez dépensé tout au long des années pour vous offrir ce divertissement. Songez à l'importance qu'a pris le jeu de rôle dans votre bonheur, vos amis et votre vie. Méditez sur ce qui ne serait jamais arrivé de tout cela, si vos parents n'avaient pas été là.

Et alors demandez-vous combien vous devriez dépenser pour la prochaine Fête des Mères.

Article original : [*Once Upon a Time: Parents Power*](#)

MECS ET POUPÉES

© 2004 Claire Godfrey

Un article de Claire Godfrey, tiré de [PTGPTB n°25](#) (juillet 2004), et traduit par JMS



Venant d'une grande famille étendue des quartiers Est de Londres, j'ai passé une bonne partie de mon enfance à traîner avec mes cousins, lesquels vivaient tous à quelques centaines de mètres. Kevin est l'aîné de nous six – et le seul autre véritable taré de toute ma famille.

Maintenant qu'il a vieilli, il travaille dans la pub, est marié, a des jumeaux et se décrit comme un "goth caché". C'est un homme gentil et vraiment adorable.

Mais quand il avait 13 ans, c'était un polard avec un P majuscule. C'était le début des années 80 et je me souviens qu'il portait un pull-over gris à col en V, des énormes pattes d'eph, des chaussettes blanches et des lunettes à grosses montures de plastique noir.

C'était mon héros.

Et je ne blague pas...

Poupées

On était en 1981, j'avais sept ans, lui treize, et il venait de découvrir *Donjons & Dragons*. Pendant que ma sœur et sa sœur à lui jouaient avec des poupées et des peluches dans une autre pièce, je restais à regarder (probablement en suçant mon pouce), pendant que lui et quelques-uns de ses potes tout aussi polards s'asseyaient autour d'une table avec des crayons, du papier et des dés. Ils imaginaient alors les contes pour s'endormir les plus fantastiques que j'aie jamais entendus.

Encore mieux, lorsqu'il se retrouvait coincé à devoir nous garder (moi, ma sœur et sa sœur), il les laissait avec leurs poupées et leurs jouets de filles, attrapait ses crayons, du papier et des dés et se posait par terre dans le salon avec moi.

J'ai passé de très nombreuses heures à créer des personnages avec un mépris flagrant des règles (j'avais sept ans !). Mais Kevin n'a jamais été un obsédé des règles et il y trouvait son compte en m'encourageant à utiliser mon imagination excessivement vivante (cf. tous les bulletins scolaires que j'ai eus).

De toute façon, une fois que j'avais créé mon personnage, il commençait l'histoire et j'écoutais, les yeux grands ouverts et bouche bée. Il prenait des accents, faisait des grimaces, des gestes et tout et tout ! Parfois il y avait même des chants !

Mais vous savez ce qui était le mieux !

De temps en temps, il arrêtait son histoire et me demandait ce que "je" (c'est-à-dire mon personnage) voulais faire ensuite.

Rien que l'écrire me noue l'estomac.

L'excitation est encore si forte. "Je" créais l'histoire.

Quand je fermais les yeux, je pouvais tout voir. Je fonctionne comme cela depuis aussi longtemps que je me souviens. Chaque histoire, livre, pièce se déroule comme un film dans ma tête. J'avais sept ans et j'étais la vedette, non pas seulement la vedette, "l'héroïne", de mon film intérieur.

Et voilà, j'étais accro pour toujours.

Mais j'avais sept ans, et j'étais une fille, et je faisais probablement des choses comme offrir du maquillage aux orcs qui fracassaient la porte. Il est même possible, qu'occasionnellement, je me sois égarée à jouer avec des poupées. Je le bassinais régulièrement pour qu'il me laisse se joindre à son groupe.

Évidemment, cela ne s'est jamais fait.

Alors finalement, il m'a prêté des Livres dont Vous Êtes le Héros et cela m'a calmé pour un temps. Mais cela devint ennuyeux au bout de quelques années.

Et l'on ne se fait dévorer par le même arbre dans *La Forêt de la malédiction* qu'un nombre limité de fois avant de déchiqeter ce bouquin de merde !

Mecs

Un peu plus tard bien sûr sont arrivés le maquillage, les garçons et les chaussures. L'amour du JdR n'est jamais mort mais il est passé en tâche de fond. Même si à chaque réunion de famille je soutirais à Kevin la moindre information à propos du jeu de rôle, et il était toujours disposé à me rendre service. Je crois qu'il appréciait d'avoir un public captivé – quel MJ ne l'apprécie pas !

Finalement j'ai atteint 16 ans et j'ai grimpé jusqu'au lycée pour entamer le "secondaire". Mon lycée était du genre clique à la Californienne. Je fus donc étiquetée, on me trouva débile et je fus assignée au groupe intitulé de façon très originale "les tarés".

Je me suis retrouvée – avec ma meilleure amie "Silent Bob" Simonne et Julia "la nouvelle" égarée – dans un groupe avec

six mecs. Nous avions tous plusieurs choses en commun – nous aimions le heavy metal, nous étions de familles non-religieuses et progressistes, nous étions créatifs et nous avions tous un sens de l’humour particulier. Et puis nous lisions beaucoup de livres et voyions beaucoup de films – en général des trucs avec un thème fantastique, d’action ou de science-fiction. Les mecs faisaient du jeu de rôle, du wargame et des jeux de plateau.

Ainsi, un soir, nous avons donc été invitées dans l’inévitable salle à manger des parents, et j’ai pu goûter pour la première fois à du vrai jeu de rôle. Trop timide pour être une actrice et trop impatiente pour être une véritable écrivain, je suis tombée amoureuse du jeu de rôle.

Mais les mois qui suivirent furent pleins de tourments et de peines de cœur.

Trois jeunes filles précoces. Six mecs aux hormones déchaînées. Beaucoup trop de temps libre. Vous faites le calcul. (En fait, il vaut mieux que vous ne le fassiez pas, parce qu’alors ça sonne vraiment sale, et ça ne l’était pas tant que “ça” !)

Pendant deux ans, on s’est beaucoup battus, tripotés, on a grandi et – ah oui– on a joué. C’était la pire et la meilleure époque.

Toucher Classe d’Armure Néant

Mais il y avait quelque chose de pourri dans la salle à manger. Je me suis souvent retrouvée déboussolée. Je savais que je n’étais pas complètement stupide mais peu importe avec quelle force j’essayais, je ne pouvais tout simplement pas comprendre les règles. Peu importe le nombre de fois où j’ai demandé à un des mecs de m’expliquer des règles comme le TACO, cela semblait seulement devenir plus compliqué à chaque fois.

Ils étaient aussi très possessifs avec leurs bouquins – presque stade anal. Nous pouvions regarder les jolies images à distance mais nous n’étions pas autorisées à toucher. Quant à les emprunter ! Arf !

Arf, Arf, Arf...

“Pour gagner du temps” ils nous disaient de simplement jeter les dés et les mecs détermineraient alors notre succès ou notre échec en fonction de ce que nous avons obtenu. Quand nous demandions qu’ils nous expliquent encore les règles, ils nous répliquaient : “Ce n’est pas grave, cela prendrait trop de temps, jette juste ce dé et nous te dirons comment tu t’en es sortie.”

Finalement, bien qu’étant un peu crédule et plutôt franchement naïve, j’ai commencé à réaliser que les choses n’étaient pas aussi innocentes que ce qu’elles semblaient.

Ma théorie sur la vie “Tout le monde est fondamentalement gentil” a commencé à s’effriter lorsque j’ai réalisé que tout cela était un stratagème pour maintenir les “geignardes” dans l’ignorance et établir une phallocratie.

Alors j’ai demandé à Kevin où je pouvais acheter les livres de règles et j’ai fait quelques achats. Je suis revenue chez moi, me suis plongée dans les règles de base, ai réalisé à quel point nous avons été abusées... Et alors !

J’ai quitté le groupe.

Prise de position

Je ne me suis pas emportée, je n’ai pas fait de grandes déclarations, je n’ai pas crié ou hurlé. Mon intelligence avait été insultée et ma fierté en avait pris un coup. Je décidai que ces types n’étaient pas le genre de personne que je voulais comme amis. Alors je suis partie.

Le lien avec les filles a survécu toutefois, Simonne et Julia (qui au final s’est révélé être comme “Jay”) sont toujours mes deux amies les plus proches.

La fin des examens du bac s’approchait et le groupe se dispersait de toute façon – pour aller à la fac ou pour chercher un boulot dans le monde réel. Je fréquentais un club de rock/métal le samedi soir dans mon quartier et j’avais commencé à me faire de nouveaux amis.

Par hasard je découvris que les types avec qui je traînais dans ce club faisaient aussi du jeu de rôle. Qui se ressemble s’assemble, j’imagine. Et reculez et voyez ! Un nouveau groupe surgit des cendres comme un oiseau flamboyant.

Les douze salopards

Au commencement nous étions 12 et nous jouions deux fois par semaine dans la salle à manger de mes parents.

Ma mère était d’accord pour qu’une troupe de très grands types aux cheveux longs et vêtus de cuirs arpentent sa salle à manger tous les dimanches après-midi et mercredis soirs. Quand j’étais gosse, la maison de mes parents avait toujours été le lieu de rassemblement de tous les enfants du quartier (ma mère disait que cela ne la dérangeait pas dans la mesure où elle pouvait garder un œil sur ce que je faisais) et il ne semblait y avoir aucune raison pour que cela change maintenant que j’étais une adolescente.

En quelques semaines elle était devenue la mère adoptive de tous les types et ils lui achetaient des paquets de chocolats à la liqueur et des Mentos comme offrandes pour ses conseils et son hospitalité. Il y eut de nombreux après-midi où je rentrais chez moi une heure avant que la partie ne commence et où l’un des types était déjà là en train de raconter à ma mère ses peines de cœur.

Et de temps en temps elle venait pendant que nous jouions, s’asseyait et disait “Bon alors expliquez-moi ça encore une fois”. Nous essayions tous et cinq minutes plus tard elle partait, tapant dans ses mains en riant “Je ne comprends toujours

pas?

Étant une mère, elle n'avait pas à comprendre, elle avait juste à ne pas se faire de souci à ce propos et c'est ce qu'elle fit.

Mon père fut moins impressionné mais limitait habituellement sa désapprobation en faisant les gros yeux et en soupirant. Il n'avait pas de problèmes avec le jeu de rôle en lui-même mais les ceintures cloutées et les looks motards laissaient des rayures sur son joli ensemble de salle à manger tout neuf. (On est au début des années 90 en ce qui concerne le look heavy metal. Pensez Guns n'Roses)

Tenir la distance

Ma vie en tant que rôliste à plein temps avait commencé.

Dans les six mois je maîtrisais ma première partie à moi (vous vous souvenez de *Hollow World* ?), j'ai ensuite obtenu mes UV sur *Ravenloft*, essayé *Shadowrun* à l'université, et je suis désormais l'expert résident sur *White Wolf* (règles maisons, pas d'angst). Au cours des 11 dernières années et des quelques 30 joueurs que j'ai connus, deux d'entre nous ont survécu et nous nous considérons comme les fondateurs de notre petit groupe de joyeux drilles.

Il y a moi, évidemment.

L'autre c'est Duncan, ou D comme on l'appelle habituellement. Lors de la première partie que j'ai jouée avec D, je lui ai demandé de m'expliquer le TACO. Il a utilisé trois phrases toutes simples et je n'ai jamais eu à demander depuis.

C'est mon compagnon de JdR, mon fidèle camarade et virtuellement ma famille, et malgré des désaccords sur à peu près tout le reste en ce monde (religion, politique, société !), nous avons toujours réussi à nous retrouver en ayant ce loisir en commun. Notre dernier groupe traverse actuellement une période mouvementée mais je suis persuadée que nous y survivrons sous une forme ou une autre.

Peu importe, D et moi continuerons encore. Je peux nous imaginer démarrant un groupe de JdR dans notre maison de retraite.

Le jeu de rôle n'est pas toute ma vie, mais une nuit par semaine n'est pas vraiment suffisante et j'aime autant ce jeu que lorsque j'étais une enfant de sept ans qui avait trouvé le plus beau jouet existant.

La boucle est bouclée

Et Kevin, avec qui tout a commencé !

Eh bien, il ne joue plus. Après son mariage, sa femme s'est plainte, avec de bonnes raisons, de son statut de "veuve du jeu de rôle".

Plus tard il a dû déménager loin du quartier pendant quelques années et a survécu grâce au "JdR par courrier". Il a maintenant des jumeaux âgés d'un an. C'est un homme occupé et heureux.

Son dernier tour de piste fut avec mon groupe, il y a de cela quelques années, maîtrisant un *Cthulhu* sans système. Il a dirigé une partie de six heures sans notes, papier, crayons et avec seulement 1d6. Nous avons tous adoré et il nous a foutu les jetons comme jamais.

C'est un vieux pro, et toujours mon héros. Mais si je dis que je suis en chemin pour aller à une convention, ses yeux se voilent et un stupide sourire nostalgique se dessine sur son visage. Ça me brise le cœur.

Un jour ses enfants se rendront compte de la chance qu'ils auront eue d'avoir quelqu'un comme lui pour leur lire des histoires le soir. Je sais que je n'oublierai jamais la chance que j'ai eue.

Article original : [*Once Upon A Time: Guys and Dolls*](#)

JDR POUR DÉBUTANTS – LE MANIFESTE

© 1999 Paul Beakley

Un article de Paul Beakley, tiré de *The Oracle of RPGnet* et traduit par Melchior

The Oracle: Essays

présente

Les auteurs et les éditeurs de JdR qui s'abstiennent de publier des jeux de rôles d'initiation ont oublié le but même de leur activité

Les auteurs et les éditeurs de JdR qui s'abstiennent de publier des jeux de rôles d'initiation ont oublié le but même de leur activité.

Jusque dans les années 1980, il était assez facile de découvrir le JdR. Il y avait des clubs jusque dans les écoles primaires, un choix de produits restreint, et une présence commerciale marquée. Avec l'aide de quelques amis, n'importe qui pouvait commencer à jouer.

Le développement de l'informatique a évidemment changé la donne. Mais hormis les jeux de tirs en 3D immersif et les interminables casse-têtes sur ordinateur qui comblent un besoin autrefois rempli par les JdR sur table, d'autres facteurs ont rendu plus difficile la découverte de notre loisir : le marché est devenu trop complexe, il y a trop de jeux qui se battent pour de tout petits créneaux mal définis, et la demande s'est réduite du côté des amateurs comme de celui des joueurs confirmés.

Et en parlant d'attrition... Il suffit de faire la moindre allusion à un recul de notre passion pour que les rôlistes comme les éditeurs soient pris d'une peur panique. Et pourtant, ils continuent leur petite guéguerre pour récupérer des parts dans un marché qui ne grossit pas, courent après les passionnés en espérant gagner un peu d'argent, et comptent sur les éditeurs plus grands et les boutiques pour faire le marketing à leur place.

Au fond, ce dont a cruellement besoin le milieu du JdR, c'est la volonté de convertir de nouveaux joueurs. Et même si après tout c'est peut-être un problème de marketing, on doit absolument placer au cœur de l'effort la création de **jeux de rôles pour des débutants complets**. Sans un bon produit d'appel, il n'y a pas de marché.

Il y a un sujet-marronnier sur les forums : "Quel jeu de rôle recommanderiez-vous pour quelqu'un qui veut commencer à jouer ?" La personne qui pose la question est généralement un adulte intéressé, un ancien rôliste qui a des jeunes frères et sœurs, ou un amoureux qui voudrait faire découvrir sa passion à son amoureuse.

Et les réponses ressemblent toujours à cela : "*Everway*, *Star Wars*, *Vampire*, *Donjons & Dragons*, *Feng Shui*, *Ghostbusters*, *Ambre*." Il ne fait aucun doute que ces propositions sont celles de fans qui connaissent et aiment ces jeux, à tel point qu'ils ne savent même plus pourquoi ils les aiment. Ils ont oublié que l'intérêt de ces JdR réside dans un système de jeu intéressant, un univers de jeu captivant, des références à une culture populaire que les joueurs apprécient, ou dans l'adaptation fidèle d'une œuvre de fiction. Ils ont le sentiment que les règles simples et flexibles doivent être bonnes pour des débutants, parce qu'elles semblent moins décourageantes que les règles "avancées" à la *D&D*, *Rolemaster*, *GURPS*, ou *Earthdawn*. Après tout, la plupart des rôlistes expérimentés ont commencé avec ces jeux-là.

Pourtant, je sais que je ne pourrais pas recommander l'un de ces jeux à un débutant complet. Aucune chance, par exemple, que je donne un exemplaire de *Everway* à ma grand-mère en lui disant "Au boulot, mamie. Tu vas adorer !" Ou donner à ma baby-sitter, qui est fan de *Star Wars*, le jeu de rôle correspondant, sans la moindre explication ? On se comprend.

Et ça, ce sont les jeux prétendument "faciles".

Les tentatives pour faire de vrais JdR d'introduction étaient louables mais sont en fin de compte des échecs, à mon avis. TSR (maintenant Wizards of the Coast) a édité des kits d'introduction à *Dungeons & Dragons* et *Alternity* ; aucun des deux n'explique ce qu'est le jeu de rôle à une mère de famille qui pourrait le trouver dans la librairie du coin et le prendre pour ses enfants. La boîte de découverte pour *Star Wars*, le jeu de rôle est alléchante mais quasiment introuvable. Chez White Wolf, la magnifique introduction à *Vampire* est sans aucun doute le produit qui présente le mieux extérieurement – et donc, le plus légitime – du jeu de rôle. Mais c'est clairement un argument de vente pour les personnes qui jouent déjà aux JdR, afin de les attirer vers les produits de la gamme.

Il n'y a simplement pas de jeux de rôles vraiment adaptés pour les débutants. Tout ce qui existe actuellement nécessite d'avoir déjà joué, ou l'aide de rôlistes.

Si jamais un éditeur ou un auteur de jeux de rôles voulait arrêter d'espérer que le marché croisse par lui-même, et mettre vraiment la main à la pâte pour son succès à long terme, voici ce que je lui proposerais de prendre en compte (sans ordre particulier) :

1. La présentation

Absolument tous les JdR publiés se ressemblent. Le moule a été fondu avec *D&D* et n'a jamais été brisé. Tous les jeux de rôle sont imprimés en format relié 21 x 29,7, ce qui est finalement une taille assez étrange si on les compare aux livres dans les librairies, au format poche. Ils contiennent tous des schémas, des tableaux, nécessitent des dés bizarres et des fiches de personnages format A4 à photocopier. Les personnages, eux, sont décrits par de longues listes de chiffres... Vous voyez le tableau. Ça, c'est le décorum des JdR, point barre.

Demandez-vous à quoi ressemblerait votre nouveau concept si vous étiez le premier à avoir l'idée d'un jeu où un modérateur guiderait d'autres joueurs à travers la création d'une histoire interactive. Si demain, vous vous réveilliez dans un monde où *D&D* n'a jamais existé, et que vous aviez cette idée dans la tête ?

Le grand format n'est pas la première chose qui me vient à l'esprit. Ni les schémas, les tableaux, les dés bizarres, et les feuilles de personnages à photocopier.

Le seul fait de briser cette norme de l'édition serait un pas dans la bonne direction. Ça serait un signe que le produit en question ne se positionne pas tacitement vers les rôlistes existants et leur petit cocon.

C'est le point sur lequel les créateurs de *Everway* ne s'étaient pas trompés : le jeu était différent de tout le reste sur le marché. Son problème, ça n'était pas la présentation.

2a. Pensez aux adultes

C'est très difficile de vendre de l'heroic-fantasy *Sword and Sorcery* [façon *Conan* - plus brutale, plus noire, NdT] à des adultes s'ils ne sont pas déjà intéressés par ce genre d'univers. Même chose pour les super-héros, les monstres gothiques branchés, les cow-boys morts-vivants, les samouraïs fantastiques, et les elfes bourrés de cybernétique.

Les éditeurs de jeux de rôle ignorent tous le marché des adultes. Ils font comme si toute personne de plus de 21 ans est une perte acceptable, et qu'il faut attraper les enfants avant qu'on leur dise que jouer, c'est pour les nuls. Ça ne serait pas une mauvaise stratégie, si seulement tous les éditeurs du monde ne faisaient pas la même chose...

Il suffit de jeter un œil sur les séries les plus regardées pour avoir une idée de ce à quoi les adultes s'identifient. Ce sont les professionnels sur-compétents qui ont la cote : avocats, policiers, médecins, PDG, artistes, scientifiques, et tous les autres. Les adultes peuvent aussi s'intéresser à des rôles de grands sportifs, de politiciens ou d'autres membres de l'aristocratie moderne.

Une autre conséquence du fait d'intégrer les adultes dans sa stratégie marketing, c'est que s'ils accrochent, les enfants le seront nécessairement. Tous les enfants veulent imiter les adultes. Ce qui nous amène à...

2b. Songez aux enfants

Tous les enfants n'ont pas de fantasmes asociaux bourrés de testostérone à épancher dans le jeu de rôle. Il n'y a aucune raison pour qu'un JdR d'initiation ne puisse pas viser le marché des préadolescents (pré-testostéronés). Mais, un jeu de ce type devrait d'abord plaire aux parents.

Dans les jeux pour des pré-adolescents, il faut insister sur la coopération et la résolution de problèmes. L'histoire peut être illogique ou délirante – il suffit de regarder les livres qui visent le marché des 8-12 ans – mais elle doit en définitive véhiculer une morale positive. Et quand ils commenceront à se lasser de la gentillesse, ils auront un très large choix de méchanceté dans le marché actuel du jeu de rôle.

3. Concevez le jeu en tenant compte des impératifs du monde réel

Dans le monde réel, la plupart des gens ne peuvent pas se permettre de passer 8 h sur un jeu, quel qu'il soit. On peut finir un 18-trous au golf en trois heures, et se dire que c'est assez pour la journée ; pour certains, passer quatre heures devant la télé pour voir un match de football américain entre deux équipes de champions pourra sembler une épreuve d'endurance. Alors huit heures, c'est tout simplement au-delà des limites pour la majorité des gens, que votre JdR cible des adultes ou des enfants.

Pourquoi ne pas imaginer une session de jeu de rôle qui prenne le même temps qu'une émission de télévision ? Une heure, et puis c'est tout. Une seule scène, qui mène à une conclusion satisfaisante : c'est déjà une partie.

Cela implique que le jeu soit conçu autour de "blocs" d'une heure. La résolution des actions doit être rapide et décisive. Il faut abandonner les scènes de combat qui durent des heures. Tu tentes, tu lances un dé, tu réussis ou non, et on continue.

Évitez les dés bizarres, ou alors, mettez-les dans la boîte. Si les gens doivent aller dans un magasin spécialisé pour les acheter, ils ne les achèteront pas.

4. Prenez de la distance avec les combats

Il y a trop de jeux de rôles qui sont en fait des wargames à la première personne déguisés. Généralement, un tiers d'un livre de base en JdR est occupé par les règles de combat, ou par les aptitudes qui s'y rapportent directement.

D'expérience, quand une scène de combat commence dans une partie, je sais qu'il faudra attendre trois heures avant de revenir à la trame principale. Dans un roman, si une scène de combat me prend plus de quinze minutes à lire, je referme le bouquin, définitivement. Dix minutes d'une scène de combat époustouflante dans un film, ça me semble déjà presque trop long. Alors pourquoi le jeu de rôle fonctionnerait-t-il différemment ?

Le conflit est bien entendu au cœur de tout moment dramatique, mais en faire le SYMBOLE du conflit dramatique a plus contribué à faire tourner les talons des curieux approchant notre passion qu'un magasin plein de rôlistes transpirants en costumes de Klingons.

Il y a pourtant un vaste ensemble de conflits interpersonnels qui ne demandent qu'à être découverts et utilisés : par exemple, est-ce que votre personnage arrivera à se réconcilier avec sa mère avant que le cancer n'emporte celle-ci ? Ou alors des conflits idéologiques : imaginez un jeu où le gouvernement est vraiment dirigé par des brutes violentes et oppressives et que vous jouez un courageux membre d'une milice locale. Ou encore un conflit environnemental : une nouvelle souche de virus Ebola se répand dans votre ville, et le destin de la civilisation humaine dépend de vous.

Les films d'action restent les plus gros succès du box-office. C'est donc que le public aime ça. Mais c'est la chorégraphie et les effets spéciaux qui les émerveillent.

5. Utilisez le rêve de puissance

La quête de pouvoir et de puissance est le point crucial de tous les jeux de rôles, et ce qui les distingue des autres médias. Jusqu'à maintenant, le désir de puissance a rarement dépassé l'utilisation de super-pouvoirs personnels – ce qui en soi ne serait pas problématique si ces pouvoirs surnaturels n'étaient pas en fait que des techniques de combat.

Pourquoi ne pas s'essayer à des rêves de puissance totalement différents, en gardant à l'esprit qu'on cherche à toucher un nouveau public et non des rôlistes cyniques et expérimentés ? Les feuilletons télévisés sont un concentré de fantasme de puissance. Le pouvoir y est l'argent, la célébrité, l'apparence, les conquêtes et la famille. Les intrigues d'entreprises sont elles aussi un pur désir de puissance : reconnaissance, ressources, argent, vantardise et trophées chèrement acquis. Le fantasme du rocker est également un désir de puissance : il est fait de célébrité, de liberté créative, d'adoration, parfois de concurrence avec d'autres groupes, et de batailles avec de méchants producteurs tout en se battant pour ne pas devenir un "vendu".

Bon. Vous me direz : tout ça semblera stupide à un rôliste... Mais est-ce que ça sera la même chose pour le type qui travaille dans un fast-food, et qui cherche un truc à faire avec ses amis sans que ça lui coûte un bras ?

Oubliez ce que vous "savez" de ce que veulent les joueurs ; commencez à chercher ce que vous ne savez pas, mais que les non-joueurs veulent.

6. Faites quelque chose de différent pour les illustrations

A-t-on vraiment besoin d'un autre bouquin plein d'illustrations à la Tim Bradstreet [l'illustrateur des "gravures de mode" de *Vampire la Mascarade*, NdT] : poètes en cuir noir, lunettes de soleil noires, berçant leur sulfateuse à la lumière blafarde d'un lampadaire ? De gros durs bodybuildés bourrés de stéroïdes ? Ou le cliché de la pin-up qui se prend une balle ?

Tous les éditeurs qui s'accrochent fermement à leurs illustrations flingues/muscles/gonzesses parce que "c'est ça qui fait vendre" ont déjà implicitement – ou peut-être explicitement – exclu toute une foule de débutants potentiels.

Il faut se débarrasser une fois pour toutes des dessins au trait trop connoté "comics en noir et blanc". C'est bas de gamme, et ça se voit. Il faut aller regarder du côté de la photographie, des peintures (huile ou aquarelle), et des images de synthèse. Il faut chercher d'autres sujets que les échanges de tirs et les bagarres. Les conflits interpersonnels peuvent aussi être racontés *in media res*. [directement au cœur de l'action, sans introduction ; NdT]

7. Arrêtez avec les maths

Utiliser une série statistiquement probable d'événements pour modéliser mathématiquement une réalité imaginaire n'est pas la manière dont la plupart des gens imaginent la narration dramatique. Quand ils lisent un livre ou regardent un film, ils savent que les choses qui arrivent aux personnages ont été choisies par l'auteur parce que c'était intéressant pour l'histoire, pas parce qu'ils avaient mathématiquement plus de chances de réussir une action particulière.

Bon, je le reconnais, les maths sont à la base de tous les jeux où les joueurs sont en compétition. Mais est-ce qu'elles doivent être aussi visibles ? Si vous demandez à un joueur débutant d'additionner plus de deux nombres, vous lui en demandez trop. Idem si vous lui demandez d'utiliser autre chose qu'un dé à 6 faces pour représenter le hasard.

Tiens, une idée en passant : pourquoi ne pas baser la résolution des actions sur le genre auquel le jeu se rapporte ? Par exemple, dans le genre du "film noir", la femme fatale trompe toujours le héros, au moins une fois, si ce n'est plus. Les anti-héros se rachètent vers la fin de l'histoire et leur toute nouvelle force morale les aide à triompher du méchant corrompu. Ça peut être résolu avec des maths, mais pourquoi ne pas les cacher à l'intérieur d'un système de résolution narratif ?

Cachez les maths.

8. Pour l'histoire, faites simple

Vraiment simple. Même un décor aussi complexe que celui de *Star Wars* ou de *Ghostbusters* peut être décrit dans les grandes lignes en deux heures. Ne demandez pas à un débutant de passer plus de temps que ça à apprendre l'univers ou le genre d'un jeu de rôle.

Gardez les innovations au niveau minimum dans ce JdR pour débutants. Utilisez la culture populaire et les conventions de genre à votre profit. Vous pouvez fournir une histoire originale, mais n'abusez pas des complications. Ne mélangez pas les genres à moins qu'ils ne soient très connus et compris par un profane. Un jeu de science-fiction avec une catastrophe médicale [par exemple le film *28 jours plus tard*, NdT] se vendra facilement. Des animaux qui parlent et qui sont aussi des

netrunners, non.

9. Créez un système de récompense qui favorise explicitement la façon de jouer que vous voulez leur voir adopter

Le développement des personnages est le cœur du jeu de rôle, y compris dans les jeux vidéo. Dans les JdR pour débutants, il faut oublier les apprentissages “réalistes” ; récompensez le joueur en lui donnant plus d’impact sur la partie, et non pas en donnant à son personnage fictif des points d’expérience totalement abstraits.

10. Vendez ce nouveau type de JdR pour débutants autre part que dans les magasins spécialisés

Les magasins de jeu sont la pire arme de marketing pour notre passion. Mais cela touche à la question de la distribution, et c'est un autre débat qui dépasse largement le cadre de ce manifeste [\(1\)](#).

Article original : [Games for Beginners: A Manifesto](#)

⁽¹⁾ NdT : Plus sur le rôle des boutiques comme un des facteurs de l'échec du JdR *Empire Galactique* dans cet [article complémentaire de Gérard Klein](#).
[\[Retour\]](#)

GHOSTBUSTERS RPG

© 1999 Steve Darlington

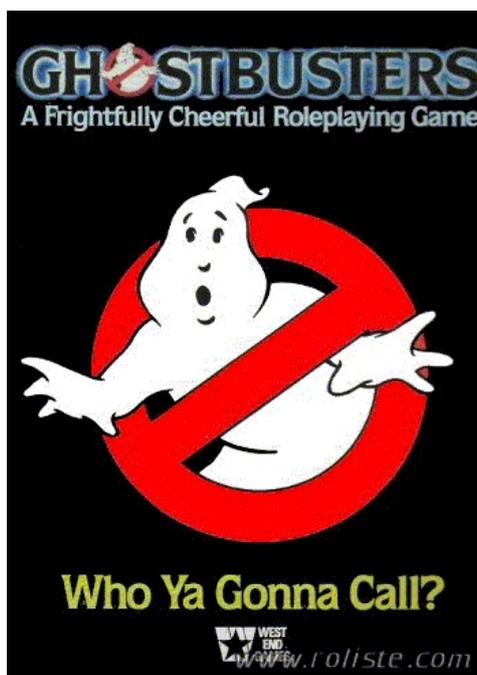
Un article de Steve Darlington, tiré de [RPGnet Review](#) (juillet 1999), et traduit par Benoit Gardonio



Il y a deux semaines, dans sa critique de *Basic D&D* [une version revisitée et simplifiée de *Dungeons & Dragons (D&D)*, NdT], Brant a lancé un défi : [celui de] “nommer un JdR, autre que *D&D*, qui soit plus centré sur, dédié aux, ou encore orienté idéalement vers, les débutants.”

Le gant ainsi jeté, j’ai pensé qu’il me fallait relever le défi. Et pour Brant, je n’aurai que deux mots : “Ghost” et “Busters”.

Bon, d’accord, c’est un seul mot. Mais ça ne change rien au fait que c’est un des meilleurs jeux de rôles jamais écrits – en particulier pour les débutants.



Ghostbusters – un jeu de rôle affreusement joyeux.

La boîte est couverte d’images tirées du film *S.O.S. Fantômes* [1984], donc n’importe quel fan du film (et qui ne l’est pas ?) sera immédiatement enthousiaste. C’est, clairement, un jeu basé sur un grand film, donc c’est un bon début. Sans parler du fait que le dos de la boîte mentionne quelque chose comme devenir pour de vrai des Ghostbusters [de l’argot (*buster*, de *burst* – *exploser*) : “éclateurs” ou “exploseurs” de fantômes (NdT)], ce qui semble assez marrant.

Quand on ouvre la boîte, deux fascicules en tombent, ainsi que cinq dés et un bon paquet de cartes. On dirait presque un jeu de plateau : rien là de bien menaçant. Un des dés (le *wild dice*) arbore le mignon petit fantôme qui sert de logo au film : carrément sympa. Quelques cartes semblent contenir les caractéristiques des personnages du film. Il est donc plutôt évident qu’il n’y a qu’à en choisir un pour commencer à jouer. Un des fascicules a un encart bien aéré format A4 qui explique les règles. Apparemment, on jette une poignée de dés à six faces quand le Ghostmaster (*Maître des Fantômes*) le demande et si le score est assez élevé, on réussit ce que le personnage était en train de faire. Tomber sur le petit fantôme, c’est pas bon. Le reste des cartes représente de l’équipement, dont vous pouvez prendre trois pièces. Et maintenant, vous voilà fin prêts pour aller casser du fantôme.

Je suis sérieux : les règles ne sont pas plus compliquées que ça. Chaque personnage a quatre caractéristiques : Muscle, Jugeote (*Brains*), Déplacement (*Move*) et Sang-Froid (*Cool*), qui vont de 2 à 6. Ce chiffre représente le nombre de d6 que vous lancerez pour dépasser un seuil de difficulté. Pour chaque lancer, il faut aussi lancer le dé avec le fantôme dessus. Un échec, en ayant obtenu un fantôme sur le dé, devient critique ; et une réussite avec un résultat "fantôme", voit quelque chose de légèrement nuisible ternir votre succès.

Pour chaque caractéristique, vous n'avez qu'une seule compétence, qui vous permet de rajouter trois dés quand un lancer implique cette caractéristique. La compétence peut être ce que vous voulez, du très important S'empiffrer de Bouffe (Muscles) à l'indispensable Comprendre les Séries à l'eau de rose (Jugeote) en passant par l'amusant Se pavaner (Déplacement) et, utile en toutes circonstances, Élever des enfants (Sang-Froid).

Les personnages ont aussi des Bons Points (*Brownie Points*), qui sont un mélange ingénieux entre les points d'expérience et les points d'attaque (j'y reviendrai plus tard), ainsi qu'un But pour donner chair à leur personnalité. Les Buts comprennent Servir l'Humanité, Science sans Conscience et (le favori de Venkman :) le Sexe. Les personnages gagnent des Bons Points en suivant leurs Buts et en massacrant du fantôme de passage. Puisque le jeu recommande d'utiliser les prétrés inspirés du film, cela fait de *Ghostbusters* le seul JdR de l'Histoire dans lequel non seulement vous pouvez coucher avec Sigourney Weaver, mais c'est même une des règles du jeu. Vous commencez à comprendre pourquoi je suis tombé amoureux de ce JdR ?

Une fois que vous avez un but, vous choisissez trois pièces d'équipement (toutes présentées sur de jolies cartes) et c'est fini. Il ne reste plus qu'à jouer. Construire un personnage prend environ une minute mais, si on utilise les prétrés, vous pouvez passer cette minute à expliquer les règles. Ça ne peut littéralement pas prendre plus de temps que ça, à moins que vos joueurs soient lents d'esprit ou qu'ils n'aient jamais vu de d6 auparavant.

Donc, chaque joueur a son perso. Une minute de préparation et les joueurs peuvent commencer. "Mais *quid* du MJ ?", vous entends-je déjà dire, "Il doit encore se taper des heures de préparation ! Donc c'est quand même bien un jeu difficile pour les MJ novices, non ?"

Faux ! Faux, faux et archifaux.

Il existe un bon paquet de JdR qui permettent aux joueurs de jouer en moins de cinq minutes. *Ghostbusters* est le seul à ma connaissance qui permette de maîtriser dans ce même laps de temps.

Je n'exagère pas. Ça vous prendra moins d'une minute pour lire les règles, comme pour vos joueurs. Alors, vous ouvrez le manuel du MJ, qui vous emmène directement dans l'aventure. C'est une petite histoire bien marrante de deux pages à propos d'un taxi possédé par le fantôme d'un chien géant. C'est une aventure parfaitement construite du début à la fin avec des situations génialement drôles, un casting de PNJ spectaculaires, une superbe petite énigme à résoudre et des tonnes de machins à dézinguer avec votre *Proton Pack*. C'est peut-être un peu trop simpliste pour les vétérans mais c'est imparable pour mener les joueurs et le MJ dans l'aventure.

Un MJ néophyte a seulement besoin de parcourir les pages pour être d'attaque. Des notes en marge donnent également quelques trucs pour bien maîtriser (et même les vétérans les reconnaîtront comme d'excellents conseils) et vous voilà partis ! Il y aura sans doute quelques accrocs les premières fois mais tout est tellement simple que ça ne pourra pas tourner au fiasco.

Ghostbusters pourrait être considéré comme un manuel du MJ débutant. Après la première aventure, une ou deux pages vous expliquent ce que vous venez de faire et comment le faire par vous-même : comment tester des caractéristiques, improviser quand les joueurs partent dans des directions bizarres, les mettre au défi, leur foutre la trouille et, simplement, leur faire faire ce que vous voulez qu'ils fassent sans qu'il n'y paraisse rien.

Puis, vous voilà partis pour une autre aventure, une trame amusante sur un fantôme fanatique de vieilles sitcoms des années 1950. Là encore, cette aventure fournit un tas de super conseils pour mener des parties et se termine par une page d'explications plus détaillées. Et puis ça repart pour un tour.

Ce qui en fait (à ma connaissance) le seul JdR qui enseigne comment devenir MJ par la pratique ⁽¹⁾. Oh, bien entendu, d'autres JdR proposent une aventure dès le début et expliquent quelques petites choses au fur et à mesure, mais pas de façon aussi exhaustive et brillante que *Ghostbusters*. Et ces JdR vous disent généralement QUOI faire, et non pas pourquoi ni comment. Ni ne continuent au-delà de la première aventure : "Oh non ! Maintenant c'est le grand saut vers les conseils au MJ" à la fin du livre. Mais pas avec *GB* : le MJ novice est pris par la main tout au long du chemin. Je maîtrise des JdR depuis dix ans et j'ai le sentiment d'avoir plus appris avec leur tutoriel que dans toute mon expérience [de MJ]. Dès que quelque chose ne va pas dans mes parties, je ressors ce jeu de sous la pile, et je relis ces pages pour me rappeler comment mener la séance de mon mieux. C'est véritablement un travail d'orfèvre.

Cela signifie que non seulement votre MJ peut commencer à maîtriser en cinq minutes, mais qu'il peut devenir, après quelques parties, un maître en la matière. Les joueurs vivront donc des aventures toujours meilleures et plus divertissantes à mesure que le MJ gagnera en expérience avec eux. Et tout en continuant à jouer, le MJ ne manquera jamais d'idées. Parce qu'après le tutoriel et quelques pages de règles plus détaillées, le reste du manuel du MJ est rempli d'amorces d'intrigues, comprenant une bonne cinquantaine de PNJ, une sacrée poignée de routines et de blagues à-insérer-en-cas-de-besoin, et deux synopsis de campagne complets. Si vous vouliez tout utiliser, vous en auriez pour des mois et des mois de jeu. Ce qui est plutôt donné, au prix où sont les JdR. Ou plutôt "ce qui était [plutôt donné]" car *Ghostbusters* [paru en 1986, NdT] est, hélas, épuisé depuis longtemps.

Donc écumez les magasins d'occasions et les cartons de vieilleries bradées pour le trouver, parce que c'est vraiment un

grand classique du JdR. Ce qui ne veut pas dire, malgré tout, qu'il n'a pas quelques défauts. Le problème majeur étant aussi sa plus grande qualité : sa simplicité.

Ghostbusters recrée admirablement le style des films dont il est inspiré. Le jeu est endiablé et très très drôle. Il encourage une façon de jouer au second degré, chaotique, comme au cinéma, et même cartoonesque. Par-dessus le marché, les débutants s'y amusent avec une facilité déconcertante. Tout cela signifie que le système est très simple, et par conséquent pas très solide.

Pour ceux qui le connaissent, *Ghostbusters* utilise ce qui allait devenir le système d6, donc il en reprend le côté boiteux. En tant que premier jet, il lui manque aussi cette patine qui vient avec le développement et il contient de nombreux trous béants. Les caractéristiques, par exemple, sont trop rudimentaires et bien trop déséquilibrées, de sorte que les personnages avec un 2 en quelque chose ne pourront jamais réussir certaines actions, alors que ceux avec un 6 réussiront presque toujours, même contre des niveaux de difficultés incroyablement élevés. Les compétences sont trop limitées (si vous possédez une compétence de combat, vous ne pouvez pas en avoir une autre pour le Déplacement), définies sommairement et grossièrement surpuissantes. Le système de combat se résume à une inventive résolution de tâches, et au-delà de ça, il n'y a pas grand-chose de plus dans le livre. En bref, c'est plutôt flou.

Votre MJ peut devenir, après quelques séances de jeu, un maître en la matière.

Ce n'est pas nécessairement une mauvaise chose puisque les règles n'ont pas besoin d'être précises [ici]. Dans les faits, le jeu est une sorte de JdR "libre" (*free-form*). Mais je préfère les systèmes de règles complets qui couvrent toutes les possibilités. Tel qu'il est, les joueurs et le MJ devront réaliser pas mal d'estimations et il y a de quoi bien se jouer du système. Les combats auront besoin d'arbitrage et les MJ trouveront qu'il est très difficile de proposer des défis adaptés à leurs PJ quasi-surhumains. Tout cela ne causerait pas de problème dans une session unique genre "arène", mais sur le long terme les choses risquent d'être plus tendues et difficiles pour tous.

L'autre problème avec la simplicité des règles se retrouve dans le décor. Bien que plaisant, il ne peut pas retenir votre intérêt bien longtemps. *Ghostbusters* est prisonnier de sa propre formule : vous ne pouvez bâtir des scénarios qu'autour de la réception d'un appel à l'aide pour ensuite aller éclater du fantôme. Là encore, no problemo pour quelques scénarios, mais ça lasse rapidement. On pourra me faire remarquer que des JdR comme *L'Appel de Cthulhu* parviennent à échapper à leur propre formule ⁽²⁾ mais je ferai alors remarquer que nombre d'auteurs ont commis nouvelles, romans et même des films à partir du Mythe de Cthulhu, alors que [les producteurs] Ackroyd et Ramis n'ont produit que deux films en tout et pour tout. Et encore ! Le deuxième épisode ressemblait un peu trop au premier.

Donc, le jeu manque un peu de profondeur, et du même coup d'intérêt sur le long terme. Mais *Ghostbusters* ne prétend pas avoir ces qualités. Il revendique d'être un JdR simpliste, superficiel et léger, parce que c'est ce qui permet d'être cinématique, marrant et par-dessus tout, un très très bon jeu pour les débutants. Oui, ils finiront par en avoir ras le bol, mais c'est aussi le but d'un jeu de rôle pour débutants. Vous leur faites une place dans le cercle, leur donnez goût au JdR de la façon la moins douloureuse possible, les rendez accros, et quand ils sont prêts, les faites passer à des choses plus importantes et plus sérieuses. Un jeu de rôle ne pourrait pas être aussi parfait pour les novices, et à la fois être un jeu dans lequel vous vous engagez pour la vie : il vous faut être l'un ou l'autre, et *Ghostbusters* est absolument imbattable sur son terrain. Il est aussi extrêmement fidèle à son sujet et, pour de l'amusement tordant, pur et fondamental, vous ne trouverez pas meilleur JdR. Certes, ça ne va pas plus loin, mais qui s'en plaindrait ?

Et pourtant... la couche de bière et de bretzels abrite son lot de pépites. Il y a là d'incroyables éclairs de génie, des idées créatives à en tomber par terre d'émerveillement tant elles sont brillantes d'intelligence et, avec le recul, révolutionnaires pour leur époque. Ce n'est pas tellement surprenant étant donné que ce JdR a été créé par cinq des plus grands cerveaux de l'Histoire du JdR : Sandy Petersen et Lynn Willis (*L'Appel de Cthulhu*), Greg Stafford (*RuneQuest, Pendragon*), Ken Rolston (*Paranoia*) et Greg Costikyan ⁽³⁾ (*Star Wars, Toon, Paranoia*).

Des exemples dudit génie ? La présentation et l'écriture, d'abord. Comme suggéré plus haut, c'est un des rares JdR qui se présente dans le bon ordre. De sorte que si vous le lisez du début à la fin, vous apprenez, étape par étape, comment mener une partie, chaque nouvelle leçon ou règle vous amenant logiquement à la suivante. Et tout est parfaitement rationalisé pour être joué, avec des indications claires et des astuces présentées juste au bon endroit. Et chaque caractéristique, règle et astuce est conçue pour favoriser un bon jeu spectaculaire. On ne s'embête pas à vous dire combien de points de combat a tel fantôôôôme. Au lieu de ça, on vous explique comment le jeter sur les personnages de la façon la plus opportune, comment ils pourraient essayer de le tuer, et comment faire que les joueurs y parviennent sans que cela soit trop facile.

Les règles contiennent de l'or en barres, comme les Bons Points. Plutôt que de perdre des points de vie pour des dégâts reçus, utiliser vos Bons Points (que d'autres JdR appelleront plus tard Points de Destin ou Points de Force) peut vous sortir de bien mauvaises passes par pure chance ⁽⁴⁾. Ou vous pouvez aussi les dépenser pour modifier vos lancers de dés afin de vous garantir la réussite. OK, tout le monde le fait maintenant, mais en 1986, personne encore ! Le *wild dice* avec fantôme était aussi une nouveauté, tout comme l'idée fantastique d'inclure un aspect roleplay comme partie centrale de la feuille de personnage en précisant un But ⁽⁵⁾.

Au final, c'est un des livres de règles les plus cocasses de notre loisir. L'exemple de résolution de tâches commence par : "Disons que vous voulez manger un téléphone". Les cartes d'équipement incluent le "Kit de plage" qui "triple votre amusement à la plage !" mais n'a rien à voir avec le massacre de fantômes. Les PNJ ont des capacités telles que "Attraper l'héroïne d'une manière cavalière". Et il y a des tas et des tas de blagues drôles qui se moquent gentiment du jeu de rôle en général, et en particulier des prétentions et des clichés d'autres JdR ou de manuels. Seul le livre de règles de *Paranoia* le dépasse en drôlerie, c'est dire.

Donc même si mes joueurs et moi-même ressortons rarement notre vieux *Ghostbusters*, il occupe une place d'honneur sur mes rayons et je le redescends souvent pour m'y replonger. Parce que, non seulement il regorge d'idées et de règles géniales, non seulement il est plein comme un œuf des meilleurs conseils au MJ jamais imprimés, non seulement il déborde d'idées, de techniques et de scénarios pour rendre vos parties meilleures, non seulement il constitue à la fois l'apogée du JdR "apéritif" et des JdR inspirés par des films, mais cette véritable légende dans l'Histoire du JdR est aussi tout simplement tordante à se pisser dessus et à s'en taper le cul par terre.

Et à part tout ça, si je devais croiser un jour quelqu'un qui ait besoin d'être initié au JdR, c'est bien d'avoir exactement ce qu'il faut. Pas de quasi-wargame pseudo-tolkiennesque confus et aux règles lourdes ; juste un JdR absolument et éternellement suprême dans l'art de rendre accros les nouveaux joueurs. Le seul, l'unique : *Ghostbusters*.

Forme : 4/5 (bien réalisé et classe)

Fond : 5/5 (Excellent !)

Auteurs : Sandy Petersen, Lynn Willis, Greg Stafford

Éditeur : West End Games

Gamme : Ghostbusters

Nombre de pages : 88

ISBN : 0-87431-043-1

Genres : Science-fiction, Horreur, Comédie

Article original : [Review:Ghostbusters](#)

(1) NdT : Idée similaire, le livre de *Post Mortem* (2003) n'est qu'un gros scénario qui explique les règles à tous au fir et à mesure. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Car les scénars de *L'Appel c'est un peu toujours la même chose* ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Retrouvez des [articles de Greg Costykian](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

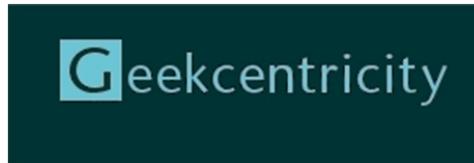
(4) NdT : Extrait de la fiche du Grog : "*Brownie Points, un mélange de points de vie/points de ressources (au nombre de vingt à la création)*" ... "*ils peuvent être utilisés lors des jets de dés. [...] Cependant, ils servent aussi à amortir les chocs : par exemple, se faire engluier, comme Venkman, par un ectoplasme, peut coûter quelques points en fonction du résultat d'un jet de Cool et de l'état de son brushing avant engluage.*" [\[Retour\]](#)

(5) NdT : L'importance de la composition de la feuille de personnage [n'a jamais quitté Steve Darlington](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

INTRODUCTION – APPRENDRE LE JDR À DE JEUNES RÔLISTES

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [Geekcentricity](#) (juillet 2011), et traduit par Benoît Huot



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. 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 & 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 !

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.

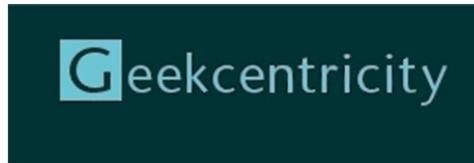
Et je suis ici pour partager ces techniques avec vous, avec de vraies anecdotes et des dessins des enfants à qui j'ai appris [à faire du JdR].

Note : Mes parties de *Donjons & 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 mais ce n'est pas toujours le cas. 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.

LES RENCONTRES AVEC COMBAT

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [Geekcentricity](#) (juillet 2011), et traduit par Benoit Huot



Dans le précédent article [en VO, NdT], nous avons parlé de la création de personnage. Nous allons maintenant aborder un sujet beaucoup plus amusant : les rencontres avec combat !

Mener des rencontres avec combat avec des enfants devrait être une expérience très vivante, plus proche d'une histoire interactive que d'un wargame. Les chiffres et les calculs intéressent bien moins votre public que des cascades cools et des manifestations de pouvoirs impressionnantes. Ils jouent pour des descriptions savoureuses, des enjeux de vie et de mort, des retournements de situation imprévisibles, et – bien évidemment – les récompenses !

Cet article donne des astuces et des idées pour les MJ désireux de mener des rencontres fluides et amusantes avec de jeunes joueurs. Comme toujours, gardez à l'esprit que les conseils présentés ci-dessous ne sont que ce qu'ils sont : des conseils. Ils sont prévus pour des joueurs "moyens" – mais le joueur "moyen" n'existe pas. Rien de ce qui est indiqué ici n'est universel. Rien. Donc, encore plus qu'avec des rôlistes adultes, votre commandement primordial est :

D&D et la religion

En gardant en vue la dimension religieuse de ce mois je souhaiterais aborder un sujet à la fois sensible et effrayant : la religion. Elle peut enrichir votre partie, ou vous valoir des pluies de dés à la figure. Est-ce que le jeu en vaut la chandelle ? Je pense que oui.

Prenez par exemple un sorcier avec son Pacte infernal. On pourrait décrire ses pouvoirs comme provenant d'un monde souterrain culturellement neutre ou peut-être du dieu grec Hadès (je n'ai pas encore rencontré d'enfants païens hypersensibles...). Cependant, cela enlèverait quelque chose à la noirceur et à l'ambiguïté de la classe. C'est pourquoi je n'ai pas peur de dire "Tes pouvoirs viennent de l'Enfer. Partout où tu marches, le souffle des démons t'accompagne". Un sort mal lancé suite à un échec critique pourrait entraîner une audience fort déplaisante présidée par Graz'zt ⁽¹⁾ et la Démogorgone ⁽²⁾ (assurément un défi de compétence mémorable).

D'après mon expérience de partie, le problème est bien moins explosif que celui auquel on pense communément. L'une des écoles où je travaille est très religieuse. Ni les élèves ni les professeurs n'ont eu de problèmes quand j'ai introduit le polythéisme ou Asmodée ⁽³⁾ et le Béhémoth ⁽⁴⁾ – qui sont tous deux des personnages diaboliques dans notre folklore. Certains enfants jouent des clerics "païens" ou des paladins, tandis que d'autres jouent des sorciers et personne n'a semblé s'en offusquer. Un enfant a même déclaré : "Mon personnage mange l'ours mort" et, quand tout le monde l'a regardé avec horreur, il a ajouté "Quoi ? Vous ne pouvez pas attendre d'un barbare orque qu'il se comporte comme un juif casher".

1. Connais tes joueurs !

Avant de poursuivre dans le détail, il y a deux points sur lesquels je voudrais insister. Le premier peut paraître banal mais il est de la plus haute importance donc, s'il vous plaît, merci de votre attention :

2. Connais les règles du jeu !

Un personnage de faible niveau à *D&D* n'a pas accès à une grande variété de pouvoirs. Vous n'avez aucune excuse pour être surpris par ce que les enfants (ou les PNJ) veulent faire. Rien n'est plus destructeur d'ambiance qu'un MJ tournant frénétiquement les pages du *Manuel des joueurs*. Un coup d'œil occasionnel dans un manuel – à plus forte raison si les joueurs n'y ont pas accès – augmente la curiosité des enfants envers leurs ennemis et accroît votre aura de mystère et d'autorité. Mais une longue consultation des règles ruine tous ces efforts.

Si vous êtes pris au dépourvu – eh bien inventez des trucs ! Il vaut mieux infliger quelques points de dégâts supplémentaires à un héros ou un monstre, que d'avoir même une seule minute ennuyeuse durant un combat. C'est du *D&D*, ce n'est pas compliqué ; l'amusement est votre priorité numéro un, le respect des règles est purement secondaire !

Le second problème concerne les enfants qui perdent pied avec la réalité. Loin d'être aussi effrayant que les gens de l'espèce de Patricia Pulling ⁽⁵⁾ qui tentèrent de décrire ce problème, il s'agit néanmoins de quelque chose dont vous devez

avoir conscience. Donc :

3. Tu ne laisseras personne fuir la réalité !

Les enfants les plus jeunes (7-8 ans) s'impliquent souvent beaucoup dans les parties trépidantes et excitantes. C'est une bonne chose, mais il est important de s'assurer qu'ils ne s'emballent pas et ne perdent pas de vue la réalité. J'ai récemment rejoint le club respectable de ceux qui ont reçu une chaussure dans la figure. Je n'étais pas, *stricto sensu*, la vraie cible. Il s'agissait plutôt d'un magicien maléfique qui raillait l'un des héros. Cependant, ce ne fut pas lui, mais moi, qui eus une empreinte pourpre de chaussure sur le visage. Par conséquent, faites attention – soyez toujours vigilant envers les enfants qui s'excitent trop, et faites en sorte de réfréner leur enthousiasme.

Vous devriez également surveiller les tensions entre enfants à la table de jeu et en dehors. Les désaccords dans la partie peuvent entraîner des mésententes dans le monde réel. La rancune est à l'origine de disputes, qui mènent parfois à la violence physique. Tuez ce démon dans l'œuf en douchant froidement les jeunes esprits qui s'échauffent trop.

4. Tu maintiendras la paix autour de la table !

Enfant : Si je crie "SPARTAAA !" avant chaque attaque, est-ce que j'aurai un bonus à mes jets d'attaque ?
MJ : Non mais on va se moquer de toi. Moi en l'occurrence.

Quelques conseils rapides :

- Insistez sur une distribution équitable des trésors (voir ci-dessous) ⁽⁶⁾
- Interdisez aux personnages de s'attaquer entre eux
- Si un joueur commence à jouer contre le groupe, essayez de lui faire entendre raison avant que les autres ne se liguent contre lui
- Si un héros en frappe un autre par mégarde au combat, insistez sur le fait qu'il s'agit d'un accident. Les enfants pensent souvent que les attaques des autres personnages sont liées à des disputes (en réalité sans rapport) qu'ils ont eues dans la vraie vie. Expliquez-leur que, même si les joueurs peuvent avoir des raisons de se quereller, leurs personnages sont les meilleurs potes qui soient et qu'ils se sont chacun sauvé la vie de nombreuses fois. Ils n'ont pas le moins du monde de raisons de se battre et, si on y réfléchit bien, les enfants n'en ont aucune raison non plus.

Bien. Maintenant que nous avons précisé ces règles fondamentales, abordons quelques commandements plus subtils.

5. Tu seras vif et débridé !

Donjons & Dragons est un jeu majoritairement oral donc personne ne sera surpris d'apprendre que les mots et le langage corporel ont des effets importants. Cependant, peu d'enfants ont la patience d'écouter des descriptions longues et fleuries de créatures étranges ou de lieux exotiques.

Les enfants adorent voir des images de créatures fantastiques et certains MJ arrivent à leurs parties équipés d'un classeur rempli de belles illustrations en couleurs. Personnellement, je suis farouchement opposé à cela. Vous trouvez ça surprenant ? Laissez-moi vous expliquer pourquoi : *D&D* est un jeu d'imagination et se contenter de montrer des images prive les enfants de la chance de se représenter ces monstres dans leur esprit.

Pour transmettre plus d'informations en un temps record, pimentez vos descriptions en joignant généreusement le geste à la parole. Montrez-leur comment le zombie traîne son corps pourrissant vers eux. Ne soyez pas timide ; grognez et gémissiez, tirez la langue, traînez votre pied – ne décrivez pas bêtement le zombie, soyez-le ! Faites que vos gobelins ricanent et frottent leurs mains comme les misérables petits pleurnichards qu'ils sont. Sortez de votre coquille de professeur ennuyeux, soyez un narrateur débridé ! Vous saurez que vous êtes sur la bonne route quand ils sauteront de leurs sièges pour décrire les actions de leurs héros, mettant en scène chaque coup de taille brutal avec leurs stylos et leurs feuilles de personnage enroulées sur elles-mêmes.

Les mots et la gestuelle sont d'une importance cruciale – donc choisissez-les avec soin ! Si vous décrivez un ennemi comme terrifiant et puissant, les PJ pourraient choisir de s'enfuir, même s'ils sont à 10 contre 1 contre lui et n'ont rien à craindre. Une fois, mon groupe de dix héros de niveau 4 a détalé devant un forgeron ivre parce que j'avais décrit avec trop d'enthousiasme ses muscles saillants, ses tatouages de prison et sa rage animale à l'état pur. J'ai vociféré, juré, frappé du poing sur la table et... je suppose que j'ai trop bien joué mon rôle. Le malfrat n'était pas un danger pour les héros ; mais un adulte en colère représente une menace pour des enfants. Ils ont réagi, assez naturellement, en fuyant – non devant le forgeron, mais devant le MJ.

Décrire un ennemi comme totalement à l'aise, ou riant sardoniquement face au danger, a également un effet très démoralisant sur les enfants les plus jeunes ("Pourquoi n'est-il pas effrayé ? Peut-être que c'est nous qui devrions l'être..."). J'ai l'habitude de réserver cette attitude aux grands méchants ou aux rencontres pleines de défis.

D'un autre côté, si vous décrivez un magicien célèbre, ou même une divinité, comme "un homme petit et gros, le doigt toujours fourré dans son nez" et mettez en scène son comportement capricieux, ne vous étonnez pas si les enfants y voient une absence totale de danger. Parler d'une voix hystérique et haut perchée ou qualifier une créature d'efféminée (plutôt que dire qu'elle a une voix douce) est également propice à diminuer l'aspect menaçant, même si le second déroutera souvent les plus vieux joueurs (9-12 ans).

Vous pouvez utiliser contre les enfants l'importance considérable (certains la qualifieraient même de lamentable) qu'ils portent à l'apparence extérieure. Chaque race a déjà ses stéréotypes basés sur son apparence et les expériences passées du groupe. Par exemple, une idée répandue veut que les drakéides [des dragons humanoïdes pouvant être pris comme race de départ, NdT] sont grands et puissants, alors que les gobelins sont petits et pathétiques. En réalité, les deux races sont de la même puissance ; les drakéides sont légèrement plus forts alors que les gobelins sont légèrement plus agiles, mais c'est tout. Cependant, dans l'esprit des enfants, les drakéides sont presque des dragons, tandis que les gobelins valent à peine mieux que de la vermine. Une rencontre avec un goblin barbare de niveau 10 – dont les bras peuvent abattre des arbres et sont aussi épais que les cuisses des héros – les prendra certainement au dépourvu, et leur donnera un sujet de conversation dans les jours à venir. Du moins, si leurs personnages survivent.

Bon, nous avons vu comment mettre les monstres en scène. Maintenant, voyons comment les en faire sortir. En bref, la réponse est :

6. Tu seras sanglant, dingue et amusant !

Le gore dans les jeux pour enfants est un sujet controversé, sur lequel j'ai un avis controversé.



Les enfants adorent le gore. Ils aiment entendre comment leurs marteaux écrasent les crânes de leurs ennemis, envoyant voler des morceaux d'os et de cerveaux dans toutes les directions. Ils aiment savoir que les flammes de Phlegethos [un sort de sorcier de faible niveau invoquant du feu liquide, NdT] ont réduit leur victime à l'état de kebab carbonisé à l'odeur de viande cuite à point. Et ils aiment entendre comment le destin du goblin qu'ils viennent de pousser de la falaise n'est pas différent de celui d'une pastèque frappée par un marteau, tandis que ses restes ressemblent à ceux laissés par une pizza tombée au sol côté fromage. (En d'autres termes, soyez créatif !)

Une description trop anatomique pourrait causer des cauchemars à certains enfants. Donc, la solution la plus universelle que j'ai trouvée est de rendre cette violence extrême mais très métaphorique – le sang jaillit comme s'il venait d'un arroseur d'incendie, les ennemis sont brûlés comme des chips ou réduits en petits morceaux comme les confettis du Nouvel An. Cela satisfera le besoin des enfants de se sentir puissants et destructeurs, tout en réduisant la violence à une caricature dépourvue de danger.

Si vous pouvez faire des descriptions cool ou drôles avec des bons mots ou des métaphores grotesques – c'est encore mieux ! Par exemple, "Le paysan plante sa fourche dans le ventre du goblin et triture ses intestins comme quand on mange des spaghettis" est à la fois horrible et drôle.

Faites particulièrement attention à la manière de décrire les actions des héros, en particulier si ces actions impliquent les héros d'autres enfants. Si vous décrivez un personnage qui, alors qu'il tire dans la mêlée, touche accidentellement un allié en faisant "Am Stram Gram, Pique et pique et colegram, qui je shoote avec mon arme ?", ne vous étonnez pas si le héros qui a

une flèche dans les fesses décide de rendre la pareille – et ce, alors que c’est vous et non le joueur qui vous êtes moqué de la situation.

Savoir comment parler et agir est important, mais savoir écouter ne l’est pas moins. Je ne vous parle pas ici de sensiblerie compatissante type “Libère ce que tu as sur le cœur” mais du retors “Je vais utiliser tes pires peurs contre toi”. Vous ne vous attendiez pas à ça, hein ?

7. Tu écouteras tes joueurs !

De nombreux enfants ont une imagination débordante et leurs actions peuvent compliquer une rencontre d’une manière à laquelle vous n’auriez jamais songé. Ils verront les pièges les plus horribles dans des lieux pétris d’innocence, la trahison chez le tenancier le mieux disposé, et attribueront des pouvoirs qui feraient mourir d’envie un dragon au kobold le plus négligeable. Vous n’avez aucune raison de ne pas retourner ces soupçons paranoïaques contre eux. Si vous entendez une idée particulièrement bonne (j’entends bien sûr par “bonne” une idée “horrificque”), notez-la discrètement pour plus tard.

Parfois, vous pouvez même l’utiliser de suite. Oui, c’est une sorte de triche mais tous les coups sont permis, en amour comme à la guerre – et *D&D* est un mélange des deux. Par exemple, j’ai mené une aventure où les héros devaient récupérer une série de clés de couleur pour accéder à un laboratoire où une sorcière peu prévoyante s’était retrouvée congelée lors de la création d’un élémentaire mortel. En dehors de la difficulté de trouver les clés cachées, de les utiliser dans le bon ordre et de vaincre l’élémentaire, je n’avais aucun défi particulier à l’esprit pour l’aventure. Mais un des enfants débordait d’idées. “Je parie qu’il y a une bombe de glace sous l’oreiller ! Je parie que les livres sont vivants et mangeront quiconque entre dans la bibliothèque ! Je parie que l’ennemi utilisera à la fois des pouvoirs du printemps et de l’hiver contre nous !” Devinez quoi ? Leur mission devint d’un coup nettement plus intéressante !

Écouter les joueurs ne se fait pas toujours avec des intentions mauvaises. Les enfants discutent souvent de ce qu’ils aimeraient trouver et de qui ils voudraient rencontrer. Ils parleront même de vous (quand ils pensent que vous n’écoutez pas), de vos forces et de vos faiblesses. Gardez vos oreilles aux aguets et la préparation de rencontres adaptées deviendra largement plus facile.

Bien, on a assez parlé de communication. Parlons maintenant d’action.

8. Tu utiliseras l’Initiative !

Savoir qui agit le premier est primordial pour les enfants. La plupart entrent férocelement en compétition pour ce problème apparemment insignifiant. Choisir arbitrairement un enfant ou désigner simplement le plus proche de vous créera souvent un scandale sans fin. En ce qui concerne les joueurs, ils préfèrent passer dix minutes à se disputer pour savoir qui agit en premier que d’attendre leur tour cinq minutes.

Mon conseil est par conséquent de toujours faire tirer l’initiative – au-delà même de son rôle initial. Lancez l’initiative pour celui qui agit le premier en combat, celui qui récupère l’objet du monstre vaincu, celui qui se réveille le premier le matin... Notez que, dans certains cas, vous devrez oublier le bonus de Dextérité de rigueur pour éviter les doléances de quelques-uns pour qui “ce n’est pas juste, c’est toujours lui qui récupère le butin”.

Les enfants avanceront quand même des raisons diverses et variées pour expliquer pourquoi leur personnage devrait agir le premier. Pire, certains tenteront de vous corrompre ou de vous enjôler (voire de vous apitoyer) pour que vous leur octroyiez le privilège convoité d’agir en premier. Cependant, vous pourrez rejeter la faute sur les dés pour l’ordre de l’action. De plus, vous pourrez leur offrir la consolation qu’à n’importe quel moment, la chance pourrait tourner et que ce serait à eux d’agir les premiers.

Dans tous les cas, l’initiative est juste une excuse supplémentaire pour lancer les dés, ce qui, comme tout rôliste le sait, constitue la moitié du plaisir.

9. Tu prendras en compte l’âge et l’expérience de tes joueurs !

MJ : Ton attaque sournoise à 21 points de dégâts égratigne à peine le sombre sorcier. “Pour cette audace, dit-il froidement en se levant de son trône, vous recevrez la couronne de folie !”

Enfant 1 : Génial ! Je récupère un objet magique !

Enfant 2 : Si recevoir une flèche +5 dans le cou, c’est obtenir un objet magique, alors oui, tu en obtiens un.

Les joueurs débutants sont farouchement individualistes, cupides au-delà de tout ce qu’on peut imaginer, et totalement égocentriques. Cela rend les jeunes groupes très vulnérables au combat, en particulier pour leurs toutes premières rencontres. Même un joueur expérimenté décidera souvent que voir un de ses compagnons se dissoudre dans l’acide serait nettement plus “génial” que de le sauver. Quand vous préparez vos rencontres, gardez cet aspect des jeunes joueurs à l’esprit. Je l’appelle “grandes épées, capacités d’attention limitées” (GÉCAL).

Les débutants se dispersent facilement. Au milieu d’un âpre combat, ils peuvent ignorer les vampires meurtriers pour inspecter une porte qui leur semble curieuse, sans s’inquiéter que cela implique une demi-douzaine d’attaques d’opportunité sur eux [les attaques gratuites auxquelles a droit un personnage lorsque quelqu’un arrive à, ou quitte, son contact, NdT] ou que le simple fait d’ouvrir la porte risque de ramener plus de monstres dans cette rencontre déjà délicate. À moins que vous ne les encouragiez à se battre, ils agiront comme un groupe de hamsters lâchés dans la cage d’un python, errant au hasard en attendant de se faire manger.

Les débutants n'agissent pas en équipe. Même s'ils décident de se battre, ils font ce qu'ils désirent sur le moment, le travail d'équipe sonnait comme une reddition. Les magiciens chargeront en brandissant des haches qu'ils ne maîtrisent pas, les guerriers se cacheront derrière des comptoirs et tireront à l'arbalète, les roublards essayeront de grimper au plafond et de couper le chandelier pour le simple plaisir de le faire tomber sur quelqu'un. Pire, certains enfants ne se gênent même pas pour changer leurs plans suite à une embuscade imprévue. Leurs personnages peuvent facilement ignorer la flèche qui vient de transpercer leur poumon gauche et continuer à se déplacer comme si de rien n'était. Après tout, vous leur avez dit que, s'ils récupèrent l'étendard de la légion, ils auront 300 XP – pourquoi s'inquiéter de ces étranges personnes vertes qui leur tirent des flèches depuis les buissons ?

Les débutants ne savent pas s'avouer vaincus. Peut-être sont-ils habitués à des adultes qui les préservent de tout ennui sérieux dans le monde réel ? Toujours est-il que les jeunes joueurs ne se rendent jamais ni ne battent en retraite une fois qu'ils ont décidé de se battre. Peu importe comment tourne la bataille – même si tous les héros sont à terre et que le dernier personnage debout doit combattre avec ses dents car ses deux mains ont été mangées depuis longtemps – ils n'envisageront même pas d'abandonner. Ils aboieront un rapide "Et voici Sparte !" (2) et retourneront dans la mêlée... remportant le même type de victoire que l'auteur original de cette phrase.

Pour éviter les ennuis ou le TPK [*Total Party Kill*, tous les PJ sont tués, NdT], je vous recommande d'avoir sous le coude un scénario en cas de défaite. Des choix typiques seraient de vendre les PJ comme gladiateurs (les enfants les plus âgés adorent cette possibilité !), les emprisonner ou les laisser pour morts, avant que des étrangers bienveillants ne les sauvent car ils ont besoin de l'aide des héros.

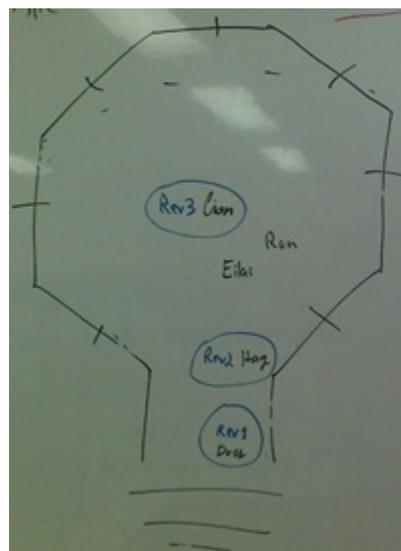
À cause des GÉCAL, considérez les premières rencontres avec combat comme un entraînement à la tactique et au travail d'équipe. Guidez vos joueurs ; ne partez pas du principe que le sens stratégique naîtra naturellement chez des enfants élevés par des séries où un seul homme tue des centaines d'orques juste en agitant son épée dans tous les sens. Vous pouvez conclure le premier combat par des héros capturés et emprisonnés par un ennemi qui leur est pourtant inférieur. Pendant la captivité des héros, faites-leur une conférence sur le travail d'équipe et donnez-leur une chance de le mettre en pratique. En travaillant ensemble, ils échapperont à leur captivité et se vengeront des ennemis qui les ont vaincus.

Les outils du métier

De belles dalles de combat et une boîte remplie de figurines seront extrêmement bien accueillies. Cependant, si vous êtes attaché à vos petits amis en plastique, ne les utilisez pas régulièrement en jeu. Les enfants ont tendance à se jeter les figurines à la tête au bout d'un certain temps, froissent les dalles sans même y penser, et peuvent même échouer à un jet de Sagesse en mettant les figurines dans leur poche.

À la place, je vous recommande de vous tourner vers notre bon vieil ami le tableau blanc. Comme peu de classes sont équipées de tableaux quadrillés, je suggère d'utiliser une règle graduée à la place, et de remplacer les carrés par des incréments de 5 cm. Utilisez des marqueurs de couleur pour rapidement esquisser les éléments importants du champ de bataille. Utilisez une couleur pour les héros et les alliés, et une autre pour les adversaires. Certains MJ aiment écrire les points de vie/dommages à côté des symboles des combattants mais je préfère les tables de dommage car elles sont plus faciles à lire.

Voici un exemple de ce à quoi ressemblerait une bataille moyenne. Ce n'est pas très joli mais c'est efficace et très fonctionnel.



Un groupe de héros affronte de mystérieux pilleurs zombies dans les ruines d'un temple sans nom.

Bien que cet article traite de la gestion des rencontres plutôt que de leur préparation, il y a un point que je voudrais mentionner. Bien évidemment, ce sera avec la voix du commandement :

10. Tu ne négligeras pas les classiques !

Vous avez sans doute joué des douzaines d'aventures, tué des milliers de monstres, survécu à des centaines de pièges, utilisé chaque pouvoir du manuel, acheté et vendu tous les objets magiques du jeu et pouvez prédire la fin d'une aventure avant le premier paragraphe de la première rencontre. Cependant, les enfants jouent pour la toute première fois de leur vie ; ne ruinez donc pas cela par un cynisme blasé. Ne les privez pas du plaisir d'être pétrifiés par un tyranœil ou fracassés par un piège à assommer pour la première fois. Souvenez-vous : les orques et les gobelins sont cools et il n'y a rien de mal à une quête qui consiste à récupérer la vache préférée d'un fermier que des bandits gobelins ont volée. Ou de sauver la fille du maire avant qu'elle soit sacrifiée à Gruumsh. C'est héroïque, c'est fantastique et c'est l'étoffe dont sont faites les légendes !

Pour plaire à votre public, vous n'avez pas besoin de convertir des créatures tirées de livres obscurs des années 1970 ou d'écrire des intrigues shakespeariennes. Plonger dans les égouts pour affronter des rats mutants contrôlés par un sorcier dérangé peut vous sembler banal. Mais pour de jeunes aventuriers, c'est nouveau et excitant. Vous serez surpris de constater à quel point ils prendront cette mission au sérieux !

Et une bataille avec un tyranœil ou un dragon est un événement dont les enfants se souviendront pendant des mois. Ils ont regardé ces créatures dans le *Bestiaire fantastique* quand vous ne faisiez pas attention, ils ont entendu des rumeurs de leurs frères et sœurs aînés, ils en ont parlé dans des murmures fiévreux après l'école... Faites-moi confiance, le seul fait de prononcer le mot "tyranœil" suffit à provoquer une réponse de groupe dont vos oreilles se souviendront pendant une heure.

C'est la même chose pour votre décor. Ne commencez pas votre campagne avec une planète gazeuse géante, magique, pleine d'îles flottantes conscientes et de divinités débiles baragouinant ; la seule chose que vous obtiendrez sera de briser l'illusion théâtrale et de dérouter vos joueurs. Un village pittoresque avec un forgeron nain bougon, un patron de bar halfelin jovial et une mystérieuse sorcière eladrin, constitue un bien meilleur lieu d'aventures. De nombreux MJ commettent l'erreur de commencer avec de l'épique – mauvaise idée ! Les héros de premier niveau devraient protéger les caravanes de bandits du désert, sauver des demoiselles en détresse des griffes des kobolds, ou mettre à jour des cultistes maléfiques d'Orcus (8). Ils ne décident pas du destin de l'univers ni ne massacrent les dieux avec des super armes.

Également, les thri-kreen (9) semblent particulièrement populaires pour certaines raisons. Juste histoire de vous prévenir.

Et maintenant, un avertissement supplémentaire :

11. Tu ne traiteras pas les cités à la légère !

Enfant : Y a-t-il des elfes femmes dans leur groupe ? Je voudrais en inviter une à sortir avec moi.

MJ : Désolé, ce sont tous des zombies.

Enfant : Je ferai des efforts pour le succès de notre relation.

MJ : Elle va manger ton cerveau !

Enfant : L'amour exige des sacrifices.

Une cité offre tellement d'opportunités. Les personnages peuvent essayer de recruter de nouveaux PNJ pour leur groupe, enquêter, obtenir de nouvelles quêtes, acheter de nouveaux objets, développer leurs compétences, chercher les ennuis, rejoindre les bas-fonds ou la police, dénicher un boulot, se trouver une épouse, initier un soulèvement populaire, se faire des ennemis et/ou des amis, chasser les primes, ou éclater de rire suite à un tour pendable...

Mais les cités sont également sources de graves maux de tête. Elles vous proposent une multitude de problèmes dont vous devriez être conscient avant de suivre ce chemin pavé de bonnes intentions. Un de mes collègues voulait simplement permettre à ses joueurs de renouveler leur équipement dans une ville standard. Cela s'est conclu par des centaines de morts et la garde royale qui patrouillait les rues en ruine à la recherche des instigateurs du grabuge (devinez qui était derrière tout ça...). Était-ce drôle ? Bien entendu. A-t-il dû en conséquence réécrire toute sa campagne depuis le début ? Yep !

Donc pourquoi les villes sont-elles si problématiques ? Avant tout, elles sont horriblement chronophages. Les enfants aiment acheter de l'équipement, même s'ils n'en ont pas besoin (un adulte ne ferait jamais cela, n'est-ce pas ?) et la ville est une excuse parfaite pour chercher les objets de tous les manuels existants – sans oublier les objets qu'ils viennent d'inventer – et voir s'ils y sont en vente. Et n'espérez pas qu'ils feront leurs courses pendant le tour des autres joueurs. Ils attendront que ce soit leur tour pour commencer à feuilleter les manuels. Faire sortir les enfants d'une ville est presque aussi ardu que de leur faire manger des épinards.

Un autre problème des cités est qu'elles sont pleines de gens et de lieux. Vous ne pouvez tous les prendre en compte, à moins que vous ne vous soyez minutieusement préparé. Vous devrez improviser et l'improvisation mène souvent à des conséquences dramatiques inattendues, comme un allié (ou un ennemi) surpuissant, ou une arrestation et une visite des cachots. Mais le pire est la création de noms et de lieux au pied levé, dont la moitié seront oubliés avant la prochaine séance. Il n'y a rien de plus embarrassant qu'un MJ demandant à ses joueurs des informations sur son propre monde... à l'exception peut-être d'un MJ dont les villes et les PNJ changent parce qu'il n'a pas pris de notes.

Et voici un bon moyen de conclure l'article de ce trimestre : parler du problème épineux (souvent au sens propre) de la mort du personnage :

12. Tu tueras les Héros avec discernement !

Un héros reçoit une vilaine morsure au talon alors que le groupe fuit des centaines de zombies. Il progresse désormais moins vite.

Enfant : "Laissez-moi. Je ne ferai que vous ralentir. Mon histoire s'achève... Oh, avant de partir... Laissez-moi cette grosse bombe que nous avons découverte le mois dernier."
BOOOM ! Ainsi finirent un véritable héros et deux douzaines de zombies.

La mort d'un personnage est un problème délicat. Certains héros peuvent mourir juste parce que l'enfant veut s'amuser. D'autres enfants essaient de faire rester leur PJ en vie mais mourraient pour une cause légitime et ne feraient pas trop d'histoires si une flèche perdue les élimine. D'autres déchiquetteront leur feuille de perso à la moindre égratignure, et vous maudiront vous et votre mère, avant de sortir de la pièce telle une furie.

Avec des joueurs de 9 ans ou moins, je préconise d'éviter autant que possible les morts définitives. Les héros dont les points de vie sont négatifs sont juste rendus inconscients. La mort de tous les PJ se traduit simplement par un réveil au cœur d'un donjon humide, privés de leur or et de leur équipement. Dans ce cas, soit les gardes sont opportunément laxistes, permettant aux aventuriers intrépides de s'enfuir et de récupérer leurs affaires, soit on leur propose une quête en échange de leur liberté.

Évidemment, un joueur peut toujours faire quelque chose d'incroyablement stupide à son personnage, comme essayer de tirer les sous-vêtements d'Orcus pour les lui coincer entre les fesses (authentique). Mais, à l'autre extrémité du spectre, vous aurez des joueurs qui sacrifieront noblement leur héros pour prolonger l'aventure ou sauver un ami. La première attitude devrait impliquer la mort et des pénalités (nous ne pouvons avoir des joueurs qui changent de personnage comme de chaussette, n'est-ce pas ?), la seconde devrait accorder une récompense pour leurs prochains personnages.

Pour les joueurs les plus âgés, je préconise de rendre les combats mortels, car ils ajoutent de l'excitation à l'action. Cependant, les joueurs trop sensibles demeurent un problème. La solution la plus efficace que j'ai trouvée est de permettre à un héros mort de revenir comme fantôme ou esprit (voir ci-dessous) jusqu'à ce que le personnage soit ressuscité ou que le joueur en crée un nouveau (au choix du joueur). Jouer un être surnaturel est vraiment cool pour la plupart des enfants et atténue un peu le mordant de la mort.

Les fantômes

Les fantômes-PJ sont des esprits sans corps qui traînent avec le groupe, l'aidant ou interagissant jusqu'à ce que leurs corps soient ressuscités. Ils ne sont pas les fantômes malveillants du *Bestiaire fantastique*, ni de mignons Casper mais un moyen pour les joueurs de transmettre leur volonté sans leur héros. Pour cette raison, et à moins que votre campagne ne dispose d'un monde spirituel avec lequel le héros mort peut interagir, les fantômes sont simplement définis par leurs pouvoirs.

Télékinésie (à volonté * Action standard) : Vous pouvez faire bouger lentement un objet pesant jusqu'à 2,5 kg, d'une case dans n'importe quelle direction.

Possession (Rencontre * Action standard * Charisme vs. Volonté) : Si le fantôme réussit son jet, la cible, soit effectue une attaque de mêlée basique contre un de ses alliés adjacents (au choix du MJ) ; soit prononce une courte phrase de votre choix ; soit est étourdie (sauvegarde, annule).

Murmure (quotidien * Action standard) : Vous pouvez parler à une seule créature pendant 5 minutes. Elle entend un murmure dans sa tête. Cela peut effrayer les créatures non préparées, et les hébéter (Charisme vs. Volonté, sauvegarde annule)

Vue spirituelle (à volonté * Action mineure) : Vous voyez les autres fantômes et esprits. Cela ne révèle pas les choses invisibles et autres créatures cachées. Lorsque vous interagissez avec des créatures spirituelles, utilisez les caractéristiques que vous aviez de votre vivant. À l'exception de la Vue spirituelle, les pouvoirs de fantômes ne peuvent pas être utilisés sur les créatures spirituelles.

Règle optionnelle : Dernière chance

L'âme du héros ne restera plus que quelques heures dans ce monde avant qu'elle ne rejoigne l'au-delà. Une ambiance d'hystérie gagne la partie tandis que les héros survivants cherchent frénétiquement quelqu'un à même de relever leur ami défunt, avant qu'il ne parte à jamais.

Alternativement, cela peut être un moyen de faire partir des héros aimés d'une manière plus mémorable, en utilisant les quelques heures qui leur restent pour laisser une trace dans le monde, ce qui leur permettra de vivre dans le souvenir des gens. Utilisez cette option pour les joueurs sérieux et imaginatifs ou vous ne récolterez qu'une succession de blagues de plus en plus destructrices.

Enfin, bien que ce sujet soit abordé dans les grandes largeurs dans [Récompenses et Punitions](#)^{ptgptb}, quelques mots sur les

récompenses :

13. Tu seras généreux avec les XP !

Le temps avance beaucoup plus lentement pour les enfants que pour les adultes. Ne les faites pas attendre des mois avant de progresser de leur premier niveau. Donnez-leur au moins cinq fois plus de XP que dans une campagne classique. Ne soyez pas pingre en XP en transformant votre campagne en un grand et inutile broyeur à monstres– laissez plutôt les enfants goûter l'ascension fulgurante de leurs héros vers la gloire et le pouvoir !

Article original : [Combat Encounters](#)

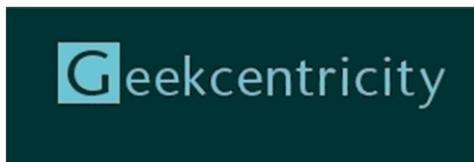
- (1) NdT : seigneur démon des Abysses, considéré comme un des adversaires les plus puissants de *D&D* [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : prince démon également considéré comme un des adversaires les plus puissants de *D&D* [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : démon qui apparaît dans la Bible [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : créature gigantesque apparaissant dans *le Livre de Job* [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : Fondatrice de l'association *Bothered Against Dungeons and Dragons* (BADD), qui accusa le JdR de rendre fou. *Le Rapport Pulling* ^{ptgptb} ou [Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#) ^{ptgptb} racontent son histoire [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : L'article *Récompenses et punitions* ^{ptgptb} aborde ces notions de manière plus approfondie [\[Retour\]](#)
- (7) NdT : *300* semble avoir beaucoup d'influence... à moins que ce ne soient [tous ces films d'action](#) ^{ptgptb} où le héros s'en sort spectaculairement et sans mal, contre toutes probabilités [\[Retour\]](#)
- (8) NdT : Orcus est prince-démon des Abysses, dans les *Royaumes Oubliés* et *Greyhawk* notamment. [\[Retour\]](#)
- (9) NdT : Des créatures guerrières aux allures de mante religieuse [\[Retour\]](#)

RÉCOMPENSES ET PUNITIONS

Ou “Non, Orcus ⁽¹⁾ ne peut pas être ton animal de compagnie !”

© 2011 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de [Geekcentricity](#) (juillet 2011), et traduit par Benoit Huot



La première moitié de cet article est amusante – or, XP, objets magiques, super-pouvoirs, montures épiques et adorables animaux de compagnie. La seconde l’est moins – amendes, châtiment et exil. Les deux côtés d’une même pièce ; la carotte et le bâton. Commençons avec la carotte et espérons que nous n’utiliserons jamais le bâton.

Les Récompenses

Progresser dans le classement

Les points d’expérience (XP) sont plus qu’une simple récompense pour avoir tué des monstres et résolu des énigmes. Ils constituent une méthode pour favoriser les bons comportements et décourager les pratiques de jeu dissipées. Ils sont aussi une méthode pour contrôler le rythme des parties – qu’il s’agisse de l’essor éclair du paysan qui devient dieu en dix séances, ou d’un lent et sanglant chemin de croix nécessitant des centaines de séances.

Distribuez les XP par rencontre ou par séance, mais ne vous fatiguez pas à les calculer en fonction des monstres tués ou de l’utilisation réussie des capacités sans lien avec le combat. La progression proposée dans les règles est à mon sens trop lente pour de jeunes rôlistes. [En ce qui me concerne], je donne entre 150 et 400 XP par rencontre, en fonction de l’importance et de la difficulté ressenties.

Une astuce que j’aime bien utiliser est de demander au groupe si l’un d’eux pense mériter des XP supplémentaires pour la séance. Vous aurez généralement des réponses comme “Moi ! J’ai causé beaucoup de dégâts !”, “Moi ! J’ai utilisé un pouvoir quotidien !” ou encore “Moi ! Mes jets étaient vraiment très bons !”. Mais parfois, un enfant mettra en avant des prouesses impressionnantes que vous auriez laissé passer, comme une bonne interprétation, la résolution d’une énigme, le fait de tenir minutieusement un journal, une action d’éclat et ainsi de suite. Ne cédez pas à l’extorsion – récompensez seulement le type d’activités que vous souhaitez encourager ! Expliquez que faire un résultat élevé pour une action ou repérer un ennemi est juste une question de chance. Les XP supplémentaires récompensent le joueur, pas le personnage.

J’apprécie également de récompenser des activités hors-jeu comme ranger la classe après la partie, ou faire taire ceux qui interrompent la séance. Certains estiment que c’est de l’abus de pouvoir. Pas moi.

Celui qui meurt avec le plus de jouets a gagné

Les objets magiques sont géniaux ! Si vous n’acceptez pas ce postulat, on se demande pourquoi vous jouez à *D&D*. Oui, avec l’argent que les PJ se font, les enfants peuvent acheter n’importe quel objet du livre, mais collectionner les butins est tellement plus excitant ! D’un autre côté, rester les mains vides ou, pire, avec le pull tricoté par mamie alors que tous les autres ont un jouet cool, peut être assez frustrant.

Comme pour les XP, je suggère de légèrement modifier les règles, au moins pour les plus jeunes joueurs. Ne pas récupérer d’objet – ou en obtenir un perçu comme inférieur – après une rencontre peut très bien mener aux larmes. Et nous ne voulons pas ça, n’est-ce pas ?

Donc ajustez le trésor au groupe – laissez le guerrier obtenir une armure, donnez une dague au voleur, un bâton au sorcier et ainsi de suite. Des objets sans lien avec le combat, tels un anneau de protection ou un sac sans fond s’avèrent, pour certaines raisons, moins populaires parmi les enfants que des armures, des armes et des outils. D’un autre côté, des choses cool mais inutiles comme des idoles bizarres ou des tomes ésotériques sont plutôt populaires si vous les présentez correctement. La règle, pour les joueurs les plus jeunes (ceux qui n’ont pas encore maîtrisé l’art du grosbillisme), est de préférer des objets différents et cool à ceux qui sont efficaces ou vraiment avantageux.

Soyez ferme sur une distribution équitable. La méthode que je trouve la plus efficace est la suivante : tout d’abord, notez sur le tableau [de la salle de classe, NdT] tous les objets gagnés lors de la rencontre. Assurez-vous d’avoir au moins autant d’objets que de joueurs, même si certains de ces objets sont des livres de recettes ogres ou des boîtes de vieux lacets. Puis, faites lancer un d20 à vos joueurs pour déterminer l’ordre de priorité pour le choix des objets. Le joueur avec le plus haut résultat commence et ainsi de suite, jusqu’à ce que tous les objets aient été distribués. N’utilisez pas l’Initiative, car les

propriétaires de personnages avec une faible Dextérité se plaindront (à raison) de discrimination. De plus, ce n'est pas une foire d'empoigne mais une juste distribution de biens. Les personnages inconscients ou même morts devraient également toucher leur part.

Sylvanien : Cette hache, là, sert-elle à abattre des arbres et tuer des animaux ?
Enfant : Pas du tout, juste les gens.
Sylvanien : D'accord alors, faites un bon voyage !

L'Argent roi

Ne négligez pas les pièces, les enfants les adorent. Même de petites sommes les rendent heureux, ce qui n'est pas étonnant quand on sait que leur argent de poche s'élève souvent à quelques dollars. C'est pour cela que quelques pièces, qui ne sont que de la paperasse ennuyeuse pour les joueurs adultes, sont une source de fête pour les joueurs enfants... Au moins jusqu'à ce qu'ils découvrent que les objets magiques décents coûtent des milliers de Pièces d'Or.

Une technique que j'aime bien utiliser pour maximiser l'effet "Wououh !" est d'octroyer des récompenses insignifiantes pour les premières séances, et de lâcher d'un coup un millier de pièces d'or sur le groupe. Un avertissement légitime cependant : mettez vos cache-oreilles avant d'annoncer ce trésor...

Encouragez une distribution équitable de l'argent. Les PJ qui amassent des milliers de pièces pendant que leurs amis doivent se battre pour des miettes sur le marché tendent curieusement à être les victimes collatérales de leurs compagnons en plein combat... ou pendant le dîner.

Nos Petits Amis À Dents

Les enfants tenteront de convaincre ou d'appriivoiser toutes les créatures vivantes qu'ils rencontrent, pour en faire leurs animaux de compagnie. Les rôdeurs et les druides iront encore plus loin en s'adressant directement à la nature pour qu'elle leur envoie un allié. C'est dire combien ils adorent les compagnons non humanoïdes !

Dans le premier article [en VO], j'ai recommandé d'autoriser les enfants à débiter la partie avec un petit animal. Voyons maintenant comment utiliser des animaux de compagnie plus sophistiqués comme récompense.

Les animaux de compagnie de départ devraient être de faibles créatures. Corbeaux, écureuils et chiens, – à même de distraire les ennemis et de servir d'éclaireurs – sont de bons choix. Les loups, les léopards et les aigles, capables d'être vraiment utiles au combat, sont un peu limites mais encore acceptables.

Tout ça, c'est bien pour débiter mais les enfants qui apprécient la fantasy en veulent [toujours] plus et c'est exactement ce que vous allez leur donner.

Sans surprise, les animaux domestiques [sic] les plus populaires sont les dragons. Les enfants se moquent de la couleur, de l'âge ou des capacités du dragon ; ils veulent juste en avoir un. Le principe est le même dans de nombreux groupes : chaque fois qu'un PNJ mentionne un dragon, les joueurs-enfants décident aussitôt de se rendre dans son antre pour l'appriivoiser et en faire leur animal de compagnie... Généralement avec des résultats désastreux. Finalement, quand ils trouvent un œuf de dragon sur le point d'éclore, ou un jeune dragon amical prêt pour l'aventure, ils sont ravis.

Les griffons, les hippogriffes et autres bêtes volantes sont également extrêmement populaires. Puis viennent les chevaux, les chiens, les serpents et les autres animaux de notre monde. Étrangement, ils semblent même plus populaires que des monstres mythologiques [comme le centaure, le phénix ou le sphinx, NdT] dans la majorité des groupes. D'autres joueurs, lorsqu'ils entendent que la ville offre une excellente sélection de chevaux et de mules, me demandent si je peux leur fournir quelque chose de "plus intéressant" comme des fourmis géantes, des rapaces apprivoisés ou des vers pourpres. Observez donc vos joueurs avant de choisir l'animal qui servira de récompense idéale.

Certains enfants apprécient d'avoir des esclaves, généralement des soigneurs ou des gladiateurs (et qu'ils traitent la plupart du temps excessivement bien). Seulement, l'esclavage est un sujet délicat qu'il vaut mieux éviter avec les plus jeunes, donc vous devriez utiliser cette récompense avec parcimonie, peut-être en prélude à une réflexion sur la nature de l'esclavage.

Pour résumer, voici le top de la popularité des animaux chez les joueurs* :

Dragons
↓
Animaux volants
↓
Animaux géants
↓
Petits animaux
↓
Esclaves et suivants

*Dans certains cas

Le Pouvoir et la Gloire

Les gens se tournent vers les héros pour que ces derniers les guident et les dirigent. Mais les jeunes héros sont-ils prêts pour cela ?

Après des douzaines de batailles sanglantes, les PJ se dressent victorieusement sur les ruines fumantes de la citadelle du tyran. La populace, désormais libérée de l'oppression, se tourne vers les héros afin qu'ils la guident vers un avenir meilleur. L'espace d'un instant, les PJ ont l'éclat et la majesté du Dieu Déchu et accèdent à l'illumination. Ils jurent alors de parcourir le pays et d'aller à la rencontre des gens et leur parler de cette divinité, de sorte qu'avec leur foi, ils puissent l'éveiller et illuminer le monde.

Après que les PJ ont défait, sans l'aide de personne, les bandits diaboliques, le Baron décide de les nommer officiers et leur donne le pouvoir de monter et d'entraîner une milice, ainsi que celui d'enquêter sur les crimes surnaturels.

Je trouve toujours fascinant d'observer comment les jeunes joueurs abordent la responsabilité de diriger des nations et de forger le destin de milliers de personnes. Certains enfants adorent vraiment ça – un groupe en particulier a créé une nouvelle religion, rédigé sa bible, entraîné des évangélistes afin de porter la bonne parole, pour au final, établir une oligarchie fondamentaliste d'environ 15 000 humains, elfes et nains, dont les villes sont nommées d'après les PJ. Cette religion a même un groupe Facebook et un bon nombre de "J'aime". En comparaison, l'Inquisition espagnole ressemble à des enfants de chœur à côté d'eux (2) ...

Un autre groupe avait libéré tout un tas d'esclaves dans une série d'assauts hardis contre une forteresse orque. Les PJ les ont convaincus de les rejoindre au sein d'une communauté paramilitaire dans les forêts. Chaque joueur dispose de son unité de combat et passe une partie de la séance à décrire comment il entraîne et positionne ses troupes.

C'est un Oiseau ! C'est un Dragon ! C'est un PJ victorieux !

Bien. Nous avons donc discuté XP, or, trésor, influence et compagnons. Abordons maintenant la plus cool des récompenses : la transhumanité ! Ce terme pompeux inclut toutes les récompenses qui octroient des pouvoirs ou des dons au personnage-joueur, qu'il s'agisse de capacités issues de princes-démons reconnaissants, ou de super-pouvoirs consécutifs à la morsure de moustiques radioactifs.

Ce don, selon son origine, peut être le même pour chaque membre du groupe : ("Vous avez sauvé la sorcière des neiges qui, pour vous remercier, vous octroie des pouvoirs sur le froid et la neige") ; ajusté au style de jeu de chaque joueur ("Vous avez survécu à mon labyrinthe ; que chacun soit récompensé selon ses exploits") ou choisi totalement au hasard ("Quiconque mange un fruit de l'arbre occulte obtiendra un aspect différent de la bête").

Les pouvoirs transhumains sont des mécanismes pratiques qui fonctionnent comme des objets magiques, avec l'évidente particularité de ne pas pouvoir être revendus.

Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions de récompenses transhumaines.

*Enfant (jouant un maître de guerre) : Les amis ! Les héros meurent dans la bataille. Les pleutres survivent.
Donc COUREEEEEZ !
En aparté : Est-ce que j'ai une attaque qui permet de nous enfuir plus vite ?*

Faveur divine

La faveur est la récompense que les êtres surnaturels – tels les esprits de la nature, les fantômes, les divinités mineures et autres – octroient le plus souvent. Dans l'impossibilité de fournir des récompenses physiques aux personnages, ils sacrifient un peu de leur essence pour accorder une part de leur divinité à ceux qui ont risqué leur vie pour les aider.

Ces récompenses sont généralement identiques pour chaque PJ et sont liées au domaine de prédilection de la créature. Par exemple :

un esprit aquatique donnera le pouvoir de respirer sous l'eau à volonté, et octroiera le pouvoir quotidien de commander l'eau.

un démon pourra négocier avec ses maîtres pour mettre en place un unique "Cadeau bonux : sortez de cet enfer" qui donne droit à une seule résurrection pour chaque PJ.

Purification par le feu (niveau 4)

Après avoir purgé l'autel de l'Esprit de feu de la rouille mort-vivante qui le gangrenait, vous obtenez des pouvoirs qui vous permettront de vous débarrasser des morts-vivants plus efficacement.

Propriété : quand vous encaissez des dommages nécrotiques, vous obtenez l'avantage de combat sur l'adversaire, et un bonus de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien, feu) : action simple. La prochaine fois que vous touchez une cible qui vous a infligé des dégâts nécrotiques lors de cette confrontation, votre attaque inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires.

Super-pouvoirs et mutations

Les super-pouvoirs peuvent provenir de différentes sources : magiciens reconnaissants, vraies divinités, accidents magiques, interaction avec des artefacts, ou encore d'origines plus suspectes.

La différence entre un super-pouvoir et une mutation réside dans le fait que le premier est une capacité que peut utiliser le personnage – comme le vol, la régénération ou la vision à rayons X – tandis que la seconde est en réalité un changement majeur dans le corps du PJ – comme la poussée d'une nouvelle paire de mains, la peau qui se rigidifie, ou une large gueule qui inflige des dégâts de mêlée et de poison. Les mutations peuvent traumatiser certains enfants car, en dépit de leur utilité flagrante, elles constituent une altération du corps qui peut créer un malaise chez les plus sensibles, au point que certains ne veulent plus jouer leur personnage. Utilisez-les donc avec parcimonie.

J'aime accompagner les mutations avec des tables aléatoires où les joueurs déterminent les mutations de leur personnage. Par exemple :

Mutations végétales

Jet (1d10)	Mutation
1	Pieds de vigne
2	Armure d'écorce
3	Sève poisseuse
4	Spores empoisonnées
5	Racines agrippantes
6	Feuilles de camouflage
7	Épines défensives
8	Fleurs éblouissantes
9	Résistance sylvestre
10	Relancez le dé deux fois.

Pieds de vigne (niveau 6)

D'épais sarments de vignes poussent de votre corps. Au prix d'un immense effort de volonté, vous pouvez les faire bouger et même combattre.

Propriété : vous obtenez un bonus de +5 (+10 au niveau 16) aux jets de Discrétion et d'Athlétisme (Escalade) en zone boisée.

Pouvoir : Racines agrippantes

(Rencontre * Martial)

Action standard Proximité explosion 1

Cible : jusqu'à 3 créatures dans l'aire d'effet

Attaque : Force, Dextérité ou Sagesse +2 (4 au niveau 11 et 6 au niveau 21) vs. CA

Dégâts : 1d6 + modificateur de dommage (Force, Dextérité ou Sagesse). La cible est immobilisée jusqu'au début de votre prochain tour.

Maintien : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à ce que la cible réussisse son jet de sauvegarde.

Réputation

Être célèbre dans le royaume a ses avantages : le simple fait de dire "Bouh" fait fuir les guerriers effrayants ; les demandes les plus saugrenues sont exaucées sans mot dire, sur la simple foi de votre réputation impeccable et, lorsque vous aurez sauvé le pays du Grand Wyrn, chaque boutiquier vous fera automatiquement une remise de 50 %. La bonne (ou mauvaise !) réputation est aussi puissante que si vos yeux lançaient des rayons lasers.

Vous devriez donc accorder cette récompense aux PJ qui la méritent vraiment, et l'ajuster en fonction de leurs exploits.

Détective porté aux nues (niveau 3)

Votre réputation impeccable dans la lutte contre le crime et l'injustice fait de vous une puissance

incontournable dans les rues de la ville.

Propriété : vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Connaissance de la rue et d'Intimidation (dans les zones urbaines).

Pouvoir (rencontre) : action simple. La prochaine fois que vous êtes la cible d'une tentative de Bluff, Intuition, Discrétion, Connaissance de la rue ou Larcin, votre opposant effectue deux jets de dé et doit utiliser le plus faible des deux résultats.

Autres

Améliorations cybernétiques provenant d'aliens naufragés sur la planète des PJ, créatures magiques liées aux personnages, coups spéciaux appris auprès de vétérans reconnaissants, âmes errantes en quête d'un foyer qui échangeaient un peu de leur sagesse et de leur puissance magique... Les possibilités pour les récompenses transhumaines sont infinies !

Vision accrue (niveau 6)

Vos yeux sont désormais des prothèses technologiquement avancées qui vous offrent une excellente vision et la possibilité de scanner les zones.

Propriété : Vous obtenez Vision dans le noir.

Pouvoir (rencontre) : action standard. Vous pouvez voir les créatures invisibles jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Je vous recommande la lecture de la section "Echoes of Power" dans le décor de campagne *Dark Sun* (p. 211 de la VO). Il propose de nombreux – et excellents – pouvoirs transhumains ainsi que des conseils pour les utiliser comme récompenses.

L'apothéose du rôliste

Souvent, un enfant passera une grande part de la séance à feuilleter le *Bestiaire fantastique*, s'arrêtant sur des pages au hasard et demandant "Est-ce que je peux jouer ça ?". Quand cela concerne un ver pourpre, un cube gélatineux ou un scarabée géant, on est presque tenté de répondre "Bien sûr" et de regarder le joueur se débattre avec un personnage à peine plus intelligent que la chaise sur laquelle il est assis. Non, je plaisante – ne faites pas cela, à moins que vous ne meniez une partie délirante (un sujet qui sera certainement abordé dans un article futur).

Si le joueur vous le demande pour un centaure ou un jeune dragon, vous pouvez soit couper court en disant "Non" soit le motiver avec des "Bien sûr, mais pour cela, tu dois le mériter." À la fin, vous devrez tenir votre promesse – mais pourquoi pas ?

Un ange vaillant (*BF*, p. 18) par exemple, est à peu près égal en termes de puissance à un personnage "normal" de niveau 11. Pourquoi ne pas laisser le vieux paladin du joueur vivre une apothéose et devenir un ange lorsqu'il atteint sa voie paragonique [Dans *D&D4*, les voies paragoniques sont l'équivalent des classes de prestige de *D&D 3* : des classes spécialisées, accessibles seulement si certains prérequis sont remplis (NdT)]. Si cela vous semble trop tiré par les cheveux, pourquoi ne pas laisser le vieux vétérans raccrocher son épée et faire en sorte que l'ange qui veillait sur lui depuis si longtemps prenne sa place ?

Vous aurez plusieurs problèmes à traiter, au premier rang desquels la jalousie des joueurs et la progression du personnage. Vous ne pouvez pas prendre par-dessus la jambe le premier en autorisant tous les personnages-joueurs à vivre leur apothéose (à ce propos, n'utilisez pas ce mot, personne ne sait ce qu'il signifie). Les enfants sont parfaitement capables de refuser un avantage à de multiples reprises tout en se plaignant que quelqu'un d'autre l'ait. Pour surmonter cela, essayez de rappeler de temps à autre les inconvénients du PJ monstrueux. Par exemple, "Non, tu ne peux pas approcher les géants discrètement – tu es à la base une torche géante hurlant dans la nuit comme un bolide rugissant – En aucun cas on ne pourra te rater !". Évitez juste de trop forcer le trait ou vous aurez le problème inverse – l'ange enviant les mortels.

Concernant la progression de niveaux, il y a vraiment moins de travail qu'il n'y paraît. Souvent, vous serez capable d'utiliser une classe ou une voie existante comme base pour votre table. Par exemple, pour les anges, vous avez déjà le vengeur séraphique (*MdJ* p. 131). Jusqu'au niveau 12, tout est bon, utilisez simplement la voie telle qu'elle est présentée. Le pouvoir de 20^e niveau (Ascendant angélique) est inapproprié car l'ange vole déjà. Bien, vous avez deux niveaux. Quoi d'autre ?

L'ange tient le rôle du Soldat, qui est la version monstrueuse du Défenseur. Cela, couplé à son passé religieux, fait du paladin un meilleur transmetteur de pouvoir. Lorsque vous adaptez les pouvoirs, gardez les deux éléments suivants à l'esprit – tout d'abord, le paladin occasionne principalement des dommages de lumière alors que l'ange combat avec le feu et les éclairs. Ensuite, le paladin est un soigneur alors que l'ange est un destructeur pur et dur.

Voici quelques exemples d'adaptation des pouvoirs du paladin. Vous pouvez laisser tel quel *Châtiment inextricable*. Vous devriez probablement transformer *Charge radiuse* en *Charge ardente* et occasionner des dommages de feu. *Châtiment réparateur* avec ses soins est tout simplement hors de propos pour ce personnage destructeur.

Donnez à l'ange 4 pv par niveau. Ses points de vie au départ sont largement suffisants. Utilisez les dons avec parcimonie – vu que l'ange est un combattant à deux armes, j'autoriserais des dons de guerrier et de rôdeur.

Punitions

Le Claquement du Fouet

Le fouet est bien entendu métaphorique, sauf si un [puissant démon] balor l'a en main – auquel cas fuyez, pour vos vies !

Bon, soyons sérieux. En fait, c'est même la clé. Certains enfants ne sont pas sérieux. Ils ne viennent pas pour jouer mais pour se socialiser avec les autres. D'autres veulent jouer mais leur esprit est dans les nuages. D'autres encore, comme le Joker dans *Batman*, sont une source de chaos. En tant que MJ, il est de votre devoir de traiter ce problème avant qu'il n'en devienne réellement un pour vous (et votre partie !).

La méthode la plus classique pour punir les abus est la diminution des XP. Sans une très bonne raison, ne retirez pas plus de 50 XP à la fois : vous voulez donner un avertissement aux joueurs, pas handicaper leurs personnages. De graves violations de jeu – comme lire vos notes de MJ, abîmer les personnes et leurs affaires ou toute remarque insultante – doivent être sévèrement sanctionnées. Dans de rares cas, vous pouvez même utiliser la technique ultime de la perte de niveaux, bien que cela soit souvent un prélude à l'exclusion du fautif du groupe.

Notez également que certains enfants font davantage attention à l'or qu'aux XP, sans doute parce que les XP sont une mesure abstraite de l'évolution d'un personnage. Comme pour une décoration, les enfants ne s'en préoccupent pas le moins du monde alors que, comme les PO sont de l'argent, tout le monde y fait très attention. Le plus souvent, c'est ce genre d'enfants qui sera votre fauteur de troubles. Ne les punissez donc pas en leur retirant des points d'XP parce que, en réalité, ils n'en ont rien à faire. Frappez-les là où ça fait mal... Au fond de leurs poches.

Une autre technique, développée par mon estimé collègue Nitzan Rimon, consiste à accorder des XP gratuits à tous les joueurs à l'exception des trouble-fêtes. Par exemple, si des enfants arrivent régulièrement en retard aux séances, attendez qu'ils s'installent puis octroyez ostensiblement des XP à ceux qui sont arrivés à l'heure, en insistant sur le fait que les retardataires n'obtiennent rien. Cette technique marche très bien pour ceux dont le comportement relève plus de l'effronterie ou d'un manque de respect que de l'immatrité ou de la distraction. Il semble que les premiers s'inquiètent davantage de la progression des autres que de leur propre stagnation.

Maintenant, j'ai déjà rencontré dans mon travail différents types de fauteurs de troubles. Même si les archétypes ci-dessous sont de grossières généralisations, ils peuvent vous aider à identifier et résoudre le problème, dans certains cas. Après chaque intitulé, vous distinguerez un certain nombre d'étoiles. Ces derniers témoignent de la sévérité du problème. Une étoile est une nuisance mineure qui mérite à peine votre attention. Cinq étoiles signent la mort de votre partie.

Toutes les citations ci-dessous sont malheureusement authentiques.

*L'Astronaute**

"J'attaque avec Précision elfique"

...juste après avoir entendu (pour la cinquième fois) qu'il ne s'agissait pas d'une attaque.

Crime : L'enfant est clairement à côté de la plaque. Il n'a aucune idée de ce qui se passe réellement dans la partie, quelles sont les capacités de son personnage ou même ce que signifie le plus basique des termes de jeu. Comme le héros malheureux [du film] *Memento*, sa mémoire semble remise à zéro toutes les quelques minutes.

Verdict : Soyez juste patient et attentionné. Cette personne essaye vraiment de participer mais les idées tournoient trop vite dans sa tête. Ce n'est pas de sa faute et il ne le fait pas pour vous faire tourner en bourrique. C'est juste qu'il est incapable de se concentrer. Répétez-vous fermement et clairement à chaque fois. À la fin, tout rentrera dans l'ordre.

*Le Pleurmichard**

"Mais je ne veux pas jouer un goblin !"

...parce que, dans la liste des vingt races jouables, le goblin est mentionné.

Crime : Pour l'Amour [du dieu de la Lumière] Pelor, ce qu'un enfant peut se plaindre ! Cet enfant oscille toujours entre les larmes et la crise de colère. Un banal incident – un mauvais jet, un objet qui ne correspond pas à l'épée de ses rêves, une rencontre avec un PNJ qui n'est pas Orcus – et les larmes coulent sur ses joues tandis que ses poings blêmissent de colère.

Verdict : Rien. Oui, il est irritant mais, à moins qu'il ne gêne la partie, vous ne pouvez vraiment rien faire pour le calmer. Pleurer relève de la manipulation et, si vous commencez à céder, vous n'en finirez pas. Généralement, je suggère à l'enfant de sortir se laver le visage, plus pour faire preuve de civilité qu'autre chose.

*Le Tricheur**

“18 ! Oui ! Hein ? Oh, ceux-là ne comptent pas !”
...après avoir lancé le d20 sept fois.

Crime : Lancer les dés, c'est sérieux... Trop sérieux pour être laissé au hasard. Le tricheur léger ne cesse de sortir des excuses créatives pour expliquer pourquoi les mauvais jets ne comptent pas (“Le dé a touché le livre, ce n'est pas juste.”). Le tricheur maladif est juste malhonnête.

Vérdict : Les enfants adorent se raconter leurs aventures donc les chances de tricher sans se faire repérer sont quasi-nulles. Le tricheur léger ne perdra pas son temps à se justifier sauf s'il est pleurnichard (cf. ci-dessus) ou antagoniste (cf. ci-dessus), auquel cas sa triche est le moindre de vos soucis. Quant au tricheur maladif, vous devez le pénaliser suffisamment pour lui apprendre que le crime ne paie pas.

Le Changeur de Personnage en Série**

“Je peux jouer un Yuan-Ti ? Je veux jouer un Yuan-Ti, mon elfe me sort par les yeux. Je veux qu'il meure. Je me suicide ! Est-ce que je garde mes XP et mon équipement ?”
...juste après avoir ouvert le *Bestiaire fantastique* à une page au hasard

Crime : Une crevette dans un buffet à volonté a une espérance de vie plus longue que le personnage du joueur. Ce dernier en veut un nouveau à chaque séance. Il jure toujours que c'est la dernière fois puis rentre chez lui, ouvre le *Manuel des joueurs* ou un *Dragon Magazine*, voire regarde un film, et change à nouveau d'avis.

Vérdict : Tout d'abord, essayez de le convaincre avec diplomatie que son personnage est super-cool. Puis expliquez-lui que ses objets magiques et ses points d'expérience seront perdus lors de la transformation. La plupart des joueurs abandonneront l'idée à ce moment-là. Ceux qui acceptent de tout perdre se soucient plus d'expérimenter des classes et des personnages nouveaux que de développer leur personnage. Ne vous mettez pas sur leur route – c'est une cause perdue d'avance.

L'Hyperactif**

“Je suis Batman !”
...courant tout autour de la table, heurtant objets et personnes

Crime : Tel un homme possédé, l'enfant hyperactif ne cesse de sauter partout, de danser, chanter, parler d'autre chose, dessiner sur la table ou perdre les pédales. Quand ce n'est pas son tour, il s'assure que ce n'est le tour de personne.

Vérdict : Il est important de faire la distinction entre les “voleurs d'attention” et les enfants naturellement hyperactifs. Le voleur d'attention se calmera si on l'ignore assez longtemps et qu'on lui inflige de temps à autre une sévère amende de XP. L'hyperactif patenté a besoin de choses à faire ou il devient dingue. Donnez-lui quelques missions (ramasser les dés tombés, dessiner des trucs au tableau, aider à ranger les chaises) et il devrait se calmer. Les cas les plus extrêmes échappent au sauvetage (voir ci-dessous).

Le Joker ****

“Ça vous dit que je chante avec six dés sur mon nez ?”
...au moment critique du monologue du Grand Méchant

Crime : Identique à l'hyperactif, mais accompli sciemment. Le joker n'agit pas parce qu'il a besoin d'agir, mais parce qu'il veut capter les rires faciles des autres et se sentir au centre de l'attention [du groupe].

Vérdict : Privez-le de cette attention. Expliquez aux autres enfants qu'il ruine la partie de tous les autres joueurs et que, en rentrant dans son jeu, ils ne font que l'encourager et ruiner leur aventure. Vous devez sanctionner durement les tentatives particulièrement gênantes, et faire sortir le fauteur de trouble pour quelques minutes. Si cela ne suffit pas, appliquez la méthode de Batman avec le Joker.

Le Chaotique-Stupide*****

“Donc... Voici le grand Empereur-Dieu dont tout le monde parle ? Je pisse sur ses chaussures et lui pète au nez.”
...alors que le groupe est en train de négocier avec un demi-dieu du 30^e niveau

Crime : Probablement le plus problématique des archétypes, le joueur chaotique-stupide ne se conduit pas mal. À la

place, il joue son perso d'une manière qui, si le MJ la traitait de manière réaliste, l'amènerait à le faire tuer à chaque round, et à faire tuer le groupe à chaque séance.

Verdict : La mort... du personnage. Si un PJ s'élançait d'une falaise d'un kilomètre de haut avec une enclume en guise de parachute tout en criant "Géronimo !", il ne mérite pas votre pitié. Demandez au joueur de créer un nouveau personnage à un niveau plus faible que les autres membres du groupe. Après quelques morts, il se sentira désavantagé [par rapport aux autres] et deviendra plus sérieux.

Il vaut mieux traiter différemment les actions qui auraient pour conséquence la mort du groupe entier. À la place, focalisez-vous sur la mort (drôlement horrible) du fautif. Dans un de mes groupes, le PJ qui avait confondu ma campagne avec un *cartoon Looney Tunes* s'est fait vaporiser par un archimage, et l'un de mes PJ s'est exclamé "Merci ô grand magicien ! Cet imbécile nous tapait sur les nerfs depuis Eauprofonde, mais Uri ne nous aurait pas laissés le tuer ! Merci ! Merci !"

Ah oui, peu importe l'ampleur du préjudice, n'autorisez pas les enfants à tuer les personnages des autres. Cela crée un cercle vicieux de vengeance qui ruine rapidement la partie.

L'Antagoniste *****

"Tu penses pouvoir me contrôler ? Mais je vais te détruire, oui !"
...alors qu'on lui demande d'arrêter d'arracher le papier-peint du mur

Le Crime : L'antagoniste croise le MJ, le MJ croise la souffrance. L'antagoniste est votre ennemi, c'est clair et net. Il est venu détruire l'expérience de jeu de chacun par tous les moyens. Des mesures disciplinaires légères comme le faire sortir de la classe pour un moment ou lui prendre des XP et de l'or sont sans effet sur lui. Le prendre à part pour discuter ne réussira pas non plus à calmer son esprit belliqueux.

Verdict : En de rares cas, vous pouvez canaliser l'énergie de l'antagoniste vers l'envie de devenir le meilleur PJ de la partie. Il sera toujours un gros con mais un gros con qui fera taire les autres, vous aidera pour les chaises (en échange de quelques XP) et criera sur quiconque lui barrera la route vers plus d'XP et de trésors.

Malheureusement, vous ne pourrez sauver que peu d'antagonistes donc je vous recommande la sentence la plus dure de toutes : le bannissement du royaume !

Au-delà de la Rédemption

Concernant les vrais fauteurs de troubles, nous pouvons en apprendre beaucoup des *Anges de Boston*, à savoir "Détruisez le mal de sorte que le bien puisse fleurir". Certains enfants ont des vrais problèmes qui nécessitent une aide, mais pas au détriment des autres enfants qui viennent pour jouer et s'amuser. Les pires nuisibles sont souvent les plus charismatiques et leur présence n'apporte rien de bon au groupe, car les bons gosses deviennent alors leurs maléfiques hommes de main.

Vous n'avez d'autre choix que de les laisser partir.

Bien entendu, je ne parle pas ici de perturbations mineures. Vous ne pouvez pas attendre d'un gamin de 9 ans qu'il ait les manières d'une reine. D'ailleurs, je suis persuadé que même la reine interrompt parfois son MJ dans la fièvre du combat... Je parle ici des vrais fauteurs de troubles, de ceux qui harcèlent ou brutalisent les autres, qui gâchent votre campagne, traitant la partie comme la poupée Barbie de leur petite sœur, qui ruinent l'ambiance avec des farces infantiles ou crient des obscénités, qui écoutent de la musique ou jouent à des jeux bruyants sur leur iPhone, qui vomissent des discours racistes ou haineux et mettent les autres mal à l'aise, qui mettent consciemment votre autorité en doute sans raison particulière et deviennent enragés quand vous leur répondez sur le même ton.

Vous avez ci-dessus tous les cas auxquels j'ai été confronté par le passé. Des fois, j'ai gagné, d'autres fois, j'ai perdu. Mais c'est mon boulot. Vous, vous le faites pour vous amuser. Vous n'avez pas à supporter ça. Peut-être qu'au prix d'un effort suprême, vous transformerez une brute ou un rebelle sans attaches en joueur correct mais, avant d'y parvenir, vous aurez perdu votre partie [et les joueurs qui allaient avec].

Survivre à l'Horreur : Monter de niveau

Ça y est, votre groupe a obtenu 1000 XP tout brillants et gagné son premier niveau. Mes plus sincères condoléances – ils sont dans la partie pour un bon bout de temps et vous êtes sur le point de goûter à l'enfer... à moins de faire exactement ce que je vous dis.

En premier lieu, imprimez la table des dons. Il y en a environ 80 dans le livre et les lire à votre groupe, avec toutes les questions habituelles et les "Excuse-moi, je n'écoutais pas, j'étais en train d'embêter Adam avec mon stylo", prend facilement une heure. À la place, photocopiez la page concernée, distribuez-la et soyez disponible pour répondre aux questions et faire des suggestions. Certains enfants vous demanderont simplement de choisir les dons pour eux et vous devriez pouvoir leur répondre. D'autres préféreront des précisions sur la fonction de tel ou tel don. Ne soyez pas trop technique ou détaillé – dans tous les cas, ils oublieront la moitié de ce que vous direz car ils vous questionnent tout en vantant – tous à la fois – leur personnage de 2^e niveau.

Vous pouvez utiliser la même méthode pour les pouvoirs, bien que le problème soit moins brûlant : choisir un pouvoir utilitaire ne prend que quelques minutes et le choix est relativement limité par rapport aux dons. Quand vous décrivez ces pouvoirs utiles, précisez bien qu'ils aident au combat mais, en réalité, ne blessent pas l'adversaire. Quelqu'un essaiera malgré tout d'utiliser son endurance infinie pour attaquer un orque et vous vous mordrez une fois de plus les doigts de cette incompréhension, mais au moins vous pourrez dire que vous avez essayé.

La dernière des horreurs est le niveau "+ 1/2". Tout d'abord, si vous jouez avec des débutants, ne pensez même pas à mentionner les fractions ; laissez cette exquise torture à votre cher collègue, le professeur de mathématiques. "Augmentez les bonus de compétence, de défense et de capacité d'un rang à la fois" est la meilleure manière de procéder. Cependant, assurez-vous que les enfants mettent leurs nombres à jour dans la bonne case, sinon la feuille de personnage deviendra illisible plus tard. Certains MJ préfèrent se charger des calculs eux-mêmes, mais je crois beaucoup à l'autonomie des enfants, donc je préfère employer la méthode difficile, dans l'espoir qu'ils apprendront vraiment à jouer (et calculer) un jour.

L'auteur souhaite remercier le grand Nitzan Rimon : un collègue, un ami et un orque.

Article original : [Rewards and Penalties, or "No, you can't have Orcus as your pet!"](#)

(1) NdT : Orcus est prince-démon des Abysses, dans les Royaumes Oubliés et Greyhawk notamment. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Retrouvez des religions très... curieuses dans [La Créativité des enfants](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

MON HISTOIRE RÔLISTIQUE ET AUTRES BIZARRERIES

© 1999 Laughing Wolf

Un article de Laughing Wolf, tiré de [PTGPTB n°7](#) (avril 1999), et traduit par Atma

Un exercice de révisionnisme historique et d'histoires à dormir debout



Mon histoire débute en un temps où *Vampire* ne me disait rien de plus que Kiefer Sutherland et ses copains suceurs de sang du film d'horreur pour ado *Génération perdue* (1987). Mais même à cette époque, moi et mes acolytes avions des personnages qui souffraient d'un net manque d'humanité. C'étaient des animaux psychopathes, tout de griffes, de crocs, de flingues en bandoulière et d'épées en mains, sans une once d'humanité dans leurs âmes froides et velues.

Mon premier jeu n'était pas *AD&D*, ou *Gamma World*, mais [Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness](#) ^{grog}. Aussi, plutôt que des sorciers, guerriers et dragons, je me fis les dents sur des ninjas, encore des ninjas et autres figurants à mettre en pièces à l'aide de rafales d'armes automatiques de gros calibre.

Hé, avant que tous ces produits dérivés ne vous fassent pâlir d'horreur, sachez que c'était bien avant l'hérésie démoniaque de Archie Comics (les BD, mais aussi l'épouvantable dessin animé et les films qui s'ensuivirent) qui transforma l'ensemble du phénomène "Tortues Ninja" en un triste prétexte pour mettre la main sur l'argent de poche des gosses. Les BD originelles de Mirage Studios avaient peu en commun avec ces atrocités, en dehors des personnages principaux. Cette série plutôt bonne existe toujours mais la qualité n'est jamais vraiment revenue au même niveau après ce fiasco.

Mais revenons-en au commencement...

J'ai tué le roi lézard !

Les gens arrivent au jeu de rôle par les voies les plus étranges. Pour moi, ce fut un livre *Choisis ton aventure* [Choisis ton aventure et Défis fantastiques sont deux séries de Livres Dont Vous Êtes le Héros. NdT] que mes grands-parents me donnèrent vers l'âge de 10 ans. Le livre lui-même était assez décourageant : je ne cessais de mourir dans un volcan quelque part en Nouvelle-Zélande, mais l'idée d'être en mesure de choisir parmi plusieurs cheminements semblait plutôt cool à l'époque.

Fondu au noir pendant quelque temps, jusqu'au moment où je tombais sur les romans *Défis fantastiques*. Pour ceux d'entre vous qui ne s'en souviennent pas, les romans *Défis fantastiques* étaient comme les livres *Choisis ton aventure*, mais avec plus de mordant. Ce qui rendait les romans *Défis fantastiques* aussi cools, c'est qu'il y avait du combat. Il y avait aussi des dés (seulement des D6 cependant, puisque n'importe qui peut en trouver en cherchant un peu) et vous les lanciez pour décider des résultats des combats et de diverses situations. Vous aviez des caractéristiques (Force, Endurance et Chance), des armes, un inventaire, et pouviez parfois même lancer des sorts. Il y avait là presque toutes les facettes caractéristiques du jeu de rôle.

Les romans *Défis fantastiques*, et plus particulièrement ceux de qualité comme *L'Épreuve des champions* et *Le Labyrinthe de la mort* (oui, du même nom que le jeu vidéo ringard), n'étaient rien de plus que des petits modules pour joueur unique. Je les trouvais incroyables. Je commençais à collectionner les *Défis fantastiques* comme un possédé. Des amis bien intentionnés de la famille gardèrent un œil prudent sur mes prouesses, mettant ma crédule mère en garde contre "ce jeu démoniaque qui pousse les gens au suicide".

Le début des années 80, pour ceux d'entre vous qui sont arrivés au jeu de rôles depuis, était une période effrayante d'hystérie anti-JdR.

Toutes les deux semaines, les journaux à scandales écrivaient tel ou tel article présentant les méfaits de cette menace païenne et comment elle tuait "nos enfants". Ironiquement, c'est à cause de toute cette hystérie que je découvris l'existence de *Donjons et Dragons*. Enfin, ça et les publicités au dos des *comics*.

Le premier livre *Défis fantastiques* auquel j'ai jamais joué, et qui est toujours mon préféré, était *L'île du roi lézard*. Je l'empruntais à Guy, mon plus vieil ami, celui qui m'a fait débiter le jeu de rôle, et celui de tous mes amis qui est toujours le plus associé au jeu de rôle.

L'introduction du livre était que votre bateau s'était fracassé sur une île. Cette île était sous la férule... d'un roi lézard. Vous deviez explorer et rassembler assez d'armement et de connaissances pour attaquer ledit roi lézard et le tuer, afin que les habitants soient libérés et que vous puissiez vous tirer de l'île. Enfin, c'est ainsi que je me souviens de l'intrigue. J'appris beaucoup de choses sur le JdR avec *L'île du roi lézard*. En voici deux particulièrement importantes :

- 1er conseil : si vous voulez rassurer vos parents quand à la solidité mentale de votre loisir, ne courez pas dans le salon en criant "J'ai tué le roi lézard ! J'ai tué le roi Lézard !". Ceci est particulièrement à éviter si vos parents sont restés coincés dans les années soixante. Ils pourraient vous renier pour avoir interrompu les Doors.

- 2e conseil : si les gens vous demandent ce que vous êtes en train de faire pendant que vous jouez à un livre-jeu *Défis fantastiques*, ne levez pas les yeux après avoir jeté les dés de combat pour répondre « Je tue des trucs » avec un regard fou. Même si c'est le cas. Ça les énerve.

Une des choses qu'ils ne vous disent pas à propos de *Défis fantastiques* est qu'ils sont de la marijuana ludique: une dose de départ qui sert de marchepied vers des drogues plus dures. Aussi, alors que mon bloc-notes, crayon et les dés volés au *Monopoly* de ma sœur étaient tout ce qu'il me fallait pour être heureux pendant un moment, je commençais à aspirer à autre chose. Guy aussi. Nous connaissions *Donjons et Dragons* et étions impatients de nous y essayer, mais nous ne savions pas où trouver les livres et ne connaissions personne qui les avait. Nous nous languîmes quelques temps, et de désespoir commençâmes même à créer notre propre jeu de rôle d'heroic-fantasy.

Il s'avéra que nous allions découvrir le jeu de rôle, mais pas par l'entrée principale par laquelle la plupart des gens découvrent ce hobby. Nous nous glissâmes par la porte de service.

Premières impressions

Il n'y a pas de moment plus magique que votre première partie de jeu de rôle. Elle peut être menée par des nuls, vous pouvez n'avoir aucune idée de ce qui s'y passe, vous pouvez tressaillir d'horreur en ne comprenant rien à la masse de chiffres et de tableaux devant vous (et ce n'est que la feuille de personnage), mais quelque part, d'une manière ou d'une autre, vous avez le sentiment que vos horizons viennent d'être violemment élargis.

Vous ne serez plus jamais le même. À moins bien sûr que vous n'ayez jamais été destiné à être un rôliste, auquel cas vous oublierez tout cela et retournerez à ce que vous faisiez avant que votre ami vous soumette à cette torture débile.

La première fois que je jouais à un JdR était avec Guy, cette même personne responsable de ma découverte de *Défis fantastiques*. Comme c'est souvent le cas, tout débuta pendant les vacances d'été, c'est-à-dire les vacances de Noël dans l'hémisphère sud. Avec trois mois à tuer d'une manière ou d'une autre, il était inévitable de croiser au moins un nouveau moyen de nous amuser. Cette année-là, ce fut le jeu de rôle. Le vrai jeu de rôles, parole d'honneur, celui avec les dés de forme bizarre.

Un ami de Guy était le Maître de Jeu, le type avec les livres, les dés, et du courage. Le jeu était *Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness*. Bon, comme je le disais, c'était avant la série télé ou le film, avant que les Tortues ne soient devenues un phénomène commercial d'ampleur. Aussi le titre ne me disait rien du tout (à part qu'il s'agissait d'attirer l'attention) ; le jeu était le seul de son genre. Aussi je fus capable de l'apprécier sans aucun préjugé.

Le temps dont nous disposions était assez court, donc je me retrouvais avec une feuille de personnage sous le nez et on me dit que j'étais un animal mutant. Je classais cela comme "Mauvais". Cependant, j'avais aussi une arme automatique et apparemment une sorte d'étrange organisation à la James Bond qui gérait de l'armement expérimental qui me donnait une accréditation carte blanche, et possédait sa propre forteresse sous-marine. Je classais ces deux informations comme "Bonnes". Laughing Wolf aimer Gros Bâtons qui font Boum.

Pour ceux qui ne connaissent pas, *TMNT* place les joueurs dans la peau de personnages hybrides mi-humains, mi-animaux, qui combattent des méchants de bande dessinée dans des scènes de kung-fu très cinématiques. Un système de création de personnage à base de points permet d'équilibrer la part bestiale en vous. Dépensez-en trop sur des caractéristiques animales cool comme des crocs, des griffes ou des queues préhensiles et vous ne pourrez pas vous permettre d'obtenir des traits humains comme le charisme, la station debout ou (particulièrement important si vous allez utiliser des pistolets et apparentés) des mains humaines.

Je ne me souviens plus quel animal j'étais, mais je me rappelle clairement que Guy était une chouette mutante. Et voici pourquoi :

Pendant cette partie, Guy entra en possession d'une information que je désirais. Je la lui demandai. Guy refusa. Agacé, je transportai Guy au-dessus de l'océan dans un hélicoptère Chinook, avec deux rhinocéros mutants comme gros bras. Alors qu'ils maintenaient couché le personnage de Guy, je menaçai de le jeter hors de l'hélicoptère, vers une mort certaine. Dans l'océan en dessous. Je lui demandai à nouveau l'information. Guy refusa.

À ce moment, nous avions tous deux oublié le fait que son personnage avait des ailes. Guy continua à se montrer récalcitrant, donc je le jetai hors de l'hélicoptère. Sa chouette, née avec le don du vol, piqua vers une mort brusque et douloureuse à l'impact avec la surface de la mer. Pas un seul battement d'ailes. Même pas un plané. Juste un plat.

C'était la première leçon importante de jeu de rôle que j'appris : souvenez-vous de ce que votre personnage peut faire. Souvent, vous avez des pouvoirs bizarres et fantastiques qui sont si éloignés de la norme que vous les oubliez, dans un état d'esprit qui est plus approprié au joueur qu'à votre personnage. Mais si vos capacités vous sortent de l'esprit, il est très probable que vous vous giflerez vous-même à propos d'une inutile (mais sans doute comique) et fatale mésaventure.

En fait, le jeu de rôle lui-même était amusant, mais une fois terminé j'étais plus intrigué par le livre de règles. Maintenant que j'y avais goûté, je le voulais en entier. Je me rends compte aujourd'hui que le moyen le plus facile de revivre la magie de votre tout premier jeu de rôle est d'acheter un nouveau jeu de rôle. Avoir un nouveau JdR ressemble au Noël du rôliste : un nouveau monde entier à comprendre et à faire évoluer, de nouveaux personnages, de nouvelles factions, de nouvelles caracs et généralement, un nouveau design séduisant avec de belles illustrations. L'étrangeté de tout cela rappelle ces premiers sentiments d'émerveillement.

TMNT ne faisait pas exception à la règle. En fait, il y avait tout ce qu'il fallait pour contenter un adolescent mâle. 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. Et, cerise sur le gâteau, le jeu était miraculeusement démuné des illustrations ringardes de TSR. S'il y a une chose que je déteste, c'est qu'on veuille me convaincre par mon entrejambe, et pas mon cerveau.

Les Tortues étaient cool. Le jeu était cool. J'étais emballé. Aussi lorsque l'ami de Guy disparut dans le même endroit qui

aspire les secondes chaussettes d'une paire et les séries télé intéressantes, j'achetai mon propre livre de règles de *TMNT*. Ainsi commença un long, long voyage.

La logique part en vacances

Votre premier jeu n'est pas seulement le plus amusant, c'est aussi celui duquel vous tirez les anecdotes les plus drôles, car vous ne cessez de faire les choses les plus tordues. Je ne fais pas exception à la règle. En voici quelques-unes de mes meilleures :

Commençons la cérémonie avec un exemple d'humour visuel *vraiment* stupide. Vous vous souvenez des animaux mutants dont je parlais dans le premier paragraphe ? Eh bien, une chose que je n'ai pas dite c'est que la plupart de nos personnages mutants faisaient 30 centimètres de haut. Permettez-moi d'expliquer.

En plus d'utiliser vos points de création de personnage pour acheter des mains humaines et le don de voler, *TMNT* équilibre aussi les choses entre les espèces en vous permettant d'acheter votre taille. Chaque animal commence avec une taille de base et une quantité de points qui ont tendance à s'équilibrer : les animaux tels les rongeurs et oiseaux commencent avec une petite taille mais une plus grande quantité de points ; les créatures plus grandes comme les rhinocéros ou les éléphants commencent grandes, mais avec moins de points. Ainsi les petites créatures peuvent dépenser des points pour atteindre une taille respectable, et les créatures plus grandes peuvent obtenir des points (et donc plus de capacités) en faisant décroître leur taille.

Aussi, étant donné les grosbills que nous étions, nous descendions toujours l'échelle de taille aussi bas que possible afin de pouvoir acheter tous les attributs animaux sympas que nous pouvions obtenir. Ce qui signifie, bien sûr, que nous nous retrouvions à faire trente centimètres de haut.

Ainsi il y avait ces minuscules animaux mutants se baladant avec des katanas d'un mètre de long ou des fusils mitrailleurs deux fois plus grand qu'eux (oubliez le recul). Ces bébés conduisaient aussi des véhicules (y compris des semi-remorques) à tombeau ouvert et réalisaient toutes sortes d'exploits étranges. Vous pouvez imaginer la terreur d'être poursuivi dans un couloir par plusieurs dai-katanas énormes, s'agitant de haut en bas, dissimulant complètement la petite boule de poils qui est censée les porter.

(J'ai de tendres souvenirs d'avoir fait l'exact contraire : il y a peu de choses aussi effrayantes – ou aussi destructives – qu'un colibri de la taille d'un éléphant. Note de l'Éditeur)

Quand ils conduisaient, j'ai toujours imaginé ces petits balais à chiottes avec bras et jambes écartés sur le volant et utilisant leur poids pour les virages (se garer doit avoir été particulièrement casse-pieds). Je suppose que lorsqu'ils devaient klaxonner, ils le faisaient à coups de boule. Ce qui reste un mystère, cependant, est la manière dont ils pouvaient voir ce qu'il y avait sur la route. Ou utiliser les pédales. Ou les vitesses. Ou changer la station de radio, tant qu'on y est.

Des fois nous passions du délire complet à force de ne pas tenir compte des règles, à nous rendre similairement dingues en obéissant aveuglément à ce que le livre de règles indiquait. C'est encore clair comme de l'eau de roche à mon esprit, parce que c'était une des choses les plus stupides (et les plus amusantes, si vous étiez là) que j'ai faites en tant que MJ.

Une de ces petites terreurs démarrait son semi-remorque afin de sortir d'un grand parking vide. Alors, voyant qu'il s'agissait d'une action, je décidai que c'était le moment d'effectuer un test de compétence, n'est ce pas ? On jette donc les dés pour vérifier le résultat d'une conduite à une vitesse normale d'un grand véhicule. Le PJ échoue.

Méchamment. Un jet sur la table des "Échecs critiques" : le véhicule se renverse.

Ainsi, ce qui s'est passé c'est qu'un pauvre naze a juste démarré son énorme semi-remorque et l'a fait basculer rien qu'en tournant la clé.

Ça c'est du talent.

Et ils jouèrent heureux jusqu'à la fin de leurs jours

La chose la plus importante de toutes, cependant, est que nous nous sommes AMUSÉS! Il y a tant de personnages, de scènes et de moments de mes premières années de jeu de rôle au lycée et plus tard dont je me souviens avec plaisir. Pendant que tout ce Chaos Mutant se produisait, nous commençâmes enfin *AD&D*, le régime de base de tous les rôlistes à l'époque. Et à partir de là, tout était possible. Actuellement, nous avons une campagne de *Vampire* en cours et des campagnes *AD&D* et *Mage* qui commencent.

Le jeu de rôle est maintenant devenu mon activité sociale principale. Sans exception, tous mes amis ont commencé le jeu de rôle fanatiquement, ce qui est une bénédiction. J'ai été assez chanceux pour former un groupe de jeu avec mes amis, plutôt que choisir des amis dans mon groupe de jeu. Il y a des gens formidables dans le monde du jeu de rôle mais avoir des personnes avec qui vous êtes à l'aise et familier pour votre premier groupe de jeu rend les choses un peu moins intimidantes. Encore mieux, ma compagne ne m'enquiquine pas lorsque je vais jouer, elle me houspille lorsque cela fait longtemps que nous n'avons pas joué.

Une des meilleures choses que nous ayons jamais fait fut de découvrir les conventions de Brisbane. Aller à votre première convention c'est un peu comme si vous renouveliez votre première expérience du jeu de rôle. Si vous êtes intéressé par le jeu de rôle, je ne peux assez vous recommander les conventions. La chance de pouvoir découvrir tant de systèmes et tant de techniques de maîtrise est quelque chose que vous ne pouvez tout simplement trouver nulle part ailleurs. Depuis que nous allons aux conventions, nous avons découvert *Magic : L'Assemblée*, *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Vampire*, *Mage*, *Warhammer JdR*, *Star Trek*, *Toon*, le *freeform* et le *multiform* (1).

Mes amis et moi avons formé une équipe d'habitues des conventions et continuons à porter le nom que nous avons

choisi à notre première convention (Briscon '94) : Les Loups d'Acier. Nous continuons à jouer fanatiquement aux conventions, et l'année dernière nous avons eu l'occasion d'aider à en organiser une, quand nous avons formé la moitié du comité pour ConJure. À présent nous avons même un site pour notre groupe, aussi si vous êtes intéressés, pourquoi ne pas y [jeter un coup d'œil](#) (lien mort) ?

Les JdR ont complètement changé ma manière d'occuper mon temps libre, mais cela va plus loin. Le jeu est une porte vers tant de choses incroyables. Au travers du jeu de rôle et des conventions, j'ai découvert les Fêtes Médiévales, me suis intéressé à l'histoire médiévale (en particulier les Templiers), me suis penché sur le langage klingon, ai appris de la véritable histoire religieuse et me suis activement intéressé aux arts martiaux, en commençant le karaté et le kung-fu. J'ai eu entre les mains des ouvrages de littérature classique que je n'aurais autrement pas lus : *L'Art de la guerre*, *Le Prince* de Machiavel et les ouvrages de Nietzsche.

De même, c'est incroyable tout ce que l'on apprend du jeu de rôle. Si une bande de ninjas devait débarquer par la fenêtre alors que je tape ceci, je pourrais nommer presque tous les machins bizarres pointus, tranchants et contondants avec lesquels ils me blesseraient. Un poids lourd au bout d'une chaîne ? Kawanga. Une faucille à l'aspect menaçant sur une chaîne ? Kusari-gama. Et comment ai-je appris tout cela ? En parcourant les livres de JdR.

Mais par-dessus tout, le jeu de rôle a été amusant. Aussi, qui que vous soyez, quelle que soit votre drogue ludique, assurez-vous de vous amuser.

Article original : [Once Upon A Time: My Roleplaying History and Other Strangeness](#)

(1) NdT : Le *freeform* (au sens australien) est un type de Grandeur Nature avec une implication minimale de la part d'un MJ. Le *multiform* est une combinaison de soirée-enquête, de *freeform* et de jeu de scène. [\[Retour\]](#)

ANNEXES

ARTICLES DE PLACES TO GO, PEOPLE TO BE (VO) TRADUITS

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

Dans le numéro 10

[Accepter la créativité des joueurs](#)

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

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

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

Dans le numéro 26

[Théorie101 – 1^{re} 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.

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

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

[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.

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 rôles – 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 rôles – 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 rôles – 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 rôles – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

Tandis que le jeu de rôles 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 rôles : 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 rôles – 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 rôles – 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 rôles en ce qu'il est maintenant.

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

Pour la première fois, "Jeu de rôles" 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 rôles – 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 rôles – huitième partie : l'âge des ténèbres](#)

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

PTGPTB 9

[Jouer pour s'amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 1^{re} 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 rôles – 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 JdR : postface](#)

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

PTGPTB 11

[Le pouvoir des parents](#)

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

[Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

[Fiction jouable ?](#)

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

[Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

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

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

PTGPTB 12

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

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

[Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de créations 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 du felle-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 LiamNeeson ?

[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 gay](#)

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.

[Ressaisis-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 – 1^{re} 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.

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

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

[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

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

Pourquoi jouons-nous ?

[Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

PTGPTB 29

[Une Explication du narrativisme](#)

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

[Le problème de l'armure](#)

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

[Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

STEVE DARLINGTON

Présentation

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

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Dans le même numéro

Dans les autres numéros de PTGPTB

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

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

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

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

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

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

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

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

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

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

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

Les presses tourment.

[Machines à rêves](#) (PTGPTB 3)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Comment relancer tout le marché du JdR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Définir nos termes](#) (PTGPTB 12)

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

[Tout à coup, humains](#) (PTGPTB 15)

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

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

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

[Systèmes de défense](#) (PTGPTB 16)

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

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

5 raisons d'aimer le JdR

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

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

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

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

[Osez être stupide](#) (PTGPTB 28)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

[Résumez-le !](#) (PTGPTB 29)

Votre personnage en mots et phrases-clés

Ailleurs

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

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

[Modes de jeu cachés et création](#)

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

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

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

[Les Survivants](#)

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

[Ascension vers le monde du Dessus](#)

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

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

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

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

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

[L'étincelle de l'Avatar](#)

Steve ne se mettra jamais aux wargames, parce qu'il les trouve trop compétitifs et qu'il s'identifie à tous ces gens qui meurent. L'étincelle de l'avatar devrait-t-elle "allumer le feu" ?

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

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

[Style et structure](#)

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

PAUL BEAKLEY

Présentation

Paul Beakley a contribué à plusieurs suppléments de jeux de rôle, notamment dans la gamme *Kult*. Il a écrit d'autres livres, dont un sur les balades à vélo dans l'Arizona. Son entreprise, *Z-com Creative*, fait du marketing internet.

Articles de The Oracle of RPGnet

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgntb.free.fr/index.php/origine/the-oracle-of-rpgnet/>. Seul [JdR pour débutants - Le manifeste](#) est de Paul Beakley.

[Créez votre jeu de rôle préféré](#)

Un immense article pour vous donner des indications pour décortiquer un bouquin, un film, et surtout une série télé... et l'adapter en jeu de rôles.

[Autocensure](#)

Certains thèmes ne sont pas censurés par l'éditeur du jeu, mais par l'auteur lui-même, qui n'ose pas l'évoquer. Découvrez le cas de l'homosexualité, restée à l'écart des suppléments sur le Japon féodal et les Vikings.

[La première fois j'étais encore adolescent](#)

Le B.A.-BA de la maîtrise en convention

[Notes des créateurs de Unknown Armies](#)

Toute l'odyssée de la création d'un jeu de rôle, depuis ses idées originales, les éditeurs, les désaccords, jusqu'à l'arrivée à la Gencon sans rien à vendre !

[La trousse à outils interactive – 1^{re} partie : simulation ou histoire ?](#)

Dans cette série de quatre articles, Christopher Kubasik se penche sur ce que sont les jeux de rôles, la manière dont ils fonctionnent et présente une nouvelle approche de la pratique du jeu de rôle. 1^{re} partie : le boulet des règles héritées des wargames.

[La trousse à outils interactive – 2^e partie : pourquoi les scénarios sont à chier](#)

Aucun scénario du commerce ne vous satisfera...

[La trousse à outils interactive – 3^e partie : personnage, personnage](#)

Votre perso est ce qu'il fait.

[La trousse à outils interactive – 4^e partie : mener des jeux d'histoires](#)

Un exemple de partie narrativiste

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

[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...

[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...

CRÉDITS

Textes : Steve Darlington, Claire Godfrey, Paul Beakley, Uri Kurlianchik, Laughing Wolf

Traducteurs : Rappar, JMS, Melchior, Benoit Gardiono, Benoit Huot, Atma

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Remerciements : Les créateurs de l'ePub tiennent à remercier [Lecteurs en colère](#), [Jiminy Panoz](#), [jedisaber.com](#), le site [HTML.net](#) pour ses tutoriels très bien conçus ainsi que les éditions [Bragelonne](#) et [Public.net](#), dont la décortication des ePub a permis de guider l'établissement des [précédents](#) et de celui-ci.

Cet ePub a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Notepad++](#) (un éditeur de code source).

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

Rappel : Tous les textes de cet ePub sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTBVF.

Table des Matières

Ça commence ici...	2
Édito	3
Le pouvoir des parents	4
Mecs et Poupées	7
Poupées	7
Mecs	7
Toucher Classe d'Armure Néant	8
Prise de position	8
Les douze salopards	8
Tenir la distance	9
La boucle est bouclée	9
JdR pour débutants – le manifeste	10
1. La présentation	11
2a. Pensez aux adultes	11
2b. Songez aux enfants	11
3. Concevez le jeu en tenant compte des impératifs du monde réel	11
4. Prenez de la distance avec les combats	11
5. Utilisez le rêve de puissance	12
6. Faites quelque chose de différent pour les illustrations	12
7. Arrêtez avec les maths	12
8. Pour l'histoire, faites simple	12
9. Créez un système de récompense qui favorise explicitement la façon de jouer que vous voulez leur voir adopter	13
10. Vendez ce nouveau type de JdR pour débutants autre part que dans les magasins spécialisés	14
Ghostbusters RPG	15
Introduction – Apprendre le JdR à de jeunes rôlistes	19
Les Rencontres avec combat	20
D&D et la religion	20
1. Connais tes joueurs !	20
2. Connais les règles du jeu !	20
3. Tu ne laisseras personne fuir la réalité !	21
4. Tu maintiendras la paix autour de la table !	21
5. Tu seras vif et débridé !	21
6. Tu seras sanglant, dingue et amusant !	22
7. Tu écouteras tes joueurs !	23
8. Tu utiliseras l'Initiative !	23
9. Tu prendras en compte l'âge et l'expérience de tes joueurs !	23
Les outils du métier	24
10. Tu ne négligeras pas les classiques !	25
11. Tu ne traiteras pas les cités à la légère !	25
12. Tu tueras les Héros avec discernement !	26
Les fantômes	26
Règle optionnelle : Dernière chance	26
13. Tu seras généreux avec les XP !	27

Récompenses et punitions	28
Les Récompenses	28
Progresser dans le classement	28
Celui qui meurt avec le plus de jouets a gagné	28
L'Argent roi	29
Nos Petits Amis À Dents	29
Le Pouvoir et la Gloire	30
C'est un Oiseau ! C'est un Dragon ! C'est un PJ victorieux !	30
Faveur divine	30
Super-pouvoirs et mutations	31
Mutations végétales	31
Réputation	31
Autres	32
L'apothéose du rôliste	32
Punitions	33
Le Claquement du Fouet	33
L'Astronaute*	33
Le Pleurnichard*	33
Le Tricheur*	33
Le Changeur de Personnage en Série**	34
L'Hyperactif**	34
Le Joker ****	34
Le Chaotique-Stupide*****	34
L'Antagoniste *****	35
Au-delà de la Rédemption	35
Survivre à l'Horreur : Monter de niveau	35
Mon histoire rôlistique et autres bizarreries	37
J'ai tué le roi lézard !	37
Premières impressions	38
La logique part en vacances	40
Et ils jouèrent heureux jusqu'à la fin de leurs jours	40
ANNEXES	42
Articles de Places to go, people to be (VO) traduits	43
Dans le numéro 10	43
Dans le numéro 26	43
Dans les autres numéros	43
PTGPTB 1	43
PTGPTB 2	43
PTGPTB 3	43
PTGPTB 4	44
PTGPTB 5	44
PTGPTB 6	44
PTGPTB 7	44
PTGPTB 8	44
PTGPTB 9	45
PTGPTB 11	45

PTGPTB 12	45
PTGPTB 13	45
PTGPTB 14	46
PTGPTB 15	46
PTGPTB 16	46
PTGPTB 17	46
PTGPTB 18	46
PTGPTB 19	46
PTGPTB 20	47
PTGPTB 21	47
PTGPTB 22	47
PTGPTB 23	47
PTGPTB 25	47
PTGPTB 26	47
PTGPTB 27	48
PTGPTB 28	48
PTGPTB 29	48
Steve Darlington	49
Présentation	49
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	49
Dans le même numéro	49
Dans les autres numéros de PTGPTB	49
Ailleurs	50
Paul Beakley	51
Présentation	51
Articles de The Oracle of RPGnet	51
Uri Kurlianchik	52
Présentation	52
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	52
DnDKids	52
Signs & portents	52
Crédits	53