ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

Les PNJ aussi ont une vie

EBOOK PTGPTB(VF) N°22

Sommaire

Ça commence ici…
Édito

Vous dites ?

Dix millions d'histoires de gens

PNJ : les bases

Comment interpréter les traits distinctifs des PNJ

Comment interpréter les PNJ séducteurs, les Maux antiques, les forces de l'ordre et les génies ?

Interpréter des PNJ assassins

Un arbre dans la forêt

Jouer avec les personnages emblématiques

La technique 7-3-1

La vie continue

Se tenir au courant
Les ebooks PTGPTB.fr
Crédits
Remerciements

Ça commence ici…

Ce livre numérique a été réalisé au format epub, avant d'être converti aux formats AZW3 et PDF, avec les limitations inhérentes à toute conversion. Pour une lecture optimale, nous vous conseillons donc d'utiliser le format epub, dont les solutions de lecture sont présentées ici.

Mention légale importante :

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

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB.fr. 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.fr, et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Les grandes lignes de l'univers du jeu ont été présentées et tout le monde à votre table a hâte de prendre part à l'aventure... mais cela peut ne pas suffire pour des rôlistes qui souhaitent une expérience de jeu réaliste et/ou immersive. Cet e-book réunit des articles vous permettant de donner vie aux « seconds rôles » de votre univers : de la prise en compte des dialectes parlés par les PNJ (et des jets de compréhension ratés ?) aux rencontres de passants atypiques ou mémorables, *rendez votre monde plus vivant* pour qu'il ne ressemble pas à un mur blanc aux yeux des joueurs et joueuses.

Bienvenue dans ce vingt-deuxième ebook, consacré aux petits détails qui peuvent faire toute la différence. Sur une idée d'un « monde plus vivant » de Benoît Huot, le précédent traducteur chargé des ebooks PTGPTB, je reprends ici la flamme en le remerciant d'avoir rendu plus accessibles (et lisibles hors ligne !) près de 170 articles en les sélectionnant et en les répartissant dans 21 ebooks, pendant des années.

Merci Benoît,

& Bonne lecture à vous,

Angela Deschand,
rédactrice en chef de la division « ebook »
JUIN 2019

–

N'hésitez pas à laisser votre avis sur cet ebook en nous contactant sur un de nos réseaux sociaux ☺ Pour laisser un commentaire sur un article en particulier, vous pouvez aussi utiliser le lien « Retrouver cette traduction sur PTGPTB.fr » présent en fin de chaque page.

Vous dites ?

© 2004 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus tiré de Signs & Portents n°12 (le magazine de Moongoose Publishing), et traduit par Pierre Carmody

L'intérêt de la prise en compte des langues étrangères dans vos parties

Avez-vous déjà regardé une de ces séries de science-fiction où, non seulement tout le monde parle français, mais le fait avec un accent parisien (sauf pour les méchants, à qui on permet d'avoir un accent allemand) ? Je suppose que c'est le cas, sinon pourquoi lisez-vous cet article si vous n'êtes pas fan de trucs de geeks ? En tout cas, ces séries donnent en général une raison à cela, mais est-elle plausible ? Alors imaginons ce qui se passerait si c'était une partie de jeu de rôle et que votre Maître du Jeu tentait une pirouette pour se sortir d'une explication technique aussi douteuse :

> *MJ : « Tandis que vous atterrissez devant le groupe d'extra-terrestres, l'un d'entre eux s'approche et vous dit « Bonjour à tous ! Bienvenue dans notre monde ! ». OK, qu'est-ce que vous*

faites ?

Joueur : Attends une seconde… Comment ça se fait qu'on comprenne ce qu'il dit ?

MJ : Ben, il y a cet appareil de traduction que vous portez. Ça traduit tout ce que quelqu'un dit dans votre langue, et tout ce que vous dites dans la leur.

Joueur : Et ça fonctionne avec des espèces qu'on n'a jamais rencontrées auparavant ?

MJ : Eh bien, c'est du bon matos !

Joueur : Mais ça les comprend même quand ils utilisent de l'argot et des expressions locales ?

MJ : C'est du très bon matos !

Joueur : Et je ne peux pas du tout entendre ce qu'ils disent, juste ce que raconte la machine, et pour moi la voix venant de l'unité de traduction semble provenir de là où ils se tiennent ?

MJ : Ben… Peut-être que ça projette le son d'une certaine manière ?

Joueur : Quoi, comme un système surround ?

MJ : Ouais… Et peut-être que tu ne peux pas entendre les sons qu'ils font dans leur langue parce que la machine transmet une onde spéciale créée pour annuler le son original !

Joueur : D'accord… Et comment se fait-il que leurs lèvres se synchronisent parfaitement avec le français que j'entends ? Ça devrait pas avoir l'air d'une série brésilienne mal doublée ?

MJ : Peut-être que ça projette un hologramme sur leurs lèvres ?

Joueur : T'es sûr qu'ils ne parlent pas tout simplement

> *français ?*
>
> *MJ : Ouais. bon. D'accord… »*

La vie réelle est rendue considérablement plus « intéressante » grâce aux différentes langues parlées… (un exemple classique étant la fois où le président américain Jimmy Carter, en visite officielle en Pologne, a dit à la foule l'accueillant à l'aéroport que le peuple américain voulait coucher avec eux ! Il essayait de dire que le peuple américain avait « une grande affection » pour le peuple polonais, mais l'interprète fourni par les Soviétiques s'est foutu dedans)

Note du traducteur :

Nous avons fait nos recherches, notamment dans cette page (en), et l'interprète – Steven Seymour – n'était en fait pas fourni par le régime communiste, mais venait du ministère des affaires étrangères américain. Le polonais était sa quatrième langue. Il fit trois erreurs, dont l'importance fut très exagérée. Il dit que Carter avait *abandonné* les États-Unis pour vivre en Pologne. Il donna l'impression que le Président trouvait ridicule la constitution polonaise de 1791. Carter déclara qu'il souhaitait en savoir plus sur les désirs des Polonais sur leur avenir – Seymour traduisit que Carter voulait connaître leur luxure. Un commentaire signale que le polonais populaire avait beaucoup évolué depuis 1939, et que le mot poli pour « jeune femme » signifiait « prostituée » en 1985 ! Plein d'inspirations pour vos parties, dès qu'un jet en « langue étrangère » ne donne pas une réussite remarquable…

…et je pense que nous pouvons ajouter un peu de cet « intérêt » dans nos parties. Prenons, par exemple, une séance cyberpunk que certains de mes amis ont jouée. Un des joueurs – auquel je me réfère d'habitude sous le nom de Bill – créa un personnage Indien, mais oublia de dépenser quelques points pour lui donner le français (comme langue étrangère, sa langue maternelle étant le hindi).

L'incapacité de son personnage à comprendre ce que tout le monde lui disait résulta en une carrière de jeu courte, confuse mais hilarante, qui s'acheva lorsqu'il fut battu à mort dans une ruelle par deux agresseurs, alors qu'il ne comprenait pas qu'il devait leur donner son portefeuille.

> *MJ : Deux types arrivent vers toi dans la ruelle et te disent quelque chose. Fais-moi un jet de Langue : français.*
>
> *Bill : [Jet de dés] Raté.*
>
> *MJ : Tu ne comprends pas ce qu'ils disent, mais ils semblent vraiment fâchés à propos de quelque chose !*
>
> *(Le MJ était peut-être strict avec cette règle, et les joueurs étaient peut-être cruels de rire de ce qui arriva au personnage de Bill – mais ils étaient lourdement influencés par le fait que la plupart d'entre eux ne l'aimaient pas).*
>
> *(Si vous pensez que je suis cruel de ramener ça sur le tapis, je voudrais préciser que 1) je ne l'aimais pas non plus ; 2) j'utilise un pseudonyme pour éviter qu'il ne rougisse ; et 3) il m'a arnaqué et ne m'a jamais remboursé les 1000 £ que je lui ai donnés il y a six ans pour acheter une voiture, et oui, j'en suis encore très amer.)*

Supposons que nous allons ignorer l'approche de « la boîte magique

de la science-fiction » et considérons un monde aux langues multiples. Quel genre de choses pouvons-nous y mettre ? Eh bien quelque chose que je trouve intéressant à propos des langues (attention : je suis un peu sérieux ici, et peut-être même ennuyeux) est qu'il existe d'autres types de langues au-delà des standards « natifs ». Deux types d'alternatives intéressantes sont les pidgins et les créoles, qui ne sont pas – comme je le croyais avant d'être éclairé par un documentaire sur Discovery Channel – des noms de langues à proprement parler, ou même des familles de langues, mais qui décrivent en fait [en linguistique] des types de langues particuliers (Il est vrai qu'il existe des langues spécifiques auxquels on se réfère sous « français créole » ou « pidgin » mais les mots sont en fait des termes génériques).

Cela sera plus facile à comprendre si j'explique ce que signifient ces mots.

Imaginez que cinquante personnes, de cinquante pays différents, soient kidnappées sur Terre par des extra-terrestres et installés en tant que colonie d'esclaves sur un monde lointain. Si cela se produisait aujourd'hui, il est probable que la plupart d'entre eux parleraient anglais comme première ou deuxième langue, ainsi l'anglais deviendrait la langue qu'ils utiliseraient (ceux qui le maîtriseraient l'enseignant à ceux qui ne le parleraient pas). Mais imaginez que chacune des cinquante personnes parle une langue maternelle différente, et aucune autre. Comment communiqueraient-elles ?

La réponse est qu'ils créeraient une langue de fortune, comprenant des morceaux empruntés de leurs diverses langues, combinés avec différents sons inventés. Ce serait une langue très pauvre avec une syntaxe très simple. Aucun des kidnappés ne la parlerait couramment, et ne la parlerait jamais que comme une langue étrangère (parce qu'elle ne serait pas assez riche en tant que langue pour être utilisée couramment). Mais cela suffirait pour leur permettre de communiquer et de travailler ensemble.

Cette langue serait un pidgin.

Imaginons maintenant que ces cinquante kidnappés commencent à avoir des enfants, qui apprendraient le pidgin comme langue maternelle – à un âge où les enfants absorbent les langues comme des éponges. Ces enfants grandiraient en parlant couramment ce dialecte, créant toutes les richesses et structures qu'il lui manquait auparavant, et la transformant en une véritable langue.

Cette langue serait alors un créole.

Nous avons donc nos définitions. Un pidgin est une langue de fortune créée pour permettre aux personnes sans langue commune de communiquer. Un créole est un pidgin qui s'est transformé en langue maternelle.

(Vous pourriez vous demander quelle est la différence entre un créole et une langue « normale ». Eh bien, aucune, excepté qu'une langue normale a évolué naturellement sur une longue période, et ses origines sont maintenant perdues dans les brumes du passé ; tandis qu'un créole s'est développé sur une courte période temporelle à une époque historique récente. Les linguistes sont très intéressés par les créoles, parce que cela leur permet d'étudier la formation des langues. Malheureusement, comme mentionné précédemment, la plupart des créoles ont été développés en secret par des esclaves africains dans le Nouveau Monde, et donc il existe évidemment peu d'éléments écrits historiques.)

Dans notre histoire, les pidgins sont généralement apparus sous deux formes :

- Les pidgins créés par les esclaves achetés ensemble et venant de plusieurs régions (beaucoup d'entre eux s'étant développés en créoles tels que le papiamento, et les langues créoles antillaises).
- Les langues de commerce utilisées par les marchands ou les marins pour communiquer lorsque personne ne souhaitait apprendre la

langue d'un autre peuple (comme le russenorsk, qui fut utilisé pour communiquer entre les pêcheurs norvégiens et russes dans la Mer de Barents jusque relativement récemment, ou le sabir, utilisé par les pêcheurs de la Méditerranée depuis le douzième siècle) [1].

Alors comment des pidgins ou des créoles sont-ils incorporés dans les univers-types de JdR ? Eh bien, si l'on exclut les argots des voleurs et les langages de bataille (qui sont selon moi davantage des systèmes codés de communication plutôt que de réelles langues) [en effet, le langage est mis en œuvre par d'autres systèmes de signes que simplement la parole ; comme le geste, le dessin, le vêtement, etc. (NdT)], je pense qu'il y a eu des tentatives d'ajouter des « langues du commerce » dans le style de pidgins dans les mondes de jeu, typiquement dans le genre du commun.

Cependant, je pense qu'elles ont tendance à être diluées, premièrement parce qu'on ne reconnaît pas que cette langue ne devrait être connue que comme une « seconde » langue, et uniquement par ceux qui voyagent ou commercent, et deuxièmement parce que l'on n'arrive pas à admettre que cela ne devrait qu'être qu'une « pseudo-langue » rudimentaire (et à la place, il devient utilisé comme une langue véhiculaire universelle que parlent la plupart des gens, un peu comme le cas de l'anglais aujourd'hui).

Personnellement, je pense qu'il serait bien plus intéressant d'avoir un groupe de PJ qui – une fois qu'ils auront voyagé en dehors de leur région natale – soit incapable de communiquer dans les langues indigènes, et devrait se reposer à la place sur la langue du commerce, que seul l'un d'entre eux (probablement un explorateur intrépide) maîtriserait.

S'il était tué, la situation tournerait au vinaigre, non ? Les PJ seraient incapables de parler à qui que ce soit, et ne pourraient recruter un remplaçant local parce qu'ils ne pourraient pas lui parler, même s'il parlait la langue « commune » – parce qu'eux ne la connaîtraient pas

(considérez les possibilités humoristiques inhérentes à la conduite d'un entretien d'embauche crucial, entièrement en mime).

Je dois avouer qu'un créole offre moins de possibilités évidentes d'aventures. Mais je pense que cela pourrait ajouter une touche de détail intéressante dans un monde de jeu possédant une région récemment colonisée.

Avant de finir, j'ai deux dernières observations à propos de la communication, qui pourraient épicer vos parties : les accents et la culture.

Vous devriez toujours vous rappeler que, même si deux personnes parlent la même langue, elles peuvent très bien l'utiliser avec des accents sensiblement différents. L'accent d'une personne ne trahit pas seulement son origine géographique et la classe sociale dans laquelle elle est née, mais peut aussi provoquer chez les gens qu'elle rencontre un gros paquet de préjugés stéréotypés. J'ai vu une fois une émission matinale à la télé où un professeur d'université de Birmingham parlait d'une recherche qu'il avait menée.

Il avait découvert que les personnes qui ont un accent de Birmingham (qui sont appelés les « Brummies » [2], tout comme les Londoniens sont appelés « Cockneys » [3] et les habitants de Liverpool « Scousers » [4]) souffrent d'énormes discriminations sur le marché du travail, car les personnes d'autres régions du Royaume-Uni perçoivent la sonorité de l'accent de Birmingham comme sous-éduquée et stupide (par un préjudice purement irrationnel) [5] .

Son argument était à peu près convaincant, mais j'éprouvais de grandes difficultés à prendre au sérieux ce qu'il disait ; partiellement parce que cela me sembla légèrement exagéré, mais surtout parce qu'il le disait avec un accent de Birmingham affreux et bourdonnant, et donc paraissait, eh bien, stupide.

Un second point à garder à l'esprit est que même lorsque deux

personnes parlent la même langue, il existe un grand risque de mauvaise communication si elles viennent de cultures différentes. Un exemple classique de cela est lorsqu'un dentiste égyptien me retira les dents de sagesse il y a quelques années. Je devrais insister ici sur le fait qu'en plus de parler parfaitement l'anglais, il était très talentueux et sympathique, et fit un excellent travail, et que nous gagnons beaucoup à ce qu'il exerce au Royaume-Uni, au détriment de l'Égypte.

Mais nous avons souffert d'un échec de communication classique lors d'un de nos premiers rendez-vous, quand l'anesthésie locale ne marcha pas et que j'éprouvais une douleur extrême chaque fois que la fraise entrait dans le nerf (je peux dire avec certitude que l'anesthésiant n'avait pas marché, car deux semaines plus tard, quand je fis faire l'autre côté de la bouche, la douleur était une fraction de ce dont j'avais fait l'expérience pendant la séance précédente).

Bref, après quelques minutes, il dut remarquer que j'avais l'air de souffrir, car il s'arrêta et me demanda « Tout va bien ? ».

Je répondis quelque chose du genre « Eh bien, ça picote un peu, en fait » [6] , ce qui en anglais britannique se traduit bien entendu par : « Je suis dans une telle p***** d'agonie que mes testicules sont sur le point d'exploser ! »

(Je suis prêt à concéder que j'agis souvent avec un flegme un peu trop britannique pour mon bien, mais vous n'aimez pas faire d'histoires, si ?)

Et qu'a-t-il fait ?

Il m'a simplement souri, m'a dit que ce serait bientôt fini, et continua !

Échec critique sur le jet de communication.

Article original : *Say What?* (tiré de *Signs & Portents* n°12, p.55)

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Le sabir se distingue du pidgin par son emploi plus spécialisé, par exemple uniquement pour le commerce. [Retour]

(2) NdT : Ce surnom viendrait de l'ancien nom de la ville, Brummagem. wiki (en) [Retour]

(3) NdT : Découlant d'une langue parlée par les londoniens, l'origine de ce mot wiki vient peut-être du mot « Cocagne » (référence à la richesse de la capitale)… ou peut-être pas. [Retour]

(4) NdT : Le « Scouse » est une sorte de ragoût. wiki (en) [Retour]

(5) NdT : Phénomène identique en France bien sûr, où l'on se moque des accents alsaciens, lorrains, ch'tis, auvergnats (entre autres) par rapport au parisien, alors que les accents du Sud réputés plus chantants gardent la cote. [Retour]

(6) NdT : Jonny utilise ici un style d' *understatement* (litote humoristique) anglais dont voici un autre exemple ; en 1982, le vol British Airways 9 traversa des cendres volcaniques entre Kuala Lumpur et Perth. Le commandant Eric Moody aurait annoncé aux passagers « Mesdames et Messieurs, c'est le commandant qui vous parle. Nous avons un petit problème : les quatre réacteurs sont arrêtés. Nous faisons l'impossible pour les rallumer. J'espère que vous n'êtes pas trop inquiets ». Essayez donc d'avoir un perso qui parle comme ça ! [Retour]

Dix millions d'histoires de gens

© 2014 Mike Bourke

Un article de Mike Bourke tiré de Campaign Mastery, et traduit par Erwan Roudaut

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

Insuffler de la vie dans une population urbaine

Lorsque les PJ arrivent dans une grande métropole, comment détaillez-vous la population ? Bien sûr, « grande » et « métropole » ont des significations différentes selon la période et le genre. Il pourrait s'agir de Londres aux alentours de 1100 avec une population de 15 000 personnes, ou il pourrait s'agir de la même ville quelques 200 années plus tard avec une population énorme de 80 000 habitants, ou il pourrait s'agir du Londres d'aujourd'hui avec ce chiffre ahurissant de 15 millions de personnes dans l'aire métropolitaine (avec « seulement » 8,3 millions de personnes dans la ville elle-même). Il y a quelques différences dans la construction d'une population détaillée dans une même ville, mais à trois époques différentes.

L'échelle de l'environnement urbain moderne est quelque chose que

nous avons tous tendance à prendre pour acquis. Nous avons tant de mal à l'appréhender, parce que tout ce que nous voyons c'est la toute petite extrémité d'un iceberg bien plus grand – dont bien plus de 90% de taille nous est invisible.

Peu importe la ville, il y a des voies rapides, conçues pour circuler rapidement d'un lieu à un autre. D'une importance légèrement moindre sont les petites avenues et les rues artérielles, qui supportent beaucoup de trafic, quoique de manière légèrement moins efficace. Une strate en dessous de celles-ci se trouvent les rues principales qui ont un trafic assez important aux heures de pointe, et un autre bien moindre à d'autres moments de la journée. L'une des artères les plus importantes de Sidney se situe juste en dessous de ma fenêtre de facade.

(…)

Un apercu de l'immensité

Réfléchissez-y un instant. Et prenez conscience que chacun des véhicules qui passent sur cette artère a son propre conducteur, dont chacun d'entre eux a sa propre raison d'être à cet endroit précis, à ce moment précis. Ils sont peut-être sur la route du travail, d'un événement sportif ou social, du shopping, ou en train d'emmener les enfants à l'école ; ça n'a pas d'importance. Chacun de ces trajets a au moins une motivation.

Ces motivations sont un petit fragment d'une histoire plus grande, l'histoire de la vie du chauffeur. Dans beaucoup de ces véhicules, il y aura un passager ; dans certains cas plusieurs. Dans l'ensemble, la moyenne est probablement de deux occupants par véhicule. En plus de ces deux histoires que nous avons déjà identifié, nous avons également l'histoire de la relation qui existe entre eux deux.

(…)

Ça fait une moyenne de 5 histoires pour chacun de ces véhicules,

chaque jour. (…)

Cette route est loin d'être la route la plus fréquentée de la ville. En fait, c'est quelque chose comme la 20ème du classement, bien après celles que je mentionnais plus tôt.

(…)

Ça fait 10 million d'histoires.

C'est seulement de cette façon, en accumulant, étape par étape, que l'esprit d'un humain commence à effleurer les bords d'un état de conscience qui concerne la vraie taille et la complexité d'une ville même de taille modérée (à l'échelle mondiale) comme Sidney.

Une pièce de théâtre humaine sans fin

(…)

Une ville respire au rythme de la vie de ses habitants.

Les Histoires de Georges

Prenons une autre approche. Prenons un individu -appelons-le Georges – et listons toutes les histoires dans lesquelles il est impliqué.

Georges travaille, donc son travail en est une. Il y a la vie de ses collègues, où il est impliqué de temps en temps ; disons que ça fait deux. Il a sa famille ; et de trois. Il a eu une enfance ; voilà une quatrième. Il a une vie sociale ; ça en fait cinq. Il achète des objets de temps à autre ; une sixième. Ses besoins médicaux en sont une septième.

À l'occasion, il est impliqué dans la vie personnelle de ses amis ; ça

fait huit. Il a des ambitions, et il travaille pour les atteindre (ou pas); ça fait neuf. Et de temps en temps, le gouvernement, ou ses institutions, interviennent dans sa vie ; et de dix.

La plupart de ces histoires seront dans son esprit d'une manière ou d'une autre la plupart du temps, ou au moins de temps en temps. Sa vie est un feuilleton, qu'il s'en rende compte ou non.

Les Histoires de Sam

Pourquoi est-ce que cela a une importance ? Quel est l'intérêt pour un jeu de rôle ?

Imaginez ceci ; à une époque plus simple, quand les villes faisaient le vingtième de la taille qu'elles ont aujourd'hui, un étranger entre en ville et s'approche d'un habitant du cru. Ça arrive à peu près tout le temps dans n'importe quel jeu de rôle fantasy. Ou peut-être que l'on parle du futur, dans lequel les villes sont cinq fois plus grandes, ou plus, et la personne vole avec son réacteur dorsal. Ça n'a pas d'importance ; la notion d'interaction avec un habitant – que nous appellerons Sam – est universelle.

« Parle-moi de toi » dit l'étranger, ou peut-être est-ce « parle-moi de la ville » ou encore « parle-moi du gouvernement dans cette région ». La formulation exacte de la question n'a pas d'importance, parce que peu importe le point de départ, les dix histoires (ou plus) de Sam s'interconnectent et sont entremêlées. Parlez-lui de n'importe laquelle de ces histoires pendant un certain moment, et elles recevront toutes, au moins, une mention.

Nous n'avons aucune raison de considérer Sam comme une personne exceptionnelle. Et s'il n'est pas exceptionnel, alors il est un microcosme de la population toute entière, du moins dans une certaine mesure. Ce qui signifie qu'un auditeur astucieux peut avoir un « ressenti » de toute la ville en parlant à Sam pendant un moment. Toute rencontre ultérieure avec une autre personne pourra remplir les blancs et créer un motif plus

clair, mais Sam est réellement représentatif de la ville comme un tout, parce qu'il vit ici et partage l'expérience de la vie en commun des citadins.

Jeu truqué

Il existe un tas de systèmes pour générer des villes. Ces systèmes s'occupent essentiellement de l'architecture et de la structure politique de la ville, etc. Ils peuvent également traiter des schémas économiques et sociaux. A moins d'être un expert en interprétation de ce genre de choses et d'autres, ces systèmes ne vous diront pas grand-chose sur ce qu'est vraiment la vie dans la ville.

Ne serait-ce pas super d'avoir un système prêt à l'emploi pour générer ce que raconte Sam, et, au cours du processus, ce sentiment de « vie ordinaire » dans la ville ? Pour donner la vie ces petits faits ennuyeux et secs? J'ai justement conçu un tel système. Il ne requiert rien d'autre qu'un jeu de 52 cartes, la personnalité de la personne interrogée et les informations élémentaires sur l'histoire de la ville.

(…)

Technique

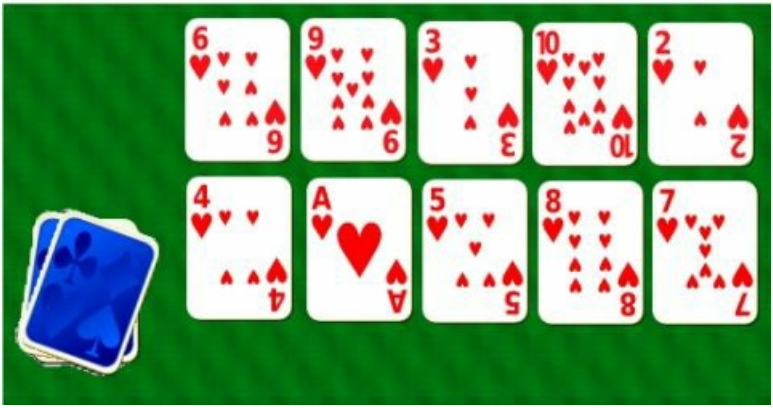
Étape 1 : Choisissez une couleur. Extrayez toutes ces cartes du paquet. De cette suite, retirez le valet, la reine, et le roi, laissant les cartes de l'As (1) au 10. Nous nous réfèrerons à ce groupe de cartes comme étant le mini-paquet. Les cartes de ce mini-paquet correspondent à la liste des dix histoires suivante :

1. Travail/Occupation
2. Collègues
3. Famille
4. Enfance/Attentes
5. Vie sociale
6. Argent & biens

7. Santé
8. Amis
9. Ambitions, objectifs et carrière
10. Gouvernement et Institutions

NB : s'il y a quelque chose d'inhabituel en ville, que le personnage pourrait avoir rencontrée, ou sur laquelle il pourrait avoir une opinion, - telle qu'une minorité raciale ou un marché d'esclaves, ou quoi que ce soit d'autre -, considérez-le comme des histoires supplémentaires, et reprenez une ou plusieurs figures dans le mini-paquet pour les représenter.

Etape 2 : Mélangez le mini-paquet et étalez-le en une ligne - ou deux si vous avez peu d'espace devant vous. C'est l'ordre de la conversation – mais j'y viendrai dans un instant.



Cet agencement indique l'ordre des sujets que l'indigène va aborder.

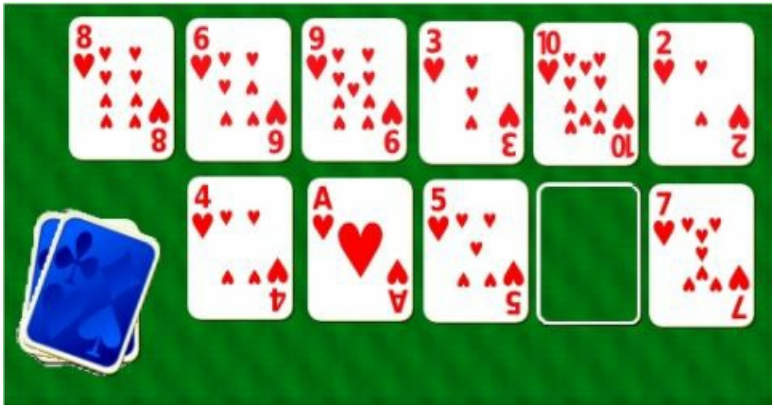
Étape 3 : Mélangez les figures qui ont été retirées du mini-paquet au reste des cartes. Retirez-en une couleur opposée à celle que vous avez choisie [dans l'exemple, où la conversation se fait avec les cartes de

Cœur, retirez les Trèfles ou les Piques. Vous allez voir que cela a un sens, car sans cela il y aurait deux fois plus de mauvaises nouvelles (noires) que de bonnes (rouges), et Sam passerait le double de son temps à se plaindre – ce qu'il ne ferait que s'il était parisien (NdT)]

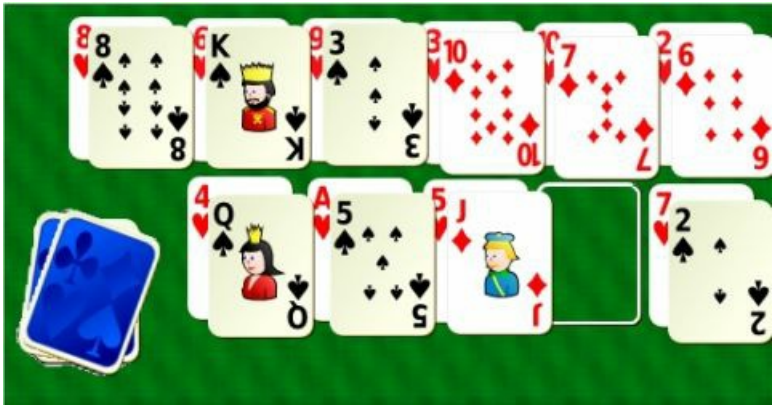
Étape 4 : Mélangez le paquet principal et tirez une carte sur le dessus de chacune des cartes du mini-paquet. Ajoutez le reste sur le paquet des cartes face retournées.

Étape 5 : Les cartes noires sont négatives, les petites désastres personnels de la vie du personnage, les mauvaises nouvelles ; les cartes rouges sont les bonnes nouvelles, la vie en rose. Plus haute sera la valeur, plus grands seront le désastre ou le succès. Prenez un moment pour regarder la distribution : y a-t-il une prépondérance de bonnes ou de mauvaises nouvelles dernièrement ? La carte de plus haute valeur indique-elle une situation bonne ou mauvaise? Une carte de forte valeur peut contrebalancer une série de cartes opposées de faible valeur. Ayez une idée générale de ce que la vie a été pour cet individu dernièrement et, à partir de sa personnalité, déduisez la manière dont il aura probablement réagi à ces circonstances – et dans quel état d'esprit il sera.

Étape 6 : Le plus dur est derrière ! Maintenant, le roleplay. Quand les PJ posent leurs questions, il pourrait y avoir une, deux, ou plus « histoires » en rapport avec cette question. Choisissez dans cette liste l'histoire qui a la plus forte valeur de carte au-dessus d'elle, résolvant les égalités selon l'a personnalité et l'humeur du PNJ. Déplacez ce tas de deux cartes devant la file – puis interprétez la combinaison de cartes en une histoire improvisée d'infortune ou de raison de se réjouir.



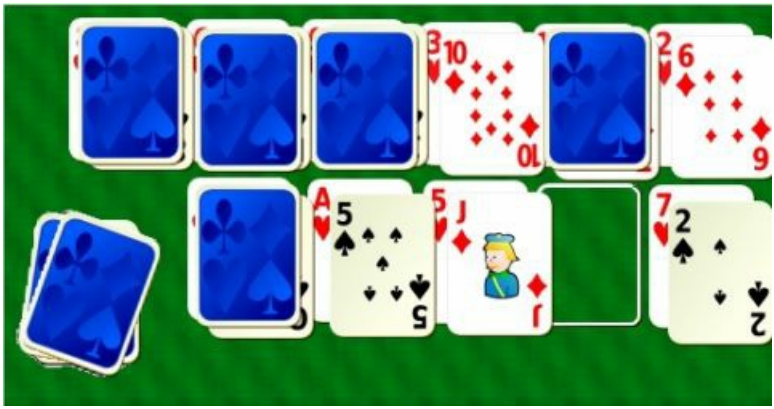
Ceci montre le sujet 8, (Amis, aussi improbable que cela puisse être pour une première question) amené en première position en réponse à la question. Afin de s'assurer que le lecteur puisse comprendre ce qui se passe, on ne montre pas les cartes « d'évolution de la situation » du deck principal, bien qu'elles aient été déjà prise en compte.



Nous voyons ici les cartes de sujet d'histoires avec les cartes « d'évolution de la situation » tirées du paquet principal. Il est évident que le sujet 6 (l'achat d'objets) est un désastre sans pareil - peut-être vient-il juste d'être victime de fraude – et le sujet 4 (son enfance) n'est pas vraiment meilleur, mais le personnage s'en tire bien sur les sujets 5 (vie sociale) et 3 (famille). Le sujet 8 (les amis) pourrait mieux se porter, et il y a un problème

mineur en ce qui concerne le sujet 1 (son travail), mais à part ça les choses ne vont pas si mal.

Le personnage continuera de parler de n'importe quel sujet, jusqu'à ce qu'une opportunité se présente pour passer, l'air de rien, au sujet suivant – dans notre exemple, du 8 au 6, au 9, au 3, au 10, et ainsi de suite. Les PJ peuvent guider la conversation vers un sujet déjà abordé, ou juste la laisser suivre son cours. Chaque fois que vous estimez avoir fait le tour d'un sujet, couvrez-le avec une carte face retournée.



Les histoires désastreuses ont été abordées en majorité, laissant l'indigène aborder les éléments de sa vie qui se portent bien. Ces sujets ont peut-être déjà été évoqués dans la conversation, et c'est probablement le cas pour le sujet 3 (famille) et le 2 (les collègues) car c'est la seule façon d'atteindre le sujet 4 (enfance - un sujet qui est maintenant épuisé).

Notes : Vous n'avez pas à suivre servilement l'ordre indiqué. Laissez la conversation suivre son cours naturel. Les expériences fortes, qu'elles soient positives ou négatives, peuvent être répétées même si le personnage n'a rien de nouveau à raconter – c'est la nature même des expériences marquantes.

Souvenez-vous que vous pouvez ajouter des sujets s'ils vous semblent convenir. En utilisant les cartes retirées du paquet [les 3 figures, et l'autre couleur], il y a de la place pour 16 sujets de conversation ! Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi retirer des éléments de la liste standard – si vous êtes inactif et n'avez jamais eu de travail de quelque sorte que ce soit (ni même mendiant ou voleur) alors vous avez peu de chance d'avoir quelque chose dans la catégorie « collègues » par exemple, même si ce doit être si rare que je laisserais catégorie n°1 en place !

Le « Visage humain »

Á l'intérieur de chaque sujet, vous avez la capacité de personnaliser et d'interpréter les informations sèches de la ville, en décrivant comment les aspects de ce thème influencent la vie d'une personne ordinaire vivant et/ou travaillant dans la ville. Cela rend la ville vivante en lui donnant un visage « humain ».

Au lieu de discuter sèchement d'une fiscalité répressive avec des collecteurs de taxes ou des exécuteurs judiciaires, vous inventez une histoire.

- Si elle est positive, cela peut être la manière dont il a évité un désastre potentiel.
- Si c'est une expérience négative, cela peut plutôt être à propos de ses prises de bec avec l'un de ces collecteurs.
- Si c'est un véritable désastre, son affaire est peut-être sur le point de faire faillite. Ou peut-être qu'il va se plaindre des conséquences de cette taxe, laquelle donne un avantage injuste à certains acteurs économiques.

Cette approche offre d'autres avantages. Premièrement, pour avoir une vision neutre de la ville, les PJ vont devoir identifier et compenser les éventuels partis-pris de leur interlocuteur, du fait de sa personnalité,

de son milieu social, de ses avis politiques, ou des circonstances.

Les aspects négatifs ne seront sans doute pas aussi sombres qu'ils sont décris, et les bonnes nouvelles mériteront probablement d'être plus joyeux, parce que les gens ont une tendance naturelle à l'exagération.

Pour identifier et neutraliser ces préjugés, les PJ devront se référer à l'individu comme une personne, en déterminant les traits et nuances de sa personnalité, et même de cette manière ils pourraient se tromper.

Les joueurs vont devoir faire du roleplay, parce que tout le reste leur apportera moins d'informations, et ils manqueront peut-être des choses qu'ils ont besoin de savoir. Et ils ne seront jamais sûr d'avoir obtenu une vision complète et objective. Les incertitudes impliquées rendent la ville - et ses habitants - plus vivants et moins stériles, moins facilement rangés dans de petites cases.

Quand y avoir recours, et quand ne pas…

Ce n'est pas une technique que j'utilise à chaque fois que les PJ débarquent dans une nouvelle ville. Cela dépend de la taille et de la complexité de la population, et combien de temps je m'attends à ce que les PJ restent dans cet endroit. Cela dépend également de la probabilité que les intrigues secondaires éloignent ou non les PJ de l'intrigue principale. Mais lorsque les étoiles s'alignent et que vous avez besoin d'insuffler de la vie dans une communauté, c'est la meilleure méthode que j'ai trouvé pour y parvenir.

Article original : *Ten Million Stories: Breathing life into an urban population*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

PNJ : les bases

© Rat

Un article de Rat tiré de Winterhawk's Virtual Magespace, et traduit par Fabien Deneuville

Il y a quelques années, j'ai vu quelque chose qui m'a fortement marquée, jusqu'à maintenant. Ça n'a rien à voir avec *Shadowrun*, mais c'est un assez bon exemple du genre de choses dont je veux parler dans cette rubrique.

J'étais en train de faire quelques courses au supermarché du coin, m'occupant de mes affaires, déambulant dans les allées, lorsque je vois une femme au détour d'un rayon. Une femme relativement discrète – entre deux âges, d'un physique anodin, le genre de femme que vous voyez tous les jours au supermarché… Sauf que.

Elle avait les bras remplis à ras bord d'environ 20 petites boîtes de Massengil.

Bon, si vous ne savez pas ce que c'est que Massengil, je laisse le soin au lecteur, à titre d'exercice, de faire ses recherches. Disons tout simplement que ce n'est pas le genre de chose que l'on voudrait acheter

par paquets de 20 [*Massengil* est une marque de poire à lavement vaginal (NdT)].

Je ne maîtrisais pas *Shadowrun* à l'époque, mais j'écrivais encore, donc mon esprit a immédiatement cherché à trouver des raisons plausibles expliquant pourquoi cette femme faisait cela. Je dois admettre que je n'en ai pas trouvé beaucoup, mais j'ai gardé l'image dans un coin de mon cerveau pour un usage ultérieur. Je n'ai aucun doute qu'un de ces jours [les personnages de] mes joueurs vont rencontrer une femme en train de porter une vingtaine de boîtes de l'équivalent du Massengil en 2050. Peut être ne sera-t-elle qu'un élément du décor, ou bien une part complète de l'histoire… qui sait ? Mais elle est là pour quand j'en aurai besoin.

D'une certaine manière, les bons PNJ sont plus faciles à créer que les bons PJ, et d'une autre, ils sont plus difficiles. Faciles, parce qu'ils ne sont en général sous les feux des projecteurs que pour un très court laps de temps, donc vous n'avez pas besoin de connaître leur personnage et leurs motivations en profondeur. Difficiles, parce que vous devez souvent les créer à la volée, donc vous n'avez pas beaucoup de temps pour imaginer à quoi ils ressemblent.

Créer un PNJ à la volée est en fait assez facile, une fois que vous avez pigé comment il fallait faire. Vous devez tout simplement garder à l'esprit quelques éléments importants :

- Les PNJ sont des gens (ou des dragons, ou encore des esprits insectes) comme les autres.
- Les PNJ ont une vie en dehors de leur intervention dans la partie,
- Les PNJ (tout du moins ceux dont je parle ici) sont habituellement créés dans un seul but, et amenés en jeu pour une seule raison.
- L'inspiration pour les PNJ peut venir de n'importe où.
- Pour les PNJ, une bonne « accroche » peut être plus efficace que des pages entières de background.

Regardons ces points un par un. Le premier semble a priori évident : les PNJ sont des gens comme les autres. Ou tout du moins, ils le sont s'ils sont bien joués. Bien souvent, vous n'avez pas vraiment besoin de le montrer : gardez-le juste en tête. Oui, les PNJ ont été créés dans le seul but d'être malmenés, de fournir des informations ou encore d'embêter ou aider les PJ. C'est un fait. Mais si vous gardez à l'esprit que le PNJ qui mène la vie dure aux joueurs en refusant de révéler une information vitale est un être humain (ou un orc, un nain ou un esprit déguisé), cela pourrait fournir ce petit « quelque chose » qui sort le PNJ du décor et de ses caractéristiques, pour le rendre un peu plus réel [1].

Dans la suite logique de cette idée grossière (les PNJ sont des gens comme les autres) vient le fait qu'ils ont une vie. Imaginez la rencontre entre le PNJ et les Personnages-Joueurs comme un petit instantané de l'existence de cette personne. Il vient de faire des choses juste avant de rencontrer les PJ et il fera probablement autre chose après (si l'on admet que les PJ ne le tueront pas, bien sûr) [2]. Pas besoin d'en faire trop avec cela – le garde qui va très certainement se faire exploser la tête par l'équipe de [personnages-joueurs] runners, et à qui vous avez créé tout un background, est aussi distrayant qu'une silhouette de carton qui surgit, crie « Stop !» et se fait exploser. Mais un peu de réflexion « globale » peut permettre de faire un grand pas en avant pour donner de l'épaisseur aux PNJ.

Tout en réfléchissant à cela, rappelez-vous que ces PNJ de passage sont là pour une raison - et dans le Monde Réel (c'est là où vous et moi vivons le plus souvent), ils ne sont pas si importants. Le garde est là pour être tué ou bien repoussé par les runners en train de s'infiltrer dans le laboratoire de recherche d'Aztechnology. Le camé nain est là car il a vu des choses que les runners ont besoin de savoir. La fille de joie est là car elle a été payée pour distraire un des personnages suffisamment longtemps pour que sa partenaire lui vole son crédit-tube [≈ carte de crédit, NdT]. Le marchand de hot-dogs est là parce que… euh… parce que le PJ samouraï des rues de l'équipe a décidé qu'il ne pouvait

continuer sans son sandwich favori. Une bonne utilisation des PNJ est bien équilibrée si vous trouvez le bon compromis entre accorder trop d'attention aux PNJ de passage, et ne pas assez s'y intéresser.

Bon, alors, je vous entends déjà dire « Tout ça c'est bien cool, mais comment je crée des PNJ, moi ? » (J'ai vraiment de bonnes oreilles. Croyez-moi.) La première chose à savoir est que l'inspiration peut venir de vraiment n'importe où. Le monde est votre terrain de jeu. Vous avez des amis avec des traits de caractère originaux ? Empruntez-les ! (Les traits, pas les amis). Vous croisez un inconnu intéressant dans un magasin, à la bibliothèque, en train de marcher dans la rue ? Créez une histoire sur ce à quoi la vie de cette personne peut ressembler. Inspirez-vous des personnages d'autres histoires : qu'est ce que ça donnerait, une femme troll de plus de 2m70 avec la personnalité de Marylin Monroe, ou un fixer [un personnage ayant de nombreux contacts, NdT] qui parle comme Humphrey Bogart ? Trop évident ? OK, alors prenez des personnalités venant de films obscurs, d'émissions de télé ou de livres que vous avez lus ou vus, mais qui soient inconnus de vos amis.

Changez-les juste un petit peu pour qu'ils ne soient pas complètement identifiables. Vous avez besoin d'un barman ? Prenez comme modèle Al dans la série télé *Happy Days* ou le barman de l'épisode *Tribulations* de *Star Trek* . Pourquoi inventer vos propres personnalités quand il y en a déjà autant d'existantes, pour peu qu'on cherche un peu ? [3], recycle aussi les seconds rôles qu'il connaît]. Bien sûr, je pense que c'est mieux de les inventer totalement, mais ce n'est ni toujours facile, ni toujours possible. N'ignorez pas les vastes ressources à votre disposition.

Enfin, souvenez-vous qu'une bonne « accroche » est votre meilleure amie quand vous inventez des PNJ à la volée. Une fois que vous avez décidé que votre cyberzombie a les mêmes motivations de base que le méchant Terminator, vous avez fait 90% du chemin. Vous pouvez vous arrêter là et prendre votre pied en jouant le PNJ, car vous savez où il va. Si vous savez que M. Johnson [nom de code du commanditaire typique d'une mission, NdT] a pour modèle [l'humoriste américain qui jouait le

rôle récurrent d'un avare] Jack Benny, alors vous savez à quel point il sera difficile de le faire lâcher une rallonge de nuyens pour le boulot pour lequel il embauche les PJ. Si la motivation première de votre camé nain est d'accumuler suffisamment de crédits pour s'acheter sa prochaine dose, cela peut définir de bien des manières ce qu'il dira ou ne dira pas aux runners, et ce qu'ils devront lui offrir pour lui faire cracher le morceau.

Les accroches de PNJ vous libèrent l'esprit pour vous permettre de réfléchir à comment avoir toujours une longueur d'avance sur les PJ (ce qui n'est jamais facile), tout en permettant aux gens qui peuplent votre monde d'être aussi riche et détaillé que possible.

Maintenant, voyons… peut être qu'elle a besoin de tout ce Massengil pour un rituel chamanique étrange qui implique l'invocation de l'esprit de…

Oh, oubliez ça…

Article original : *NPC 101*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : …et empêcher les personnages des joueurs de massacrer les PNJ. Pensez à *Tout à coup, humains*. ptgptb [Retour]

(2) NdT : cette technique permet en outre de raccourcir de longues minutes d'interrogatoire en cours de partie, comme l'explique *Excusez-moi, je dois y aller*. ptgptb [Retour]

(3) NdT : Robin Laws, dans *Internet est votre antisèche*. ptgptb [Retour]

Comment interpréter les traits distinctifs des PNJ

© 2016 roleplayingtips.com

Un article de James Introcaso tiré de Roleplaying Tips, et traduit par Djiles

introduction de Johnn

(…) Aujourd'hui, James nous a écrit un super article sur les particularités des PNJ. Nous sommes revenus sur cet article plusieurs fois pendant la phase d'écriture. Merci à James d'être si flexible, d'accepter les remarques si bien, et d'avoir travaillé jusqu'à ce que son éditeur mesquin lui donne enfin son approbation.

En ce moment, j'interprète un PNJ, qui a les traits distinctifs les plus mémorables de tous ceux que j'ai maitrisés récemment. Son nom est Gar et c'est un gobelin, paladin [du Dieu Loyal Bon des Royaumes Oubliés] Torm wiki. Il parle d'une voix aigüe avec un ton de jugement. Il est empli de la soif de justice de Torm.

Mes joueurs l'ont invité à les joindre pour leur quête actuelle de pillage du Monastère de la Pierre Sainte. Cependant il s'est révélé vraiment chiant. Ses valeurs nobles et son sens extrême de la justice, quand il regarde les PJ de haut, énervent tout le monde.

Quand James dit que les particularités des PNJ existent, c'est pour rendre les parties plus amusantes, il n'a pas tort. Essayez ses conseils sur deux ou trois de vos PNJ et lancez-vous !

> *– Johnn ; roleplayingtips.com*

Les personnages non-joueurs mémorables sortent du lot. Que le PNJ soit créé par vous ou qu'il vienne d'une aventure du commerce, il ne tient qu'à vous, en tant que Maître du Jeu, de rendre chaque pourvoyeur de quête, chaque client de taverne, ou esclavagiste orque différent des autres.

La clé pour la création de rôles crédibles qui sortent de l'ordinaire, tient en vos performances d'acteur. Cela peut paraître décourageant parce que tous les autres joueurs n'ont qu'un seul joueur à se soucier alors que vous en avez treize à la douzaine.

En vérité, même le moins doué des acteurs peut créer des PNJ fantastiques s'il ne se concentre que sur leurs petites manies. Avec un peu de préparation et les simples conseils d'interprétations que je vais vous donner aujourd'hui, vous jouerez des princesses et des chefs de guerre avec la même assurance, et vos joueurs ne confondront plus le tavernier de la Chèvre Dansante avec le tenancier du bar de l’Infâme Banshee.

De l'importance des traits distinctifs

Les petites manies sont des traits de caractères qui distinguent un personnage d'un autre. Ces qualités doivent être concrètes, se voir ou s'entendre. Un faible pour les animaux ou un tempérament colérique ne constituent pas des traits distinctifs. La manière dont une vieille femme myope s'approche du visage de quelqu'un à chaque conversation en est un. **Les actions de vos PNJ sont une part toute aussi importante de leur individualisation** que leurs pensées intimes, leurs émotions et leurs ambitions.

On se souvient des PNJ en grande partie à cause de leur petites manies et pas parce qu'ils ont bon cœur ou un penchant conformiste. Yoda serait juste un extra-terrestre bizarroïde parmi tant d'autres s'il ne parlait pas à l'envers. Á la longue, les PJ parviennent à entendre les pensées profondes des PNJ mais les particularités créent des premières impressions qui durent.

Traits distinctifs

Comme dans la vraie vie, les gens se souviennent d'aspects superficiels de ceux qui ne sont que des connaissances pour eux. Donner un ou plusieurs traits particuliers à chaque PNJ aidera vos joueurs à les distinguer. Si vous leur décrivez deux chevaliers, l'un blond et l'un autre brun, il leur sera difficile de faire le distinguo entre les deux personnages car ils sont joués par le même acteur (à moins d'apporter des perruques à vos parties!). Mais si vous donnez à un chevalier un accent et que l'autre bégaie, les joueurs feront instantanément la différence entre les deux pendant la totalité de la scène. Si vous réutilisez ces traits distinctifs lors de leur prochaine rencontre, ils reconnaîtront aussi le duo et sauront qui est qui.

Immersion des Joueurs

Les traits distinctifs font plus pour votre partie que d'aider les joueurs à faire la différence et à se souvenir des PNJ. Ils leur donnent une idée plus précise de la personne en face d'eux et fournissent des indices sur son histoire personnelle, ses pensées intimes et ses émotions cachées. Un ado qui se tord les mains constamment a un tic qui indique que c'est un angoissé même si ses mots montrent un extérieur de gros dur.

Ces petits indicateurs donnent à vos joueurs une vision plus subtile et complexe des PNJ. En fin de compte, cela crée des personnages aux facettes multiples qui tiennent la route. En retour, ces PNJ apportent une expérience plus riche de l'histoire à tous ceux qui participent à l'aventure.

Diversité

Si vous voulez une histoire vraisemblable, les particularités des PNJ aideront à créer un monde aussi varié que le monde où nous vivons. Pensez aux personnes avec qui vous interagissez quotidiennement. Leurs traits physiques et verbaux vous viennent à l'esprit. Si vous voulez que vos PNJ soient des personnes réalistes dans l'esprit de vos joueurs, alors les traits distinctifs seront votre solution. Aucun individu n'est un robot parfait qui récite simplement du texte.

Amusement

La dernière raison pour laquelle vous devriez vous préparer à donner des petites manies notables à chaque PNJ, c’est parce que c'est *marrant*. Jouer un rôle représente une grosse partie des JdR. Car on y « joue un rôle ». Si vous donnez à chaque PNJ un ou deux tics, vous vous éclaterez plus à les interpréter et les joueurs s'amuseront plus à interagir avec eux.

> *Les particularités vous donnent des occasions d'interpréter des rôles qui sont divertissants à jouer et à regarder.*

Si interpréter des PNJ ne vous fait pas triper, les joueurs s'en rendront compte et s'ennuieront autant que vous. Piocher dans quelques tics vous tranquillisera l'esprit et vous aidera à rentrer dans le personnage.

Typologie des traits distinctifs

Il y a deux types de particularités que vous pouvez jouer aisément à votre table: les tics physiques et verbaux.

Tics physiques : Présences physiques et comportements

Les tics physiques affectent la façon dont les PNJ se tiennent. Par exemple : posture parfaite, épaules affalées ou tête relevée. Elle définit la façon dont un PNJ bouge et s'assoit. C'est la première caractéristique des PNJ que les joueurs remarquent alors préparez-vous et choisissez la bonne façon de vous assoir ou de vous tenir debout avant même d'ouvrir la bouche et de parler comme ce personnage.

Les comportements sont des actions physiques qu'entreprennent consciemment ou inconsciemment vos PNJ. Cligner des yeux, se ronger les ongles, se gratter la tête, pointer du doigt et que sais-je sont à mettre dans la catégorie des tics de comportement. Souvenez-vous de garder la cohérence de ces tics et ne les abandonnez pas. Si vous voulez que les manies soient efficaces et aident à définir un PNJ, il est primordial de les répéter.

Tics verbaux: Les accents, les tons et les modes d'expression

De tous les tics existants, **les accents** semblent le plus intimider les MJ. Et à raison. Certains acteurs professionnels travaillent des années sur un accent en particulier sans pouvoir pour autant mettre le doigt sur les bonnes intonations. Nul besoin de vous en faire autant que ces acteurs.

D'une part, vous faites cela pour vous amuser. Si vous n'acquérez pas le roulement des R des Irlandais, les producteurs ne vont pas vous virer. Il y a même des chances que vos joueurs ne le remarqueront pas ou s'en ficheront. Si vous jouez dans un monde imaginaire, personne ne peut mettre en doute votre accent. Donc qu'importe si votre accent français ressemble à un mélange d'allemand et d'italien ? Ces pays n'existent pas dans ce monde. Ce que les joueurs entendront c'est l'accent d'une personne d'Eauprofonde wiki [dans les Royaumes Oubliés, NdT]!

Le ton vous aide à trouver la voix des PNJ en plus de leur accent. Si tous les nains de votre monde parlent un patois écossais, alors différencier les nains entre eux sera très difficile. Mais si le roi des nains a une voix aigue et parle avec le nez alors que le capitaine de la garde a une voix rauque et éraillée, et que le chef des alchimistes a une voix profonde et expressive, alors vous obtiendrez une distinction entre chacun d'eux.

Les tics langagiers définissent le rythme et les habitudes des PNJ dans leur discours. Être homme de peu de mots, être atteint de logorrhée wiki, toujours utiliser une tournure de phrase, ou transformer des affirmations en questions sont tous des exemples de tics de langage. Tout comme les comportements physiques, les tics de langage qui identifient un PNJ ne se voient que dans la continuité.

Sources d´inspiration pour créer des particularités

Bien qu'il vous vienne plein d'idées de PNJ et que vous leur donniez des manies pendant la préparation, en avoir une liste sous la main est

pratique pour ces fois où vos joueurs envoient leurs PJ quelque part d'inattendu et que vous vous trouvez à en créer à la volée. C'est même utile d'avoir cette même liste sous la main pendant la création des PNJ, pour vous remémorer des particularités.

La fiction

Une des premières sources d'inspiration est la fiction. Vos films préférés, sériés télévisées, les livres, les bandes dessinées et j'en passe, sont plein de personnages indentifiables. Demandez- vous quels sont les manies particulières que vous adorez chez vos personnages favoris. Listez-les.

Quand vous puisez dans un livre ou une bande dessinée en particulier, n'hésitez pas à vous y replonger et lire à haute voix vos scènes de dialogue préférées. Quand vous le faites, prenez-vous au jeu, et devenez vraiment les personnages. Vous vous rendrez compte que vous leur donnez plus de réalité physique que ce que vous ne l'imaginiez. C'est un plus que vous pouvez réinjecter dans vos parties. Ajoutez-les à la liste !

La vraie vie

Inspirez-vous de la vraie vie aussi. Les gens que vous voyez tous les jours au travail ou dans votre famille sont les meilleurs endroits pour vous inspirer car vous les connaissez par cœur. Bien des MJ prennent des manies de vieux maitres d'école ou de professeurs car ils passent beaucoup de temps à les observer pendant les cours. Les stars et les politiciens sont une mine d'or pour des traits distinctifs exceptionnels. Allez-y et notez tous ceux qui vous viennent à l'esprit sur votre liste.

Le mélange des genres

Une fois votre liste complète, rappelez-vous que vous ne voulez pas forcément recréer des personnages qui existent déjà dans la fiction ou

dans la vraie vie. C'est amusant sur le papier de faire un magnat de l'immobilier qui a exactement la voix de Donald Trump mais votre interprétation peut transformer votre partie en un sketch du *Saturday night live*.

Si votre PNJ, le super-héros « Le Terrible Tarantule-man » est exactement comme Spiderman, les similitudes rappelleront aux joueurs qu'ils jouent dans un monde fictif et l'immersion sera fichue.

Mélanger les genres en ce qui concerne les manies permet de créer des personnages totalement nouveaux.

Imaginez une vieille dame avec l'accent du Professeur Xavier, qui fume autant de cigares que Wolverine, et qui mettrait 'mon pote' tous les trois mots, et vous vous retrouverez avec un sacré personnage !

Laissez chaque nouvelle manie que vous ajoutez à la liste vous en inspirer d'autres. Peut-être que vous vous souvenez que votre père faisait courir ses doigts dans ses cheveux. Si vous écrivez cette particularité, d'autres peuvent venir à l'esprit comme ceux qui se tirent les poils du bras, ou ceux qui écartent d’une main la mèche de cheveux devant leurs

yeux. Ajoutez tout cela à la liste.

Une fois que la liste est complète, utilisez-la pour générer une table aléatoire comme celle que vous trouverez à la fin de cet article.

Interpréter les traits distinctifs

Le plus important à propos des manies des PNJ, c'est d'être à l'aise pour les interpréter. Moins vous angoissez - et plus vous la jouez dans la durée - et plus le personnage vous habite entièrement. Même si vous n'êtes pas un MJ qui a fait ses armes de rôliste au lycée, vous pouvez être un fantastique conteur qui s'imprègne en un clin d'œil de beaucoup de personnages différents, en vous disant que c'est pour s'amuser et en tentant simplement le coup.

Si vous n'êtes pas un acteur ou un MJ expérimenté, **commencez petit**. Décidez des manies des PNJ selon celles que vous êtes capable d'imiter et mettez le même type de tic sur la table aléatoire.

Donnez un seul tic spécifique par PNJ pour commencer, et comme ça vous n'aurez pas à vous gratter la tête et à inventer des jurons farfelus en même temps. Un seul tic suffit à rendre un PNJ mémorable.

Si vous choisissez un tic physique, assurez-vous qu'il fait partie de ceux que vous pouvez facilement mimer pendant quelques minutes sans vous faire mal. Souvenez-vous que vous devez vous amuser aussi.

Entrainement

Entrainez-vous aux tics des PNJ pour vous y accoutumer. Si vous savez que les PJ vont rencontrer quelqu'un que vous avez prévu et que vous avez déjà décidé des tics de ce PNJ, déclamez des phrases hors contexte dans la voix de ce personnage pour vous préparer. Essayez d'anticiper l'interaction que les PJ pourraient avoir avec le PNJ. Si vous ne savez pas quoi dire, prenez votre livre préféré et lisez une phrase à

haute voix comme le PNJ la dirait, pour vous entrainer.

Précision

Plus la manie est précise, mieux c'est. Si les PJ rencontrent un vieux sorcier qui passe la main dans sa longue barbe, décidez de la façon précise dont il fera ce geste. Un petit doigt levé tandis qu’il se tord le poignet, c'est spécifique, mémorable et en dit gros sur la personnalité du sorcier. Le petit doigt indique qu'il vient d'une bonne famille dans une maison noble mais le poignet qui se tord peut trahir un caractère d'angoissé chronique.

Si vous vous grattez le menton d'une façon différente à chaque fois que les PJ rencontrent ce sorcier, la particularité n'est pas aussi visible ou sympa à jouer.

> *[Commentaire de Johnn : prenez un selfie pendant que vous répétez la manie pour vous remémorer comment interpréter le PNJ à l'avenir.]*

Même si vous improvisez un PNJ en session, prenez un moment pour réfléchir à la façon dont le personnage accomplira son maniérisme et soyez précis dans les mouvements, le ton de la voix, la manière de parler et votre posture, pour rendre le spectacle vraiment unique.

Continuité

Avoir de la suite dans les idées est le deuxième facteur en termes d'importance quand on parle de particularité des PNJ. Si jouez le rôle ne vous pose pas de problème ce sera facile, mais vous pouvez vous forcer à rester dans le personnage si cela vous rend un peu nerveux. Allez-y, prenez cet accent à fond, ou décrottez-vous le nez avec délectation devant vos amis. Maintenez le tic tout au long de l'interaction et

contemplez la différence.

Laisser tomber une manie en plein milieu de la scène parce que vous n'êtes pas à l'aise, n’est bon pour personne. Quand on parle de signe distinctif de PNJ, si vous décidez d’en faire, faites-le en continu et ne le lâchez pas tant que le PNJ n'est pas parti.

Ne soyez pas parfaits

L'amusement est le facteur le plus important dans l'interprétation des manies de vos PNJ . Si vous vous souvenez que votre accent n'a pas besoin d'être parfait, qu'**il est sain de rire de soi**, que vous devriez prendre plaisir à interpréter les PNJ, alors utiliser des tics dans vos parties les rendra les plus amusantes auxquelles les joueurs à votre table et vous auront participé.

Comment interpréter une jeune fille

Allez voir cette vidéo youtube (en) de Matt Mercer qui joue un PNJ dans l'épisode "D&Diesel" de Geek and Sundry (en). En plus d'être le merveilleux MJ de la web-série *Critical Role*, Mercer est aussi un doubleur professionnel. Il sait comment habiter un personnage en deux temps trois mouvements même s'il a la pression d'être devant une camera à côté de Vin Diesel.

Dans la vidéo sus-mentionnée [et à la minute sélectionnée, NdT], Mercer joue une jeune fille en détresse. Il commence par une brève description du personnage et commence à jouer ses tics physiques avant même d'avoir prononcé un mot en tant que jeune fille. Il descend les épaules, lève le cou et se penche en avant sur la table pour se donner une apparence de jeune fille apeurée aux épaules tombantes.

Ensuite Mercer promène frénétiquement ses yeux perçants autour de la table, regarde chaque joueur dans les yeux sans tourner la tête. Il n'arrête pas son regard sur un joueur en particulier mais continue à être

en mouvement pendant qu'il parle. Nous comprenons d'après sa posture et son comportement qu'elle est terrorisée avant même qu'elle n’ouvre la bouche.

Et en tenant compte de la carrière de Mercer, la personnification et les tics deviennent encore plus précis quand il se met à parler. Il a choisi un registre plus aigu pour indiquer qu'il s'agit d'une jeune femme, mais pour la singulariser encore plus des autres demoiselles PNJ, il lui donne un côté plus émotif, et une voix qui chuchote. Elle prend sont temps pour parler et inspire profondément entre chaque phrase. Ces tics verbaux indiquent un naturel docile. Quand les maniérismes physiques complètent ces tics verbaux, le personnage devient unique, distinct et intéressant. Mercer finit en ajoutant un accent britannique pour faire bonne mesure, donner un semblant médiéval et parachever la singularisation.

Á mesure que la femme devient plus effrayée et perdue, ses manies enflent et empirent. Ses yeux se font plus perçants, sa voix est essoufflée comme si elle avait couru un kilomètre, sa posture devient encore plus docile, et sa voix monte à la limite du registre vocal de Mercer. Dans la vie réelle, nos manies deviennent flagrantes quand nous sommes submergés par une émotion, car nous perdons notre sang-froid, et c'est ce que Mercer fait avec son PNJ. Gardez cela à l'esprit quand vos PNJ éprouvent de la joie, de la peur, de la surprise ou de la colère.

Plus loin dans le clip, Mercer révèle que cette jeune femme a bien caché son jeu. C'est une vieille sorcière prête à sacrifier les personnages-joueurs à sa sœur. Á mesure que ses motivations changent, Mercer garde les particularités verbales et physiques originales du PNJ, mais change son attitude. Elle reste reconnaissable mais sa nouvelle attitude change le sens derrière le comportement.

Sa posture courbée indique une forme maléfique et corrompue. Le regard perçant de la sorcière exprime une cruauté de psychopathe. La voix qui chuchote est toujours aigue mais le souffle est mieux contrôlé,

indiquant un mal qui essaye de séduire plutôt que de simplement terroriser. Toutes les manies font toujours partie de la représentation du PNJ. Le personnage n'a pas changé, mais son état émotionnel est complètement différent.

En résumé, voici toutes les particularités que Mercer a utilisé pour jouer la jeune Elfe. Considérez la liste de manies ci-dessous comme une sorte d'encart de caractéristiques. Essayez de créer les vôtres pour vos PNJ.

Liste de particularités de jeune fille

- Épaules tombantes
- Cou étiré
- Regard perçant en permanence
- Voix aigue
- Chuchote
- Accent britannique (optionnel)

Tables des particularités

Si votre partie a lieu ce soir et que vous avez d'urgence besoin de manies choisies au hasard, on vous couvre. Utilisez la table ci-dessous pour commencer et ne faites pas attention, ou changez les manies que vous ne souhaitez pas jouer.

Choisissez ou tirez à pile ou face si vous voulez donner à votre PNJ un tic verbal ou physique et lancez les dés sur la table *ad hoc*.

Si vous êtes un MJ expérimenté qui joue sans problème une manie de PNJ, lancez les dés une fois (ou plus) sur chaque table.

Particularités physiques

Le PNJ…

1. A une posture parfaite
2. A les épaules tombantes
3. Se cure le nez
4. Se gratte la tête
5. Se racle souvent la gorge
6. Cligne des yeux plus souvent que la normale
7. Ne peut pas regarder les gens dans les yeux
8. Ne parle que de près
9. fait craquer les articulations des doigts.
10. Se ronge les ongles
11. Se cure les oreilles
12. Se tripote les cheveux
13. Inspire profondément avant de parler
14. Se frotte le menton
15. Fixe du regard longtemps sans cligner des yeux
16. Respire fort
17. Ne tient pas en place
18. A un visage qui se crispe en permanence
19. Rote sans arrêt
20. Se masse constamment les épaules.

Tics verbaux

Le PNJ…

1. A une voix enrouée
2. A une voix grave
3. A une voix aigue
4. Repète toujours les mêmes phrases
5. Finit toutes ses phrases avec une tournure qui les transforme en question (par ex. "vous savez ?" ou "vous me suivez ?")
6. Crée des jurons absurdes
7. A une voix douce et expressive

8. A un accent germanique proche des Allemands ou des Russes
9. A un accent d'une langue romane comme l'espagnol, l'italien ou le français
10. Répète ce qu’on lui dit avant de répondre
11. N'utilise que des pronoms du genre neutre
12. Se trompe toujours de nom
13. Bégaie
14. Utilise le même surnom pour tout le monde
15. A un accent du sud des Etats-Unis
16. Est peu loquace ou hoche de la tête
17. Utilise beaucoup plus de mots que nécessaire
18. Dit des longs 'Hmm' avant de parler
19. Prend une longue inspiration avant de parler
20. Sur-articule tout le temps [Comme Ross dans *Friends*, NdT]

– *James Introcaso*, *worldbuilderblog.me* (en)

Article original : *Roleplay NPC mannerism*
Sur le site de Johnn Four
Sur le site de James Introcaso

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

Comment interpréter les PNJ séducteurs, les Maux antiques, les forces de l'ordre et les génies ?

© 2016 worldbuilderblog.me

Un article de James Introcaso tiré de Roleplaying Tips, et traduit par Pal'

C'est l'heure de sortir sa casquette d'acteur. *Interpréter les traits distinctifs des PNJ* vous a démontré l'importance d'ajouter des traits remarquables et caractéristiques pour les personnages non-joueurs. Quand un maître de jeu formidable incarne un PNJ, les particularités physiques et verbales du personnage aident à le distinguer des autres, révèlent ses motivations, laissent entrevoir son passé et enrichissent l'histoire.

Cet article étoffe le premier en fournissant 4 archétypes de PNJ avec leurs particularités physiques et verbales. Utilisez les conseils du premier article et combinez-les avec les archétypes suivants pour interpréter les PNJ à la perfection.

Comment utiliser ces archétypes ?

Les descriptions et exemples de cet article sont destinés à servir de base de création de PNJ. Si vous êtes un MJ débutant et/ou que vous n'êtes pas à l'aise avec le jeu d'acteur, vous pouvez vous contenter de suivre les listes données à la fin de chaque archétype pour interpréter des personnages sensationnels.

Si vous êtes un MJ expérimenté qui interprète des PNJ depuis des années, utilisez les listes mais ajoutez-y un trait distinctif, voire plus, chaque fois que vous interpréterez un PNJ de cet archétype. Donnez-leur un trait différent à chaque fois, pour différencier le Garde de la ville n°1 du Garde de la ville n°2, ces gardes anonymes rencontrés par vos PJ. Les joueurs se rappelleront sûrement que n°1 se cure le nez tandis que n°2 bégaie.

Les accents sont toujours facultatifs, mais je vous encourage à tenter le coup. Qui s'en soucie s'ils ne sont pas parfaits ? Vous faites cela pour vous amuser. Si vous ne maîtrisez pas à la perfection les 'K' de l'accent russe, personne ne va vous virer pour cela. Personne ne peut même remettre votre accent en question si vous jouez dans un univers fantastique [Ou tout univers de fiction (NdT)]. Qu'est-ce que cela change si votre accent espagnol ressemble à un mélange de bulgare et d'australien ? Ces pays n'existent pas dans le monde que vous créez. C'est juste l'accent d'une personne du Breland ! Les accents s'améliorent avec la pratique, donc : allez-y, lancez-vous !

La règle la plus importante de toutes est de vous amuser avec ces traits distinctifs. Plus vous prendrez du plaisir à jouer un PNJ, plus les joueurs s'amuseront à interagir avec vous. Si vous prenez votre pied pour interpréter vos personnages, les joueurs seront d'autant plus enthousiastes pour interpréter les leurs. En tant que MJ, vous donnez le ton de la partie. Si vous avez l'air embarrassé et contraint, toute la partie sonnera comme telle. Donc détendez-vous – vous êtes entre amis en train de faire du jeu de rôle. C'est ce qu'il y a de mieux [dans la vie]. Profitez-en !

Mal Antique

Les dieux, les démons, les extra-terrestres et autres formes de maux antiques apparaissent souvent dans nos parties. Ces superpuissances devraient faire trembler d'effroi vos joueurs et les faire tomber à genoux… ou au moins les convaincre qu'ils jouent avec des forces à ne pas sous-estimer.

vidéo en ligne de la partie de Denouement (en)

Matt Mercer, un doubleur professionnel et le MJ de la websérie à succès Critical Role, fait une œuvre magistrale quand il interprète Orthax, le démon des ombres. Mercer entre, se penche au-dessus de l'écran et tend le cou pour avancer sa tête et son menton. Cela lui donne un air étrange et perturbant. Bien qu'il soit physiquement plus petit que les joueurs, la position de sa tête suggère une confiance absolue. Cette posture contre nature se traduit immédiatement comme celle d'un être surnaturel. L'assurance de cette tête penchée suggère un être tout-

puissant qui sait ce dont il est capable.

Puis Mercer parle en tant qu'Orthax. Il place sa voix dans un registre grave, qui irradie la puissance. Il ajoute un grondement à sa voix et une sorte de respiration rauque à la fin de ses phrases. Ces particularités vocales avertissent les joueurs du danger que représente Orthax et de sa nature maléfique. Ils donnent aussi l'impression que cet être est sans cesse sur le point de se déchaîner à tout ceux qui entendent la voix. Il pourrait exploser à tout moment et libérer sa colère d'outremonde sur les PJ.

Lorsque vous jouez un Mal antique :

- Penchez-vous très en avant
- Avancez la nuque et levez la tête
- Parlez dans un registre grave
- Ajoutez un grondement et une respiration rauque quand vous parlez

Forces de l'ordre

Les forces de l'ordre sont les officiers de police, les space-marines et les gardes de la ville. Ils se trouvent aux portes de la ville, dans les citadelles, les rues, les prisons, les bars et bien plus. Ils maintiennent l'ordre, empochent des pots-de-vin et pourchassent les voleurs. Ces PNJ sont souvent parmi les premiers qu'un groupe d'aventurier rencontrent en arrivant dans un bourg. Ils fournissent des informations et orientent les PJ.

Interpréter ces derniers peut être une rencontre quelque peu insipide, mais seulement si vous les jouez comme des personnages ternes.

Regardons encore une fois Matt Mercer. Dans une autre partie, il joue un garde dans le premier épisode de Critical Role. Il décrit d'abord deux gardes nains observant les PJ. Immédiatement après les avoir décrit, Mercer prend la posture d'un des gardes. Il le mime, portant confortablement sa lance, le bras négligemment replié, et s'appuie en arrière. La posture du PNJ indique qu'il est à l'aise avec son arme et en terrain connu dans sa propre cité. Les forces de l'ordre devraient se relâcher entre les murs des cités où ils ont autorité.

Mais c'est quand il ouvre la bouche pour faire parler l'un des gardes, que la véritable magie commence. Il s'étale encore plus en arrière pour montrer à quel point le garde est détendu même pour parler à un groupe d'étrangers bien armés. Son volume sonore est un peu plus élevé que d'habitude et sa voix est ferme et confiante. C'est une manifestation claire d'autorité sans être menaçant. Après tout, le garde n'a aucune raison de se méfier des aventuriers pour le moment.

Le garde parle avec des gestes amples. Mercer étend les bras au maximum pour indiquer divers points de repères et incline sa tête dans

le sens opposé pour donner l'impression que ses bras sont plus grands encore qu'ils ne sont. Ceci est une autre marque indiquant que le garde est dans sa zone de confort. Il n'a pas peur d'être assailli, ni par les aventuriers ni par quiconque, donc il n'a pas de problème à garder les bras grands ouverts.

Quand vous jouez les forces de l'ordre :

- Penchez-vous en arrière en une posture détendue
- Faites des mouvements amples
- Augmentez le volume de votre voix
- Gardez une voix ferme

Mercer fait ressortir son garde du décor en en faisant un type plutôt jovial. Il penche la tête sur le côté, indiquant un intérêt pour la personne avec qui il parle, et laisse sa voix monter quand le garde balance une blague ou s'excite. Si vous voulez un garde de la ville jovial, ajoutez ces particularismes :

- Penchez votre tête légèrement sur le côté
- Montez dans l'aiguë quand vous vous excitez

Une dernière remarque sur cette scène. Au début de la rencontre, Mercer joue brièvement les deux gardes discutant l'un avec l'autre. Vous pouvez les différencier car il penche d'un côté et parle d'une voix aiguë avant de se tourner de l'autre côté et de prendre une voix grave pour incarner l'autre garde. C'est simple et génial. Se tourner rapidement et une voix plus grave fait toute la différence entre les deux.

Un Séducteur

Les séducteurs sont des manipulateurs qui transpirent le sex-appeal, le genre de personne auquel tout le monde va trouver une certaine

attirance. Ce sont d'excellents acteurs, des arnaqueurs, des hommes politiques et des hommes d'affaires. Ces PNJ peuvent mener n'importe qui par le bout du nez et utiliser leur beauté et leur charme pour laisser les autres faire le sale boulot.

vidéo en ligne de la partie de Pax Acquisitions Inc. *(en)*

On passe au MJ des MJ, Chris Perkins. Dans cette vidéo d'une partie de Pax Acquisitions Inc. de 2012, Perkins joue une elfe noire séductrice qui persuade la bande d'aventuriers courageux de voler des gemmes pour elle. On entend sa voix avant de voir ses minauderies car elle se faufile derrière les PJ dans le noir. Elle a le souffle court et haletant, des caractéristiques vocales dont le charme a été prouvé scientifiquement. Elle parle d'une voix basse et voluptueuse, et pour rendre les choses encore plus sensuelles, Perkins lui donne un accent français (qui est en général considéré comme la langue la plus romantique au monde).

Lorsqu'elle sort de l'ombre, Perkins révèle les caractéristiques

physiques de la dame. Il baisse légèrement la tête et lève les yeux vers son interlocuteur, ce qui lui donne un air de soumission. Lorsqu'il parle, il choisit un joueur en particulier pour concentrer son attention sur ce dernier et garde les yeux rivés sur lui tout en se penchant vers cette personne. Ce comportement donne au joueur l'impression de sortir du lot et d'être unique. Un PNJ charismatique valorise ses interlocuteurs en leur donnant une pleine attention.

Lorsque vous jouez un séducteur :

- Inclinez légèrement la tête vers le bas
- Concentrez-vous sur un joueur à la fois
- Penchez-vous vers ce dernier et ne le quittez pas des yeux
- Abaissez le ton de votre voix
- Adoptez un souffle court, haletant
- Utilisez un accent français (optionnel) [Et ça va être assez dur pour vous cher lecteur francophone que de prendre un accent français, mais vous pouvez toujours essayer l'italien (NdT)]

Génies

Les magiciens hautains, les télépathes incollables et les scientifiques pédants ne sont que quelques exemples parmi d'autres qui collent à l'archétype des génies. Ils sont les plus intelligents du coin et ils le savent. À cause de leur intelligence, ces PNJ se considèrent comme étant supérieurs à tout autre être vivant. Il est fort probable que les PJ vont croiser quelqu'un de ce genre s'ils cherchent une personne suffisamment intelligente pour les aider à éclaircir quelque mystère.

vidéo en ligne de la partie de Pax Acquisitions Inc. *(en)*

Regardons une fois encore Chris Perkins illustrer Flabbergast dans la dernière partie de Pax Acquisitions Inc. Comme Mercer, il commence par décrire le PNJ. Puis Perkins lève un tout petit peu le menton si bien que le reste de son corps est dirigé par la tête. Ceci indique son attitude purement intellectuelle. Il lève ensuite le menton et regarde les joueurs de haut, signalant que Flabbergast croit être bien plus intelligent que le groupe. Ces traits physiques campent un individu intelligent et imbu de lui même. Ils sont accentués par le fait que Perkins ait choisi de se tenir debout et de dominer littéralement les joueurs.

Perkins prends ensuite une voix qui ne peut être décrite que comme un Alan Rickman [Severus Rogue, entre autre (NdT)] nasillard. Le ton nasillard fait passer Flabbergast pour un intellectuel et sa voix basse, mélange de dédain et de condescendance, ne laissent aucun doute sur le fait que le sorcier pense être le type le plus malin des environs.

Un génie garde ses mouvements mesurés et rassemblés. En général,

ces personnes sont méfiantes (envers les autres) car le reste du monde est trop stupide pour faire quoi que ce soit correctement. Perkins garde ses poignets lâches et proches du corps comme un chat fantôme, ou garde ses mains repliées devant lui. Ces mouvements suggèrent le sorcier sur ses gardes, méfiant et physiquement peu impressionnant.

Lorsque vous jouez un grand esprit :

- Menez votre corps avec votre tête
- Avancez votre menton
- Abaissez la voix
- Parlez avec une voix nasillarde pleine de condescendance et dédain
- Faites des mouvements faibles et modestes
- Levez-vous (optionel)

Le chat de Flabbergast est une touche bien vue. Elle montre que le sorcier préfère la compagnie des animaux à celle des gens et en fait immédiatement un PNJ notable et mémorable.

Article original : Roleplaying NPC Mannerisms Part II – How to Portray Seducers, Ancient Evils, Law Enforcement, and Genius NPCs

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

Interpréter des PNJ assassins

© 2011 Campaign Mastery

Un article de Johnn Four et Mike Bourke tiré de Campaign Mastery, et traduit par Bibi

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

présente un extrait de Assassin's Amulet

Les assassins devraient être des PNJ excitants à chaque fois qu'ils font une apparition. Cet article, un extrait de la compilation d'aides de jeu *Assassin's Amulet* gumroad (en), décrit comment transformer vos assassins en personnages excitants à interpréter et en adversaires mortels.

Étape 1 : Choisissez un Archétype

Définir la personnalité d'un PNJ assassin sera plus facile si vous avez déjà un concept de personnage en tête. Cela vous donnera un cadre autour duquel broder. Pour masquer votre inspiration originale aux joueurs afin qu'ils ne le reconnaissent pas, ajoutez une ou deux différences ou particularités. Vous pouvez bien sûr construire un PNJ complexe en partant de rien, mais si vous êtes pressé, partez plutôt d'un personnage de roman ou de film et façonnez le.

Quelques archétypes à imiter rapidement : James Bond, Drizzt [L'elfe noir wiki le plus célèbre des Royaumes Oubliés, (NdT)], Dexter (de la

série TV), Rorschach (des *Watchmen* [un anti-super-héros wiki menant sa croisade malgré la mise hors-la-loi des « masqués » (NdT)]), Batman...

Même certaines personnes de votre entourage peuvent être d'excellents candidats. Pensez à vos voisins, vos proches, vos collègues ou à d'autres gens que vous voyez souvent.

Étape 2 : Enrichissez sa Personnalité

Qu'est-ce qui rend votre personnage intéressant et différent ? Faites une liste de cinq traits et comportements notables. Comment agit-il, comment s'exprime-t-il ? Qu'est ce qui semble le motiver ? Que possède-t-il ? Qui sont ses amis et pourquoi ?

Il y a deux sortes de traits de personnalité : les classiques, et les extrêmes. Dans les extrêmes, on trouve tout ce qui est étrange, excentrique, ou les troubles inhabituels de la personnalité. Il vaut mieux ne pas donner à tous vos PNJ un trait extrême, sinon votre campagne va devenir bizarre ou comique. Vous avez aussi besoin de PNJ normaux (mais intéressants) pour faire ressortir les plus extrêmes.

S'il n'y a qu'un seul assassin dans votre campagne, n'hésitez pas à lui donner un trait extrême et quelques traits normaux. S'il y en a plusieurs, par exemple la « guilde des Mains de Cyrène » [référence de *Assassin's Amulet* , ci-après nommée « la guilde » – Cyrène est la déesse de la mort (NdT)], donnez un trait extrême et des traits normaux à environ un quart d'entre eux, et ne donnez que des traits normaux aux autres.

Étape 3 : Définissez son modus operandi

Le style permet de distinguer davantage votre PNJ des autres assassins présents dans votre campagne. Quelques exemples :

- *Rambo (barbouze)*
- *Maître du déguisement*

- *Tireur redoutable ou escrimeur émérite*
- *Sniper [tireur embusqué, pour nos amis québecois ;)) (NdT)]*
- *Combattant au couteau et à mains nues*
- *Maître empoisonneur*
- *Explosions en pagaille*

Étape 4 : Donnez-lui un style personnel

Donnez un style personnel à votre PNJ grâce au mélange unique entre archétype, traits de personnalité et style d'assassinat. Il existe plusieurs méthodes de création de PNJ, mais dans le cas des assassins, il est bon de leur donner un style sur-mesure, et de s'en servir systématiquement pour leur interprétation et leurs apparitions dans l'aventure.

Plutôt que de style, on peut parler de cachet. Quel genre d'impression laisse le personnage - la première comme la dernière ? Si vous parvenez à lui trouver un cachet prononcé, interpréter le PNJ sera facile, amusant, et vos joueurs se souviendront de lui.

- *Où habite-t-il et comment ? Préfère-t-il les auberges sordides, ou vit-il somptueusement sous une autre identité ?*
- *Comment s'habille-t-il ? Change-t-il de vêtements quand il travaille ? Si c'est le cas, créez un élément commun qui reflète son style et qu'il porte toujours en plus de ses habits, comme une couleur, une écharpe, des lunettes ou un bout de cigare.*
- *Comment marche-t-il ? Donnez-lui une démarche crâneuse ou chaloupée.*
- *Quelle est son attitude envers les autres en général ? Est-il méchant, aimable, égotiste, indifférent ?*
- *A-t-il une expression-type ou une manie ? Peut-être salue-t-*

> *il tout le monde, ou utilise-t-il des expressions comme "la mort dans l'âme", "question de vie ou de mort" ou "trompe-la-mort" dans les conversations, comme si elles avaient un sens particulier.*

Étape 5 : Décrivez-le en une phrase

Rassemblez quelques adjectifs qui décrivent bien votre personnage et mentionnez éventuellement le personnage de fiction sur lequel il est basé. Synthétisez ce que vous avez produit lors des quatre premières étapes en un résumé court et saisissant.

Pendant la partie, relisez ce résumé pour rentrer dans le personnage juste avant de l'interpréter. Le résumé est suffisamment court pour être lu rapidement, d'où l'importance de se contenter de quelques mots.

De plus, le résumé devrait être assez descriptif et frappant pour que vous puissiez rentrer dans le personnage en un instant. Voilà pourquoi vous êtes passé par les quatre premières étapes. Il fallait en premier lieu

entrer dans les détails pour avoir une idée de qui est précisément le PNJ, avant d'en distiller l'essence en un résumé saisissant [1].

Pendant la partie, faites en sorte que les facettes du PNJ reflètent le style défini par votre résumé : méthodes, équipement, apparence et manies. Souvent, il vous arrivera d'improviser de nouveaux traits à force d'interpréter le personnage. Le résumé-inspiration vous guidera de sorte que le PNJ se développe de manière cohérente.

- *« Vitesse et mouvements gracieux combinés à une indifférence feinte, il porte en fait des jugements hâtifs, se vexe facilement et est rancunier. »*
- *« Impeccable, professionnel et poli, il se délecte des souffrances qu'il inflige aux autres. »*
- *« Un dément ricanant, qui aime les femmes et a toujours un verre à la main ; il ne sort jamais de chez lui sans 10 couteaux camouflés sur son corps, toujours prêt à dégriser pour passer à l'action. »*

Éléments supplémentaires à considérer

Entraînement

Comment l'assassin a-t-il développé ses compétences ? Est-il autodidacte ? A-t-il eu un mentor ? Était-il membre d'une guilde ou d'un cercle d'assassins dans sa jeunesse ? Peut-être avait-il déjà appris la discrétion et l'art du meurtre avant d'être recruté.

Chaque situation peut laisser une empreinte différente sur la personnalité d'un PNJ. Par exemple, une situation peut en faire un individualiste, alors qu'une autre peut lui donner le goût du travail en équipe.

Argent

Comment votre assassin dépense-t-il son argent ? Où vit-il ? Son travail lui rapporte-t-il beaucoup, ou a-t-il besoin d'une autre source de revenus ? Vit-il dans la misère ou dans le faste ? Il pourrait être intéressant, par exemple, qu'il soit vêtu de loques comme un clochard, mais arbore une dague magique de grande valeur à la ceinture.

Motivation

Pourquoi votre PNJ a-t-il fait du meurtre son métier ? Vous pouvez éventuellement commencer par définir sa motivation avant de passer à ses traits de personnalité. Par exemple :

- *Faire carrière : il est doué, il aime ça et veut exceller dans son métier.*
- *Pour s'amuser : il aime la traque, la mise à mort, la sensation de pouvoir - ou un peu des trois.*
- *C'est un psychopathe : ses motivations sont irrationnelles, ou proviennent d'un trouble mental ou d'un drame qu'il a subi plus tôt dans sa vie.*
- *Tombé dedans : son premier boulot était fortuit, il apprécie le salaire et prévoit de faire ça juste encore un petit moment.*
- *Pas eu le choix : il a une dette à payer, son employeur le fait chanter, ou peut-être est-il esclave [ou sa famille est détenue en otage, (NdT)].*

Ne sait rien faire d'autre : il est doué pour son métier et ne pense pas avoir d'autre compétences utiles ou à vendre ; il est donc « piégé » dans cette façon de gagner sa vie.

Identité

Une bonne partie du comportement de votre PNJ va être dictée par cette question-clé : garde-t-il secrète son identité d'assassin ? James

Bond, par exemple, cache rarement son identité. Comme il ne se comporte toutefois pas comme un tueur, il peut mener une vie sociale sans craindre de représailles, à moins d'être reconnu par un ennemi.

Les tueurs à gages de la mafia ne cachent pas non plus leur identité. Au contraire, ils entretiennent la réputation et les traditions [du clan], afin de se ménager d'autres options que le meurtre pour faire des affaires.

Les assassins qui gardent secrète leur profession ont besoin de se créer au moins une autre identité pour pouvoir faire leurs courses, trouver l'âme sœur, aller au temple ou [même] avoir des amis. Le plus souvent, cette identité est plus qu'un simple déguisement mais leur permet de séparer le travail du reste.

Créez une contradiction

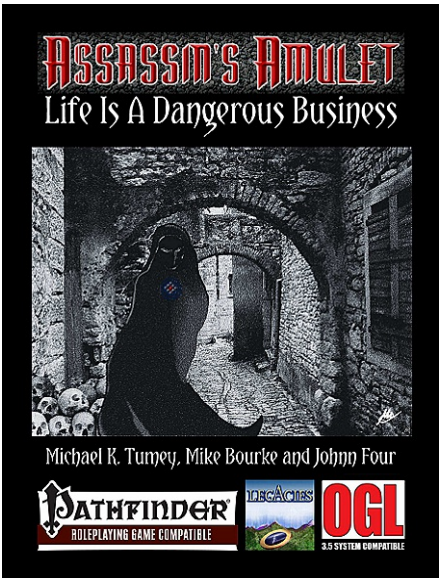
Ceci est valide pour n'importe quel PNJ fascinant, mais il y a déjà gravé dans le profil d'un assassin un aspect sujet à contradiction : il tue. Cherchez un trait de personnalité qui jure avec ce fait. Peut-être qu'il aime peindre, peut-être est-il médecin, peut-être qu'il a une jeune fille, et qu'il doit parfois l'amener « au boulot » avec lui.

Entourez-le de gens normaux

Ajoutez des gens normaux dans les scènes où vous devez jouer l'assassin. Ce dernier doit avoir l'air spécial, même si c'est juste dans votre tête. Si tous les personnages de la scène sont spéciaux ou extrêmes, votre interprétation de l'assassin va perdre de sa saveur. La présence de gens normaux crée un contraste qui permet aux joueurs de mieux remarquer les signaux que vous leur envoyez.

Enfin, une technique avancée consiste à planter l'assassin comme une personne banale au milieu des PJ ou d'autres PNJ à forte personnalité, de sorte qu'il ait l'air d'être le seul type normal. Ceci introduit un peu

d'ironie, ce qui peut rendre votre scène très amusante à jouer.



Assassin's Amulet, un supplément pdf consacré aux assassins (en anglais).

Article original : *Roleplaying Assassins*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : cela permet aussi de ne sélectionner que les meilleures idées. Plus de détails sur ce processus dans *Créativité et Esprit JdR* ptgptb. [Retour]

Un arbre dans la forêt

© 2012 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik tiré de DnD Kids, et traduit par Sylvain Chauvet

J'ai fait de cette créature le meurtrier d'un scénario d'enquête que j'ai mené il y a quelques années. Je le présente ici dans une version très abrégée – sentez-vous libres d'ajouter des PNJ ou des indices supplémentaires si besoin.

Son histoire

Comment Anaf s'est éveillé à la vie consciente demeurera à jamais un mystère.

Peut-être était-il la création imparfaite d'un druide irresponsable qui n'eut pas le courage d'affronter les conséquences d'un Éveil manqué [Le sort d'Éveil est un long rituel par lequel un druide amène un animal ou une plante à la conscience (NdT)]. Peut-être qu'un quelconque dieu mineur le "dota" d'une horrible parodie de conscience pour faire une blague cruelle et retorse. Peut-être est-ce le sous-produit d'une expérience magique irréfléchie. Personne ne le saura sans doute jamais.

La seule chose avérée est qu'il y a quelques décennies, un vieux chêne qui était dans la forêt depuis des siècles s'éveilla soudain,

devenant une créature extrêmement puissante, mais stupide. Il se nomma lui-même “Anaf”, ou “branche” en langue sylvanienne. Ce doux géant attira rapidement l’attention des enfants d’Horesh, une proche communauté de bûcherons. Les enfants se rendirent compte qu’Anaf, malgré sa force et sa taille, était inoffensif ; dès lors, ils passèrent des heures chaque jour à jouer avec le sympathique arbre éveillé.

Anaf était à peine conscient que les enfants d’Horesh jouaient avec lui, mais il était heureux d’avoir quelques activités sous ses branches séculaires.

Mais son plaisir fut éphémère, car les enfants grandirent. Ils abandonnèrent le vieil arbre et vécurent leurs vies, oubliant tout de leur “jouet” d’enfance.

Mais le “jouet”, lui, ne les oublia pas.

Tragédie à venir dans 3… 2… 1…
Dessin de Kokecit

Anaf désirait fortement que des créatures vivantes viennent jouer avec lui. Pendant de nombreuses années, il broya du noir dans son coin, confiant sa tristesse et sa solitude en marmonnant aux quelques oiseaux de passage et aux petits animaux. Il n'attendait qu'une chose : que des enfants, le seul plaisir de sa simple vie, reviennent jouer avec lui.

Un jour, un petit garçon s'approcha de cet arbre insolite. Mais l'événement – qui aurait dû être joyeux – devint une terrible tragédie lorsque le maladroit Anaf, tout à sa joie et son excitation, écrasa accidentellement l'enfant, le tuant sur le coup.

Et Anaf se réjouit intérieurement qu'après quelques heures, la forêt se trouvât pleine de personnes, jouant avec le garçon mort, et faisant toutes sortes de bruits amusants. Anaf se rendit compte alors qu'il lui suffisait, pour avoir des amis venant jouer avec lui, de broyer une personne de temps en temps. Ses nouveaux amis viendraient et feraient des choses amusantes pour lui. Tout comme au bon vieux temps…

Apparence

Anaf est un chêne vert massif, pas différent d'un millier d'autres chênes qui poussent dans la forêt d'Horesh. À moins qu'il ne se déplace, il n'y a rien dans son aspect qui suggère qu'il est "éveillé".

Quand il est actif, Anaf se comporte comme un homme mentalement limité ; il n'est pas mauvais en soi mais il est trop stupide pour appréhender les conséquences de ses actions, ou la gravité des blessures qu'il peut causer par sa taille immense et sa force inhumaine. Des concepts comme la mort, la douleur ou la tristesse le dépassent, bien qu'il ait un instinct de conservation.

Anaf parle lentement et sans émotion, perdant souvent le fil de la conversation au milieu de sa phrase. Il a tendance à déformer les mots et à mélanger leur ordre dans la phrase.

Suggestions du traducteur

Quelques exemples de phrases que pourrait dire Anaf aux personnages (considérez qu'il a du mal avec tout ce qui est abstrait et qu'il ne fait que des phrases simples) :

- *"Des mézanj sur moi se posent… j'aime" ;*
- *"Moi, je plante les écureuils" ;*
- *"Hier, j'ai vu… Souffle le vent avec les cailloux" ;*
- *"Le bruit, dans racines… rigole, moi" ;*
- *"Quand… je dors… Veux-tu jouer" ?*
- *"La pluie… Oiseaux… je protège" ;*
- *"Pas bouger longtemps… plus de cri… puis après des jeux."*

Tactiques

Malgré sa stupidité, Anaf a encore un puissant instinct de conservation. Il est terrifié par le feu et les haches, comme tous les arbres. Quand il est blessé, il entre dans une rage démente, hurlant des malédictions insensées et frappant de ses branches tout ce qu'il voit. Sa grande puissance et son absence de retenue font de lui un ennemi mortel, même pour les combattants expérimentés.

Chut… Je chasse les PJ…
Dessin de Nikaleles

Anaf dans votre partie

Les PJ peuvent être emgagés par les habitants terrifiés d'Horesh, pour localiser et détruire un mystérieux géant qui massacre les villageois avec une force et une barbarie monstrueuses.

L'enquête initiale révélera que les victimes ont toutes été frappées mortellement par un énorme gourdin, avec une force prodigieuse. Cependant, à part les traces des corps traînés au sol, il n'y aura pas d'autre piste à suivre. La meilleure approche des PJ pour résoudre les crimes est d'utiliser un sort de *Détection de la magie* sur la scène,

probablement après avoir questionné les habitants des bois ou creusé dans le passé du village. Une entreprise plus risquée serait d'utiliser un appât apparemment inoffensif : une expérience dangereuse, puisque même une pichenette de l'arbre peut tuer un PJ bas niveau.

Les MJ qui souhaitent offrir plus de défis pendant cette aventure peuvent éparpiller des fausses pistes tels que des géants voisins, un gourdin (en réalité, une branche brisée) utilisé pour les meurtres ou encore des arbres qui semblent se déplacer occasionnellement, laissant croire que la forêt tout entière est ensorcelée.

Les PJ peuvent aussi rencontrer par hasard l'arbre stupide alors qu'ils traversent la forêt pour une autre tâche. Il est peu probable qu'il les attaque, parce qu'ils sont loin de ressembler à des enfants sans défense, mais il pourrait partager ses peines avec les PJ.

Les druides expérimentés ou les rôdeurs peuvent offrir leur amitié à Anaf et utiliser son incommensurable force pour combattre le mal, mais ils devront veiller à ce qu'ils ne soient pas lynchés par les habitants ivres de vengeance d'Horesh, qui n'oublieront pas aussi facilement les meurtres de leurs enfants et de leurs maris.

Anaf FP 7 (*D&D3.5*)

Chêne éveillé barbare d'élite 1

Plante Très Grande Neutre pur

Init -1 ; **Sens** : vision dans le noir (18 m – 12 cases) ; perception auditive -3 ; détection -3

Langue : sylvanien

CA 13, corps à corps 7, pris au dépourvu 13

PV 110 (9 DV) ; RD solidité 5

Immunité : propres aux plantes

Vig. +12, **Réf.** +1 **Vol.** +1

Vitesse 9 m (6 cases)

Mêlée : branche (tentacules) +12/+7 (2d6+7)

Espace occupé 4,5 m (3 cases) **Allonge** 4,5 m (3 cases)

Attaque de base : +7/+1, **lutte** +21/+16

Options d'attaque : Attaque en puissance, rage 1/jour

Caract. For 24, Dex 8, Con 22, Int 3, Sag 5, Cha 10

Particularité : Déplacement accéléré, illettré, plante, rage 1/jour

Dons : Attaque en puissance

Compétence : perception auditive +1

Possessions : jouets cassés

Rage (Ext) Quand Anaf entre en rage, ses caractéristiques deviennent les suivantes :

CA 11, corps à corps 5, pris au dépourvu 11

PV 128

Vig. +14 **Vol.** +1

Mêlée : Branche +14/+9 (2d6+9)

Lutte +23/+18

Carac : For 28, Con 26

Article original : *A Tree in the Forest*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

Jouer avec les personnages emblématiques

© 2011 GGG

Un article de Andy (GGG) tiré de Geek's Dream Girl, et traduit par Pal'

Utiliser les légendes d'un univers à votre avantage

Il y a une scène, tirée de l'une de mes campagnes *Star Wars*, dont j'adore parler. Les personnages-joueurs, accompagnés du mentor des deux Jedis du groupe, revenaient d'une mission réussie. Alors qu'ils pénétraient dans le sanctuaire du maître, un Jedi noir les y attendait. C'était un PNJ qu'ils avaient déjà rencontré et vaincu auparavant, un Jedi manqué et un ancien apprenti de leur maître.

> *Leur maître, Depa Billaba, hocha tristement la tête.*
>
> *« Je te l'ai déjà dit, Mirak, soupira-t-elle, je ne peux pas te former. Il y a trop de colère en toi.*
>
> *– Ce n'est pas grave, maître », répondit Mirak en dégainant deux sabres laser, « j'ai un nouveau maître désormais. »*

Il activa ses sabres dont jaillirent des lames rouges. Alors, dans les ténèbres derrière lui, une troisième lame s'alluma, éclairant une grande silhouette noire. Alors qu'elle faisait un pas en avant, je décrivis l'étrange son de respiration sifflante mécanique, angoissant et inhumain, qui l'accompagnait.

Je lançai alors le bruitage de la respiration de Dark Vador, qui résonna trois fois. Autour de la table, le visage de mes joueurs se décomposa en un mélange d'incrédulité et d'horreur.

Je leur annonçai alors que cela me paraissait une bonne scène haletante pour clore la séance, provoquant jurons, hurlements de frustration, et frénésie d'ouverture d'agendas pour déterminer la date de la prochaine séance.

Bon, il y a deux leçons que tous ceux qui mènent des JdR sur table peuvent tirer de cela. Oui, terminer la partie sur un *cliffhanger* [littéralement « suspendu à la falaise (par la main) », un moment de suspense à la fin d'un chapitre ou d'une saison de série qui vous laisse l'envie folle d'en connaître le suite (NdT)] qui laissera vos joueurs se ronger les sangs est une super idée. Mais ce cliffhanger n'en aurait pas été un du tout si l'un de mes joueurs s'était exclamé « J'ai peut-être loupé un truc… c'est qui ? ».

Dark Vador est un personnage emblématique (*iconic*) de l'univers de *Star Wars*. À tel point que c'est son image qui orne la première de couverture du livre de règles de *Star Wars* (grog) (Saga Edition). Pourquoi ai-je décidé de l'inclure dans mon histoire ? Était-ce pour proposer un énorme défi à mes joueurs ? Non, pas du tout. En fait, il a essentiellement ignoré les PJ, qui combattirent Mirak et de nombreux droïdes d'entraînement reprogrammés. Au lieu de cela, Vador tentait de les faire basculer vers le côté obscur par ses paroles, tout en se battant en duel contre Depa Billaba. Alors pourquoi l'ai-je inclus ? Tout simplement parce qu'il *est* un emblème de l'univers de *Star Wars*.

N'ayez pas peur des légendes

Je connais beaucoup de MJ qui tiennent un discours du genre “Bon, je mène une campagne dans les Royaumes Oubliés, mais je n'en utilise pas les personnages ou les lieux emblématiques”. Quand j'entends cela, je réponds toujours “Quel est l'intérêt ?”. Si vous dissociez la campagne de ses éléments emblématiques, pourquoi vouloir la situer dans les Royaumes Oubliés, dans l'univers de *La Guerre des étoiles*, de DC Comics, ou n'importe quel autre ? Menez simplement votre partie dans un univers de votre conception et basta. Si vos joueurs sont enthousiastes à l’idée de jouer dans l'un de ces univers, il y a des chances pour qu'ils soient excités à l'idée que leur sorcier affronte les Magiciens Rouges de Thay, que leur vaurien cherche à se faire une réputation digne de Han Solo, ou que leur super-héros affronte Lex Luthor ou le Joker.

Vous l'avez sans doute deviné, je suis un grande adepte de l'utilisation d’éléments emblématiques dans mes histoires. Mes personnages de *Star Wars* sont membres de la Rébellion, et ils ont rencontrés Han, Luke, Leia, Chewie, Dark Vador, Jabba le Hutt et d'autres au cours de leurs parties. Nous avons eu des aventures sur Hoth (wiki), Tatooine (wiki), Kashyyyk (wiki) et le bouquet final de la campagne se tiendra sur la lune forestière d'Endor (wiki) et au milieu de l'immense bataille spatiale au-dessus d'elle. J'ai aussi quelques fanatiques de *Star Wars* à ma table, si bien que lorsque je balance dans l’aventure un personnage mineur comme Ponda Babab, Tyber Zann ou Charal, pas mal de mes joueurs sourient malicieusement. Bon sang, ils ont même affronté ma propre version de Darth Traya (en), un Asajj Ventress (en) âgé et aigri de la période de la Guerre des Clones.

Le tout est de prendre ce que vous aimez dans le cadre, d'en supprimer ce qui vous déplaît et de mener une bonne partie.

Par exemple, pour rester dans le respect de l’univers, Depa Billaba est un véritable personnage de l'époque de la Guerre des Clones,

officiellement “disparue, présumée morte” après la Purge Jedi. J'ai repris le personnage complet, avec son passé d’apprentie de Mace Windu (wiki) ayant basculé une fois du côté obscur, et l'ai dans la foulée replacé dans un nouveau lieu “canon”. Pour les joueurs qui ont reconnu le personnage, c'était un moment vraiment sympa. Lorsque plus tard, elle donna au PJ qui était son padawan un sabre laser à lame violette en disant “Il a appartenu à mon maître”, tout le monde à la table a eu un petit frisson d'émerveillement. Si j'avais utilisé un mentor Jedi générique, cela n'aurait pas eu autant de signification.

Si votre partie se déroule dans le monde réel, vous pouvez choisir parmi des tas de célébrités. L'une de mes parties de *L'Appel de Cthulhu* se déroulait en octobre 1926 et la mort d'Harry Houdini (wiki), ami et protecteur des PJ, fut un événement important de l'histoire, tout comme l'était l'histoire secrète de l'amitié entre Houdini et Arthur Conan Doyle… Celle-là même qu'ils ont dû déguiser en inimitié pendant des années pour se protéger l'un l'autre.

Choisissez vos personnages de légendes

Ne nous le cachons pas ; dans l'univers que l'on aime il y a certains trucs que l'on n’apprécie pas. Je n'aime pas la “première” trilogie [de *Star Wars*]… pas du tout. Mais ils élargissent cet univers, offrant de

nouvelles histoires, de nouveaux lieux, de nouveaux aliens, et, oui, de nouvelles icônes à exploiter. J'ai d'ailleurs utilisé le personnage de Jar Jar Binks, non pas en le faisant apparaître dans mon histoire, mais en introduisant un jeune gungan très sérieux nommé Anakin Binks. Ani disait que son père l'avait nommé d'après un ami proche et il agissait comme s'il avait beaucoup à se faire pardonner. Il ne représentait pas une partie importante de ma campagne, mais des discussions sur le personnage hors de la partie montrèrent que les joueurs aimaient beaucoup l'idée.

Je n'ai jamais mené de parties dans l'univers de DC, mais je suis certain que je le ferai un jour, notamment depuis que Green Ronin a publié un JdR DCU (grog) auquel j'ai vraiment envie de jouer. Quand je le ferai, je suis sûr que je ne placerai pas mon histoire à l'époque de la Ligue des Justiciers de Detroit (1). Oh, non. Ma Ligue rassemblera les stars, basés à la Tour de Guet, une équipe dont on pourra être fier. Les joueurs auront à côtoyer les super-héros, les super-vilains et les citoyens des comics.

Peut-être pas les plus gros au début. Peut-être qu'ils prendront leur burger au *Bibbo's* ou verront un épisode de *You are Wrong* de Jack Ryder (2) qui leur sera consacré, ou qu'ils se frotteront à une méchante telle que Queen Bee et la Ruche. Mais ils évolueront peu à peu pour gagner l'attention des grands, pour le meilleur comme pour le pire.

C'est une chose que le MMORPG *DCU* traite bien, mais différemment. À peine débarqué vous combattez les drones de Brainiac, les minions de Gorilla Grodd et les Bestiomorphes de Circé. Vous vous sentez immédiatement héroïque, mais que faire une fois que vous avez combattu au côté de Superman (3) ?

N'en abusez pas

Maintenant, voilà qui est *très* important. Ne partez pas bille en tête. Si votre partie n'est rien d'autre qu'un défilé de personnages légendaires,

leur impact en sera diminué et vos joueurs se lasseront. L’astuce est de les utiliser avec parcimonie ou d'en faire une partie du décor. Luke, Han et Leia n'étaient pas des éléments importants de mon histoire. Ce sont juste des gens qui sont ailleurs, vivant leurs propres aventures, croisant la route des PJ ici et là selon la planète paumée que la Rébellion utilise comme base à ce moment.

De la même manière, quand je joue au MMORPG *Le Seigneur des anneaux*, je suis content de ne pas tomber sur la Communauté tout le temps. Ils sont là et je sais que je sers leur cause, mais je ne les suis pas à la trace. J'aime aussi que le jeu développe des régions qui n'étaient pas particulièrement importantes pour la quête de la Communauté, comme Angmar, Evendim, Forochel et Enedwaith. Ces régions sont à peines esquissées dans les livres, il y est juste fait une vague allusion. Cela signifie que les légendes forgées dans ces régions sont uniquement miennes. Bon d'accord… aussi uniques que possible lorsque vous savez que des centaines d'autres joueurs ont eux aussi retrouvé Narchuil l'anneau perdu, presque réussi à capturer Gollum près du Bosquet aux Trolls et massacré la terrible tortue Nornuàn.

Des icônes bien à vous

Vous lisez peut-être ceci en vous disant « Bien, mais je joue une campagne de mon cru. J'imagine que cet article ne me concerne pas ».

Eh bien, vous vous mettez le doigt dans l’œil, mon pote.

Je fais jouer une campagne de *D&D* dans un univers de mon cru. Ma campagne se déroule dans et autour d'une ville nommé La Croisée-de-Seowyn en l'honneur du célèbre général Seowyn Greenfields qui mena ses armées à travers les Chutes d'Argent, non loin de l'endroit où la ville fut fondée, venant ainsi en aide aux elfes de Faerinwold, et… bon, vous avez compris. Les joueurs viennent d'une ville nommée d'après lui, le baron local s’appelle Greenfields et est l'un de ses descendants directs et il y a une statue de lui sur la place de la ville. Donc, vous pensez que ce

type est une icône de ma campagne ? Vous avez tout bon. Lorsque les joueurs ont trouvé sa tombe, un authentique sentiment de révérence s'imposa et les joueurs étaient réellement émerveillés de leur découverte. Ils avaient touché une légende, et une qui nous était vraiment propre, à eux et moi.

Partagez vos expériences emblématiques

Avez-vous jamais croisé un PNJ dans une campagne et pensé « Génial ! J'ai toujours voulu rencontrer ce type » ? Ou bien êtes-vous arrivé en un lieu au cours d'une partie en pensant « Wouah, trop cool ! J'adore cet endroit » ? Avez-vous vécu une expérience similaire ? Ou, si vous êtes un MJ, avez-vous déjà utilisé une célébrité de façon particulièrement satisfaisante durant l'une de vos campagnes ? Partagez vos histoires et vous aiderez peut-être quelqu'un d'autre à faire de même.

Article original : *Iconic Gameplay – Using the Icons of a Setting to Your Advantage*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Référence à une ligue de seconde zone, la série principale se concentrant sur la Ligue des Justiciers d'Amérique. [Retour]

(2) NdT : Jack Ryder alias le Creeper est un journaliste animant l'émission déjantée *You are Wrong* dont le but est d'attraper le Creeper, qui révèle alors certains secrets sur les personnages de la série (en plus d'offrir une forte somme d'argent). [Retour]

(3) NdT : Pour un éclairage complémentaire sur ce questionnement, jetez un œil à *Une apologie de l'ordinaire* (ptgptb). [Retour]

La technique 7-3-1

© 2018 Jason Cordova

Un article de Jason Cordova tiré de The Gauntlet, et traduit par Boulash

The Gauntlet Blog

J'ai la réputation d'être un MJ qui sait très bien improviser. Même si les joueurs ou les joueuses entraînent l'aventure dans la direction étrange et imprévisible qui les tente, je peux m'adapter rapidement en présentant des PNJ et des rencontres semblant avoir été préparées de longue date. Les événements paraissent s'enchaîner sans accroc ; on jurerait que j'anticipe tous les rebondissements possibles. Ce n'est bien sûr absolument pas le cas. J'ai tout simplement suffisamment de pratique pour garder une bonne contenance. Et j'utilise une technique de MJ appelée 7-3-1.

Le 7-3-1 est… un exercice. J'hésite à parler de « préparation de séance », car il n'a pas vocation à produire un tas de notes utilisables pendant la partie. Le but du 7-3-1 est plutôt de m'aider à interroger mon univers afin de le comprendre de manière intuitive. J'ai développé cette technique il y a environ quatre ans en utilisant quelques conseils du jeu de *Dogs in the Vineyard* grog, le JdR de Vincent Baker ; de « la Règle de Trois (1) » de Jared Sorensen grog et d'un épisode du [podcast rôliste] *Jank Cast*.

Voici comment cela fonctionne :

Avant une session, je définis un total de **7** éléments : des PNJ, des lieux et des rencontres. Je donne à chacun une motivation [ou une justification]. Je crée ensuite pour chacun **3** détails sensoriels que je peux décrire à la table (aspects, odeurs, sons, etc.). Enfin, j'imagine pour chaque élément **1** manière de l'interpréter et de lui donner corps (son spécifique, voix, tic verbal, posture du corps, maniérisme, etc.). Puis je note tout ça.

Voici quelques exemples pour un univers de type « apocalypse zombie » (deux des sept éléments que je vais noter) :

Charlie Steele, chef des survivants de la ville de Decatur

- *Motivation : convaincre les personnages-joueurs de le rejoindre dans sa campagne contre les Mohawks ;*
- *Détails sensoriels : une odeur de vieille eau de Cologne, un costume mal ajusté et effiloché, le son de ses bottes claquant sur le béton ;*
- *À la table : une voix toute douce et qui zozote.*

Centre commercial Willowbrook, un camp de réfugiés de fortune

- *Motivation : rappeler aux personnages-joueurs comment les choses étaient dans le passé ;*
- *Détails sensoriels : imposants palmiers en plastique, les enfants jouent et pleurent, des réfugiés vêtus de beaux habits récupérés dans les grands magasins ;*
- *À la table : de tonitruants « Ho, ho, ho ! » de l'homme vêtu d'un costume de père Noël essayant de remonter le moral des enfants.*

Notez que ces notes 7-3-1 ne doivent pas nécessairement « correspondre » à l'histoire en cours, ni être reliées les unes aux autres. Rappelez-vous : le but de l'exercice 7-3-1 est d'interroger votre univers. À quoi ressemblent les gens ? À quoi ressemble le son de leur voix ? Quelles sortes d'endroits peut-on y trouver ? À quels types de dangers peut-on être confronté ? À quoi les gens aspirent-ils ?

Nous ne créons pas un monde de campagne au sens traditionnel du terme, où chaque lieu et chaque PNJ seraient définis. Nous répondons à la question « Comment ce monde réagit-il aux actions des personnages-joueurs ? »

En cours de partie je garde parfois mes notes 7-3-1 à portée de main, parfois non. Il m'arrive de m'en servir de source d'inspiration en début de campagne, mais il est tout aussi probable que je ne m'en serve pas du tout. Le simple fait de pratiquer cet exercice fait émerger dans ma tête une multitude de personnages et de détails.

Lorsque nous commençons à jouer, je tire de mon esprit les éléments qui conviennent à ce qui est en train de se passer. Il se peut que j'aie créé un somptueux personnage d'oncle lors de ma préparation, mais que les joueurs ont choisi d'interagir avec la grand-mère. Eh bien, je vais prendre ces détails sympas de l'oncle, et les greffer à la grand-mère.

Dans l'exemple de Charlie Steele ci-dessus, les joueurs ne se rendent peut-être pas au camp de Decatur comme je l'escomptais, mais choisissent plutôt de parler à l'homme qui fait commerce d'armes à feu à l'arrière de son camion. Si je suis particulièrement épris de la voix zozotante de Charlie (je m'y suis entraîné toute la semaine), je pourrais peut-être sélectionner cet élément et l'attribuer au marchand d'armes. Je trouverai une autre façon d'incarner Charlie plus tard (ou jamais, s'il s'avère que les joueurs se fichent complètement du camp de Decatur, auquel cas je continuerai de dépouiller Charlie de ses détails intéressants

pour les donner aux autres personnages).

À un moment donné après la session, peut-être lors de ma préparation de la prochaine, je ressors mes notes 7-3-1 et les met à jour. Je corrige les éléments qui ont pris un tour différent de ce que j'avais prévu, raye ceux qui ne sont plus pertinents ou utiles, et en note de nouveaux afin d'en avoir toujours 7. Si les personnages joueurs se retrouvent dans un environnement ou un univers radicalement différent, je crée un 7-3-1 entièrement neuf.

Être un bon MJ improvisateur demande de la pratique. Parfois, peu importe le temps que vous aurez passé à réfléchir à votre univers, les joueurs vous prendront à contre-pied. Et il n'y a rien de mal à ça. Mais si vous développez de bonnes habitudes et utilisez des techniques telles que le 7-3-1, vous éviterez de mieux en mieux ces situations. Au bout d'un moment, vous n'aurez même plus besoin du 7-3-1 ; vous développerez votre propre boîte à outils pour poser des questions à l'univers, vos propres méthodes pour créer un monde sans trous à la volée. Et c'est à ce moment que vous saurez que vous êtes sur le point de devenir un très bon MJ.

Sélection de commentaires

ItsCliffGaming

Étant moi-même un MJ qui improvise énormément, cette idée me fait kiffer. J'ai une idée générale de ce qui pourrait coller thématiquement dans la région où sont les PJ - l'un des avantages à créer son propre univers -, mais je prépare peu de contingences parce que mon groupe a l'habitude de tout chambouler pour créer des choses intéressantes. J'ai donc pris l'habitude de jouer presque exclusivement en

improvisation. Ce que tu présentes semble être l'outil parfait pour joindre les deux options [thème de la région et scènes alternatives (NdT)]. Ça me donne la possibilité de prévoir quelques détails de dernière minute, tout en me laissant l'opportunité d'improviser sur l'instant.

Article original : *The 7-3-1 Technique*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Série de trois questions servant à caractériser un jeu (d'une manière générale) : Quel est le principe de ce jeu ? Comment y parvient-il ? Comment l'encourage ou le récompense-t-il ? [Retour]

La vie continue

© 2012 GGG

Un article de GGG tiré de Geek's Dream Girl, et traduit par Fabien Deneuville

L'une des choses les plus agréables que les gens aient pu dire de mes différentes campagnes de jeu de rôle, c'est qu'elles donnent l'impression d'être des lieux réels dont les joueurs ont un aperçu toutes les semaines (ou presque). Ils sont impatients de visiter les endroits qu'ils aiment. Ils sourient ou se renfrognent vraiment quand certains PNJ réapparaissent et ils cherchent toujours à connaître les nouvelles ou les rumeurs de régions éloignées.

En un sens, c'est absurde, bien sûr. Mon monde ne continue pas vraiment à vivre quand les joueurs n'y jouent pas. Mais j'ai réussi à créer l'illusion d'un monde qui change et qui évolue, par une série d'astuces que j'ai apprises au fil des ans.

J'ai pensé partager certaines de ces tuyaux avec vous, mes chers lecteurs. Ce sont des astuces pour faire en sorte que vos joueurs ressentent que, contrairement à un monde qui se fige quand ils n'y sont pas, le monde continue de vivre sans eux.

1. Les rumeurs des pays lointains

À l'époque de la 1re édition de *D&D*, nous avions le premier supplément *Oriental Adventures*. Même si cela ne m'intéressait pas vraiment de mener une campagne dans une Asie de fantasy, il y avait quelque chose qui me fascinait et dont je fis un usage considérable. Il y avait à l'intérieur une table d'événements aléatoires pour chaque région de votre monde de campagne. On pouvait s'en servir pour enrichir les histoires, aider le meneur quand les personnages cherchent à connaître les nouvelles d'ailleurs, etc. J'ai totalement adopté ce concept, en développant de grands calendriers d'événements pour toutes les régions de mon monde de campagne, et tout noté dans un carnet qui ressemblait plus ou moins à la feuille de calcul d'une base de données.

Bien que je ne me sente plus obligé de faire une tonne de jets de dés sur les tables aléatoires, je réfléchis en revanche sur ce qu'il se passe dans les parties du monde qui sont relativement proches de celles où se trouvent mes personnages et de celles où ils ont des chances de se trouver. Puis, quand les personnages-joueurs rencontrent des voyageurs sur la route ou écoutent les rumeurs dans une taverne, je peux parler des rumeurs, même en faisant se contredire les voyageurs. « J'ai entendu dire que les orques sont en train de se rassembler dans le sud suite à une insulte des barbares des terres du sud ». « Eh bien, moi j'ai entendu qu'ils cherchent quelque chose là-bas et que l'insulte n'est qu'une excuse ».

Dans le modèle *Sandbox with Benefits* que j'ai décrit dans mes précédents articles, la machine à créer des rumeurs est un outil formidable pour moi. Je peux lancer des bribes qui pourraient être des histoires, et voir lesquelles intéressent les joueurs. Au tout début de ma campagne, les personnages-joueurs ont entendu des rumeurs : une guerre avec les orques couvait dans le sud. Quelques mois plus tard, ils ont suivi ces rumeurs et la guerre orque est à présent l'intrigue principale.

2. Changer les rôles

Dans la vie réelle, les gens ne restent pas figés. Les relations changent. Des personnes trouvent un nouveau travail, des gens partent, d'autres meurent et d'autres naissent. Si vos PNJ restent figés dans le jeu, alors ils ressembleront davantage à des PNJ de jeux vidéo, toujours là à attendre que les PJ viennent les voir et leur parler, sans aucune vie propre.

Je suis un grand fan de la série de MMO *Ultima*, j'ai joué à tous les jeux de cette série. Dans *Ultima 1.4*, les PNJ restent figés, sans aucun mouvement. Ils ne sont littéralement là que pour que les PJ viennent leur parler. Dans *Ultima 5*, ils ont ajouté une petite touche qui faisait une grande différence. On a donné aux PNJ un parcours et des lieux selon l'heure de la journée. Un PNJ pouvait dormir la nuit, rendre visite à son mari en prison le matin, tenir un magasin pendant la journée, se rendre à la taverne pour le dîner, rendre à nouveau visite à son mari, puis rentrer et dormir.

Ce petit élément a représenté un saut remarquable dans la réalité de Britannia [l'univers d'*Ultima* (NdT)] pour moi. Les gens me sont soudain apparus tellement plus réels parce qu'ils ne restaient pas seulement dans un même lieu à m'attendre. Ils semblaient avoir leur propre vie et j'imaginais qu'elle continuait une fois que je quittais la ville.

Les PNJ de votre campagne devraient être perçus ainsi. Quand les PJ ont quitté une ville un moment, je réfléchis un peu sur ce qui pourrait s'y passer après leur départ. Ai-je fait allusion au cordonnier qui avait des tendres sentiments pour la serveuse ? Je pourrais impliquer ces personnages d'une manière plus évidente la prochaine fois que les PJ reviendront, et les rendre plus clairement intimes ou je pourrai choisir une voie totalement différente et faire en sorte que la serveuse flirte avec le forgeron sous les yeux du cordonnier meurtri. Peut-être que les PJ interviendront et inciteront le cordonnier à être courageux, ou qu'ils le pousseront à trouver une autre femme. Ces détails sont-ils importants ? Pas vraiment, mais ils rendront les choses bien plus réalistes.

3. Le temps ou pas le temps…

C’est amusant… Il y a quelque chose dans notre culture de si élémentaire et de si présent que le simple fait d’en parler est presque devenu le mot d’ordre dans une conversation banale. Mais malgré cela, c’est plutôt rare de l’entendre mentionné dans un jeu de rôle, à moins que ce ne soit pour illustrer des conditions extrêmes. Je veux bien sûr parler du temps qu’il fait.

Même s’il est plaisant de situer un beau combat pendant un orage ou de parler d’un blizzard aveuglant, ce sont des extrêmes. C’est simple ; presque tous les jours, la météo est normale, mais c’est bien de savoir si la météo est normale ou pas.

Je me sers d’un générateur de climat aléatoire pour prendre quelques notes sur le temps qu’il fait dans la région que traversent les PJ [1]. Bien que je ne décrive pas continuellement à mes joueurs le temps à chaque moment de la journée, je dis des choses comme : « Votre voyage d’une semaine se fait principalement sous un ciel couvert, ponctué par des averses occasionnelles. Il fait exceptionnellement chaud pour cette période de l’année ». Une fois de plus, ce n’est pas un détail crucial. C’est peu de choses mais ça renforce la réalité du monde du jeu.

3bis. Économiquement raisonnable

Je ne vais pas vous suggérer que vous devriez être informé des subtilités d’une économie mondiale, mais ça ne fait pas de mal d’en connaître les grandes lignes. Je ne connais pas les tenants et les aboutissants de l’offre et de la demande de mon monde, mais je peux vous dire que les nains de Kurdenheim échangent le charbon avec les halflings du Dalenshire, contre du poivre des marais qu’on trouve le long de certaines rivières qu’on appelle la Route du Poivre.

Non seulement un petit détail comme celui-ci rend le lieu plus réaliste

mais il met aussi en valeur un vivier d'histoires possibles. S'il survient une mauvaise année pour le poivre des marais, alors les halflings pourront connaître un hiver rigoureux. Cela pourrait déboucher sur toutes sortes d'histoires, où les PJ tenteront d'aider leurs amis halflings, ou bien les halflings se déplaceront vers le sud le long de leurs rivières, ce qui les amène à entrer en conflit avec les yuan-ti qui vivent dans les bayous.

Pour conclure

Cela ne requiert pas un effort considérable d'ajouter quelques éléments qui peuvent faire la différence pour que votre monde de campagne paraisse réel. S'il semble être un monde avec des éléments du monde réel comme : une économie, un climat, un calendrier, une histoire et des gens qui vivent et vieillissent, alors vos joueurs l'apprécieront pour ce qu'il est, et pas seulement pour un tableau vivant qui attend qu'ils y entrent et vivent une aventure.

À votre tour

Pensez-vous que j'aille trop loin dans ce que j'ai fait pour rendre ma campagne vivante ? Avez-vous vos propres astuces pour donner vie à votre monde de campagne vivant ? Faites-nous part de vos commentaires.

Sélection de commentaires

Jason

J'aime les petits détails comme ça, et tente également de les inclure dans mes parties. J'aime aussi ajouter un peu de

« rencontres » aléatoires à l'occasion, comme la découverte d'un puits à souhaits, juste pour faire grandir un peu [le monde].

En ce qui concerne le climat, je le tire au hasard, mais quelques mois de jeu en avance. J'essaye de tenir le groupe informé du temps chaque jour, et lors de ma dernière session, j'ai remarqué que certains joueurs aimaient beaucoup ça, et que d'autres s'en foutaient royalement, trouvant que c'était une information totalement inutile (même si cela ne prend que 5 secondes à communiquer).

Xaov

Je suppose que cela marche mieux avec des campagnes à plus « petite échelle », mais la continuité peut marcher. Je mène une campagne dans le Monde des Ténèbres depuis 5 ans. Sauf exception, aucun des personnages entrés dans ma campagne n'en est sorti.

Parfois quand j'ai des joueurs qui jouent plusieurs campagnes dans ce monde, leurs personnages rencontrent leur ancien perso. Cette continuité leur a permis d'avoir une base sur laquelle s'appuyer.

Parfois ils ont adoré mes PNJ mineurs, donc mes joueurs ont lié certains des aspects de leur PJ à ces PNJ. En plus cela me donne une quantité d'idées à exploiter.

Article original : *Life Goes On – Three Tips to Make Your Campaign World Seem to Live*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : PTG vous en propose un avec 2d6 : *les dés météos* ptgptb [Retour]

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de PTGPTB.fr ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.

Notre page Facebook

Nos gazouillis @PTGPTB_vf

Notre page Framasphere (Diaspora)*

Notre serveur Discord

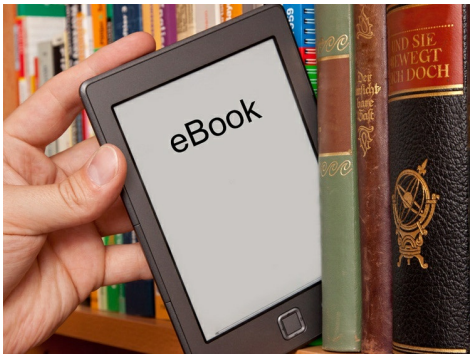
Recevoir les derniers articles

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

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

Les ebooks PTGPTB.fr

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez plus et plongez-vous dans les autres ebooks PTGPTB.fr.



 # 01 – Le plaisir de la table

 # 02 – Les grosbills, ces incompris ?

 # 03 – Transmettre la flamme du rôlisme

 # 04 – La théorie… c'est pratique

 # 05 – Dirty PJ

 # 06 – Une brève histoire du jeu de rôle

 # 07 – Le père Noël est un rôliste

 # 08 – Comment écrire un bon scénario

 # 09 – Les maîtres de l'improvisation

 # 10 – Bâtir une campagne mythique

 # 11 – Le JdR, de l'art ou du cochon ?

 # 12 – Narrativisme, mon amour

 # 13 – Fatal Fumble

 # 14 – Le système, cet important

 # 15 – Le JdR, c'est le maaal

 # 16 – Mon perso, ce héros

 # 17 – Écrire son jeu de rôle

 # 18 – Coup de foudre à JdR Hill

 # 19 – Créer son JdR : l'avis des pros

 # 20 – L'accessoire, c'est l'essentiel !

 # 21 – Le marketing rôliste pour les nuls

Sans compter nos ebooks spéciaux !

Hors série n°1 : La compil'

Quatre-vingt-dix-minutes

Ebook spécial : L'Ombre du passé

*Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (**1er mars, 1er juin, 1er septembre et 1er décembre**), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB.fr. Alors restez connecté(e).*

Crédits

Textes : Jonny Nexus, Mike Bourke, Rat, James Introcaso, Johnn Four, Uri Kurlianchik, Andy (GGG), Jason Cordova

Traducteur·trices : Pierre Carmody, Erwan Roudaut, Fabien Deneuville, Djiles, Pal', Bibi, Sylvain Chauvet, Boulash

Contributeur·trices : Angela Deschand, Benoit Huot, Rappar, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

La couverture de cet ebook a été réalisée avec des visuels provenant des sites Pexels, Freepik et Flaticon.

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

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

Merci

Que vous soyez silencieux.se ou que vous nous ayez déjà laissé des commentaires, avis ou suggestions d'articles à traduire, merci à vous tou·tes, lecteurs et lectrices. Vous contribuez au soutien moral des troupes ! Merci à vous de partager ou conseiller des articles à vos ami.es, collègues, compagnons de route...

Merci également, bien sûr, à toute l'équipe de sélection d'articles et de traduction, que vous soyez membres ponctuels ou récurrents, passés, actuels et futurs (rejoignez-nous ☺). Bien que bénévole, l'équipe fournit chaque trimestre d'excellentes sélections, traductions et relectures.

Un remerciement particulier à Hadrien, Senji, Mephen–JdFC, et Marc Mileur Le Plaine (Zagul), qui nous soutiennent sur Tipeee, et contribuent par leurs dons à payer l'hébergement, et à nous permettre d'organiser des concours plus souvent !

L'AVENTURE CONTINUE GRÂCE À VOUS !

ptgptb.fr

THE END.

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici…	4
Édito	5
Vous dites ?	7
Dix millions d'histoires de gens	17
PNJ : les bases	29
Comment interpréter les traits distinctifs des PNJ	35
Comment interpréter les PNJ séducteurs, les Maux antiques, les forces de l’ordre et les génies ?	50
Interpréter des PNJ assassins	60
Un arbre dans la forêt	69
Jouer avec les personnages emblématiques	77
La technique 7-3-1	85
La vie continue	90
Se tenir au courant	97
Les ebooks PTGPTB.fr	99
Crédits	103