



Places to Go.
People to Be (VF)

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 premier **ebook Places to go, people to be VF**. Premier ? Oui, car, si ce type de dossier vous plaît, nous ne manquerons pas de vous proposer d'autres ebooks PTGPTB(vf) reprenant des articles parus sur notre site.

Vous vous demandez sans doute pourquoi nous avons décidé de vous proposer des ebooks alors que vous pouvez lire l'intégralité des articles sur ptgptb.free.fr. La raison en est simple : PTGPTB(vf) compte près de 300 textes et le format des ebooks nous permet de vous proposer des articles que vous n'auriez peut-être pas lus autrement, ou regroupés d'une manière à laquelle vous n'auriez pas pensé. Bref, l'ebook est complémentaire du site.

Vous noterez d'ailleurs que, outre les textes choisis, cet ebook dispose d'annexes pour approfondir votre lecture. Ainsi, si vous souhaitez lire davantage d'articles d'un auteur, les liens en fin de volume vous permettront de faire votre choix en toute tranquillité. Et si vous n'avez pas envie, ce n'est pas grave : les annexes ne sont qu'annexes, après tout.

Sur ce, nous vous laissons découvrir ce premier ebook, qui a pour thème : le plaisir de la table (non, ce n'est pas un livre de cuisine :-)).

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

P.S. : Une dernière petite chose : n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques ou suggestions concernant cet ebook et les suivants. Pour cela, une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

LA DÉCLARATION DES DROITS DU RÔLISTE

© 2007 Kenzerco

Un article de Sean McTiernan, tiré de [Knights of the dinner table n°132](#) (un numéro d'octobre 2007 en .pdf téléchargeable et gratuit !), et traduit par Antoine Drouart.



présente...



Un exemple de contrat social pour groupe de JdR

(avec l'autorisation de David Kenzer et Kenzerco)

J'ai récemment décidé de cesser de faire du GN avec le groupe de mon coin, car j'avais pas mal de problèmes. Le fond de l'affaire, c'était que mon voisinage semble souffrir d'une abondance de MJ qui maîtrisent mal. J'ai alors monté une nouvelle table de JdR et décidé que je formerais un groupe basé sur la forme de JdR que je souhaite mener.

Pour ce faire, j'ai entrepris d'écrire mes propres règles maison, pour que tout le monde soit au courant. Ce qui en est sorti fut connu sous le nom de la Déclaration des Droits du Rôliste, que je retranscris ici :

Déclaration des Droits du Rôliste

Nous, les rôlistes de ce groupe, les Compagnons du Bouclier, posons ici les règles et droits de notre table, qui nous feront former la plus parfaite des sociétés rôlistes qui fût jamais vue.

Ces droits inaliénables sont les suivants :

1. Le MJ n'a PAS toujours raison.

Oui, il y a plus de 20 ans, Gary Gygax était connu pour avoir déclaré que le MJ avait toujours raison. Il n'y avait alors que trois niveaux, et votre race était aussi votre classe de personnage. Le MJ devait savoir interpréter les règles, parce que de nombreuses choses n'y avaient pas été prévues (1). Aujourd'hui nos livres de règles sont bien meilleurs, avec des

systèmes plus complets, et oui, nous pouvons même vraiment les vérifier rapidement en cours de partie. Non à l'absurde "Le MJ a toujours raison, et s'il a tort, il a raison d'avoir tort". Nous respecterons les règles à la lettre, et irons de l'avant.

2. *Aucun personnage ne meurt à cause d'une erreur de règles.*

Quelle façon de mourir vous paraît-elle la plus glorieuse et est la plus apte à vous ramener à la table de jeu ?

Ou bien : vous claquez la porte, le reste du groupe en sécurité de l'autre côté, puis vous faites face aux trolls en pleine charge. Vous brandissez votre épée enflammée et les pourfendez un à un, jusqu'à votre trépas, l'amoncellement des cadavres trolls témoignant de votre bravoure.

Ou alors : le MJ a oublié de compter votre armure magique lorsqu'il a fait les jets de toucher des trolls.

3. *On ne trichera pas.*

Je ne triche pas derrière l'écran et si votre perso est près de la mort et qu'il y a un piège derrière la porte, devinez quoi... Si vous ne vérifiez pas et que vous n'avez pas pris un soigneur dans le groupe, vous l'avez dans le c.l. D'un autre côté, s'il y a un paladin dans le groupe, je ne vais pas relancer les dés du trésor aléatoire parce que je suis tombé sur l'épée "Sainte Vengeresse" et qu'elle est "trop puissante".

4. *Les disputes entre un joueur et le MJ doivent rester circonscrites.*

J'ai eu trop de problèmes avec des joueurs venant s'incruster dans une conversation entre le MJ et un joueur, alors qu'ils n'étaient pas impliqués dans la discussion. Aussi, un désaccord ne sera discuté que par les gens qui sont directement concernés. Merci, si vous voulez accélérer les choses, de vérifier les règles. Mais évitez à un joueur de devoir parlementer avec tous les autres lorsqu'il discute avec le MJ.

5. *En aucune façon le MJ n'a la responsabilité de maintenir les PJ ensemble, par quelque moyen, truc ou astuce que ce soit.*

Réglez vous-mêmes toutes vos divergences. Je ne m'en occuperai pas.

6. *Embarrasser ou être irrespectueux envers les PNJ a des conséquences.*

Les plaisanteries sont une chose, mais j'ai vu trop de joueurs se laisser aller à la grossièreté devant des rois, ou interrompre de façon répétée l'un des leurs en train de discuter avec un représentant de l'autorité. Si vous voulez comprendre comment des dirigeants sont censés agir en face d'eux, un livre parfait pour cela est *Le Bonheur de séduire, l'art de réussir : le savoir-vivre du XXI^e siècle* de Nadine de Rothschild et vous pouvez l'avoir pour pas cher chez votre libraire préféré.

Se comporter comme un trou du cul devant son employeur est une manière terriblement efficace de ne plus avoir d'employeur, tout comme se chamailler devant lui. Il y a des choses auxquelles les héros doivent faire face, alors vous devez vous en occuper.

7. *Ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez.*

Tout comme votre personnage ne connaît pas la formule pour la poudre à canon, vous n'êtes pas non plus des combattants de profession, des experts en arts martiaux ou des maîtres voleurs. Donner plus d'informations sur la façon dont vous procédez pour résoudre un problème peut vous donner un bonus sur un jet, mais vous ne serez pas pénalisé si vous dites simplement : "Je fais ceci".

8. *Le background du personnage est toujours apprécié.*

Il doit être écrit pour que je puisse y jeter un coup d'œil. Ayez simplement à l'esprit que si votre histoire commence très loin de l'endroit où commence l'aventure, votre perso risque de ne pas intervenir tout de suite. Il y a des bonus pour ceux qui commencent à écrire leur background avant la partie (l'orthographe et la grammaire sont importants !) et mieux il est, plus les bonus seront élevés.

Les bonus incluent des intrigues secondaires personnalisées, des objets magiques, des XP en quantité petite à moyenne, ainsi que des compagnons d'armes ou autres serviteurs. Oui, d'autres peuvent écrire votre background et j'encourage le groupe à coucher en commun sur le papier la façon dont il s'est formé. Même un simple "Nous nous sommes rencontrés à l'auberge" peut être amusant s'il est correctement écrit.

(Note : il y a une commission de 10 % d'expérience à celui qui a écrit le background, minimum 1. Ex. : S'il y a 100 XP pour l'histoire, vous en recevez 90 personnellement et 10 vont à l'auteur.)

9. *Pas de "Je ne fais que jouer mon personnage".*

Si vous avez créé un personnage qui est un connard fini, ne soyez pas surpris ni offensé si vous êtes traité comme tel par les autres. Un personnage imbécile pourra faire perdre le boulot que le groupe aurait pu avoir s'il ne sait pas tenir sa langue. Il devrait garder à l'esprit que le duel est tout à fait légal dans nombre d'univers de jeu, et même requis en cas d'insulte à

l'honneur.

Vous pouvez jouer un naze, mais ne vous attendez pas à ce que le MJ vous garde par magie dans le groupe. Le groupe PEUT vous virer. N'oubliez pas que vous pouvez vous retrouver endormi pendant huit heures d'affilée au milieu de ces gens et que vous dépendrez probablement d'eux pour vos soins, alors... euh... réfléchissez à quel point vous voulez être un connard. D'un côté, on peut être un connard comme Jayne (dans *Firefly* ⁽²⁾/*Serenity* ⁽³⁾), dans la mesure où il est grossier, mais reste loyal au final. Et on peut être un connard. Point. Sans la classe.

10. *Respectez-vous les uns les autres.*

Ça serait bien si vous vous aimiez les uns les autres, mais franchement je m'en fiche. Le respect, lui, est nécessaire. Si vous vous demandez si vous en montrez à quelqu'un, alors vous lui manquez probablement de respect.

Ces règles sont les bases sur lesquelles notre groupe va fonctionner, la raison étant que j'ai rassemblé un nouveau groupe pour répondre aux problèmes que j'avais rencontrés avec d'autres MJ ces dernières années. Ces règles sont nécessaires à cet objectif. Les règles concernant un univers particulier sont l'affaire du MJ, tant qu'elles ne contredisent pas ces dix premières règles.



Article original : [Gamer Bill of rights](#) (p. 75 de *Knights of the Dinner Table* n°132)

(1) NdT : D'intéressants développements sur ce sujet dans " [Un examen sans complaisance de Dungeons & Dragons](#)"^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *Firefly* est une série de science-fiction américaine de 2002. Jayne y est un mercenaire brutal mais astucieux et doté d'un certain sens de l'humour. Plus d'infos [ici](#), [\[Retour\]](#)

(3) NdT : *Serenity* est le film qui conclut la série *Firefly*. Plus d'infos [ici](#), [\[Retour\]](#)

FICHEZ LA PAIX À VOTRE MJ !

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°1](#) (février 1998), et traduit par Pierre Gavard-Colenny.

Où l'auteur nous rappelle qu'un MJ heureux est un bon MJ



Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué que cet article est la traduction d'un article paru dans le défunt magazine *Arcane* (puisse-t-il reposer en paix).

Être un bon MJ, c'est faire en sorte que vos joueurs soient toujours heureux. Bon, ok, ça vous le saviez déjà. Toutefois, aussi troublant que cela puisse paraître, l'inverse est également vrai : être un bon joueur, c'est faire en sorte que votre MJ soit heureux.

Je vous entends ici vous étrangler d'étonnement. "Quoi ? Depuis quand je suis censé divertir le MJ ? Et bientôt, vous allez me dire que je dois accepter sans broncher tous les jets de dés !" Mais réfléchissez bien ; nous jouons tous à ces jeux pour nous amuser. Et c'est valable pour tout le monde. Donc, si les joueurs empêchent le MJ de s'amuser, il va se demander pourquoi diable il passe des heures à préparer ses parties, ou même pourquoi il se donne la peine de venir jouer. Si le MJ ne reçoit aucune récompense pour ses travaux herculéens, tôt ou tard, il va se demander pourquoi il devrait continuer à les faire. Après tout, il pourrait devenir joueur, ou bien le MJ d'un autre groupe, sans la moindre hésitation.

Alors si vous voulez continuer à jouer, il faut que votre MJ trouve de l'intérêt à jouer avec vous. Il ne suffit pas d'être un bon rôliste. Il faut aussi que vous respectiez votre MJ, et qu'à tout instant vous essayiez de lui faciliter la tâche. Voici quelques trucs pour arriver à ce but :

1. *Appréciez son travail*

N'oubliez jamais que le MJ fait le plus gros du travail, et de très très loin (1). Souvenez-vous que le MJ ne fait pas que maîtriser, mais qu'il doit aussi être un comptable, un conteur et un génie d'invention — sans parler du fait qu'il doit jouer tous les PNJ et maintenir un certain contrôle sur l'intrigue. Cette personne a sacrifié une grosse partie de son temps libre, en plus de la soirée de jeu, juste pour créer des moyens de vous divertir. Tandis que tout ce que vous avez à faire, c'est de venir à la séance de jeu. Souvenez-vous donc que vous êtes redevable au MJ, et que si quelque chose ne fonctionne pas, ou que la partie déraile légèrement, peut-être que vous pourriez lui donner une chance méritée de pouvoir se corriger...

2. *Soyez sensible au style de jeu*

Les MJ, tout comme les joueurs, ont un style de jeux qu'ils préfèrent maîtriser. Certains aiment un genre ou un système précis. D'autres ont des types de scénarios favoris, comme les chasses au trésor, ou les énigmes. Certains peuvent préférer maîtriser un carnage à grande échelle, tandis que d'autres recherchent des expériences d'intense roleplaying. Quel que soit le cas, les joueurs devraient être prêts à s'adapter au style de leur MJ, tout comme les MJ s'adaptent à leurs joueurs. La plupart du temps, si un nouveau MJ propose à quelques Rambo belliqueux de jouer, mettons, une enquête sur un meurtre, ces derniers lui feraient rapidement comprendre de changer d'optique, ou de dégager. Mais si seul le MJ est obligé de s'adapter, les joueurs ne parviendront jamais à s'envoler vers le roleplaying pour aller dans les hautes sphères, là où leur MJ tente de les faire aller. Essayez et acceptez un compromis.

3. *Donnez vos impressions*

Souvenez-vous, quand vous faites une critique, qu'il faut qu'elle soit constructive. Ne risquez pas de froisser votre MJ.

Les MJ aiment recevoir des louanges. C'est pour cela qu'ils passent tout ce temps à développer des scénarios : c'est vraiment agréable de voir les gens aimer votre travail. Alors si vous aimez un scénario, un cadre de jeu, ou un personnage, assurez-vous de le dire à votre MJ. De même, les critiques négatives sont également importantes. Si vous n'êtes pas d'accord avec une décision, si vous n'aimez pas le cadre de jeu, ou si vous pensez que le MJ a un problème avec sa façon de maîtriser, ne soyez pas timide, dites-le-lui. Cela est encore plus important lorsque votre MJ essaie quelque chose de

nouveau. Plus vous lui direz ce qui allait et ce qui n'allait pas, mieux il pourra vous tailler sur mesure une bonne partie. Toutefois, ne soyez pas trop critique. Si vous vous plaignez toute la nuit de quelques règles insignifiantes, vous détruisez la partie.

4. Impliquez-vous dans la partie !

Un des plus grands défis du MJ, c'est de faire croire à son monde aux joueurs, et leur faire ressentir ce que les personnages ressentent. Mais c'est peine perdue si les joueurs ne font pas des efforts de leur côté. Pourquoi le MJ s'embêterait à jouer chaque PNJ en roleplaying si les joueurs eux-mêmes ne le font pas avec leurs personnages ? Pourquoi devrait-il décrire tous les personnages et toutes les scènes avec amour du détail, si les joueurs n'écoutent pas, ou n'essayent pas de les imaginer ? Le MJ installe la scène et allume les projecteurs, mais si personne ne joue son texte, c'est du temps perdu. Plus vous jouez votre rôle, plus il est facile pour le MJ de vous faire pénétrer dans son monde.

5. Suivez le courant

Vos actions devraient être adaptées au cadre de jeu – si vous jouez des chevaliers, il serait stupide de ne pas sauver des demoiselles en détresse ou de ne pas pourfendre des dragons.

L'un des points importants dans les JdR, c'est qu'ils se déroulent en direct, et que l'histoire peut prendre tous les tournants que les joueurs désirent. Mais cette liberté, si elle va trop loin, peut anéantir une partie. Quelquefois, il vaut mieux suivre les nécessités dramatiques d'une histoire. Et celles-ci doivent avoir leurs conventions. Par exemple, s'il y a une confrontation au paroxysme de la partie, elle sera bien plus efficace si elle se déroule pendant un orage déchaîné. Regardez donc le MJ grincer des dents lorsque les joueurs décident d'attendre le lendemain matin pour courir après le méchant. Même si vous avez deviné la fin du scénario, suivez le courant. Il se peut que vous ayez à être prévisible, héroïque, ou même stupide pour servir l'intrigue ; tout ce qui compte, c'est de créer une bonne histoire. Ce n'est pas parce que quelque chose est prévisible que c'est forcément ennuyeux.

6. Ne venez pas les mains dans les poches

Comme je l'ai déjà dit, le MJ fait le plus dur boulot d'entre tous. Dès lors, il n'y a aucune raison, par-dessus le marché, qu'il doive prendre soin en plus des joueurs. Il n'y a rien de plus exaspérant pour un MJ que des joueurs qui arrivent en retard, oublient leurs feuilles de personnage, leurs dés, leurs crayons, ou encore qui ont oublié l'intrigue, l'univers ou le système de jeu. Si les joueurs sont tellement apathiques qu'ils n'arrivent même pas à se souvenir quand et où ils sont supposés jouer, si cela ne leur dit rien d'apporter le strict minimum pour jouer, alors cela envoie un message fort au MJ. Si cela ne vous dit rien, pourquoi cela lui dirait-il, à lui ?

Les parties réussies de jeu de rôle sont celles où l'on collabore. Les joueurs et le MJ doivent travailler ensemble pour rendre la partie agréable pour tous ceux qui y prennent part. Cela ne peut être possible que s'il existe un respect mutuel entre les joueurs et le MJ. Donc, pensez à cela la prochaine fois que les choses commencent à sortir du droit chemin dans votre groupe de jeu : si le MJ a la volonté de sortir de ses habitudes pour vous faire plaisir, ne pensez-vous pas que vous pourriez faire quelques efforts pour lui rendre la pareille ? Si vous voulez faire de bonnes parties, alors, pour paraphraser Kennedy : "Ne demandez pas ce que votre MJ peut faire pour vous, mais plutôt ce que vous pouvez faire pour votre MJ".

Article original : [Give Your GM a Break](#)

(1) NdT : Pour vous faire une idée de la somme de travail qu'abattent les MJ, consultez l'article "[Maîtrisez comme un Homme](#)"^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

LE JEU DE RÔLE PEUT-IL TRAITER DE THÈMES ADULTES ?

© 1999 Andrew Rilstone

Un article de Andrew Rilstone, tiré de [PTGPB n°7](#) (avril 1999) et traduit par Pierre Gavard-Colenny.

Le jeu de rôle est-il enfantin, ou simplement puéril ?



Certaines choses plaisent aux enfants, mais pas aux adultes. Certaines choses plaisent aux adultes, mais pas aux enfants. Une quantité effroyable de choses plaisent à la fois aux enfants et aux adultes.

Le film des Bisounours appartient à la première catégorie ; *Madame Bovary* appartient à la deuxième, et *La Guerre des étoiles* à la troisième catégorie (ce n'est pas vrai que tous les enfants aiment les Bisounours, mais il est vrai, je crois, que toutes les personnes qui aiment les Bisounours sont des enfants.) Nous pouvons donc dire que les Bisounours sont immatures, et que *Madame Bovary* est adulte : mais que dirions-nous de *La Guerre des étoiles* ?

Peut-être le mot "immature" n'est-il pas particulièrement judicieux dans cette discussion.

Qu'est-ce qui caractérise les choses que l'on appelle "immatures" uniquement par provocation ? Réponse : elles peuvent être appréciées à un niveau immédiat, avec très peu d'efforts. Ce sont des choses qui, pour utiliser le terme technique, "en mettent plein la vue".

Récits d'aventure, dessins animés, comics de super-héros, films d'action, farces, shoot-them-up sur ordinateur, musique "pop", bons vieux donjons de jeux de rôle : tous impliquent des couleurs primaires, beaucoup de bruit, une morale relativement simple, une mélodie ou un rythme immédiatement assimilable, des gags simples qui provoquent instantanément de gros rires, des confrontations violentes résolues de manière claire, un langage assez simple, et plein de points d'exclamation.

Les gosses peuvent aimer, comprendre et consommer ce genre de trucs facilement, et sans le critiquer. Et — voilà ce qui nous intéresse — la plupart des adultes aiment aussi cela.

Bien plus, la plupart des œuvres prétendument "adultes" possèdent beaucoup de caractéristiques identiques. La musique classique a le droit d'avoir des airs que l'on retient, la littérature sérieuse a le droit d'avoir des histoires excitantes avec des poursuites, des fuites et des explosions, les comédies satiriques ont le droit de nous faire rire.

L'art adulte, dès lors, n'efface pas obligatoirement le plaisir des trucs puérils qui en mettent plein la vue, mais il ajoute aussi quelque chose d'autre à cela : des personnages plus subtils, par exemple, ou des commentaires sur la société, ou encore un style littéraire plus brillant. Le plaisir instantané que l'on peut retirer d'une histoire immature peut être délayé, dilué ou même entièrement supprimé ; au point qu'un livre, une symphonie ou un film peut être obscur, difficile à lire, et pas très drôle à la première tentative.

Toutefois, les plaisirs profonds cachés au cœur de tels ouvrages sont tels que nous persévérons. Le livre s'améliore à chaque lecture, et nous finissons par en dire "Il a changé ma vie", ou "Il m'a vraiment ouvert les yeux", ou encore "Ces personnages restent gravés dans ma mémoire, aussi réels pour moi que les membres de ma propre famille."

La maturité implique de grandir : il serait stupide (puéril, même) de dire "Untel est immature parce qu'il aime les dessins animés de Bugs Bunny". Il serait plus raisonnable de dire "Untel est immature, parce qu'à 35 ans, il n'aime que les dessins animés de Bugs Bunny ; ses goûts n'ont pas évolué depuis ses onze ans."

Ceux qui ont des goûts adultes peuvent, dans l'ensemble, toujours aimer et apprécier des choses immatures ; mais ceux qui ont des goûts immatures trouveront souvent inconcevables les goûts adultes. Ils diront probablement "Personne n'aime réellement Salman Rushdie (1)/Ingmar Bergman (2)/Virginia Woolf (3). Ce ne sont que des crâneurs, qui prétendent les aimer parce qu'ils leur font se sentir plus intelligents. Ils feraient vraiment mieux de regarder *Terminator 2*".

Un grand nombre de jeux de rôle en mettent plein la vue ; ils fournissent des émotions et des sensations immédiates, une morale simple, de la violence, des explosions, et des tas de points d'exclamation. Très peu de jeux de rôle parlent de la société, de personnages réalistes, des relations humaines, etc.

Nous avons des jeux basés sur les films d'arts martiaux, où le plaisir vient de la représentation de cascades ridicules, et de

la pulvérisation d'un bon paquet de méchants. Nous avons des jeux basés sur les films de space-opera, où le plaisir vient de, heu, la représentation de cascades ridicules et de la pulvérisation d'un nombre élevé de méchants. Nous avons des jeux d'horreur, où le plaisir vient de l'adrénaline provoquée par le fait d'aller dans des pièces sombres où il pourrait y avoir des monstres terrifiants tout droit sortis des comics, presque de trains-fantômes. Nous avons beaucoup, beaucoup de jeux militaires et machos, où le plaisir vient de la manipulation d'armes gigantesques en prétendant se jeter tête la première dans une bataille contre l'ennemi et, heu, en pulvérisant un bon paquet de méchants.

Les parties sont généralement fondées sur la fuite d'un danger, un conflit avec un méchant, la résolution d'une énigme, ou la combinaison des trois : rarement sur des problèmes relationnels à résoudre, une situation sociale à changer, ou une meilleure connaissance de soi. D'accord, on peut dire que la tendance cyber-gothique a introduit le thème de la croissance ou du passage à l'âge adulte, mais elle l'a fait par le truchement d'une aventure.

Citons Michael Moorcock :

“Il existe très peu de personnages adultes dans les histoires d'heroic-fantasy pures. On trouve soit d'éternels adolescents comme Conan, soit des vrais enfants comme Ged dans *Le Sorcier de Terremer* ⁽⁴⁾ ou des jeunes gens comme Airar Alvarson dans *The Well of the Unicorn* ⁽⁵⁾, ou encore des personnages enfantins, comme les hobbits du *Seigneur des anneaux*... Innocents, sensibles, extrêmement loyaux et enthousiastes, ayant tendance à faire des caprices soudains et à être terrorisés, impressionnables, sentimentaux, et parfois sans pitié, ces personnages réagissent très rarement de façon adulte à leur environnement, aux créatures qui les accompagnent ou aux problèmes auxquels ils font face.”

Ça vous rappelle des PJ de votre connaissance ?

Nous pourrions dire à juste titre que le jeu de rôle est, dans ce sens, immature. Il traite d'une gamme réduite de types d'histoires aisément accessibles, et n'a pas évolué ou progressé significativement (à cet égard) depuis ses débuts.

Le jeu de rôle est-il capable de traiter des sujets plus adultes, ou est-il de par sa nature limité aux histoires d'aventure ?

Le jeu de rôle est, par nature, un moyen d'expression dramatique. Au cœur du jeu de rôle, il y a un échange verbal entre le joueur et le meneur de jeu : le meneur de jeu demande “Que fais-tu ?”, le joueur répond “Je fais ceci et cela”, le meneur de jeu répond “Telle ou telle chose se produit, que fais-tu ?”, etc., tant que dure l'attention des participants. Donc, des choses doivent se produire tout le temps. Un personnage ne peut pas rester simplement chez lui et haïr le diabolique Octoplonk, dévoré par la haine, mais ne faisant rien pour la faire disparaître. Cela serait parfaitement acceptable dans un roman, si le talent de l'auteur et sa compréhension de la nature humaine étaient suffisants pour conserver l'intérêt du lecteur, mais cela ne peut pas être le cas dans un film, une pièce de théâtre — ou, comme je le soutiens, dans le jeu de rôle.

Dans une pièce de théâtre, il se peut qu'il y ait une longue conversation. Certains peuvent faire et font des parties de jeu de rôle dans lesquelles les joueurs et les PNJ s'assoient et se parlent. Mais dans les deux cas, la conversation doit avoir un but pour être intéressante : il faut qu'il s'y produise quelque chose. Imaginez Guy le Guerrier et Marcel le Magicien assis au bar en train de bavarder :

“C'était bien la bataille ?

— Ouais, ouais, j'peux pas m'plaindre. Une autre bière ?

— Merci. T'as réussi ton sort ?

— À la fin. On a eu quelques problèmes à cause du manque de baguettes.”

Cela serait ennuyeux à mourir. Guy le Guerrier confronté à Marcel le Magicien, et cherchant à savoir pourquoi il a (apparemment) trahi le groupe au profit du diabolique Octoplonk pourrait être extrêmement intéressant et théâtral. S'ensuit-il de tout ça que, quand le jeu de rôle arrête de raconter des histoires d'aventure, il devient à la place simplement mélodramatique ?

Je ne suis pas convaincu qu'il soit plus difficile pour les joueurs d'imaginer des dialogues intéressants et dramatiques (“Monstre ! Tu nous as trahis, Pierre le Clerc est mort par ta faute !”) que d'imaginer des cascades, des tactiques ou des manœuvres de combat intéressantes et dramatiques. Le créateur de jeux anglais Phil Masters prétend qu'une partie entièrement basée sur des “personnages parlant de leurs problèmes” est théoriquement possible, mais qu'en pratique, cela serait infaisable, parce que cela demanderait trop d'efforts aux joueurs. Pour faire un jeu de rôle à la Ingmar Bergman, vous devez être aussi bon pour créer et jouer des personnages qu'Ingmar Bergman. Je pense que c'est une erreur ; dans ce cas, autant dire que pour jouer à *Feng Shui*, vous devez savoir chorégraphier les combats aussi bien que John Woo. Tous les jeux de rôle sont, du côté dramatique, horriblement inadéquats et inférieurs à la littérature ou aux films sur lesquels ils sont basés, mais cela ne nous empêche pas d'y jouer.

Il y a un paquet d'œuvres littéraires sérieuses qui ne peuvent pas être reproduites en jeu de rôle. Je citerai :

1. Toutes les études psychologiques.
2. Toutes les “tranches de vie” mises en scène.
3. Presque tous les récits de voyage.
4. Les tragédies les plus fatalistes.
5. Toute œuvre littéraire où des événements ordinaires et banals sont rendus intéressants par l'intelligence ou le style dans lequel ils sont décrits.

Cela laisse une grande partie de la littérature qui est théâtrale (des événements se produisent), mais aussi adulte (la gratification n'est pas immédiate ; les thèmes abordés sont sophistiqués), que les jeux de rôle peuvent parfaitement simuler.

L'œuvre entière de Shakespeare me vient en tête. J'ai souvent pensé que [les pièces consécutives chronologiquement

Henri IV⁽⁶⁾ et Henri V⁽⁷⁾ feraient un sacré bon jeu de rôle.

Si nous voulons rendre nos parties plus adultes, je suggérerais les points suivants :

1. Continuez à jouer des parties pleines d'action et d'aventure, mais considérez les hauts faits comme la matrice au sein de laquelle la vraie intrigue (l'histoire de la progression des personnages et leur évolution à travers leurs expériences) se déroule.

Cela signifie accorder du temps et de la place au cours de vos séances de jeu pour que vos personnages aient une vie à côté de leurs aventures. Si votre partie met en scène un prince, un gros chevalier corpulent et un couple de voleurs crapuleux rassemblés pour affronter l'Octoplonk sur une planète arriérée, alors faites en sorte qu'ils aient le temps de méditer et de réagir si l'un de leurs camarades se fait tuer. Forcez-les à jouer les funérailles, ou à annoncer la nouvelle à sa fiancée. Ne leur faites pas jouer tout de suite le chapitre suivant du scénario.

Pensez aux personnages en termes de personnalités, même si elles sont stéréotypées, plutôt qu'en termes de compétences d'armes. Le fait que le Personnage A est un patriote acharné nous intéresse, tout comme le fait que le Personnage B est un vétéran inconditionnel des batailles, et que le Personnage C était presque un collabo : mais savoir que A a 2 points de vie de plus que B ne nous intéresse pas.

Pensez au scénario en termes d'événements forts, plutôt qu'en termes d'action. Ne dites pas "Cette fois, je leur ai prévu une bataille réellement intéressante du point de vue tactique", mais "Cette semaine, il y aura une autre bataille, presque la même que la semaine dernière. Sauf que cette fois, le sergent se fera tirer dans le dos, et les bleus devront donc prendre en charge l'escouade..."

Un récit de guerre n'est peut-être pas l'histoire la plus sophistiquée du monde, mais elle peut être bien plus adulte qu'un simple massacre effectué par des crétiens.

2. Pensez à étendre la gamme des genres dans lesquels nous jouons. Je sais, je sais, je me répète : pourquoi nos personnages sont-ils exclusivement des super-héros exceptionnels, mais jamais des êtres humains ordinaires impliqués temporairement dans une situation intéressante⁽⁸⁾ ? Une de mes grandes idées de scénarios que je n'ai jamais joués est de raconter l'histoire d'une guerre médiévale-fantastique hautement dramatique contre le seigneur ténébreux, mais vécue du point de vue de fantassins, commençant par l'enrôlement de force d'une bande de paysans, et s'achevant par leur retour au village, qui avec une jambe de bois, qui avec un œil bandé, etc.

Je n'ai jamais été capable de trouver une bonne raison pour laquelle nous ne puissions pas jouer une partie dans laquelle le PJ principal est un avocat, un médecin ou un ouvrier (il y a un grand nombre de séries télé et de romans basés sur ces thèmes. Mais nous ne jouons qu'à des jeux parlant de super-héros. Immaturité ?).

Zut, il y a eu quelques rares (mais excellents) jeux de rôle policiers ou d'enquête.

3. Explorez le jeu de rôle libre [freeform — une sorte de semi-GN qui inclut les soirées-enquêtes, NdT]. Le jeu de rôle libre est une idée merveilleuse, une approche structurelle totalement différente du jeu de rôle, dans laquelle les personnages subtils (et qui n'en mettent pas plein les yeux) et les dialogues sont aux premières loges. Malheureusement, ils semblent s'être figés en une structure de jeu limitée, où des tonnes de personnages se promènent dans une pièce en échangeant des informations et en faisant de la diplomatie.

Mais ils peuvent encore être récupérés, en tant que forme de théâtre d'improvisation.

Tout cela est basé sur l'hypothèse que nous voulions que nos parties soient plus adultes. Quelqu'un qui lit cet article dirait probablement : "Mais je ne veux pas une critique de la société et des personnages réalistes. Après une dure journée au bureau, je veux juste rentrer à la maison et démolir quelques orcs." Et je ne vais pas mettre la main sur mon cœur et jurer que je ne suis pas d'accord.

Article original : [Can Role-playing Games Deal With Mature Themes?](#)

(1) NdT : Salman Rushdie est un romancier britannique, auteur entre autres des *Versets sataniques*. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(2) NdT : Ingmar Bergman est un réalisateur suédois du xx^e siècle connu pour ses thèmes psychologiques ou métaphysiques. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(3) NdT : Virginia Woolf est une intellectuelle britannique considérée comme une des plus grandes romancières du xx^e siècle. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(4) NdT : *Le Sorcier de Terremar* est un roman d'heroic-fantasy d'Ursula Le Guin, dans lequel Ged, le héros, est envoyé dans une école pour étudier la magie. Mais, en relevant crânement le défi d'un autre élève, il libère une puissante créature maléfique et doit s'enfuir. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(5) NdT : *The Well of the Unicorn* est un roman d'heroic-fantasy de Fletcher Pratt, dans lequel Airar, le héros, rejoint la résistance, encourt l'esclavage et devient peu à peu chef de guerre. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(6) NdT : *Henry IV* est une pièce de théâtre de William Shakespeare consacrée au règne de ce roi d'Angleterre du début du xv^e siècle. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(7) NdT : *Henry V* est une pièce de théâtre de William Shakespeare qui développe le règne du fils d'Henry IV, roi d'Angleterre au xv^e siècle. Plus d'infos [ici](#). [Retour]

(8) NdT : Thème de l'article "[La compétence c'est surfait](#)"^(ptgptb) [Retour]

INVITEZ LE JUGE ELIAS

© 2004 Mongoose Publishing

Un éditorial de Ian Barstow, tiré du magazine [Signs & Portents n°9](#) (avril 2004), et traduit par : Esthane.



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

Pourquoi il faut inviter des persos comme le Juge Elias de temps en temps

Salut !

J'ai pensé ce mois-ci au fait de jouer de temps en temps à des parties avec des personnages "invités". Dans l'équipe de [l'éditeur] Mongoose, nous avons maintenant une partie du lundi et une partie du jeudi, et dans chacune un éventail de joueurs. Il m'est arrivé il y a quelques semaines d'avoir un peu de temps à perdre (je suis un gars du lundi, normalement) et j'ai donc demandé si je pouvais m'inviter à la partie de *Judge Dredd* ⁽¹⁾ du jeudi soir. Ian Belcher qui dirige la partie de Dredd m'a suggéré de prendre un petit rôle de Juge âgé confiné dans un bureau.

Je dois avouer qu'au début j'étais plutôt mitigé. Ça avait l'air terriblement ennuyeux et je voulais passer une soirée amusante ; mais après mûre réflexion, une idée m'est venue. Je me suis souvenu d'un inspecteur pour qui j'avais travaillé quand j'étais policier voilà plusieurs années. Cet inspecteur avait le privilège de s'appeler Porco Milner (Porco n'était pas son vrai prénom, mais il était, comment puis-je le dire... enrobé) et était hors du commun au sens propre comme au figuré. Avec son accent du nord (du nord de l'Angleterre) et une propension à ne prendre soin que de lui-même, j'ai senti que cela pourrait être très amusant de jouer mon PJ – le Juge Elias – d'après lui.

L'idée générale était que le personnage de Juge de Matthew (qui revenait d'un séjour dans un Iso-cube [une petite cellule standard de prison, NdT] pour un cas d'homicide involontaire) avait besoin d'être supervisé sur la voie publique, et le Juge Elias était considéré comme le type idéal pour le faire revenir dans le droit chemin.

La soirée commença bien, tandis que le Juge Elias s'endormit pendant le briefing et se renversa du café dessus, avant de montrer que son uniforme de Juge était mis en valeur par des pantoufles. Lorsque [le PJ de Matthew et le mien] sommes vraiment sortis, j'ai avoué que je n'avais pas été Juge sur le terrain depuis quatre ans et que je n'avais jamais chargé les armes de ma Lawmaster [l'énorme moto des Juges pouvant aller jusqu'à 500 km/h, suréquipée et évidemment surarmée, NdT]. Puis j'ai fait une halte sur notre route vers une émeute de prison pour acheter des gâteaux à la crème que j'ai rangés dans les sacoches de la moto.

J'ai continué comme ça, et je suis sûr que vous piguez. Ce qui m'a fait repenser que si on vous impose un personnage, ce n'est pas grave si vous ne le jouez qu'une ou deux fois ⁽²⁾. L'important est de s'amuser. Cela peut sembler énoncer une évidence, mais il est surprenant de constater combien nous pouvons nous laisser aller à dévier de ce qui est vraiment important. Le but n'est pas d'éplucher les bouquins les uns après les autres, pour créer le personnage le plus optimisé possible. Bien sûr, ça peut être un exercice intéressant de créer des personnages invincibles, mais ils sont d'une certaine manière décevants.

Prenons l'exemple du Juge Elias. Il avait de grandes compétences administratives, mais à part cela, il était inutile. Il est tombé de sa Lawmaster en essayant de monter dessus et, chaque fois que l'équipe s'arrêtait, avait besoin d'aide pour grimper dessus ou en descendre. Totalement inutile, mais très plaisant à jouer ⁽³⁾.

La morale de cette petite histoire ?

Aucune. Simplement : amusez-vous et portez-vous bien.

Article original : [Éditorial de Signs & Portents n°9](#)

(1) NdT : *Judge Dredd* est un JdR tiré de la BD éponyme. Il se déroule dans un univers ultra-urbain où des mégapoles en autarcie font appliquer la loi par des Juges, qui traquent les criminels et décident de la sentence à appliquer. Plus d'infos sur le jeu [ici](#). [Retour]

(2) NdT : " [Le point de vue du figurant](#)"^(ptgptb) sur l'utilité d'interpréter les seconds rôles, est le développement indispensable de cet article. [Retour]

(3) NdT : Sans compter que les réussites d'un perso incompetent sont plus glorieuses. Avez-vous lu " [La compétence c'est surfait](#)"^(ptgptb) ? [Retour]

ANNEXES

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

[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.

Dans les autres numéros de PTGPTB

[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 P.J. 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-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.

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 même numéro

[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.

[Magic : 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.

Dans les autres numéros

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 10

[Accepter la créativité des joueurs](#)

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

[Pitié pour les pauvres diables](#)

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

[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.

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 vu 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 duffle-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 surréel 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 salulaire.

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

Débat sur la question “ Est-ce de l’art ? ”

[Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de “ loyal mauvais ”

[Il était une fois Avant Gy gax](#)

L’ Histoire secrète des JdR

PTGPTB 16

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

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

[Systèmes de défense](#)

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

[Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

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

PTGPTB 17

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

“ Alors, que diriez-vous d’une partie de JdR de super-héros ? ”

[Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

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

Le but des règles soi-disant réalistes

[Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magic* mène aux jeux de rôles

PTGPTB 18

[Le droit d’entrée](#)

Un loisir hors de prix

[La compétence, c’est surfait](#)

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

[Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

[Mon Meccano pour votre campagne](#)

Comment améliorer la “ forme ” d’une campagne. Avec la “ règle de trois ” dont se servent les scénaristes télé !

PTGPTB 19

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

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

[Sagesse conventionnelle](#)

L’ art de mener une bonne partie de convention

[Facteurs de motivation](#)

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

PTGPTB 20

[Jamais plus jamais MJ](#)

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

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

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

[L’injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

PTGPTB 21

[Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

[La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d'aimer le JdR

PTGPTB 22

[La Force de l'histoire](#)

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

[Je le jure devant Dieu !](#)

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

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

Highway to Hell ?

[La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d'aventures

PTGPTB 23

[Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

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

Recentrage du débat sur *D&D*

PTGPTB 24

[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 Ténébres, 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

ANDREW RILSTONE

Présentation

[1998] Cela fait vingt ans qu'Andrew Rilstone participe au milieu du jeu de rôle en tant que joueur, créateur, écrivain et journaliste ; il est connu pour ses articles dans le désormais défunt magazine *Arcane*. Quand on lui demande ses jeux préférés, il cite *Star Wars* et *Pendragon*. Il travaille actuellement comme concepteur de jeux vidéo, et vit à Bristol.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

[Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

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

SIGNS AND PORTENTS

Présentation

Signs & Portents est le magazine en ligne de Mongoose Publishing. Cet éditeur britannique de jeu de rôle s'est spécialisé dans le *d20 system* (le système de règles de *Donjons & Dragons 3.5*) mais en y apportant des modifications de règles. Il est l'éditeur, entre autres, d'*Elric*, *Babylon 5*, *Paranoïa*, *Runequest* et *Conan*.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Dans le même numéro

[Jouer avec Débilus](#)

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

Dans les autres numéros

[Pas de gestes brusques \(S&P 6\)](#)

Régler leur compte aux méchants peut être parfois plus complexe que leur infliger une force létale. Cet article étudie les négociations avec les preneurs d'otages et leurs conséquences, et donne des conseils pour les gérer à la fois en roleplay et par les règles.

[Les femmes rôlistes : rêve ou réalité ? \(S&P 7\)](#)

La question n'est pas tant "Y a-t-il des femmes rôlistes ?" mais plutôt "Pourquoi n'y a-t-il pas plus de femmes rôlistes ?" ou peut-être : "Pourquoi ne restent-elles pas ?" Ces deux questions sont plus liées que l'on ne l'imagine.

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

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

[Le système d20, en mode narrativiste \(S&P 8\)](#)

Le système de règles de tout JdR oriente le genre de ses parties. Voici des pistes pour développer des intrigues dans le système d20, centré sur le combat et la résolution tactique des problèmes.

[Jouer avec Débilus \(S&P 9\)](#)

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

[Mener une campagne épique \(S&P 10\)](#)

Les sagas épiques telles que *Babylon 5* ou *Le Seigneur des anneaux* sont des poids lourds de la fantasy et de la SF. Pourquoi ne seriez-vous pas capable de créer des campagnes comparables ? Suivez le guide, étape par étape, et concevez les fondations...

[États de décomposition \(S&P 11\)](#)

Une grosse aide de jeu pour *Babylon 5* mais valable pour tout univers de space-opera, pour créer vos planètes avec civilisation disparue : origine de la destruction, types de population... Plein d'idées pour détruire votre planète, et 4 planètes-mortes-prêtes-à-explore.

[Contrats d'assassinat \(S&P 11\)](#)

24 idées de scénarios rapides pour occuper un personnage assassin dans un monde fantasy.

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

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

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

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

[Obtenir l'attention des joueurs \(S&P 27\)](#)

Trop souvent, les joueurs veulent qu'on leur donne le premier rôle, sans rien faire en contrepartie...

[Pourquoi les femmes jouent-elles au jeu de rôle ? \(S&P 29\)](#)

Adolescentes, elle veulent échapper aux langues de vipères de leurs copines. Adultes confuses, elles se projettent dans des personnages idéaux. Une approche renversante.

[Tout le monde veut être le maître du monde - 1^{re} partie \(S&P 29\)](#)

Considérations pour la création d'un méchant mémorable, 1^{re} partie : ses objectifs et les phases de son plan.

[Tout le monde veut être le maître du monde - 2^e partie \(S&P 30\)](#)

Créer un méchant mémorable, 2^e partie : les motivations, les méthodes, et sa personnalité.

[Mes JdR de rêve \(S&P 30\)](#)

Le directeur des éditions Mongoose rêve de créer certains JdR, il nous fait rêver et nous fait part des difficultés légales ou créatives pour exploiter certaines "licences".

[Tout le monde veut être le maître du monde - 3^e partie \(S&P 31\)](#)

La création d'un méchant mémorable, 3^e partie : ses employés

[Maîtriser quand on n'a qu'une vie \(S&P 31\)](#)

Continuer à jouer quand on a un boulot et une famille

[Comment écrire une aventure à toute épreuve \(S&P 44\)](#)

Six bons conseils pour adapter un scénario aux joueurs les plus fins

[Rester mortels \(S&P 52\)](#)

Le système de Points de Vie a dérangé l'auteur tout au long de la longue évolution de *D&D*. Il rend les persos immortels, et les combats faciles. Voici comment le rendre plus réaliste (selon vos goûts et vos besoins).

CRÉDITS

Textes : Sean McTiernan, Steve Darlington, Andrew Rilstone, Ian Barstow

Traducteurs : Antoine Drouard, Pierre Gavard-Colenny, Esthane

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Testeurs : David Vergison, Silerias, Benouaste, Antoune, Mathieu de Riv

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 de celui-ci.

Cet ePub a été réalisé à l'aide de [Grab My Books](#) (un plug-in gratuit pour Firefox) et de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub).

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
La déclaration des droits du rôliste	4
1. Le MJ n'a PAS toujours raison.	4
2. Aucun personnage ne meurt à cause d'une erreur de règles.	5
3. On ne trichera pas.	5
4. Les disputes entre un joueur et le MJ doivent rester circonscrites.	5
5. En aucune façon le MJ n'a la responsabilité de maintenir les PJ ensemble, par quelque moyen, truc ou astuce que ce soit.	5
6. Embarrasser ou être irrespectueux envers les PNJ a des conséquences.	5
7. Ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez.	5
8. Le background du personnage est toujours apprécié.	5
9. Pas de "Je ne fais que jouer mon personnage".	5
10. Respectez-vous les uns les autres.	6
Fichez la paix à votre MJ !	7
1. Appréciez son travail.	7
2. Soyez sensible au style de jeu.	7
3. Donnez vos impressions.	7
4. Impliquez-vous dans la partie !	8
5. Suivez le courant.	8
6. Ne venez pas les mains dans les poches.	8
Le jeu de rôle peut-il traiter de thèmes adultes ?	9
Invitez le Juge Elias	13
ANNEXES	15
Steve Darlington	16
Présentation	16
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	16
Dans le même numéro	16
Dans les autres numéros de PTGPTB	16
Ailleurs	17
Articles de Places to go, people to be (VO) traduits	18
Dans le même numéro	18
Dans les autres numéros	18
PTGPTB 2	18
PTGPTB 3	18
PTGPTB 4	18
PTGPTB 5	18
PTGPTB 6	19
PTGPTB 7	19
PTGPTB 8	19
PTGPTB 9	19
PTGPTB 10	20
PTGPTB 11	20
PTGPTB 12	20

PTGPTB 13	20
PTGPTB 14	20
PTGPTB 15	20
PTGPTB 16	21
PTGPTB 17	21
PTGPTB 18	21
PTGPTB 19	21
PTGPTB 20	21
PTGPTB 21	22
PTGPTB 22	22
PTGPTB 23	22
PTGPTB 24	22
PTGPTB 25	22
PTGPTB 26	22
PTGPTB 27	22
PTGPTB 28	23
PTGPTB 29	23
Andrew Rilstone	24
Présentation	24
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	24
Signs and Portents	25
Présentation	25
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	25
Dans le même numéro	25
Dans les autres numéros	25
Crédits	27