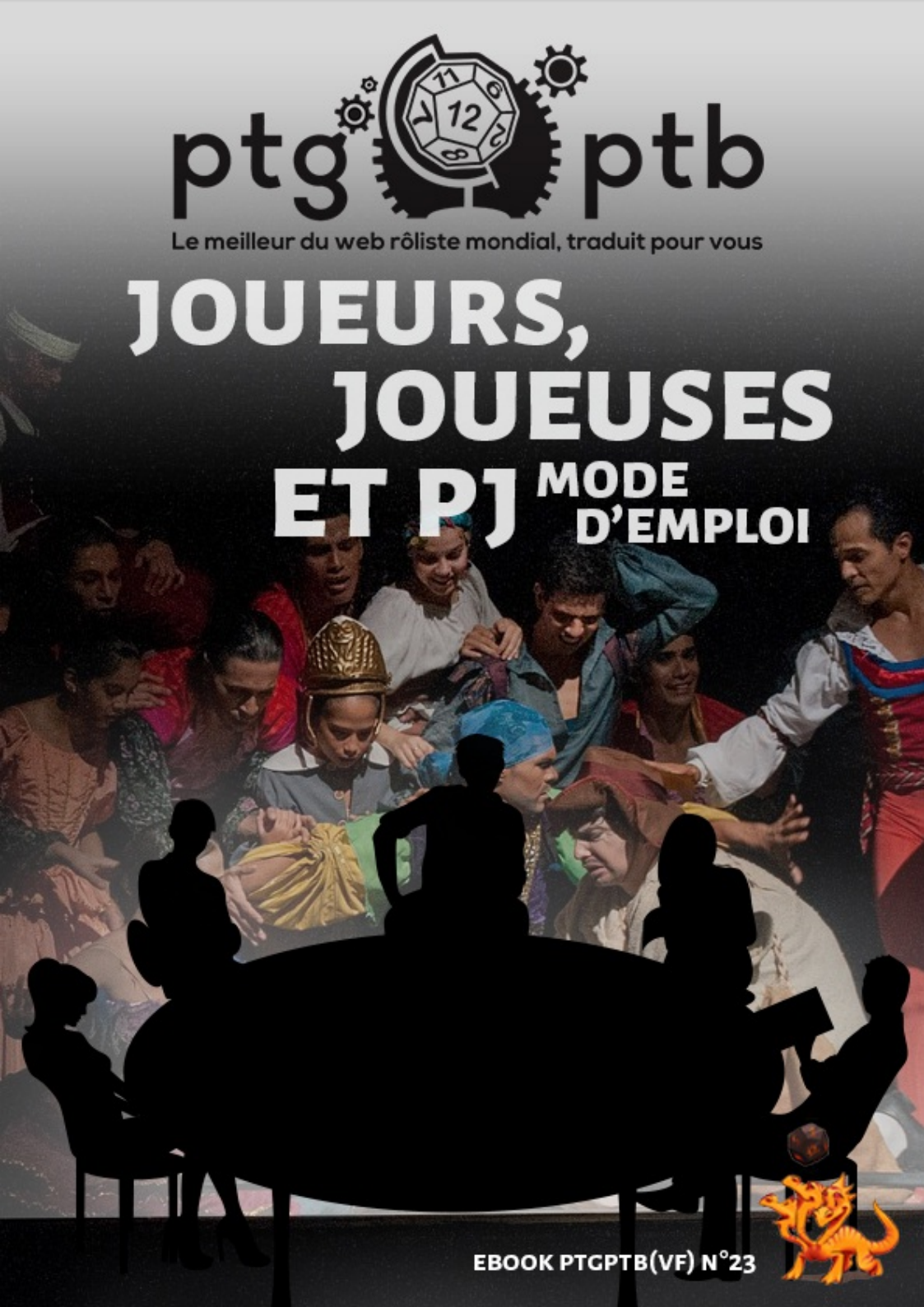
ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

JOUEURS, JOUEUSES ET PJ MODE D'EMPLOI



EBOOK PTGPTB(VF) N°23

Sommaire

Ça commence ici…
Édito

11 manières d'être un meilleur joueur de jeu de rôle

Ouais, mais… Mon perso n'en a rien à cirer !

Les chiens m’ont appris tout ce que je sais (sur les jeux)

Pourquoi nous tuons

À quels JdR je veux jouer ?

Lire dans les pensées

Rassembler les personnages

Questionnaire sur le style de la partie

La compétence c'est surfait

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,

De nombreux articles ont pour thème « comment être un.e meilleur.e MJ » mais les MJ ne sont pas les seul.es à contribuer au succès de la partie ! On peut donc se demander comment être un.e meilleur.e joueur.euse.

Cet ebook s'adresse autant aux joueurs et joueuses qu'aux meneurs : les articles vous conseillent donc aussi bien d'incarner avec implication votre personnage que d'être à l'écoute des joueurs en produisant des parties correspondant à leurs attentes. Quel type de rôliste êtes-vous et qu'attendez-vous de vos parties de JdR ? Jouez-vous pour jouer ou pour gagner ? Posez-vous cette question (et bien d'autres) après avoir lu cet ebook : joueur.euses comme MJ, c'est VOUS les héros à la table... et commencez par choisir une table qui vous correspond !

Bonne lecture à vous,

Angela Deschand,
rédactrice en chef de la division « ebook »
1er SEPTEMBRE 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 utiliser le lien « Retrouver cette traduction sur PTGPTB.fr » présent en fin de chaque article.

11 manières d'être un meilleur joueur de jeu de rôle

© 2013 Grant Howitt

Un article de Grant Howitt tiré de Look, Robot, et traduit par Yannick aka Orlanth de Mémoire secondaire

LOOK, ROBOT

présente, en traduction commune avec

Mémoire secondaire
Ma vie, mon oeuvre, écriture et jeu de rôles

Attention : long article sur le jeu de role

NdT : cette version de l'article est la première, pleine de jurons. Nous l'avons gardée pour plus d'authenticité et d'efficacité.

J’ai lu **énormément** d’articles sur le net qui expliquent comment être un bon meneur de jeu. C’est quelque chose qui me fascine. Quand une partie se passe bien, je prends vraiment mon pied, ce qui est difficile à reproduire sans sexe ni drogue, et me procurer l’un ou l’autre me demande plus d’efforts que je suis prêt à faire ! Je veux améliorer ma maîtrise de jeu. Je m’y efforce vraiment. C’est une passion. J’ai lu plus de livres pour devenir un meilleur MJ que de livres sur le sujet de mon propre diplôme universitaire.

Mais c’est super rare de trouver un article qui vous apprenne comment bien jouer, alors que ça devrait être bien plus courant, non ? Il y a quoi, quatre joueurs en moyenne pour un MJ ? Il y a cette étrange disjonction entre la responsabilité d’amuser tout le monde qui repose uniquement sur le type derrière l’écran, et l’idée que les joueurs ne font que se pointer et consommer. Franchement, c’est des conneries.

Alors voilà un truc que j’ai écrit, parce qu’il n’y en a pas assez sur la toile (1). Voyez ça comme quelques astuces pour devenir un meilleur joueur. J’ai compilé des idées piquées çà ou là, notamment sur le fil reddit que j’ai créé (en) et en parlant avec mes potes sur Facebook. Il y aussi cette conférence de Dave Morris sur l’improvisation (2) en et le bouquin de Graham Walmsley *Playing Unsafe*. Merci à tous de m’avoir apporté votre sagesse.

Note : Je ne suis pas parfait ! Bien sûr. Sinon je n’aurais pas cette gueule. Je ne peux pas prétendre appliquer tous ces trucs en même temps à chaque fois. Ce sont juste des conseils provenant de tout ce temps passé à jouer au JdR des deux côtés de l’écran, à observer des joueurs, et à noter ce que j’aime et ce que je n’aime pas. J’espère sincèrement que vous y trouverez des trucs utiles, surtout si vous jouez beaucoup.

1. Fais des trucs

Ton principal boulot en tant que joueur, c'est de faire des trucs. Tu dois toujours te demander : "Quels sont mes objectifs ? Et comment puis-je les atteindre ?". Tu es la star d'un univers très intime, et tu n'iras nulle part en restant assis sur ton cul à attendre que l'aventure veuille bien venir frapper à ta porte.

Enquête. Pose des questions. Suis des pistes. Personne ne devrait avoir à te montrer les ficelles évidentes de l'intrigue. Varie les scènes. Parle aux gens, rentre-leur dedans, mêle-toi de leurs affaires. Si c'est pas le genre de ton perso, trouve quelque chose sur lequel appuyer, et appuie dessus.

Si tu te retrouves à chaque fois repoussé à l'arrière-plan pour te tourner les pouces, alors que les autres persos font des trucs, demande-toi pourquoi un personnage aussi chiant traîne avec eux.

Soit actif, pas passif. S'il y a un seul truc à retenir de cet article, *c'est cette putain de règle !*

2. Ton personnage n'existe pas si tu ne parles pas

Tu peux écrire autant de pages d'historique de perso que tu veux mec, mais cela n'aura aucune influence si tu ne les montres pas activement. Tu joues un homme d'affaires futé ? Super, montre à tout le monde que tu es futé en affaires ! Tu joues un saxophoniste apprécié qui joue du jazz ? Joue du saxo. Tu incarnes un elfe farouche qui galère lors des interactions sociales avec les gens civilisés ? Alors joue-le vraiment, sois aux prises avec ces interactions ; n'envoie pas ton perso s'asseoir *sur une branche* [et sortir de la scène (NdT)] , *imbécile* !

OK, c'est lié au premier point, j'avoue. Ton personnage n'existe qu'au travers de ses actions. Les autres joueurs n'ont pas l'obligation de lire ton historique et leurs personnages ne lisent pas les pensées. Bon, certains le peuvent, mais t'as compris ce que je veux dire. Ils ne devraient pas avoir à le faire.

Alors montre les talents, les traits, les faiblesses, les relations de ton perso. Saisis l'opportunité de montrer, pas juste de raconter, aux autres joueurs, de quel bois est fait ton personnage.

3. N'essaye pas d'empêcher les actions

Empêcher les actions d'un autre joueur, ça ne sert pas à grand-chose. On prend deux éléments qui peuvent changer l'histoire, et on les cogne l'un contre l'autre si fort qu'en fin de compte, aucun n'a d'effet. Par exemple, le guerrier veut flanquer une beigne à un couillon, mais le moine n'est pas d'accord alors il saisit la main du guerrier avant qu'il ne

frappe. En termes de jeu, *il ne s'est rien passé*. Tout ce que vous avez fait, c'est perdre du temps. Et vous n'en avez qu'une quantité finie.

À la place, accompagne le mouvement. *Construis*. Si le guerrier veut fracasser le nez de quelqu'un, qu'est-ce qui se passe ensuite ? Est-ce que le moine va aider le pauvre type ? Est-ce qu'il réprimande le guerrier ? Est-ce qu'il va s'excuser auprès des amis du couillon avant que ça parte en sucette ? Sauver le guerrier de la grosse bagarre qui s'ensuit alors *même* que le moine n'en voulait pas ? Peut-être qu'il va juste pousser le plus balaise de la taverne vers le guerrier pour lui donner une leçon ?

Voilà des tas d'exemples d'histoires intéressantes. Empêcher le guerrier de faire quoi que ce soit ne crée pas d'histoire intéressante.

N'entravez pas, extrapolez ! (en plus ça rime donc c'est plus facile à retenir).

4. Prends le contrôle complet de ton personnage

“Mon personnage ne ferait jamais ça” est une excuse chiante, un NON massif à l’aventure à un niveau fondamental. C’est un refus tout net de participer.

Au lieu de rester bloqué sur des notions préconçues sur ce que ferait ou ne ferait pas ton personnage, accepte les complications et fais-le quand même, tout en établissant pourquoi tu vas le faire. Pourquoi ton voleur ferait cette mission pour l’Église ? Peut-être a-t-il des raisons secrètes ? Est-ce par sens de la camaraderie avec le reste du groupe ? Les personnages dans des situations embarrassantes constituent la chair même d’une bonne histoire.

(Tu te souviens de cette histoire géniale où un hobbit a envoyé Gandalf se faire voir, est rentré chez lui se curer les ongles de pied jusqu’à ce que tout son village soit englouti par les armées des ténèbres ? Non. Ben non, putain ! Alors maintenant tu prends ton sac à dos, et tu bouges tes fesses, Frodon !)

Si tu te retrouves à expliquer en permanence les actions de ton perso ou à ne pas vouloir accepter les décisions du groupe, à cause des motivations de ton personnage… eh bien mon gars, peut-être que ces motivations sont erronées. Elles ne sont pas gravées dans la pierre. C’est le groupe le plus important, pas ton personnage. Alors si ça marche pas, abandonne ton perso aux idées arrêtées au prochain village et crées-en un autre plus ouvert aux nouvelles idées. Vois éventuellement avec ton groupe pour créer un perso qui trouvera sa place parmi eux.

Ton personnage fait partie de l’histoire, *ce n’est pas l’histoire de ton personnage*.

5. Ne fais pas de mal aux autres joueurs

Ho ho, en voilà un joli voleur qui pique des trucs aux autres PJ. Et

son jet de vol à la tire est si bon que personne ne s'en apercevra dis donc ! Waouh c'est génial !

Qu'il aille se faire voir ! Personne n'aime ce genre de personne (ce type joue sûrement un kender wiki [une race de "hobbits" kleptomanes dans l'univers de *Lancedragon* (NdT)], et je suis totalement pour un génocide des kenders, quel que soit le jeu. De toute manière, éradiquer les kenders n'est pas un crime, non ?). Si tu piques des trucs aux autres personnages-joueurs, tu exerces sur eux un pouvoir d'une façon vraiment bordélique et sournoise. S'ils s'en rendent compte, ils vont faire quoi ? Vas-tu les obliger à se fâcher ? Tu trouverais logique qu'ils butent ton perso à cause de ça ? Tu crois que c'est marrant pour eux ?

C'est pareil si tu attaques un autre personnage. D'accord, il y a des systèmes de jeu qui l'encouragent totalement, je pense à *Paranoïa* grog, ou *Dogs in the Vineyard* grog par exemple. Mais sinon, bon Dieu les mecs, lâchez l'affaire. Je n'arrive pas à trouver un seul exemple où ça pourrait améliorer la partie. Si le groupe est ok, discutez-en avant et ça roule. Mais laissez-moi en dehors de ça.

Il y a des tas de monstres dehors qui ne trouveront rien à redire si ton perso leur vole des trucs, les passe à tabac ou les bute, alors va les emmerder d'abord.

6. Apprends le système de jeu, et surtout fais pas chier avec

Si tu connais le système de jeu, ça aide le MJ, parce que tu connais les limites de ton personnage. Tu peux calculer les chances de réussite de telle ou telle action, comme dans la vie quoi. Tu peux évaluer plus facilement certaines situations et agir en fonction, juste parce que tu connais les règles du monde.

(Les nouveaux joueurs bien sûr ne sont pas concernés. Mais faites l'effort d'apprendre les règles quand même, si vous comptez continuer à

jouer aux jeux de rôles.)

Mais pour l'amour de Dieu, faites pas chier avec les règles. Surtout pas. C'est facile de se rendre compte si tu fais chier : si tu discutes une règle plus de vingt secondes, alors tu es un avocat ès-règles (*rules lawyer*) [3]. T'es inspecteur sanitaire du jeu de rôle, et tu devrais surtout la fermer, parce que tu rends la partie moins amusante.

Il y a des moments où les règles déconnent, et c'est pas grave. Je me souviens pas d'un seul moment où un joueur s'est rappelé d'une règle et qu'on s'est marré, et qu'on a kiffé parce qu'il a fait changer le MJ d'avis.

7. Sois attentif. Si tu n'es pas capable de rester concentré, alors quitte la table

Hey, tu joues à quoi sur ton smartphone ? C'est *Candy Crush Saga* wiki ? C'est marrant, tous ces dés et ces feuilles de personnage, j'avais l'impression qu'on jouait à *Donjons et Dragons* ! J'ai dû me planter.

Je trouve qu'il n'y a rien de plus méprisant dans une partie de JdR, que quelqu'un qui joue *à un autre jeu* en même temps. Si tu t'ennuies tellement que tu préfères jouer sur ton téléphone, lire un livre, ou aller sur ton compte Facebook, alors arrête de jouer. Ta simple présence pompe l'énergie du groupe. Je préfère largement jouer avec une chaise vide qu'avec quelqu'un qui n'est pas attentif, parce qu'au moins, je n'ai pas à divertir une chaise vide.

Bien sûr c'est le boulot du MJ de fournir une partie divertissante. Mais ça ne doit pas être à sens unique. Retour au point un : agis chaque fois que tu le peux. Donne au MJ quelque chose sur lequel rebondir. À moins que tu ne le payes, il n'a aucune obligation de faire le show pour toi juste parce qu'il est derrière un écran.

8. Si tu rends quelqu'un mal à l'aise, excuse-toi et parles-en

J'ai une règle lors de mes parties et c'est : "Personne ne baise personne". Simple, clair, élégant. Pas de comportement sexuel. C'est trop souvent bizarre. J'ai vu des tentatives de séduction, évidemment, et c'est ok. J'ai vu des personnages profondément atteints par un viol. J'ai même vu un personnage proposer une remise de peine à un alien pour qu'il rentre dans le corps d'un chat mort, dans un but zoophile, le tout dans le cadre d'un braquage. Mais, le truc important ici c'est que si quelqu'un baise, c'est suggéré et non pas décrit. Et si tu penses "Ha ha ok, mais un fist c'est possible ?", alors dégage de ma table !

Et voilà où je voulais en venir, dans les situations où nous nous retrouvons chaque semaine, c'est facile de rendre quelqu'un mal à

l’aise. C’est peut-être évident quand on parle de bébés morts et de zoophilie, mais ça peut être plus bénin, comme être impoli ou draguer en personnage.

Si tu penses que tu as fâché quelqu’un, demande-lui gentiment. Et si c’est le cas, excuse-toi *et ne parle plus de ce sujet précis*. Pas besoin d’être Einstein, c’est comme ça qu’un être humain bien ajusté fonctionne en société, et ce n’est parce qu’on fait semblant d’être un hobbit pour un moment qu’il faut l’oublier.

Alors sois sympa, sois même super sympa. Personne ne pensera de mal de toi si tu es sympa.

9. Sois un conteur

Dans les livres du *Monde des Ténèbres* grog, le MJ s’appelle le Conteur, parce qu’ils ont visiblement du mal à appeler un chat “un chat”. C’est plutôt bien trouvé parce qu’un MJ raconte des histoires mais c’est facile d’oublier que les joueurs le font aussi.

Alors fais des efforts, hein ? Dis des trucs. Développe la voix de ton personnage et son attitude. Décris tes actions. Vois avec ton MJ jusqu’où tu peux aller dans les descriptions, ou fais des suppositions, décris [ta vision des choses], et vois s’il est d’accord. Un bon MJ est capable d’enchaîner sur ce que tu dis, à moins que ça ne contrarie gravement ses plans.

De même, la concision ça marche aussi. Un bon MJ ne fait pas de monologues, ou ne permet pas à ses PNJ d’avoir de longues discussions entre eux pendant que les joueurs attendent, assis, la fin du spectacle. Donc apprends aussi quand la fermer, et réduis tes descriptions lorsqu’il n’y a pas besoin de plus, à moins d’être un conteur génial bien sûr. Mais faire court et percutant, c’est toujours mieux que long et fleuri.

Bon Dieu, ça c'est une illustration géniale ! Crédit à [jubjubjed sur deviantart]

10. Adopte l'échec

L'échec peut être vraiment embarrassant. Je sais que je peux m'énerver assez vite lorsque les dés me lâchent – quand j'ai attendu des heures mon tour de jouer à une table pleine de joueurs, lorsque j'utilise un pouvoir spécial, ou que j'ai parlé hyper longtemps ou décrit une action stylée – et les gros mots sortent assez vite. Et pas ceux qui sont marrants, plutôt le genre "ce type est-il sain d'esprit ?".

Et c'est pas cool. On devrait plutôt apprendre à gérer l'échec comme un embranchement dans l'histoire, pas un blocage. Pourquoi est-ce que j'ai raté ? Pourquoi mon jet d'Intimidation n'a pas fonctionné ? Pourquoi j'ai pas réussi à crocheter cette serrure ? Pourquoi ai-je été vu ? Qui a pigé que j'étais le traître ? Quelles autres options pourrais-je

explorer ?

Certains systèmes sont construits comme ça par défaut – *Apocalypse World* grog par exemple – et ils donnent la possibilité d'influencer l'univers de jeu quel que soit ton jet de dés, pas simplement échouer à faire perdre des points de vie aux monstre. C'est génial ! On devrait adopter cette manière de penser par défaut. Nous devons voir les échecs comme des contretemps, et expliquer pourquoi notre personnage n'a pas atteint son objectif ; nous devons comprendre qu'un revers n'est pas la fin du monde.

11. Joue le jeu

C'est un jeu. Ce n'est pas un challenge qui n'existe que dans la tête du MJ. Ce n'est pas l'arc narratif exclusif de ton personnage. Ce n'est pas ton blog. Ce n'est pas une excuse pour flirter avec une joueuse. Ce n'est pas juste une table où tu vas t'asseoir en silence. C'est un jeu.

On a tous signé pour jouer ensemble. On raconte tous une histoire ensemble, les uns aux autres, et le plus important est l'histoire. Prends du recul lors des combats ; prends du recul avec les difficultés de ton personnage à gérer sa relation avec sa mère demi-elfe noir ; prends du recul chaque fois que le joueur du paladin te pique tes dés.

C'est un jeu. Respecte les autres joueurs. Respecte l'histoire et agis pour elle. Respecte le fait que tu n'auras pas toujours ce que tu veux et que c'est ça qui rendra l'histoire intéressante.

Agis dans l'intérêt du jeu. Agis dans l'intérêt de l'histoire. Sois actif ! Sois positif ! Sois intéressant ! Change les choses ! Si à la fin de la nuit tu ne pars pas avec de bons souvenirs dont tu pourras reparler avec tes potes dans les prochaines années, *tout le monde a échoué.*

> *Mise à jour : j'ai développé les sujets soulevés dans les points 3 et 4 – et les ai plaqués sur Stanislavski et Brecht – dans cet*

article (en) *de continuation.*

Mise à jour 2 : si vous avez apprécié cet article, j'en ai écrit un guide pour les MJ dans mon JdR Unbound [qui a fait l'objet d'un kickstarter réussi , les livres étant livrés en février 2017].

Article original : *11 ways to be a better roleplayer*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

Sélection de commentaires

ALUN

C'est bon de lire des conseils à destination des joueurs. J'ajouterais une remarque générale qui sous-tend tous ces conseils : **jouez un personnage, ne vous jouez pas vous**. Le MJ et les joueurs s'amuseront tellement à interagir avec le personnage mémorable que vous créerez. Je vois trop souvent des joueurs qui incarnent toujours le même personnage. Les PJ devraient avoir des défauts et des traits insolites comme des vrais gens. Les choses que l'on fait ou que l'on dit à votre personnage ne vous visent pas vous, le joueur. Ça marche tellement mieux si votre personnage est plus qu'un avatar de vous-même à peine déguisé/avec une moustache et une paire de lunettes postiche.

Andrew

Je soutiens de tout cœur cet article et je n'ai qu'une seule entrée à ajouter à la liste :

Ne jouez pas un perso que vous trouvez ennuyeux.

Cela semble évident, mais j'ai rencontré plus d'un joueur qui incarnait un perso pour des raisons esthétiques ou de dynamique de groupe, plutôt que par intérêt réel pour le perso lui-même. Par exemple dans ma dernière campagne, le tacticien du groupe de PJ était joué par un joueur qui n'éprouvait aucun plaisir à se retrouver dans une position de commandement et de planificateur, ni n'avait la tête pour. Il se cantonnait de jeter les dés au lieu d'interpréter un rôle qui lui tenait à cœur ; son désintérêt a plombé en pratique l'amusement du final de la campagne.

James Wallbank

Vraiment un formidable article. Du bon boulot !

Je pense que l'on pourrait étendre le point (6) ainsi :

(a) **Ne soyez pas un supercalculateur**. Dans une partie, on essaie de créer une histoire amusante, dramatique, et à peu près cohérente. Pas de faire fonctionner au poil un système de règles. Si c'est l'analyse statistique qui vous branche, allez faire ça ailleurs.

(b) S'il advient quelque chose qui semble statistiquement improbable durant la partie, **essayez de ne *pas* sortir du personnage pour faire appel de la décision du MJ**. Donc quelqu'un est tombé d'une falaise de 30 mètres et s'en sort sans une égratignure ? C'est votre perso, pas vous, qui devrait exprimer sa stupéfaction. Faites confiance au MJ pour savoir aussi bien que vous comment fonctionne la réalité – laissez l'explication émerger dans la partie, pas lors d'une discussion **hors de** la partie.

Ta 7e astuce est absolument pertinente. L'avènement du "tout connecté" peut tuer l'ambiance d'une partie. Grâce à cet article, j'ai décidé que je tolèrerai **moins** les joueurs à moitié impliqués dans la partie lors que je mène. La conséquence de ça, c'est que si tout le monde s'implique, et interagit, **aucune intrigue ne peut être ennuyeuse**. Une fois, j'ai mené une séance où tous les PJ étaient coincés dans un ascenseur. Une révolution avait éclaté, et les bas-fonds étaient envahis par des détraqués cannibales, mais l'intrigue **n'a pas avancé** pendant 3 heures de jeu !

J'avais imaginé que l'incident de "l'ascenseur en panne" ne prendrait que quelques minutes de jeu au plus, et j'étais prêt à faire glisser l'ascenseur, irrésistiblement, jusqu'au

niveau -10 où les cannibales attendaient ; ou à le faire grimper vers le poste de contrôle, occupé par le Comité Citoyen de Justice Révolutionnaire. Mais la conversation entre les personnages était si captivante – la peur, la dispute, le débat politique, les révélations, les conjectures, la vérification des armes – que j'ai simplement laissé continuer. Ce fut un *cliffhanger* de 3 heures, et une soirée mémorable. Bon, je ne recommande pas ce genre d'intrigue à chaque séance, mais ce que je veux dire c'est qu'un roleplay inspiré peut amener même l'intrigue la plus minimaliste à des niveaux jamais vus.

Nate

> **@James Wallbank :** On a joué une partie une fois, juste mon MJ et moi, pendant une promenade en ville. Pas de fiche de personnage, pas de manuel, ni de dés. Rien qu'une heure passée à raconter une histoire ensemble. À ce jour, cela reste une mes expériences rôlistes les plus mémorables.

Will

Formidable article, Grant. Vraiment agréable. J'ai vu une vidéo il y a environ six mois, qui m'a fait reconsidérer comment et pourquoi je joue : *Beyond Dungeons & Dragons* (en) [conférence sur la nature des jeux de rôles, ce que sont vraiment leurs mécanismes, comment ces derniers influencent le jeu, et pourquoi *D&D* n'est probablement pas le meilleur des systèmes pour le genre de parties que vous essayez de jouer (NdT)]. Bien que ce soit un peu agaçant (il y a d'autres JdR que *D&D* grog ? Ça alors ! Sauf que tout le monde est au courant…), il y a de bons conseils pour les MJ et les joueurs.

Je rajouterais quelques petits conseils à ta liste. Ce qui

suit n'est que mon avis et ne s'applique pas forcément à tout le monde ; il est évident qu'il y a plusieurs types de rôlistes différents, et en tant que MJ ou joueur, vous pouvez prendre à rebrousse-poil des gens qui font du JdR pour d'autres raisons que les vôtres. Si vous n'êtes pas d'accord avec moi, aucun problème.

Conseil de Will n°1 : je constate que dans certaines de mes parties, les combats prennent entre 20 et 50 % du temps. Avec certains JdR (que j'ai abandonnées depuis), c'est même plus que ça. Je peux apprécier un bon combat rapide, mais quand vous perdez 20 minutes à étudier les règles de lutte à mains nues (toujours incroyablement longues et ennuyeuses) juste parce que quelqu'un a dit "Je lui arrache l'épée des mains", le combat perd son dynamisme. La leçon ici, c'est que le MJ doit connaître ou bidouiller les règles, ou que le joueur choisisse l'option facile et dise "Laisse tomber, je me contente de lui donner un autre coup d'épée".

Conseil de Will n°2 : ne lancez pas les dés sauf si le MJ vous le demande. C'est super de dire "Je fais un test de SAN [la Santé Mentale dans *L'Appel de Cthulhu* (NdT)] pour voir si mon perso pète les plombs et s'enfuit", mais c'est encore mieux de l'interpréter sans faire intervenir les dés. Si ce sont les dés qui décident quand vous faites du roleplay et que vous vous immergez dans votre personnage, je ne suis pas sûr que vous jouiez de la bonne manière.

Conseil de Will n°3 : ne faites pas fuir votre perso. Séparer le groupe est mal, non pas parce que c'est irréaliste ou parce que c'est dangereux (ça peut être l'opposé), mais parce que cela interrompt l'action pour une partie des joueurs, qui attendent leur tour. Nous faisons tous du JdR pendant notre temps libre, et sommes tous là pour vraiment

jouer, donc, bien que chaque PJ pourrait - et devrait être - sous les feux de la rampe de temps en temps, jouer votre perso avec des PNJ par intervalles de 10 minutes va casser votre immersion.

Conseil de Will n°4 : lié au précédent – vous jouez pendant votre temps libre. Ne vous forcez jamais à faire du JdR si vous préféreriez plutôt faire autre chose à la place. Oui, l'absence du rôdeur est vraiment compliquée pour les autres joueurs, mais c'est encore pire de lire sur votre visage renfrogné que vous souhaiteriez plutôt être avec votre petit.e ami.e ou vous promener ou autre. Ça ne marchera pas pour eux, ni pour vous. Si vous ne pouvez vraiment pas vous engager sur le long terme, restez-en aux one-shot ou aux JdR par e-mail.

Shaun

J'ajouterai :

(12) : adoptez les conventions de genre. Dans l'heroic-fantasy, soyez héroïquement fantastique ; soyez paranoïaque à *Paranoïa* ; dans une partie de *Docteur Who* on ne dégaine en général pas un flingue pour dégommer les méchants – vous avez votre tournevis sonique, une porte verrouillée, que vous passez pour fuir, etc. Si vous avez l'intention d'aller contre les conventions du genre, attendez-vous à un fort taux d'échecs – mais voir ton point 10.

Je ferais aussi quelques nuances :

(3 et 5), Le conflit à l'intérieur du groupe peut être très approprié dans certains JdR. *Paranoïa*, *Ravenloft*, le *Monde des Ténèbres* grog… Dans tous ces jeux, la dispute pourrait être tout à fait pertinente et (si c'est bien fait) être sensas et formidable. On en revient à mon point 12 – agissez de

manière adaptée au ton de la partie.

Pour finir, l'article évoque, mais ne dit pas explicitement ceci : **vous êtes juste un joueur parmi d'autres** ; c'est normal d'avoir son quart d'heure de gloire, mais si vous vous accaparez la scène en permanence, arrêtez. C'est un peu le contraire de ton premier conseil. Si vous enlevez aux autres leurs opportunités d'agir, ça va les démoraliser.

seagoat1

> **@Shaun :** Oui. Il est important de se rappeler qu'il y a d'autres gens autour de la table. Agissez, bien entendu, mais laissez les autres agir aussi. Si vous êtes le genre de personne qui peut décider instantanément de ce qu'il faut faire – c'est formidable. Mais s'il vous plaît, ne le déclarez pas tout de suite, tout le temps. Laissez la chance à ceux qui pourraient prendre plus de temps pour réfléchir à leurs actions, ou qui n'aiment pas interrompre ceux qui sont les premiers à agir. En effet, d'après mon expérience, je me suis parfois retrouvé mis de côté parce que je ne suis pas le premier ou le plus rapide à déclarer une action héroïque. Et dire "Eh, c'est mon tour" ou "Oh, je pensais faire ceci, je réfléchissais juste à une réplique sympa" interrompt [le rythme de] la scène. Ça a l'air mesquin. Donc le joueur le plus lent devrait juste se taire et suivre le mouvement.
>
> Conseil lié : si ce n'est pas le moment où les projecteurs sont sur vous, n'interrompez pas la personne dont c'est l'heure de gloire en posant des questions sur les règles, ou pour déclarer que vous fouillez le cadavre. Laissez-les être la vedette pendant une scène.

Kye

Corrolaire au point (8) – **communiquez avec les autres joueurs**. Si quelque chose vous met mal à l'aise, dites-le. Si vous n'aimez pas le tour que prennent les choses, ou détestez ce qu'un autre joueur veut que son perso fasse, parlez-lui. Si quelqu'un viole la règle "Ne sois pas un connard" ["Don't be a dick" – règle édictée par Will Wheaton (NdT)], dites-lui que vous trouvez que ses agissements ne sont pas sympas. C'est tellement évident (et sous-tend plusieurs de tes arguments) – mais souvent les gens ne le font simplement pas. Ils ne disent pas ce qu'ils pensent et gâchent leur propre plaisir, et ça gâche aussi le plaisir pour les autres. Par ailleurs, l'immersion dans le jeu de rôle ne veut pas dire non plus qu'il faut rester "dans le personnage" tout le temps.

Autre chose sur les remarques (5), (6) et (10). Ce n'est pas que certains JdR peuvent gérer les conflits entre joueurs, et pas d'autres ; ni que – comme noté par le commentaire ci-dessus – qu'ils appliquent différentes convention de genre. Les JdR [d'antan] étaient souvent écrits avec l'idée que toutes les parties devaient en gros être jouées de la même façon, et que tout le monde savait ce que c'était. Cette époque est passée depuis longtemps.

Pendragon grog requiert une approche très différente de celle de *D&D*. *Dogs in the Vineyards* grog [et ses conflits moraux] est un jeu de rôle totalement différent de *Aces & Eights* grog [duels et fusillades au Far West]. Pour être un bon joueur, **apprenez les limites du jeu en question**. Certains JdR s'effondrent quand les personnages se disputent. Si vous commencez à vous quereller dans un donjon, tous les persos vont y passer. D'autres jeux de rôles ont **besoin** de conflits – qui sont au cœur du jeu. Si les

joueurs renforcent l'esprit de groupe dans une partie de *Cold City* grog [Dans le Berlin de 1945, une équipe constituée de chaque représentant des "Alliés" lutte contre les monstres des projets secrets nazis] ou de *Mountain Witch* grog, s'assurant que leurs personnages ne se disputent pas, eh bien ça va être une partie plutôt ennuyeuse.

Certains JdR encouragent une immersion presque totale – vous n'avez pas besoin de connaître les règles, vous avez juste à interpréter votre personnage et laisser le MJ gérer presque tous les mécanismes. C'est amusant ! Dans d'autres jeux, vous devez apprendre les règles par cœur, et en faire usage consciemment. C'est amusant aussi ! Mais c'est différent. Si vous approchez *Burning Wheel* grog de la même manière que *Savage Worlds* grog, ce ne sera drôle pour personne.

Certains jeux de rôles punissent durement l'échec. D'autres l'encouragent, ou même en ont besoin (comparez la première édition de *D&D* et *Les Légendes de la Garde* grog). Et ainsi de suite. Pour faire court : **jouez au jeu que vous jouez, pas à un autre JdR**.

Je ne suis pas d'accord avec ton commandement (9). Tu dis qu'il faut "s'investir dans la fiction". Faites du roleplay, étoffez le décor de jeu, décrivez. À mon avis, l'histoire, c'est ce que vous avez quand vous regardez en arrière, vers ce qui s'est passé durant la séance. Ne contez pas d'histoire ; faites survenir des choses chouettes dans la partie. Une histoire, c'est ce que vous racontez **à** quelqu'un, un auditeur passif. Rentrez dans votre personnage. Faites des choses intéressantes et décrivez-les de manière captivante. Ne faites pas des choses juste parce que vous pensez "Oh, c'est bon pour l'histoire". Faites des trucs parce qu'ils vous intéressent **vous**.

Andacar

Bravo pour cet article ! Je suis un vieux geek qui jouait au jeu de rôle sur table il y a bien longtemps dans les années 80. J'ai toujours pensé qu'une part de ce qui fait un bon joueur, c'est d'être un acteur d'improvisation. Rien ne m'a plus ennuyé que les abrutis qui s'asseyaient à la table, lançaient les dés, et ne pouvaient pas générer plus d'émotions qu'un air narquois. J'imitais des accents, je m'impliquais émotionnellement [dans l'action], faisais ce qu'il fallait pour rendre la partie plus amusante et l'éloigner de la foire d'empoigne. J'ai mené des parties où les personnages-joueurs se disputaient ; pleuraient la mort de certains PNJ ; où les persos faisaient des trucs que le joueur n'aurait pas voulus – parce que c'était dans la logique du perso, etc. Mon avis de vieux débris, c'est que les parties de JdR en ligne en ont retiré la plupart des possibilités.

Frauke

C'est un très bon article ! J'ai vraiment aimé le lire.

Je voudrais juste ajouter quelque chose aux astuces (3) à (5) ; ça dépend complètement du style de jeu du groupe. Je suis dans un groupe avec mes meilleurs amis depuis 8 ans maintenant, on joue à *Donjons & Dragons* et nous enfreignons les "règles" 3 à 5 (je sais, ces règles sont inflexibles). Nos personnages se sont battus pour tout et rien, allant des moyens d'infiltrer une ville à des questions morales du genre : "Laisse-t-on une deuxième chance au Méchant, ou doit-on le tuer ?"

Pour moi c'est un des aspects les plus excitants du jeu de rôle, que de voir comment les différents objectifs des PJ variés fusionnent (ou pas) avec l'objectif principal du groupe (sauver le monde, tout ça). Pour moi, ça rend les

persos plus vivants s'ils ne sont pas tous du même avis, et sont assez sûrs de leurs propres convictions au point de se battre pour elles.

Bien sûr, ce type de style de jeu n'est amusant que si tout le monde à table, y compris le MJ, aime cette approche.

Evilolle

Je ne suis absolument pas d'accord avec le n°3 !

Disons que je joue le moine :

"Quoi, je ne peux pas décider de suivre l'instinct de mon perso ? Son souhait d'arrêter une bagarre dans une taverne bondée ? Pourquoi pas ? Pourquoi est-ce que je devrais attendre que ça dégénère, et que les gardes de la cité déboulent et nous arrêtent tous, simplement parce qu'il ne faudrait pas empêcher les choses d'arriver" ?

C'est sans doute le conseil le plus bête que j'aie jamais lu !

Le reste sont plus ou moins des évidences logiques reformulées.

Grant

> **@Evilolle :** En fait c'est totalement de l'impro; et que tu l'aimes ou pas, en tant que joueurs, on est tous des acteurs d'impro pour un très petit public.
>
> C'est "Oui, et" plutôt que "Non", ce qui mène à de meilleures histoires. Regarde la vidéo dont je donne le lien au début. Elle est vraiment très bien, et elle explique certaines choses mieux que moi.

Random Passerby

> **@Evilolle :** Il y a aussi la manière dont tu l'as

décrit… ce n'est pas un "Non", c'est un "Oui, et". Tu n'as pas dit "Non ça n'arrive pas", tu as écrit " **Oui**, on va droit au désastre **et** mon moine essaye de l'arrêter".

Tu n'as pas empêché que ça arrive, tu ne fais qu'y répondre. La réponse adéquate du MJ serait de laisser courir et de voir ce qui arrive ; peut-être que ton moine est maintenant entraîné dans la bagarre ; ou bien les gardes séparent tout le monde, et dans la confusion jettent ton moine en cellule de dégrisement avec les bagarreurs de taverne – et maintenant le groupe doit te faire évader ; peut-être qu'il parvient à arrêter la bagarre et obtient quelque information en écoutant les clients se disputer.

Blueluck

On dirait que les lecteurs ne sont pas d'accord avec deux des astuces. Je suis d'accord avec l'article dans les deux cas, mais je comprends pourquoi des gens ont des points de vue différents.

(3) n'essaye pas d'empêcher les actions

La première règle du théâtre d'improvisation est "Dites oui". Il y a des exceptions, mais elles sont très rares. Ceci dit, les jeux de rôles ne sont pas que de l'improvisation, et les exceptions à la règle du "Dites oui" sont un peu plus fréquentes dans le JdR que sur scène.

Toutefois, il vaut mieux en général **faire des trucs**, que **ne rien faire**. Il est préférable de respecter les décisions d'un autre joueur que de les contrarier. Il vaut mieux agir et laisser agir les autres, que d'être statique et d'imposer l'inaction aux autres.

Prenons l'exemple de Grant : "Le guerrier veut flanquer

une beigne à un type, mais le moine n'est pas d'accord, alors il saisit la main du guerrier avant qu'il ne frappe. En termes de jeu, il ne s'est rien passé". Voyons comment cela aurait pu se passer en jeu :

1) Le guerrier baffe le couillon, puis le moine écarte la main du guerrier et déclare "Nous pouvons résoudre cet incident sans violence".

2) Le guerrier commence à baffer le couillon, mais le moine l'arrête.

3) Le joueur du guerrier dit "Je baffe le couillon", et le joueur du moine dit "Non, ne fais pas ça".

Dans le premier cas, le guerrier et le moine font tous deux ce qu'ils veulent, et jouent leur personnage comme ils le sentent, ce qui a des effets sur l'univers de jeu. Dans le deuxième cas, l'action du moine a empêché celle du guerrier, ce qui veut dire que seule l'action du moine a eu un effet, et seulement un effet mineur. Dans le troisième cas, personne n'a rien fait, vous n'avez probablement même pas réussi à jouer une véritable partie de JdR.

Le cas 1) est le meilleur. Dans ce cas, le joueur du moine n'abuse pas des hasards du jeu – est-ce qu'ils ont vraiment déterminé l'initiative, et le moine l'a eue, puis a réussi son action d'empêcher le guerrier de cogner ? – pour restreindre le guerrier, mais a aussi mis en avant sa personnalité pacifique (ou peut-être juste prudente), **en même temps** que le caractère soupe-au-lait du guerrier, plutôt que **à la place** du caractère du guerrier.

(5) Ne fais pas de mal aux autres joueurs

Je suis d'accord avec Grant au sujet du rôdeur qui vole le groupe de PJ. Qu'il aille se faire foutre. Il y a un contrat

social à la table, et il en viole la part la plus importante. Ce contrat décrète que nous sommes tous là pour nous amuser, et que nous nous entraidons à nous amuser, plutôt qu'à empêcher le plaisir des autres.

Il est tout à fait autorisé que les personnages soient en désaccord. C'est même amusant. Dans le bon contexte, que les persos se battent entre eux peut même être amusant. La question importante qu'on doit se poser, c'est "Est-ce que cela sera amusant pour l'autre joueur ?". Il est peu probable qu'un joueur soit amusé par le fait qu'on vole régulièrement son personnage, sans avoir de recours.

Certains de mes meilleurs moments de JdR sont des conflits entre joueurs (*PvP – Player versus Player*), et je sais que les autres joueurs avec qui je me disputais pensent pareil, parce que nous nous disputions de manière amusante pour tout le monde. Si vous aimez les conflits PvP, alors déterminez le types de conflits que les autres joueurs apprécient, et concentrez-vous sur ce genre-là.

Matthew

Je suis relativement novice dans le jeu de rôle, et il y a 6 ans cet article aurait été une manne divine pour moi. Quoi qu'il en soit, j'ai eu le privilège de jouer avec un maître de donjon avec 25 ans d'expérience, ainsi qu'avec un groupe dont certains membres jouaient depuis aussi longtemps. Mon conseil serait d'observer les joueurs plus expérimentés que vous, de voir ce qu'ils font – et ne font pas, et de constater qui s'amuse et qui ne s'amuse pas. C'est une manière facile et rapide de s'insérer dans le rythme de la partie et dans le style de votre propre MD.

Rob

Super article, mais…

Je suis pas tout à fait d'accord avec l'astuce *(4) Prends le contrôle complet de ton personnage*. Parfois, "Mon perso ne ferait pas ça" est la bonne réponse.

Par exemple, [le MJ t'annonce que] la scène commence par ton perso qui prend un bain dans le Nil, afin qu'il soit attaqué par un crocodile géant et que tout le monde vienne à la rescousse – mais tu réponds NON. Pourquoi est-ce raisonnable ? Parce que ton personnage 1) a une peur bleue de l'eau, 2) ne sait pas nager, 3) est natif de la région et sait que la rivière est infestée de crocos géants.

Parfois ton perso ne ferait pas une chose, et le MJ a trop tiré sur son joint ou essaye juste que ton perso ait l'air d'un imbécile. C'est clair qu'un bon MJ ne ferait pas ça. Il choisirait un autre perso ou inventerait quelque chose de plus sensé pour ce personnage, pour qu'il chute accidentellement dans le fleuve qu'il craint tant.

Blueluck

> **@Rob :** Tu fais référence à une lutte pour le contrôle du **PJ** entre **le MJ** et le joueur. Et tu as raison : le joueur devrait en général emporter cette lutte, bien que l'on espère qu'elle n'arrive jamais.
>
> L'auteur de l'article fait référence à une lutte pour le contrôle du PJ entre **le personnage** et le joueur.
>
> Imagine que tu es en campagne et que le groupe doit traverser un océan pour continuer l'aventure (dans un univers médiéval, donc on ne peut y aller qu'en bateau). Ton perso a peur de l'eau, des bateaux, et a juré de ne jamais voyager par les mers. Certains joueurs sont si imprégnés par une certaine image de leur personnage, qu'ils refuseraient de le laisser

monter dans le bateau ! Ils diraient “Mon perso ne monterait jamais dans un bateau”. Donc, soit ils font capoter la campagne (du moins temporairement), soit ils remisent leurs perso et en créent un nouveau.

Dans la lutte pour le contrôle, ils laissent **le personnage** l’emporter sur le joueur.

Une meilleure approche serait que le joueur fasse simplement évoluer le personnage. Il pourrait déclarer “J’ai juré de ne pas voyager sur les mers, mais la mission est importante. Je romprai mon serment et embarquerai sur le bateau, mais je dois faire pénitence chaque jour où nous serons en mer”. Ou peut-être que le joueur pourrait arranger une scène avec les autre joueurs, façon Barracuda dans *Agence Tous Risques* [Personnage qui a la phobie de l’avion. Ses coéquipiers doivent le droguer ou l’hypnotiser ! (NdT)], que les autres PJ assomment son PJ et le portent à bord, et que le PJ hydrophobe pique sa crise plus tard.

JD Adams

En tant que MJ, j’ai un objectif pour la fin de la nuit. Si tous les joueurs se sentent individuellement coupables d’avoir accaparé la lumière des projecteurs, alors c’était une bonne partie. Si certains cependant ressentent qu’ils n’ont pas eu leur chance d’être la vedette, j’ai échoué. Si un des joueurs a l’air trop timide pour agir seul, je mets en place exprès un piège pour paralyser ou capturer tous les autres PJ, et m’assure que le perso du timide sait qu’il tient le destin du groupe entre ses mains.

La plupart de mes joueurs expérimentés reconnaissent cette manœuvre et restent tranquilles, avec pour résultat que

le joueur timide, non seulement perçoit que tout le monde est d'accord pour qu'il prenne les choses en mains lors de certaines actions, mais aussi qu'il est le seul qui peut sauver le monde, donc qu'il ferait foutrement **bien** de se comporter comme un héros !

Les personnages-joueurs sont les héros (ou les méchants, ou autre) de la partie ; ils sont automatiquement 20 fois plus importants que les PNJ. Imaginez un groupe constitué de Conan, Hercule, Gandalf, Merlin, le Souricier Gris wiki et Arsène Lupin. Est-ce Gandalf n'essaierait pas de prendre la direction du groupe, plutôt que rester en arrière et laisser Merlin décider de tout, vu que lui est **évidemment** le meilleur mage ? Est-ce que Conan resterait humblement trois pas derrière Hercule, et n'attaquerait que les cibles que le demi-dieu l'autoriserait à attaquer ? Chaque joueur devrait croire qu'il est le joueur **le plus** important à la table de jeu – mais, pour rester modeste, ne laissez pas les autres joueurs penser que vous croyez ça, et **participez** !

Randall Kramm

Voilà plein de bons commentaires ; et ce sont de très bonnes astuces, dans l'ensemble. J'indiquerais, en ajout au conseil (8), que **les joueurs ne doivent pas avoir peur de signaler au MJ quand il a un comportement inapproprié ou qu'il est un connard**. J'ai été coupable de me taire en regardant les autres joueurs dans un silence gênant, quand un MJ déchirait quelqu'un pour presque rien, sauf utiliser son bon sens et les compétences de son perso – préalablement ratifiées par le MJ –, parce que cela aurait court-circuité un morceau du scénario (4).

Si qui que ce soit fait des trucs qui vous mettent mal à l'aise, y compris le MJ, exprimez-vous et parlez-en. Ne

souffrez pas en silence, ou bien vous pourriez vous retrouver à faire le n°7 [ne pas faire attention à la partie], et à faire quelque chose d'autre, parce que vous ne vous amusez plus du tout dans cette partie.

Au sujet de la règle (7), certaines personnes peuvent devoir accomplir quelques trucs pendant une partie, qui seraient normalement contre-indiqués ; p.ex. un prof, qui adore jouer, mais qui doit aussi finir de corriger des copies. Une de mes amies fait ça ; je l'adore… et j'aimerais qu'elle s'abstienne. Mais je préfère de loin qu'elle nous déconcentre, plutôt que de me retrouver à ne pas jouer avec elle pendant l'année scolaire. Donc oui, normalement, on ne fait pas à table des trucs qui détournent l'attention de la partie ; mais il y a des circonstances atténuantes. Et si vous découvrez que vous ne vous amusez pas à une table de jeu, que vous souhaitez faire autre chose :

- Cherchez pourquoi vous ne vous amusez pas,
- Demandez-vous pourquoi vous êtes là,
- Trouvez des moyens de vous amuser avec le jeu de rôle si c'est un loisir que vous aimez,
- Ou peut-être que ce n'est pas un passe-temps qui vous convient,
- Ou peut-être que le MJ de cette campagne n'est pas le bon MJ pour vous ; tous les styles de jeu ne marchent pas avec tout le monde.

Nikki the Black

Bon article, et bons commentaires… Je plussoie en particulier l'idée de "Jouez votre personnage, pas vous-même". J'ai rencontré trop de joueurs qui ont tout le temps comme personnage une version à peine voilée d'eux-mêmes. Ce n'est pas seulement ennuyeux ; ça mène à des

méchantes disputes, parce que les joueurs qui jouent en fait eux-mêmes tendent à trop investir leur ego dans la partie.

J'ajouterais : **pointez-vous à l'heure !**

La plupart des gens ont des vies bien remplies, et le temps qu'ils allouent au JdR est du temps qu'ils n'utilisent pas pour autre chose qu'ils voudraient ou devraient faire. Si vous vous pointez une heure ou deux en retard, vous manquez de respect aux autres joueurs et à leur temps libre.

En ce qui concerne mettre quelqu'un mal à l'aise, c'est formidable si les joueurs le gèrent eux-mêmes, mais je pense que cela tient plus de la responsabilité du MJ. Lui ou elle donne le ton de la partie, et décide qui joue dans son monde. Parfois ce type de problème provient à la base d'un conflit de personnalité entre joueurs, et il n'est pas toujours possible de le résoudre de manière satisfaisante. Ça dépend aussi du groupe – dans mon groupe actuel, le sexe est un thème très présent et parfois explicite. Nous nous amusons avec le *Book of Erotic Fantasy* grog (5) (Nous avons tous plus de 40 ans, il n'y a pas d'enfants à proximité). Ça marche pour nous. Tout dépend du groupe.

J'ajouterais aussi : **Sachez quel est votre style préféré**. Certains joueurs ne fonctionnent tout simplement pas dans certains groupes ; à savoir – celui qui aime la baston s'intègre mal dans un groupe qui s'intéresse plus aux interactions sociales avec les PNJ, et vice versa. Choisissez un groupe qui a un style de jeu qui vous convient. Même s'il peut être amusant de sortir de votre zone de confort, c'est un loisir – pas un métier. Si vous trouvez que la campagne est pénible, trouvez un autre groupe qui aime un style qui vous plaît.

Faire autre chose à table peut aussi être une bonne

manière de gérer les situations où le groupe se sépare. Ça arrive dans des tas de parties. Pendant que la moitié des joueurs sont actifs, si l'autre moitié joue à des jeux sur leur iPad ou vérifient leur flux Facebook, personne ne s'ennuie. Ce n'est pas détestable si vous le faites pour rester tranquille quand ce n'est pas votre tour de jouer.

Enfin, au sujet de l'acceptation de l'échec – ça marche de temps en temps. Si cela arrive trop souvent, le MJ devrait ajuster le niveau de difficulté, truquer des jets de dés, ou sinon changer des règles. Personne n'aime une partie où on se sent inutile ou raté. La vraie vie nous offre plein d'expériences de frustrations et d'échecs. Votre perso ne doit pas être parfait tout le temps, mais vous ne devriez pas non plus vous sentir humilié (6).

Bonnes parties !

katmobile

Je pense qu'on peut désobéir aux règles (3) et (5) selon le groupe et le jeu, si on reste raisonnable. À *Pendragon* grog, vous fonctionnez comme une équipe, donc tout le monde doit être sur la même longueur d'ondes ; mais dans nos parties des *Secrets de la 7e Mer* grog, les PJ se font souvent des petits tours les uns aux autres : un PJ a balancé des trucs sur le postérieur de mon perso assommé, et en conséquence quand ce PJ s'est retrouvé au pilori pour une autre raison, mon perso s'est fait un plaisir de lui balancer des trucs [sur la figure] (…) Les deux persos se comportaient comme des crétins, mais c'était le but.

Ceci dit, j'ai perdu mon calme quand deux de mes amis décidèrent que leurs persos allaient appuyer sur le gros bouton rouge "pour avoir ce qui allait se passer" et pour se marrer. Le MJ m'a assuré que cela aurait échoué, pour une

question de principe.

Bien des choses dépendent du groupe, et il s'agit toujours du respect entre les participants ; ce n'est donc pas un sujet simple et clair. La dynamique d'un groupe où les joueurs jouent l'un contre l'autre peut être aussi intéressante que les conséquences de l'action non retenue d'un des membres du groupe. Par exemple, pour le moine et le guerrier – les deux se faisant face – leur dispute consécutive pourrait être tout aussi palpitante que la potentielle bagarre de taverne.

En ce qui concerne la règle (5), on peut s'y soustraire à certaines conditions dans notre campagne de *Dragon Age* grog. Un des PJ en a volé un autre lors de la formation de l'équipe, et ça a amorcé une intrigue secondaire intéressante centrée sur les personnages (*character-based plot*). Le voleur retourna l'objet sans être démasqué, mais la victime comprit plus tard. La situation se compliqua par la suite avec l'attirance du voleur pour sa victime passée, alors qu'elle avait entre-temps entamé une relation avec un PJ tiers.

Dans *Les Secrets de la 7e Mer*, il y a très souvent des disputes et des confrontations entre personnages, et une toile de relations entremêlées à l'intérieur du groupe. Toutefois, un des PJ tenta d'en tuer un autre pour des raisons extérieures d'ordre personnel, et qui s'infiltrèrent dans la campagne (à savoir que sa victime était le perso de son ex de la vraie vie). Ce n'était pas amusant. Sans surprise, ce joueur finit par quitter le groupe peu de temps après, pour cause de conflit pour de vrai dans le groupe de joueurs. **Vos personnages peuvent se disputer, mais ne transgressez pas la règle (8)** – ne pas faire quelque chose qui rende malheureux un autre joueur – **[demandez l'accord des participants au préalable]** et n'amenez pas

des affaires personnelles dans la partie.

Nikki the Black

> **@katmobile :** Tu soulèves un sujet important. J'ai vu des animosités hors personnages, ou des idylles, torpiller plusieurs campagnes. Le plus souvent, c'est arrivé quand un MJ masculin a le béguin pour une joueuse. L'inverse peut arriver j'imagine, mais [vu le peu de MJ-femmes] ça a l'air bien moins fréquent. La personne aimée reçoit alors des faveurs particulières ; les PNJ réagissent plus favorablement à son PJ ; le groupe trouve des objets magiques géniaux qu'elle seule peut utiliser, etc.
>
> Note à l'intention tant des joueurs que des MJ : ça ne se termine **jamais** bien. Les autres joueurs deviennent toujours jaloux, ce qui les conduit habituellement à harceler la chouchou du MJ. L'autre problème, pour la joueuse, c'est que le genre de MJ qui favoriserait le perso de sa potentielle petite amie, est aussi le genre à punir son personnage s'il se fait repousser ou larguer.
>
> Mesdames, si vous êtes destinataires de ce genre de traitement, ne soyez pas flattées et ne l'acceptez pas. Cela ne se finira pas bien pour vous. Établissez des limites dès le début. Si le gars vous intéresse, allez-y donc, sortez avec lui, mais gardez votre flirt hors des parties, et informez-le avec tact que vous ne pensez pas que des faveurs pour votre perso soient équitables pour les autres joueurs. Si vous n'êtes pas intéressées, faites que ce soit clair dès le début. Si sa déception fait qu'il ne peut s'empêcher de s'en prendre à votre personnage, barrez-vous en quatrième vitesse. Cela va

empirer, et cela n'en vaut tout simplement pas la peine.

Si la première chose que vous dit le MJ n'est pas "Parle-moi de ton perso", mais "Tu as de si beaux petits pieds" (oui, j'ai vu ça arriver), la réponse adéquate est : "OK, ça s'arrête là". Faites-moi confiance.

Morgenstern

> **@Nikki :** Ouais, je ne peux qu'absolument plussoyer ça. Si n'importe quel MJ ou autre joueur du groupe n'arrête pas de kiffer votre perso parce qu'il essaye en fait de vous draguer, alors que **vous** n'êtes **simplement pas intéressée**, ça finira par casser le groupe, si on n'y met pas fin. Si c'est un MJ, pas un joueur, ça peut devenir pire… bien pire.
>
> (Mais je dois aussi dire que cela ne doit pas forcément dégénérer. J'ai rencontré une fois un MJ qui est arrivé à s'arrêter quand l'affaire fut éclaircie par un "Hum… non je ne suis pas intéressée, arrête ça s'il te plaît.". Le MJ n'a jamais donné à la joueuse que des cadeaux qui profitaient vraiment au **groupe**, et pas à la seule joueuse. La seule chose qu'elle eut de plus que les autres, fut un peu plus de séances et d'intrigues secondaires, en tête-à-tête ou par e-mail, séances amusantes mais bénéfiques en fait pour le groupe, pas pour le personnage de la joueuse).
>
> D'un autre côté, un joueur pénible qui t'aime trop ou trop peu, est plus que suffisant pour mettre fin à une campagne. Je me souviens encore

d'une partie où mon perso fut tué, sans aucune raison, avec l'aide du MJ, d'une façon illogique et contraire à l'univers, parce qu'une joueuse ne m'aimait pas et que le MJ était son ami. Nom de Dieu. Amener des éléments hors-jeu dans la partie, tu parles. Ce n'est **jamais** une bonne idée.

Et le gars qui essayait tout le temps de draguer mon perso, c.-à-d. moi à travers mon perso, quel emmerdeur ; il ruinait le plaisir que je retirais de la partie. En plus, quand le MJ introduisit un putain de "Temple de l'excitation sexuelle" ou autre, en essayant de laver le cerveau de mon perso, que je voulais explicitement être **asexué**, parce que l'évocation du sexe dans les parties de JdR **me** met mal à l'aise… Au revoir ce groupe.

Je ne comprendrai jamais comment les gens ont le culot de soulever à table le sujet du viol de mon personnage, en rigolant, alors que je leur avais explicitement déclaré que ça me met mal à l'aise même quand on drague un peu trop mon personnage, parce qu'en tant que joueuse, je ne veux pas jouer ces scènes en roleplay.

Il y a des choses qu'on ne **peut pas** faire au personnage d'un autre joueur, parce qu'elles vous sont tellement étrangères que vous ne pouvez pas les jouer correctement, ou des choses que vous ne voulez pas jouer parce que ce n'est pas amusant pour vous. Ne vous sentez jamais obligé de le faire. La partie est censée être **amusante** pour tout le monde, vous y compris.

Todd

Il pourrait y avoir une autre règle : **ayez confiance dans le MJ** ! Il n'est pas là pour tuer votre perso. Il veut s'amuser autant que vous. Trop réfléchir et avoir peur d'agir est très frustrant si vous essayez d'être plus malin que le MJ et tentez d'avoir toujours un coup d'avance sur lui.

Kris

> **@Todd :** Je suis globalement d'accord avec toi ; j'ai connu plus d'un MJ qui n'était là que pour assouvir un délire d'autorité et qui veut tuer tous les PJ. Ça ne me donne pas envie de jouer la campagne, et d'habitude je m'arrête là et je me mets à la recherche d'un groupe de gens raisonnables avec qui jouer. Chez eux, si mon perso meurt, ce n'est pas parce que le MJ le voulait, mais parce que j'avais pris une mauvaise décision ou que les dés n'étaient pas de mon côté. J'accepte ça, et je me serais probablement bien amusé avec un moment de "Ça semblait une bonne idée à première vue".
>
> Mais oui, ayez confiance dans votre MJ.

Eric Schwenke

J'aime certaines de ces astuces, d'autres moins. Avec les années, je suis devenu un peu allergique à "l'histoire". Je ne veux pas jouer un personnage dans une sorte de jeu d'histoire ou d'intrigue forcée qui suit des conventions de genre et des clichés narratifs. Je veux simuler la vie d'une personne imaginaire dans un monde fictif qui peut être régi par des lois de la physique différentes. Si je voulais créer des histoires, j'en écrirais. Jouer un rôle me permet de faire quelque chose de différent, que je ne peux pas faire avec un autre média, et des histoires il y en a des milliers.

Ce que tu dis sur les buts dans (1) est excellent. Les buts donnent des informations au joueur et au personnage, sur quoi faire pour aller de l'avant – ainsi ils ne font pas que réagir à l'intrigue qui leur tombe dessus. Et si le raisonnement, la personnalité, et les objectifs de mon moine, lui disent que laisser le guerrier cogner un couillon est d'une stupidité sans nom, alors mon moine va l'en empêcher, parce que fabriquer ce putain de récit n'est pas mon but, et il ne devrait pas l'être. Ce ne devrait être le but de personne, et on ne devrait pas s'y attendre.

dcholtx

À part les quelques arguments sur l'implication des joueurs dans la partie, cet article démontre sans doute combien les autres critiques et toi êtes limités comme maîtres de donjon (pas MJ). Si un joueur ne participe pas, mais a l'air impliqué dans la partie, c'est sans doute parce que vous êtes dirigistes. Vous avez une histoire en tête, et vous voulez que ces petits rouages vous écoutent et jouent dans votre schéma. J'ai constaté que bien des MJ ont des difficultés à gérer les points de vue raisonnablement divergents de leurs joueurs. Généralement, le signe le plus criant d'un mauvais MJ est leur façon de gérer les conflits entre personnages. Plutôt que de les accepter ou même d'encourager ce type d'interactions, ils y mettent fin à tout prix. Or, c'est un conflit entre persos, pas entre joueurs – et les MJ bornés ne réalisent pas que ce type de conflits peut mener aux meilleures parties et aventures. Résultat, on développe rarement des personnages tridimensionnels dans ces parties qui restreignent les joueurs.

Bien sûr, cet argument est inadapté si vous ne faites que mener des one-shots, car l'interaction sur le long terme des PJ n'est plus pertinente. Mais dans une campagne, ce serait

mieux si vous cherchiez à comprendre pourquoi tel PJ est réticent à se joindre au groupe. Si vous le faites et que vous pouvez vous y adapter, vous vous retrouverez sans doute avec une histoire plus intéressante que celle que vous aviez conçue à l'origine.

Peter Amthor

> **@dcholtx :** Généralement, l'indice le plus révélateur d'un mauvais joueur, c'est sa capacité à tenir le MD ou le MJ responsable de tout, sans endosser sa part de responsabilité.

Todd

> **@dcholtx :** Mec, tu dis que des conneries. Je fais du JdR depuis 30 ans, et tous les mots de cet article sont justes. J'ai découvert que la plupart des joueurs se jouent eux-mêmes dans les parties, et les disputes entre PJ sont généralement la même chose que les disputes entre joueurs. Dépêche-toi de supprimer ton commentaire !

elementera

J'arrive un peu après la bataille mais j'ai souffert d'un burnout [rôliste] et la lecture de cet article m'a aidé à me souvenir vraiment de ce qui est important. Merci pour ça !

Grant

> **@elementera :** Le problème, en effet, c'est que plein de JdR ne **récompensent** pas les bonnes pratiques. Ce sont des machines déréglées, et nous devons nous rappeler d'agir d'une certaine façon – et c'est débile ! Essaye de jouer à *Fate* grog, si tu ne l'as pas encore fait. C'est un mariage formidable des règles et de la fiction (7).

Ohtar

Tu en as oublié une grande : “ **Colle à l’univers de jeu** ”. Des Vikings au Far-West. Des ninjas dans l’Irlande médiévale. À moins que ce ne soit explicitement approuvé par le MJ, ça n’existe pas. En tant que MJ, j’ai dû arrêter plusieurs campagnes en cours, parce que les joueurs avaient décidé que l’univers n’était pas important et que c’était là rien que pour les embêter. Comprends-moi bien ; j’aime les concepts de PJ bizarres et originaux, mais ils doivent fonctionner dans le cadre logique de l’univers de jeu.

Rheios

(...)

(5) Vous pouvez absolument – et vous le devriez – dire “non” en tant que personnage, à certaines choses, du moment que vous n’arrêtez pas la partie en le disant. Offrez au MJ une ouverture pour qu’il puisse vous entortiller avec. Si l’inaction de votre perso est votre réponse à un problème, essayez autre chose. Si votre allié vous donne comme mission de tuer un roi, et que vous refusez d’emblée de l’assassiner : refusez, mais proposez de plutôt le renverser. Le PJ/PNJ peut s’opposer à vous – dans ce cas, embrayez pour arrêter ce personnage et essayez de convaincre les autres PJ.

Je suis d’accord avec toi : **ne laissez pas le refus de votre perso bloquer l’histoire, mais autorisez-vous à dire “non”**, si votre personnage le dirait. Ayez juste un plan B pour essayer de continuer l’aventure.

Fergus Hadley

J’ai bien aimé ton post. Mais il a entraîné de l’agacement dans mon groupe de rôlistes, sur le sujet “Est-ce que c’est mal d’être un joueur passif ?” Ma réponse a été de souligner

l’opposé de chacune de tes astuces, comme exemple de ce qu’est mal jouer au JdR.

1. N’agis pas. Sois complètement passif. N’essaye pas de faire advenir quoi que ce soit dans la partie.

2. N’interprète pas ton personnage. Si tu es obligé de parler comme ton perso, n’utilise que des monosyllabes, d’un ton monotone.

3. Empêche les autres joueurs de faire des trucs. Si quelqu’un essaye d’agir, arrête-le. Brise le rythme chaque fois que c’est possible.

4. Refuse d’interagir avec l’histoire. Ton personnage ne ferait jamais ça pour… “ses raisons”. Assure-toi que le MJ ne réussira jamais à utiliser aucun des accessoires qu’il a mis des heures à préparer. On s’en fout qu’il ait passé plein de son temps libre cette semaine à essayer de préparer quelque chose d’amusant pour vous.

5. Gâche le plaisir des autres joueurs. Rabaisse les concepts des persos des autres joueurs. Fais dérailler l’intrigue. Crée des conflits quand les autres joueurs ont réussi à les éviter.

6. Ne te fatigue pas à comprendre le système. Apprendre les règles n’a pas de sens quand tu peux obliger quelqu’un à te les expliquer… chaque fois que tu lances les dés.

7. Ne sois pas concentré. Ton smartphone est plus intéressant que les gens qui t’entourent. Assure-toi de le leur faire savoir. N’aie aucune idée de qui se passe quand vient ton tour.

8. Mets mal à l’aise les autres participants. Même si on te demande de ne pas aborder un sujet. Surtout si on te le

demande.

9. Ne décris rien, jamais. C'est le boulot du MJ de te distraire. Pourquoi aurais-tu besoin d'apporter quoi que soit à la partie ? Aucune action de combat ne devrait jamais nécessiter plus de description que "Je l'attaque".

10. Pique une crise si ton perso échoue. Gagner = bien ; perdre = mauvais. Ton perso devrait toujours tout réussir, sinon tu renverses la table.

11. Ne joue pas le jeu. Le jeu de rôle, c'est un groupe de personnes qui construisent une histoire formidable ensemble. Ne t'investis pas dans l'élaboration de cette histoire, et si possible aussi, détourne les autres de le faire [8].

---

[1] NdT : PTGPTB n'en a que deux : *Les bons joueurs font les bons MJ* et l'éloquent : *Fichez la paix à votre MJ !* [Retour]

[2] NdT : Dans sa conférence, Dave Morris affirme que l'on peut être plus heureux si on applique certaines techniques du théâtre d'improvisation à son quotidien, car on improvise constamment dans la vie de tous les jours. Il préconise d'être présent dans l'instant, d'accepter l'échec, d'écouter, de dire "oui", de respecter les règles, de détendre et de s'amuser. [Retour]

[3] NdT : Définition : tel un pénaliste américain qui va chercher dans des tomes poussiéreux de jurisprudence le point de décision pour contrarier le juge, le joueur tatillon "avocat ès-règles" trouvera LE point de règle dans un supplément pour tourner les décisions du MJ à son profit. [Retour]

[4] NdT : Heureusement, certains MJ jouent le jeu, et même embrayent dessus – voir *Mes plus grosses erreurs : le labyrinthe de Magnéto* ptgptb. [Retour]

[5] NdT : Connie Thomson a participé à cet ouvrage et explique comment parler de sexe à la table de jeu ptgptb. [Retour]

[6] NdT : La réponse à ce problème est dans *Les Probabilités magiques* ptgptb. [Retour]

[7] NdT : Voir ici et là pour des exemples de règles de *Fate* qui poussent l'histoire.

[Retour]

(8) NdT : D'autres conseils de ce genre au Bastion Rôliste dans *Comment s'exclure le plus rapidement possible d'une partie*, *10 astuces pour bousiller une partie de jeu de rôle* et son complémentaire *Comment dégoûter vos joueurs de vous avoir comme MJ*. [Retour]

Ouais, mais... Mon perso n'en a rien à cirer !

© 2001 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus tiré de Critical Miss, et traduit par Ordinary Decent Alien

Votre campagne est écrite et prête à démarrer. Une intrigue s'étalant sur deux ans attend les joueurs. Elle les mènera jusqu'aux confins de l'univers ; les mettra en contact avec d'étranges créatures exotiques ; changera à jamais le destin de l'humanité. Et tout commence avec un petit garçon, pleurant dans la rue. Quelques mots de réconfort et d'attention de la part des joueurs les mèneront vers un mystère plus grand, plus marquant encore que ce qu'ils auraient pu imaginer.

La partie commence :

> *MJ : "Bon. Vous descendez la rue qui va de l'entrée du spatioport au bar New Galactica. Vous remarquez un petit garçon accroupi pleurant sous une voiture antigrav garée sur le côté.*
>
> *Joueur 1 : J'vais dans l'bar là-bas, voir si j'peux pas m'trouver une de ces putes !*
>
> *MJ : Et pour le petit garçon ?*
>
> *Joueur 1 (haussant les épaules) : Quoi, le petit garçon ?"*

Cependant, vous analyserez probablement cet exemple en vous disant qu'il y a clairement un écart entre ce que le personnage voulait et l'accroche que le MJ proposait, et que juste de petits ajustements seraient nécessaires pour rectifier le tir.

Vous pourriez suggérer cela :

> *MJ : "Bon. Vous marchez le long de la rue qui va de l'entrée du spatioport au bar New Galactica. Vous remarquez une fille avachie sur le siège conducteur d'une voiture antigrav garée sur le côté. C'est une jeune adolescente aux cheveux blonds qui lui descendent jusqu'aux épaules. Elle serait jolie sans les larmes qui lui coulent sur le visage. Elle semble vulnérable.*
>
> *Joueur 1 : Je m'approche et toque à la vitre conducteur.*
>
> *MJ : Elle lève les yeux, met une seconde à te remarquer, puis presse le bouton pour baisser la vitre.*
>
> *Joueur 1 : Je dis "Eh, poupée, qu'est-ce qui se passe ? Est-ce que Jimbo peut rajouter un sourire sur ton visage ?"*

Et c'est parti, vous dites-vous, c'est réparé, la voilà l'entrée en matière. Ouais, carrément !

Parce que dès qu'elle expliquera à Jimbo que, oui, il peut la faire sourire, en allant dans l'entrepôt qui sert de base à l'organisation des truands menaçant son père, et en leur disant très fermement de laisser papa tranquille…

…Jimbo aura déjà taillé la route.

Vous pouvez adoucir encore un peu l'amorce. Peut-être est-elle :

a) Un peu réticente à parler des problèmes de son père à un parfait étranger.

b) Sexuellement disponible.

Cela fera se dérouler les choses sans problèmes pour un temps. Mais, plus tard, dans la chambre d'hôtel de Jimbo, alors qu'elle sera dans ses bras, apaisée par la douce sensation de bien-être qui suit l'acte sexuel, et lui parlant des terribles problèmes dans lesquels est son père…

…Jimbo partira.

(En fait, puisque c'est sa chambre d'hôtel, il la jettera probablement dehors, et laissera la pauvre gamine ramasser ses sous-vêtements éparpillés dans le couloir.)

Reconnaissez-le. Jimbo est là pour rafler la mise. Il ne marchera jamais avec une telle accroche.

Le problème

Construire des intrigues crédibles et plausibles est déjà assez difficile, lorsque c'est pour une fiction, et ici il n'y a qu'un seul cerveau impliqué. Mais jetez-y une bande de joueurs chacun avec ses propres idées, et ce sera comme essayer d'écrire un roman en groupe d'écriture.

Vous pouvez très bien continuer dans la foulée et faire une campagne qui serait simplement cinq quinquagénaires, anciens militaires et touristes sexuels testant toutes les maisons closes dans ce secteur de la galaxie (enfin un supplément que GDW n'a pas publié… (1)

Mais vous ne voulez pas de cette campagne, n'est-ce pas ?

N'est-ce PAS ?

Bien. Content d'avoir résolu ça.

Motivations

Le problème ici concerne les motivations des participants engagés.

C’est compliqué parce qu’il y a deux sortes de motivations :

- La motivation du personnage (ce que ce personnage veut accomplir et éprouver dans cette campagne).
- La motivation du joueur (ce que le joueur veut faire ressortir de la partie, autrement dit : ce pourquoi il joue).

Examinons-les séparément.

Motivations des personnages

Le fait le plus important concernant la motivation des personnages est que nombre d’entre eux n’en ont pas. Laissez-moi expliquer.

Certains joueurs jouent chaque personnage comme une personne différente, avec sa propre personnalité et ses propres motivations. Mais beaucoup d’autres joueurs interprètent simplement leurs personnages comme un prolongement d’eux-mêmes. Dans ce cas, les motivations du personnage sont identiques à celles du joueur (ce dont on parlera plus loin).

Donc cette section ne s’applique qu’aux joueurs qui créent un personnage avec ses propres motivations.

Qu’Est-Ce Que Ça Signifie ?

Les joueurs qui créent des “personnages” posent en fait moins de problèmes du point de vue des motivations, tant que vous obtenez les motivations adéquates avant que la campagne ne commence.

C’est très simple, tellement simple en fait que je n’arrive pas à penser à quelque chose d’intéressant à dire, aussi vais-je faire remarquer les évidences et poursuivre vers la prochaine section.

Définissez les motivations requises pour votre intrigue et dites aux joueurs de créer des personnages avec ces motivations.

Si votre campagne nécessite cinq gars honnêtes qui, s'ils sont témoins de quelques torts, s'évertueront directement à les réparer, alors soyez sûr que vos joueurs créent d'honnêtes gars.

Bien, ayant discuté des personnages, voyons du côté des joueurs.

Motivations des joueurs

Il y a plusieurs types de joueurs différents. Arrêtons-nous sur certains des problèmes récurrents.

Le fantaisiste

Le fantaisiste veut devenir ce qu'il aurait réellement aimé être. Ce qui, en soi, n'est pas rare, si ce n'est que les films préférés du fantaisiste sont généralement des films d'action américains qui nécessitent un âge mental de 12 ans pour être appréciés (c'est-à-dire 12 ou moins).

Il aime également les films d'arts martiaux, mais passe sur l'intrigue en vitesse accélérée pour ne regarder que les scènes de combat.

Le fantaisiste n'a généralement qu'une petite idée du genre ou de l'ambiance. Il considère tout jeu comme si c'était de l'heroic-fantasy, et est complètement dérouté lorsque quelque chose va mal.

Voici quelque chose qui est arrivé dans une partie dans laquelle j'ai joué. Visualisez la scène.

> *C'est le futur, sur un champ de bataille post-apocalyptique. Des rayons laser d'une puissance terrifiante lacèrent sans répit le paysage, alors que des robots géants de la taille de gratte-ciel luttent dans un conflit titanesque.*
>
> *Une silhouette avance rapidement à travers la zone, équipée d'une armure de combat sophistiquée. Elle est seul. Ses quatre*

compagnons sont à ce moment précis tapis dans un bunker en béton à quelque trente kilomètres de là ; ce n'est pas leur guerre, et ils pensent que leur compagnon est un con à vouloir y aller.

Mais lui pense autrement. Parce qu'il SAIT qu'un homme peut faire la différence.

C'est alors qu'un laser le frappe de plein fouet. S'il ne portait pas cette armure de combat, il aurait été vaporisé en un instant, mais bien que sa protection soit totalement détruite, le laissant nu, il s'en sort avec quelques brûlures mineures. Le laser était juste assez puissant pour détruire son armure. S'il l'avait été légèrement plus, cela l'aurait tué.

(Si le dé de dégâts avait indiqué un point de plus, comme 38 au lieu de 37, ce point aurait traversé son armure et aurait suffi à le tuer instantanément. On lui lançait des trucs du style : "Sale veinard !", etc.)

Mais pas du tout intimidé, il va de l'avant, parce qu'un homme PEUT faire la différence. Il court vers l'un de ces robots géants jusqu'à être directement en dessous de lui et soudain…

… il se fait marcher dessus.

La chose amusante fut sa réaction. Il s'écria : "Mais je pensais que je pouvais lui grimper dessus et le détruire comme Luke l'avait fait dans *Star Wars* !"

Le problème c'était que nous jouions à *Rifts* grog, pas à *Star Wars*. Du fantastique post-apocalyptique réaliste où il faut avoir du cran, pas de l'héroïque space opera.

Mais le fantaisiste ne joue qu'à un seul genre. Il croit en la chance et croit que la sienne est bonne. Si un jet de combat demande 19 ou 20 sur

un d20 décisif pour gagner, avec pour alternative la mort, il tentera le coup, alors que le reste de nous se serait retiré pour vivre plus longtemps.

En bref, il est le personnage, et le personnage est lui.

Ce qu'il veut

C'est très simple. Il (c'est-à-dire le joueur) cherche une opportunité de prouver qu'il a l'âme d'un héros. Il veut une partie héroïque.

Ce qu'il faut faire

Si vous le faites jouer dans un monde réaliste où il faut du cran, il mourra, semaine après semaine. Donc si vous voulez ce type dans votre partie, faites alors une campagne héroïque. Ou prévoyez une réserve de fiches de personnage à portée de main.

Le destructeur

À la base, le destructeur veut foutre les choses en l'air. C'est peut-être parce qu'il est immature et qu'il aime sentir qu'il a le pouvoir (même si cela ne fait qu'agacer les gens). Ou c'est peut-être simplement qu'il aime foutre les choses en l'air.

Ce qui comprend généralement des tentatives de briser la campagne du MJ, ou, parfois, d'empêcher quelqu'un d'autre de jouer son personnage.

Un groupe dans lequel j'étais il y a quelques années (dans le club de JdR où j'ai commencé) débuta une campagne fantasy. J'essayais de penser à un personnage à incarner qui soit différent de ceux que j'avais joués auparavant. Le concept qui me vint fut celui d'un violent et haïssable psychopathe.

C'est ainsi que Dremm est né.

Dremm était méchant et brutal, démarrant au quart de tour et avec un penchant pour la violence (il avait l'habitude de torturer les écureuils

pendant son temps libre).

Maintenant la plupart des groupes ont une règle qui dit en gros “Ne tuez pas les personnages-joueurs”. Je me retrouvais donc avec un dilemme. Je ne voulais tuer aucun personnage. Mais je jouais le genre de type qui abattrait ses compagnons sans se demander une seconde s’il en avait envie.

J’ai donc briefé tout le monde sur le personnage que j’avais en tête, et j’ai dit au cours de ma description quelque chose du genre “S’il vous plaît, ne venez pas me chercher, parce que si je veux rester fidèle au concept de mon personnage, je devrai essayer de tuer le vôtre.” (Et puisque Dremm était un vrai dur, stupide mais dur, il aurait probablement réussi).

Ils ont donc tous accepté cela, et la plupart le pensaient vraiment. Ils s’imaginaient que le personnage pourrait être drôle, et il était plutôt facile pour leurs personnages d’acheter par de l’argent la protection de Dremm (c’est de cela qu’il vivait – lui auriez-vous demandé de quitter le groupe ?).

Mais il y avait ce type dans le groupe, appelé Dave. Dave était beaucoup plus jeune que le reste d’entre nous et on pouvait compter sur lui pour faire n’importe quoi. Ce qu’il fit à cette occasion. C’est venu à peu près comme ça :

MJ : Ok, alors vous êtes tous à l’auberge du nom de…

Dave : Je dis à Dremm “T’as l’air d’un vrai con !”

Moi : Je l’attaque avec ma hache. Je vais essayer de le trancher en deux.

[Á ce moment je jette quelques dés, réussis, et tue le personnage de Dave sans coup férir].

Dave (sanglotant un peu) : Tu viens de me tuer !

> *Moi : Eh bien je t'avais prévenu ! Tu t'attendais à ce que je fasse quoi ?*

Certaines personnes pourront penser que c'était déplacé de jouer un personnage psychopathe, mais le fait est que tout le monde avait accepté cela, mais Dave a voulu tout foutre en l'air. Il voulait me forcer à revenir sur le concept de mon personnage dès l'instant où nous avons commencé à jouer.

Ce qu'il veut

Agacer les autres joueurs et être le centre d'attention. Si jamais la partie parle d'autre chose que de lui, il fera tout voler en éclats. Il peut aussi tout bousiller sans raison, juste parce qu'il en est capable.

Ce qu'il faut faire

Il n'y a pas grand-chose que vous pouvez faire. Dites-lui soit de grandir, soit de dégager.

Le plaisantin

Là, je pourrais très bien admettre qu'il y a un petit fragment de plaisantin en moi, mais j'essayerai malgré tout de ne pas être influencé. Si je suis d'humeur fofolle, je vais essayer de jouer un personnage foufou qui a sa place dans l'univers de jeu (le cas de Harlequin et la Maisonvers (I) vient à l'esprit, ou celui de vendre une assurance aux Hobbits de la Comté dans une partie du *Jeu de Rôle de la Terre du Milieu*).

Mais certaines personnes sont tellement attachées à faire les imbéciles qu'elles le feront même au détriment de la partie.

Un exemple est survenu au cours d'une partie dans laquelle je jouais. En fait, le type n'était pas un plaisantin en puissance, mais comme moi il en possédait certaines caractéristiques. C'est un bon copain (mieux

vaut dire ça dans le cas où il lirait ceci) mais je me souviens en une occasion avoir pensé qu'il avait été trop loin.

C'était il y a quelques années de cela et mes souvenirs sont un peu flous, mais aussi loin que je me rappelle, ça c'est passé ainsi :

> *Nous jouions à un jeu dans le genre exploration, où nos personnages formaient une sorte d'équipe de surveillance envoyée vers quelque monde hostile. Je ne me souviens pas des détails exacts mais nous marchions d'un point A vers un point B. C'était assez tendu parce que nous nous étions échoués au milieu de nulle part, et assez préoccupés par le fait que l'on pouvait tomber dans une embuscade à tout moment.*
>
> *Nous étions sur la crête d'une pente boueuse. Le reste d'entre nous essayait de trouver un chemin sûr pour descendre la pente, peut-être en utilisant les cordes au cas où quelqu'un glisserait. C'est alors qu'il annonce qu'il sort son tapis de sol et dévale la pente en glissant vers l'avant, tête la première.*
>
> *Personnellement, si j'avais été le MJ, j'aurais simplement dit "D'accord. Tu commences à descendre, tu vas vraiment très vite, tu aperçois un gros pic rocheux émergeant du sol en face de toi, tu essaies de tourner mais tu ne peux pas ; tu t'écrases sur le rocher qui te brise les os de l'aine jusqu'au cou."*

Ce qu'il veut

Se marrer.

Ce qu'il faut faire

Faites savoir que toute blague doit être appropriée au genre et à l'univers de jeu.

Conclusion

Trouvez quelles sont les motivations des joueurs et/ou des personnages avant de commencer à jouer et assurez-vous qu'elles collent à votre scénario.

Parce qu'il est trop tard une fois que vous avez commencé.

Commentaire de Lord Lard of Lardhampton

Dans le Numéro 6, tu avais un article nommé "Ouais, mais… mon personnage n'en a rien à cirer!" à propos du problème des PJ n'accrochant pas au scénario. Il propose alors quelques solutions : trouver les motivations nécessaires pour votre intrigue et dire aux joueurs de créer des personnages avec ces motivations… "Si votre campagne nécessite cinq honnêtes gars qui, s'ils sont témoins de quelques torts, s'évertueront directement à les réparer, alors soyez sûr que vos joueurs créent d'honnêtes gars".

Ce sont de bons conseils avec lesquels je suis tout à fait d'accord, mais ils ne prennent pas en compte un problème essentiel. Ce problème est que les PJ n'ont pas d'objectifs avec lesquels commencer. L'univers de la campagne décrit semble faire des PJ des témoins accidentels qui s'attendent à être impliqués dans un mystère dès qu'il en voient un. C'est connu sous le nom de "Approche Scooby Doo de la motivation des personnages" et c'est essentiellement du foutage de gueule. Combien de personnes, dans la vraie vie, font ce genre de choses ? Combien de personnes, croisant quelque chose de mystérieux, se mettent alors à enquêter dessus comme la bande de Scooby Doo ? Je vais vous le

dire – à peu près aucune.

Les parties comme ça sont idiotes. C'est bien trop récurrent dans la fantasy ; l'ouverture standard pour la campagne fantasy bourrine de base est que les PJ sont des "aventuriers errants" – mais qu'est-ce qu'ils sont supposés être, bordel ? Je suis plutôt dérouté de la voir appliquée telle quelle à la SF. Cela aurait tellement plus de sens pour les PJ d'avoir un emploi et d'être payés pour voir de plus près quelque chose de bizarre qui se trame. Ils pourraient être des policiers ou des détectives privés ou tout ce genre de choses. Mais en faire seulement des êtres à la dérive, sans occupations, et s'attendre à ce qu'ils bondissent héroïquement pour redresser les torts qu'ils viennent à croiser, est entièrement ridicule.

NdA : Harlequin était un super-héros que j'ai joué. Il avait un pouvoir de téléportation très puissant, qui fonctionnait en faisant "vibrer" la structure profonde de l'univers en le divisant en d'autres univers parallèles. Il était aussi totalement fou. Alors qu'il testait son pouvoir, il trouva un autre univers à travers lequel il pouvait voyager. Comme notre univers, celui-ci était composé d'espaces délimités. Également comme notre univers, il n'avait pas de limites. La dimension de son espace-temps était incurvée, de telle sorte que si vous partiez en ligne droite droit devant vous vous pouviez en fait revenir à votre point de départ. Mais au contraire de notre univers, cela représentait environ trente mètres d'un bout à l'autre. Il avait aussi un léger problème avec les angles droits. Les trois dimensions étaient bien là, mais elles étaient un peu… de guingois. Les distances et les angles ne faisaient que changer alors que vous avanciez. Un angle droit était plus une bonne idée à s'imaginer qu'une réalité tangible. Harlequin occupa entièrement son

univers de poche avec un immeuble (qui avait un nombre fini de pièces, mais pas de limites). Il était particulièrement fier de la piste de bowling qui occupait toute la longueur de l'univers et revenait, de telle sorte que lorsque vous regardiez les quilles, vous pouviez vous voir de dos, debout devant elles. Ouais, tout cela était un peu farfelu et aucune des pièces n'était ce que vous appelleriez cubique, mais c'était chez lui. Il l'appela la Maisonvers.

Article original : *Yeah… But My Character Doesn't Give A Shit!*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Game Designers' Workshop' (1973-1996), éditeur entre autres de *Traveller*, JdR de space opera aux multiples suppléments. [Retour]

Les chiens m'ont appris tout ce que je sais (sur les jeux)

© 2016 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington tiré de son blog dconstructions, et traduit par Guillaume Leroy

> *"Tout le monde n'est pas obligé de vouloir gagner, mais tout le monde doit jouer comme s'il ou elle voulait gagner" – Reiner Knizia* wiki

Pour être honnête, j'en connaissais déjà une partie, mais je les ai apprises de nouveau en observant les chiens.

Les chiens naissent avec de nombreux instincts, dont celui de jouer. Mais ces instincts ludiques sont primitifs. Ils ne connaissent que quelques « concepts » basiques de jeux : en gros, ce sont seulement les activités que les chiens trouvent amusantes. Tirer sur quelque chose, secouer quelque chose, courir.

Tout le reste, ils doivent l'apprendre. Ils jouent à la lutte, à se poursuivre l'un l'autre, et en général, ils apprennent cela de leurs humains ou des autres chiens. Ils doivent aussi – et c'est important – apprendre comment demander à jouer à tel ou tel jeu, et comment négocier avec les autres joueurs. J'ai eu un petit chien nerveux qui adorait plus que tout être poursuivi, mais son tempérament nerveux rendait presque impossible pour lui d'amener d'autres chiens à le poursuivre. Négocier pour obtenir le genre de jeu que vous voulez est beaucoup plus compliqué que d'apprendre à jouer. En conséquence, c'est un signe d'intelligence et de sociabilité canines. Un chien moyen

peut apprendre un jeu. Un chien intelligent peut le demander et l'obtenir : il sait à qui il peut demander de jouer avec lui, et pourquoi.

La kelpie futée que je garde sait que seuls les chiens de sa taille peuvent se bagarrer avec elle, mais que des petits chiens aussi bien que des grands la poursuivront. Et quand les petits chiens la poursuivent, elle reste à découvert, là où les petits cercles qu'ils décrivent fait qu'ils ne s'éloignent jamais trop d'elle. Avec les grands chiens, elle court tout droit dans le sous-bois, où son acuité visuelle et son agilité supérieures lui permettent d'être aussi rapide qu'eux.

Nulle part, néanmoins, on ne voit plus clairement la négociation et l'apprentissage du jeu que dans celui du tir-à-la-corde. Ici, le jeu est très simple : un chien d'un côté d'un objet [un bâton, ou un os (NdT)], un chien ou un humain de l'autre, et chacun tire aussi fort qu'il peut. Le truc, c'est que tous les chiens n'y jouent pas de la même manière. Certains chiens sont des mâchouilleurs et des collectionneurs (*hoarder*) [de victoires]: quand ils gagnent, ils s'enfuient avec le jouet et le mâchouillent, l'enterrent ou bien encore se contentent de se délecter de leur possession. Certains chiens sont des coureurs et une fois l'objet obtenu, ils s'enfuient avec pour qu'on les poursuive. Et d'autres chiens sont des tireurs. Tout ce qu'ils veulent, c'est tirer. Un tireur plutôt bête tirera encore et encore, obtiendra l'objet, s'enfuira avec, puis se demandera où est passé le jeu. Un chien malin sait que ce qui est amusant, c'est de tirer, pas posséder. Un chien malin rend l'objet dès qu'il a gagné.

Et un chien vraiment malin, lorsqu'il sent qu'il est en train de gagner, tire moins fort – ou bien, s'il sent qu'il perd, change de position pour gagner un peu plus de terrain. Tirer ne suffit pas, vous comprenez – il faut gagner sur le fil. Il faut de l'incertitude.

Un de mes amis a de jeunes enfants, et comme de nombreux jeunes enfants grandissant dans le monde australien de l'été ensoleillé et des piscines, ils passent une grande part de leur temps de baignade à jouer à

Marco Polo [wiki], une sorte de colin-maillard basé sur les sons. Leur piscine est minuscule, et l'allonge de mon ami considérable : il pourrait très facilement attraper les enfants. Alors il triche : il jette un coup d'œil à travers ses paupières mi-closes et s'assure qu'il les attrape certaines fois, les rate d'autres fois, mais toujours, toujours sur le fil.

Une part importante de la création d'un jeu, c'est de faire toute cette négociation pour nous. En choisissant à quel jeu jouer, nous prenons des décisions quant au genre de partie nous voulons, aux manières de jouer qui y sont autorisées et acceptées, et nous indiquons à tous les présents ce qu'on attend de la partie. Mais à cause du choix du jeu, une grande partie des décisions que nous prenons deviennent inconscientes, invisibles, et nous ne nous rendons pas compte que nous les prenons. Ou bien nous faisons comme si, puisqu'elles font partie du jeu, nous ne les avions pas choisies du tout - comme si elles nous étaient imposées. Alors, il est important de bien comprendre ces décisions, ou vous ne verrez jamais comment un jeu fonctionne.

Le fait est que certaines personnes sont des collectionneurs. Elles veulent gagner. Plus que quoi que ce soit d'autre, elles jouent pour la douce saveur de la victoire. Mais d'autres – peut-être la plupart – sont des tireurs. Ils veulent tirer sur la corde [~ ils veulent participer (NdT)]. Mais quand ils tirent sur la corde ils doivent y mettre de l'intention. Il faut qu'ils **veuillent** gagner. Même si vous et votre chien savez bien qu'obtenir la corde n'a aucune valeur, si vous n'essayez pas de tirer la corde comme si vous la vouliez vraiment, ce n'est pas marrant de tirer.

La différence entre tirer et obtenir est fondamentale pour la conception des jeux. A un niveau quelconque, presque tout jeu doit en tenir compte et déterminer s'il cherche l'une ou l'autre chose. Pourtant, nous n'en parlons jamais vraiment.

Prenez le jeu le plus populaire au monde, par exemple : le bridge [(jeune) joueur francophone, pense au jeu de tarot ou à la belote (NdT)]. Le bridge se termine sans arrêt, mais ce n'est pas grave, car le but est de

faire mieux que les autres (en duplicate) ou bien de réussir le contrat (en partie libre). Dès que la manche se termine, vous distribuez une nouvelle donne. Il n'y a littéralement aucune fin au bridge ; il n'y a que des itérations constantes de possibilités infinies, et vous continuez à les générer. À chaque nouvelle mains, vous tirez aussi fort que vous le pouvez, et il n'y a aucun risque d'arrêter de s'amuser, car aussitôt que quelqu'un récupère le jouet, il ou elle le rend et vous recommencez tous à tirer.

Les échecs, d'un autre côté, ont un problème : une fois que vous commencez à gagner avec une marge suffisante, il est difficile de vous arrêter. C'est très bien si vous êtes un collectionneur, aucun problème du tout. Vous **voulez** gagner en un minimum de coups. Les échecs n'attribuent pas de points pour prendre plus longtemps pour gagner – en fait, vous risquez souvent de perdre en retardant trop les choses, quel que soit le plaisir kinesthésique que vous pouvez trouver à déplacer les petites pièces.

En d'autres termes, les échecs sont un jeu plus adapté aux collectionneurs qu'aux tireurs. **Mais** il y a un facteur compensatoire : si vous perdez une pièce, vous pouvez parfois la récupérer. Et vous pouvez aussi forcer un pat [=un match nul]. Cela signifie que même si l'autre chien a une bonne partie du bâton dans sa gueule, malgré son avantage, il n'a pas encore gagné. Vous pouvez continuer à essayer de récupérer le bâton **et** vous avez un autre problème intellectuel à résoudre : ce qui continue à vous amuser à tirer [même si vous êtes perdant].

Au poker, la possibilité de faire tapis vous laisse elle aussi une chance, alors même que vous avez perdu une grande partie de votre capacité à miser, de préserver l'intérêt de tirer et l'incertitude du résultat, même si la piscine est très petite, et vos bras très longs.

Ces mécanismes sont souvent réunis sous l'appellation mécanismes de rattrapage et on les trouve partout. Parfois, ils se limitent à rendre le score visible, encourageant ainsi les joueurs à attaquer ceux qui mènent. D'autres sont plus formellement incorporés aux mécanismes, comme la manière dont les cartes avec les points de victoire saturent le deck à *Dominion* wiki.

On le sait, les jeux qui manquent clairement de tels mécanismes sont considérés comme défectueux et peu amusants, comme le *Monopoly* et la version originale de *Risk*. Le *Monopoly* fait très rapidement émerger un vainqueur, après-quoi l'amusement qu'il y a à tirer devient presque nul, la partie étant alors une très lente entrée en possession de l'os par un des chiens (1). Seuls les collectionneurs apprécient ça. En fait, la plupart des gens perdent même l'envie de tirer, et la partie est remportée par le chien le plus obstiné, celui qui se soucie le plus de détenir l'os. Le

jeu plaît donc seulement aux gens qui veulent **vraiment** obtenir l'os. Et les tireurs détestent ça.

Les jeux collaboratifs sont un excellent exemple où voir ce modèle à l'œuvre. En général, personne ne veut qu'un jeu collaboratif soit trop facile ou trop dur. On ne veut pas d'une énigme qu'on peut résoudre une fois pour toute, réduisant ainsi la partie à un exercice facile ; ni de quelque chose qui demeure difficile quels que soient les éléments aléatoires. Ce qu'on veut est que ça se joue dans un mouchoir de poche. Ce qui n'aurait aucun sens si on voulait obtenir l'os. On veut continuer à tirer, et l'agripper de toute notre force seulement à la dernière seconde. Les mécanismes des meilleurs jeux collaboratifs sont conçus pour nous apporter cette expérience, pour faire en sorte que tirer demeure toujours excitant. Pas pour vous récompenser d'avoir attrapé l'os aussi vite que possible.

Cet aspect est peut-être le plus difficile à équilibrer dans les jeux où une personne joue contre toutes les autres. Et la raison en est qu'ici, les mécanismes de jeu ne pourront pas tout compenser. Si le jeu repose trop sur le hasard ou donne trop peu d'importance à l'habileté des joueurs, on ne s'amuse pas. Vous avez envie de sentir qu'il vous faut fournir des efforts pour obtenir l'os. Mais si quelqu'un est simplement capable de tirer beaucoup plus fort que vous, il ou elle va gagner à chaque fois. Ou cela risque de se produire dès le moment où cette personne bénéficie d'un ou deux coups de chance. Très vite, vous pouvez obtenir une partie où, même s'il est toujours amusant de tirer, un énorme avantage - nuisible au sentiment du suspense - peut apparaître. Pour les gens qui aiment amasser ne serait-ce qu'un peu, ça ne pose pas de problème. Cela ne les gêne pas de gagner ou de perdre par une marge importante, parce qu'ils trouvent toujours cela intéressant et excitant. Mais pour les tireurs, cet état de la partie n'est pas amusant du tout. Sans le suspense et le frisson d'une compétition acharnée, disputée jusqu'au tout dernier moment, eux ne s'amusent pas, et plus le vainqueur émerge clairement, moins l'excitation perdure.

Je fais partie de ces joueurs. Et je n'aime pas jouer à des jeux comme *Descent* wiki ou *Fury of Dracula* wiki, parce que je n'aime pas frapper mes amis aussi fort que les règles le permettent, et je n'aime pas non plus qu'ils le fassent. Cela ne me dérange pas d'être le premier dans une course aux points de victoire, mais l'antagonisme des confrontations directes m'épuise. Il s'agit trop d'attraper le jouet, pas assez de tirer. Et dès que je commence à avoir de l'avance, je triche. Je favorise le perdant. Parce que pour moi, une victoire ou une défaite sur le fil vaut mille fois mieux qu'une partie nettement remportée, quel que soit le vainqueur. Pour tout dire, si le jeu m'oppose à quatre autres joueurs, alors je souhaite **toujours** la victoire des quatre autres, beaucoup plus que la mienne, car il y aura beaucoup plus de joie, tous ensemble, que si je gagnais face à quatre perdants. Parce que je n'accorde pas de valeur personnelle à l'os. Il ne signifie rien pour moi. Ce que je veux, c'est tirer.

Cela ne signifie pas que *Fury of Dracula* est un mauvais jeu. Loin de là. Cela nous dit simplement qui aura, et qui n'aura pas, envie d'y jouer. Qui y prendra et qui n'y prendra pas de plaisir. Et pourquoi.

Souvent, dans le milieu ludique, on conçoit instinctivement les jeux à destination des collectionneurs. Nous avons tellement assimilé l'idée selon laquelle les jeux et les sports ont des gagnants, que nous assumons que le trophée est ce qui compte, que le but est de franchir la ligne d'arrivée, d'entendre le coup de sifflet final, et d'avoir, à ce moment-là, plus de points que tous les autres. Mais si vous observez quelques chiens avec leurs os pendant quelques secondes, vous pouvez tout de suite différencier les collectionneurs des tireurs – et vous pouvez aussi identifier les tireurs qui ne comprennent pas pourquoi le jeu s'arrête lorsqu'ils gagnent, et deviennent tristes ou frustrés. Ceux qui reviennent en courant vers leurs humains et font « pourquoi on tire plus ? ». Parce que, chien-chien bêta, je t'ai expliqué : tu as tiré si fort que tu as gagné. Et maintenant, je vais t'apprendre un meilleur tour : tirer comme si tu voulais gagner, mais pas si fort que tu **gagnes effectivement**. Parce que

gagner est la dernière chose que tu veux.

Déterminez quel [type de] chien vous êtes, ou à quel point vous penchez dans une direction ou une autre – car ce n'est pas nécessairement une affaire de tout ou rien. Puis déterminez comment négocier pour obtenir le genre d'amusement que vous désirez. Déterminez quels jeux vous donnent plus de l'un et moins de l'autre. Déterminez quels joueurs appartiennent à quelle catégorie et jouez aux bons jeux avec les bonnes personnes ou aux mauvais jeux de la bonne manière (les jeux de collectionneurs peuvent bien marcher si tout le monde est un tireur, et vice versa). Déterminez quelle casquette vous mettrez à quelle table avec quels joueurs, de manière à retirer le plus possible de chaque partie.

Par-dessus tout, ne passez pas votre vie à tirer avec des collectionneurs ou à essayer de collectionner avec quelqu'un qui ne veut que tirer. Ne restez pas assis à regarder l'os en vous demandant où est passé le jeu du tir, ou à regarder l'humain en vous demandant pourquoi il ou elle agite de nouveau l'os devant vous alors que vous devriez être en train de le manger. Soyez un chien malin. Et jouez bien.

Article original : *Everything I Know About Gaming I Learnt From Dogs*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Steve D. développe son avis sur le *Monopoly*, comment il crée du roleplay sans le faire exprès, et comment compétition et roleplay sont opposés ptgptb [Retour]

Pourquoi nous tuons

© 2015 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik tiré de DnD Kids, et traduit par Alex Briola

Pour qu'une partie se déroule au mieux, les Maîtres de Jeu doivent être autant impliqués dans la création des personnages que dans la création de l'aventure. Pourtant, de nombreux MJ se fourvoient, croyant que leur responsabilité commence avec la première rencontre, laissant les joueurs seuls à la manœuvre avant cela. Ceci peut parfois s'avérer désastreux pour une partie bonne par ailleurs, tout comme sauter le prologue pour aller directement au premier chapitre peut gâcher un bon livre.

Si vous laissez les joueurs créer n'importe quel personnage comme bon leur semble, tout en supposant que ces PJ s'intègreront au genre d'aventure que vous avez préparé, il y a de bonnes chances que vous forciez les gens à aller contre leurs persos, ou contre le sens de la partie. Même de très jeunes joueurs peuvent ressentir que certains boulots ne sont simplement pas adaptés à leurs personnages, pour des raisons de sécurité, de moralité ou simplement de goûts personnels. Contrairement à l'adage populaire, tout le monde n'est pas motivé simplement par les Points d'Expérience ou les trésors. Si un PJ accepte une mission simplement pour rester dans le groupe ou parce que son joueur pense que c'est ce que veut le Maître de Jeu, le problème est sérieux.

La façon la plus simple et la plus directe d'obtenir la cohésion dans un groupe, est d'être franc avec les joueurs au sujet du type d'aventures

que vous souhaitez mener, et de les aider à créer des personnages avec les motivations et capacités adéquates. C'est important que les personnages, non seulement acceptent l'accroche initiale, mais également qu'ils s'intègrent au genre que vous avez en tête. La Fantasy n'est pas un genre, c'est un type d'univers. Le genre peut être un porte-monstre-trésor (*dungeon crawling*), une enquête mystique, un drame et ainsi de suite. Même si vous jouez un jeu « bac à sable » [(1)] il est probable que vous ayez une préférence pour un genre. Que diable ! même si vous n'avez rien planifié du tout, les personnages ont tout de même besoin d'une raison pour aller faire des trucs dangereux, plutôt que de rester à la maison ou partir à la retraite après leur première récompense décente.

Les motivations des personnages devraient être logiques et compatibles entre elles. Si vous autorisez des motivations loufoques ou inappropriées, vous pourriez vous retrouver avec un groupe moins fonctionnel encore que s'il n'avait aucune motivation.

Au passage, je considère qu'une bonne inspiration se résume à une ligne ou deux sur pourquoi le personnage fait ce qu'il fait. Les historiques richement détaillées sont très rarement utiles et tiennent le plus souvent de la fanfiction barbante,plus amusante à écrire qu'à lire.

Aussi bien les enfants que les adultes utilisent les variantes les plus communes et les moins plausibles des motivations : le classique "les orcs ont détruit mon village alors je suis devenu aventurier ». Non seulement c'est davantage un élément de contexte qu'une motivation, mais c'est aussi le background d'un réfugié, pas celui d'un héros. Une partie impliquant des réfugiés peut être fascinante, mais leur motivation est d'habitude tournée vers la sécurité et moins souvent la vengeance. Ils ne cherchent pas à se créer plus d'ennuis. Il y a pléthore de raisons pour lesquels cet historique/motivation est pourri, mais ce n'est pas le sujet de cet article. Il suffit de se dire que logiquement, une personne avec cette seule sorte de motivation, ne répondra pas à une annonce cherchant des héros pour aller étriper un dragon terrorisant le royaume voisin.

Les motivations qui incluent des quêtes personnelles qui n'intéresseraient pas tout le groupe sont carrément inutiles. À moins que tous les PJ soient frères ou sœurs, « Je suis à la recherche de l'homme qui a tué mon père » est aussi utile que de ne pas avoir de motivation du tout.

(Peut-être pas le meilleur choix pour une intrigue au sein de l'Église - Source : Red Wombat)

Allez, assez parlé des motivations médiocres et autres ficelles trop usées. Parlons de ce qui fonctionne.

Même une motivation aussi banale que « J'aime tuer les trucs plus gros que moi » serait meilleure que tout ce qu'on a vu jusque-là. En fait, si votre thème de campagne c'est tuer des monstres et piller des tanières, ce n'est peut-être pas une mauvaise motivation en fait. Toutefois, cela pourrait créer un peu de tension inutile si un autre perso a comme credo « Je veux faire un monde meilleur parce que le gouvernement ne fait rien ». Le personnage sempiternel du réfugié – même si c'est un candidat improbable – pourrait devenir très pertinent si ce qui avait détruit son village n'était par des orcs mais ce dragon en particulier.

Pour aider les joueurs à créer les bons personnages, ne dites pas

> *« créez des persos pour un univers de Fantasy »,*

dites

> *« Créez des personnages qui veulent tuer des dragons ».*

Il n'y a pas de raison de cacher vos cartes, alors que l'accroche de l'aventure sera révélée lors de la première séance de toute façon. De même qu'un synopsis peut parfois trop en dire sur les premiers chapitres d'un livre, votre directive pourra dévoiler les premières minutes de la partie. À moins que vous n'ayez une bonne raison, de garder les joueurs dans l'ignorance du type de campagne que vous souhaitez jouer, révélez l'accroche, le genre et l'univers à l'avance. En fait, si vous jouez une aventure courte, il est parfaitement possible de le faire *in media res* [2] juste après que les personnages aient accepté la quête. La maigre illusion de choix, créée par la scène de l'entretien d'embauche, pour une mission qu'on ne peut pas refuser sans ruiner la partie pour tout le monde, ne mérite honnêtement ni votre temps ni vos efforts. C'est du dirigisme de la pire espèce. Si vous n'avez pas un plan en cas de refus

des joueurs, ne leur donnez pas de fausse liberté.

Maintenant, retournons à nos trois personnages ; tous les trois accepteront probablement le boulot de tuer le Dragon qui a kidnappé la fille unique du roi. Il est gros et puissant, c'est l'ennemi des bonnes gens, et vous avez un compte à régler avec lui, alors pourquoi pas ? Pourtant, alors que le chasseur suicidaire, le héros noble et le réfugié vengeur auront tous accepté la mission, ils se battront sans doute les uns contre les autres, quand il s'avèrera que le dragon et la princesse, censée être enlevée, sont en vérité des amants fuyant un roi dévoué mais trop étroit d'esprit.

(Ça arrive…) - Source : Sparrow

Si vous menez une aventure unique sur le thème des préjugés, ce pourrait être une apothéose gratifiante et riche en émotions. Si c'est une aventure au milieu d'une campagne basée sur le nettoyage du royaume de tous ses monstres, cela peut amener vos trois compères à des différends irréconciliables, et finalement à l'éclatement du groupe. C'est le genre de choses que vous devez envisager à l'avance durant la création de personnage, et les garder à l'esprit lorsque vous devrez approuver - ou pas -, certaines motivations.

Du point de vue de l'intrigue, les races et classes des personnages qui composent le groupe ne sont pas moins importantes que les motivations, puisqu'elles ne définissent pas seulement leurs pouvoirs et leurs faiblesses mais aussi leurs interactions avec le monde. Par exemple, si votre monde n'a pas de Tieffelins wiki, il est préférable de prévenir les joueurs [qui voudraient jouer ces demi-démons], surtout si certains d'entre eux jouent des personnages très sociaux. Si le roi est fanatiquement hostile envers les drakéides, c'est une autre bombe à désamorcer dès le début. Si dans votre univers, les orcs sont une race de poètes et de philosophes, alors l'orc barbare stéréotypé aura besoin

d'une sacrée bonne excuse pour ses manières plus que grossières. Vous ne voudriez pas d'un barbare avec uniquement des compétences pour le milieu naturel dans une aventure purement urbaine, ni ne voudriez d'un assassin dans une partie sur la réconciliation d'un puissant marchand éloigné de son fils lorsque ce dernier est devenu paladin. Rappelez-vous : en tant que MJ vous ne pouvez pas, ni ne devez, vous adapter à tous les personnages possibles et imaginables. Il est parfaitement de votre droit, de refuser certaines motivations ou certains personnages, qui ne collent pas à votre vision artistique.

Retournons à notre aventure de dragon romantique. Une bonne intro pourrait-être ceci :

Motivation : Vous avez été recruté par le roi de Genericburg pour tuer le dragon Ironicus et sauver la princesse. Vous pouvez jouer

- des mercenaires motivés par la récompense,
- des membres de la vieille foi, chargés de tuer les créatures non-humaines pour prouver la supériorité des races humanoïdes,
- des personnes de la famille, ou des amis du roi / de la princesse,
- ou des ennemis jurés du dragon, prêt à prendre leur revanche.

Classes : Vous pouvez jouer toutes les classes. Toutefois, la vieille foi punit la magie arcanique par la peine de mort, donc les lanceurs de sorts arcaniques doivent cacher leur identité. L'aventure va être orientée « combat », alors faites des persos capables de se défendre. L'environnement sera principalement naturel-sauvage, et offre peu d'interaction avec la technologie ou la civilisation.

Races : Aucun Drakéide ou Tieffelin, parce qu'ils sont tués à vue par les membres de la vieille foi. Toutes les races autres que les humains, elfes et nains sont victimes d'un dur racisme. Si c'est le cas de votre personnage, il sera un étranger recruté par le roi.

Alignement : Tous acceptés sauf chaotique/mauvais, tant que vous êtes volontaire pour aller tuer un dragon et vous vous entendez bien

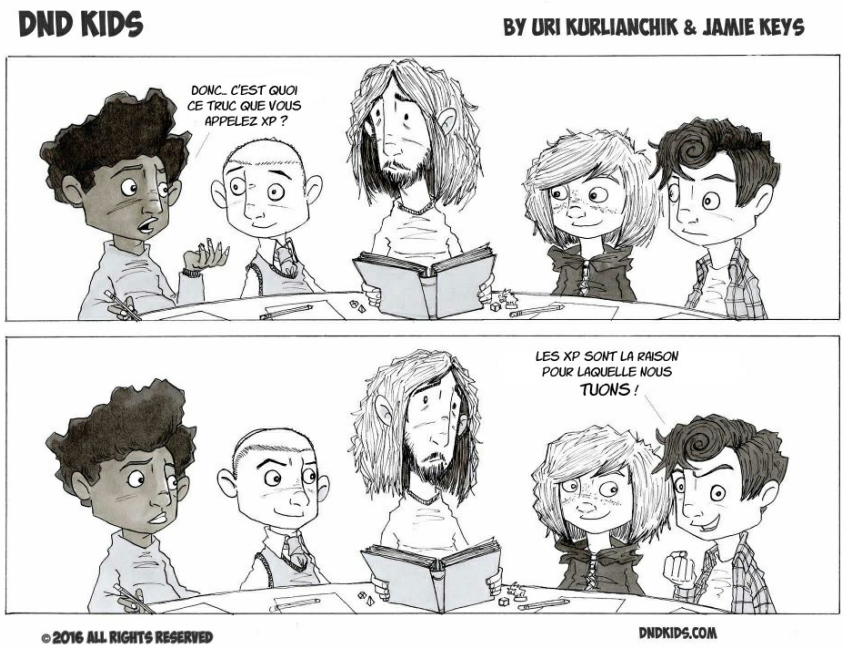
avec les autres membres du groupe. Les membres de la vieille foi doivent être Loyaux. La vieille foi est Mauvaise (quelle surprise !) mais vous n'êtes pas obligé de l'être.

Continuez de jouer à des jeux extraordinaires mes amis, et que vos tables soient aussi tranquilles que vos parties sont excitantes.

Article original : *The reason we kill*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

NdT : référence du titre :



---

(1) NdT : genre de jeu où les joueurs sont libres et non guidés, voir *Linéarité contre bac à sable* ptgptb [Retour]

(2) NdT : du latin wiki « au milieu des choses », consiste à débarquer les personnages au milieu de l'intrigue. *Il était une fois et autres remixes* ptgptb vous fournit les détails… [Retour]

À quels JdR je veux jouer ?

© 2005 Steve Dempsey

Un article de Steve Dempsey tiré de ptgptb.org, et traduit par Alma

Éloge argumenté de mes JdR préférés

J'ai réfléchi à ça il y a peu. Étant donné que j'ai récemment dépassé la quarantaine, j'ai vu passer sous la table une quantité respectable de boîtes de pizza, et en considérant toutes les parties que j'ai faites, je pense être devenu beaucoup plus exigeant sur ce que j'attends d'un jeu de rôle.

Ce n'est pas une crise de l'âge mûr où je largue mes d20 pour 2d10 et où j'échange mon édition de Cthulhu 5.5 contre l'édition 6, c'est une question de discernement. J'ai eu mon quota d'univers peu attirants, de casseurs de rêves et d'histoires qui n'auraient même pas droit à un épisode d' *Amour, gloire et beauté* ; à partir de maintenant je veux de la qualité.

Cet article servira aussi un peu de fourre-tout pour mes opinions sur divers JdR en général et en particulier sur la distinction entre les JdR de la Nouvelle École et de l'Ancienne École. Ceux qui conçoivent des systèmes favorisant un certain style de jeu et les autres.

Et je crains que le d20 soit bon pour une petite raclée. C'est sans doute une cible facile, perché qu'il est au sommet de la pyramide du JdR. Mais si vous aimez le d20, si vous pensez que c'est la meilleure chose qui soit arrivée au jeu de rôle depuis que Gary [Gygax] s'est fait conduire hors des locaux [de TSR], ça me va. Écrivez-nous et

expliquez-moi pourquoi je suis dans l'erreur.

Il me semble qu'un bon point de départ est de regarder les éléments qui reviennent régulièrement dans les jeux de rôles que j'ai le plus appréciés. Je pense qu'on peut les résumer à ceci :

1. Des bons joueurs

Il n'est point important que votre über-MJ ait le JdR qui tue si tout ce que font les joueurs est de se disputer, déconner ou même simplement n'arrivent pas à s'impliquer. Les deux premiers cas sont agaçants, mais le troisième est le plus crevant. Dans la mesure où, dans la plupart des parties que je joue, le Maître de Jeu (MJ) exprime au début très clairement ce dont il s'agit, il n'y a aucune excuse. Ramène-toi et rentre dans la partie. Et ne monopolise pas l'attention non plus !

2. De l'espace pour l'expression personnelle

Je me moque qu'il y ait un scénario béton, du moment que les joueurs puissent aussi faire des trucs chouettes. Et par trucs chouettes, je veux dire créer des personnages qui ne soient pas toujours uniquement des extensions de leurs identités du XXIe siècle, mais des gens qui peuvent faire des choix stupides pour de bonnes raisons, être nobles, échouer, triompher, être minables, estropiés, ou même prêts à se sacrifier.

3. Du conflit

Et je ne veux pas dire du combat. Le combat est au mieux la forme simpliste du conflit. Certes il y a des décisions stratégiques à prendre, mais si le résultat final est la mort d'un personnage, alors ça tue la partie. Je veux des vrais choix avec des décisions difficiles, qui soient bien plus attirantes que le noir et blanc de la plupart des combats. Les dilemmes moraux sont un exemple évident, mais on peut aussi explorer des problèmes émotionnels tels que l'amour et la loyauté. Le mystère est

acceptable aussi, mais fonctionne mieux pour moi si le passage clé n'est pas un jet de "Trouver Objet Caché".

4. Pas de niveaux

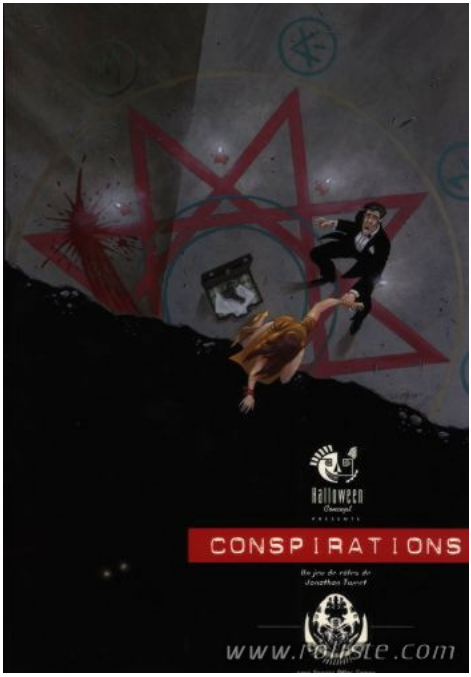
En fait, pas seulement les niveaux, mais tout "avancement" qui met l'accent sur les aspects mécaniques du personnage. Si mon personnage commence une intrigue secondaire intéressante consistant à faire des affaires avec un truand local, le moment où je pourrai gagner deux niveaux pour le prendre à la gorge n'est pas très important. L'insistance sur les mécanismes purs a tendance à éclipser les développements plus subtils, car ils détruisent les rapports de force dans l'univers de jeu. Même la distribution hebdomadaire de points d'XP dans notre partie régulière de GURPS commence à me déprimer.

Bien que le premier de ces critères ne soit pas si dépendant du choix du jeu, je vais à présent présenter les quatre jeux de rôles qui, sans ordre particulier, semblent favoriser ces facteurs :

1. Conspirations (Over The Edge)

Pas de niveaux et de l'expression personnelle ? Eh bien, le système est si ridiculement grossier qu'il semble n'y avoir que peu de différences entre les personnages. Ces derniers ont quatre ou cinq caractéristiques allant de 1d6 à 4d6, et c'est tout ! Alors que dans *D&D* deux guerriers de premier niveau peuvent avoir des capacités et des spécialités très différentes, certaines personnes font remarquer que les personnages de *Conspirations* sont plus ou moins tous les mêmes. Ils auraient tort sur deux points.

Dans *D&D*, avec l'emphase placée sur le combat et – particulièrement à haut niveau – sur la puissance de destruction, tout se réduit à la quantité de dommages que vous pouvez faire en un round [1]. Si dans un groupe mélangé vous jouez un personnage qui ne se



concentre pas sur la puissance de destruction, comme un rôdeur, vous vous retrouvez rapidement sans grande influence sur la partie parce que les guerriers et les mages sont bien plus puissants. Aussi les joueurs ont-ils tendance à maximiser la progression de leurs personnages pour qu'ils soient en permanence dans la tranche supérieure de la puissance létale. Les différences principales semblent être dans la portée. Les options sont : épée, arc ou boule de feu ; ou courte, moyenne et longue portée.

Dans *Conspirations*, deux combattants sont susceptibles d'avoir 4d dans leur capacité de combat principale. En d'autres termes, ils sont optimisés pour infliger le plus de dommages possibles. Cependant les différences peuvent être gigantesques. Un personnage pourrait être un "pugiliste réticent" et l'autre une "brute dominatrice". Les armes pourraient être les mêmes, les poings, mais l'expression personnelle dans la description ne fait pas seulement que le personnage paraît plus intéressant mais implique aussi qu'il doit être joué d'une certaine manière. Il y a une pénalité sur le jet de dé si ce n'est pas le cas.

C'est peut être un peu fourbe. L'arbre des spécialités de *D&D* et la quantité de classes permettent effectivement davantage d'expression personnelle au fur et à mesure du développement du personnage, mais cette méthode est toujours plus contrainte que celle de *Conspirations*. Il y a des cheminements assez évidents pour le développement d'un personnage, et si vous ne les suivez pas rigoureusement, vous vous

retrouvez avec un personnage qui sera touche-à-tout et bon-à-rien.

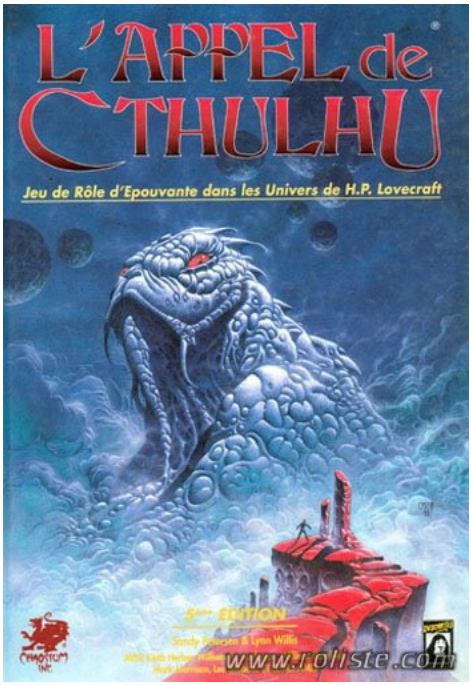
Ainsi, avec *D&D*, vous avez tout le temps un œil sur ce que vous allez faire de vos points d'expérience quand vous atteindrez le niveau suivant, et il y a toujours quelque chose de mieux que vous pourriez avoir. À cet égard, c'est le jeu de rôle américain parfait, englobant tout ce que représente le Rêve américain sur l'éthique du travail, la culture des heures supplémentaires et le capitalisme. C'est un JdR du type taille unique, McDonalds-hamburger-voulez-vous-des-frites-avec-ça, passez-une-bonne-journée.

D'un autre côté, dans *Conspirations*, votre personnage est pris dans un univers épatant, voire d'une folie surréaliste. L'univers de jeu est une île bizarre et non cartographiée dans les Caraïbes (2), un lieu où William S. Burroughs wiki et David Lynch seraient entrés en collision. C'est un lieu étrangement américain où toute conspiration concevable que vous ayez pu entendre d'un ami d'un ami est vraie. Les extraterrestres ont atterri, le Yéti vient fouiller dans vos poubelles et les Sélénites placent des messages subliminaux dans vos céréales de petit déjeuner.

L'argument décisif pour lequel aucun rôliste ne devrait passer à côté de ce JdR est que *Conspirations* offre certaines des aides de jeu pour MJ les mieux écrites jamais apparues dans un livre de règles. L'une d'entre elles, traitant de ce qu'il faut faire à propos des joueurs qui abusent du système en choisissant des caractéristiques surpuissantes, est exactement ce qui manque à un JdR comme *D&D*. Tout simplement, si un personnage-joueur manifeste des capacités extraordinaires, les pouvoirs en place lui marcheront dessus car ils se sentent menacés. Le but du jeu devient alors de trouver qui sont vos amis et les rapprocher de vous tout en dressant vos ennemis les uns contre les autres. Le conflit est alors inévitable mais en général dépend de bien plus que de savoir qui a le maximum de points de santé.

Pour finir, *Conspirations* est bien plus simple à apprendre que *D&D*. Les règles sont plus courtes que l'index de *D&D*.

2. L'Appel de Cthulhu



Je n'aime pas le *Basic Roleplaying*, le système de ce JdR. Il est incohérent à l'usage, plein de correctifs et ne fait rien pour renforcer le genre de manière de jouer que semblent apprécier la plupart des joueurs de *Cthulhu* que j'ai rencontrés. Alors pourquoi est-ce que **je** l'apprécie ? Il y a deux raisons principales, l'univers génial et l'impuissance des personnages

Le Mythe de Lovecraft (ou peut-être plus justement de Derleth) est une de ces grandes inventions littéraires, où les auteurs en ont juste fait assez pour créer le mystère et donner une bonne idée de l'ambiance sans remplir complètement l'univers de détails; ce qui en fait un canal idéal pour le jeu de rôle. Avec *Le Seigneur des anneaux*, l'histoire et la mythologie ont été tellement détaillés par Tolkien que vous vous retrouvez à essayer de dénicher quelque chose dans les livres qui soit quelques bouts de jungle intacts à vous approprier. Avec Lovecraft, c'est l'inverse. Si peu de choses décrivent en fait les plans des Mi-Go ou la raison d'être de Yog-Sothoth, qu'il existe des hectares entiers d'espace libre pour le MJ en herbe. Même si vous transformez les personnages-joueurs en marionnettes d'émissions pour enfants et les déités en d'énormes chats rayés en peluche [façon *Le manège enchanté*, comme je l'ai fait dans une partie comico-horrifique], ça fonctionne encore.

Dans *D&D*, si votre personnage à des caractéristiques élevées et de bonnes armes, vous vaincrez probablement. Dans *l'Appel de Cthulhu*, cela importe en fait très peu. Certes, être puissant pourrait signifier que vous deviendrez fou moins rapidement que vos amis. Mais s'ils sont tous en train de grimper aux murs, les poches pleines de dynamite, alors vous ne voulez sans doute pas traîner avec eux de toute manière. En fait, l'univers et le système de SAN annulent tout le verbiage inutile de la création de personnage, les moments où vous devez assigner 350 points de pourcentage dans une liste de 50 compétences, alors que vous n'en utiliserez jamais que 4 en cours de partie. Cela a tendance à faire oublier les moments savoureux où vous choisissez l'histoire de votre personnage, combien il gagne et qui peuvent être ses amis.

J'ai le fol espoir que si le système et l'univers fonctionnaient ensemble, ce JdR serait un champion toutes catégories, mais je me suis rendu compte que le système hétéroclite est ce qui attirait nombre de joueurs au début. Bien que ce soit sans doute l'univers qui les faisait revenir. Les rôlistes sont pour la plupart plutôt conservateurs, et les systèmes donnant la part belle à la narration semblent en effrayer beaucoup. La simulation est vue comme sûre même quand elle est assez inutile en pratique, comme c'est le cas pour ce grand JdR.

Cette impuissance met aussi en scène le conflit pour les joueurs. Bien que pas toujours apparente, il y a généralement une question sous-jacente pour savoir jusqu'où les personnages sont prêts à aller pour stopper la menace secrète que fait peser le Mythe ; et il n'est pas rare de voir les personnages échouer. De même qu'il n'est pas rare qu'ils en viennent à affronter la société en général, ce qui arrive rarement dans d'autres JdR, où les tendances homicides des personnages semblent être la norme. Bien sûr, je n'ai rien contre un donjon porte-monstre-trésor, simple ou sophistiqué, mais je ne trouve pas que cette forme de jeu de rôle puisse me suffire à long terme.

Comme l'univers de jeu se situe dans les 120 dernières années, les joueurs peuvent assez facilement avoir des personnages plus réalistes

que dans le cadre d'un JdR pseudo-médiéval. L'expression personnelle est donc facilitée par l'univers facile d'accès plutôt que contrariée par toutes les idées différentes entre les joueurs sur la manière dont les personnages réagiraient dans une situation donnée.

Et bien que Lovecraft n'ait pas été un grand écrivain, sa fiction nihiliste a touché un point sensible et le Mythe ne cesse de s'accroître. Il y a sans doute plus de littérature pour consolider *L'Appel de Cthulhu* que pour tout autre JdR. Ce n'est pas un Glorantha, ou un Empire of the Petal Throne [3] pour lesquels lire des textes sur l'univers est presque obligatoire avant de jouer. Cela se passe ici et maintenant, et si vous ne faites rien, vous et ce qui vous tient à cœur serez écrabouillés par un colosse cosmique dont la route se trouve avoir croisé la vôtre. *L'Appel de Cthulhu*, le JdR des héros !

Même *Delta Green*, la version post-moderne de ce JdR, fonctionne bien. Les héros y sont opposés à des personnages qui désirent tirer profit de leurs contacts avec le Mythe. Bon, ce n'est pas vraiment post-mod, c'est plutôt l'affrontement entre les différentes sortes de capitalisme que représente la scène politique américaine. La majorité couche avec le Mythe mais se dirige vers un enfer après le mariage. *Delta Green* est la seule voix de la raison, elle est José Bové. Devinez qui gagne la bataille, et qui gagne la guerre ? Maintenant que nous avons parlé de deux JdR traditionnels, les deux suivants sont mes préférés parmi ceux de la Nouvelle École : *octaNe* et *My Life with Master*.

Mais avant, une courte diversion pour expliquer ce que j'entends par Nouvelle École. Je vous avais averti du côté fourre-tout. Préparez-vous à être fourrés.

Je suppose que la Nouvelle École est similaire d'une certaine manière à la gamme Hogshead New Style : *Baron Münchausen*, *Pantheon*, *De Profundis*, *Puppetland* et dans une moindre mesure

le JdR/critique qu'est *Violence*. Les deux déconstruisent nos attentes concernant ce qu'est un jeu de rôle, bien que la gamme New Style, plus que toute autre, ait poussé cela plus loin que beaucoup de jeux Nouvelle École.

Baron Münchausen se joue en inventant des histoires abracadabrantes, *De Profundis* devrait être joué uniquement par lettre et *Puppetland* [4] requiert des joueurs qu'ils décrivent leurs actions uniquement comme une marionnette, en monologuant à destination du public.

Alors qu'est ce que j'appelle la Nouvelle École ? Ce sont les jeux comme *Sorcerer* , *Universalis* , *Dust Devils* , *Dogs in the Vineyard* *et* *Capes* . En général des JdR publiés en tirage limité et à compte d'auteur, qui remettent en cause les notions habituelles des jeux de rôles. Ces notions habituelles sont que le MJ met en place l'univers, écrit un scénario et que les joueurs interagissent avec ce scénario dans une tentative de résoudre l'intrigue ou de faire avancer leurs personnages.

Les JdR de la Nouvelle École sont aussi en général très axés sur la procuration d'une expérience de jeu particulière. Le JdR *D&D* Vieille École n'indique pas par exemple quel type de partie heroic-fantasy vous allez jouer. Cela pourrait être l'horreur sombre de Clark Ashton Smith, les investigations comiques de Martin Scott ou la misogynie fasciste de Gor. Les JdR de la Nouvelle École, d'un autre côté, ont généralement des règles qui encouragent un type de jeu particulier, comme les répliques à placer de *Dying Earth* qui encouragent le badinage plein d'esprit, ou "l'horreur révélée" dans *My Life with Master* qui renforce l'impression de malédiction imminente.

Beaucoup d'écrivains de JdR Nouvelle École ont eu une expérience sur le site de the Forge. Cela a conduit à un centrage sur les JdR narratifs, et sur la transformation de la relation MJ-

joueurs comme moyens principaux de changer les règles du jeu.

Les JdR narratifs sont des JdR axés sur une prémisse, en général une sorte de dilemme moral comme “Que seriez-vous prêt à sacrifier pour sauver la planète ?”. Ces prémisses peuvent être créées par le MJ pour porter leur ombre sur la partie, ou bien chaque personnage peut avoir une prémisse différente. Il y a ensuite une sorte de système dans le jeu, comme l’Humanité dans *Sorcerer*, qui représente comment chaque personnage se montre à la hauteur du défi posé par le prémisse. C’est de cette manière que la SAN fonctionne dans *L’Appel de Cthulhu*, bien qu’elle n’ait jamais été exprimée comme ce qu’un Forgien pourrait appeler un “méta-mécanisme narratif”.

D’autres JdR du même genre utilisent la signification plus classique de “narratif” et se concentrent sur l’histoire qui est créée en cours de partie. Cela signifie que, plutôt que résoudre les actions individuelles au fur et à mesure qu’elles se présentent, il y a des mécanismes pour les résoudre à plus grande échelle, comme des scènes entières. Il y a souvent un système pour décider qui a le “contrôle narratif” et peut raconter la conclusion d’une scène. Ce peut être juste un jet de dé *(InSpectres)* ou recourir à un système complexe d’enchères (*Capes* ou *Hero Wars*). Ces JdR ont tendance à ne pas avoir la même taxonomie de compétences que celle qui existe dans les JdR de la Vieille École, mais en privilégient un petit nombre plus axé sur l’expérience que le JdR cherche à procurer.

Par exemple *Capes* se concentre sur le genre de pouvoirs que vos héros possèdent, et le type de personnes qu’elles sont. Vous pouvez tout de suite voir que cela met en place le dilemme des grands pouvoirs et des grandes responsabilités de Spiderman/Buffy.

En examinant la relation entre les joueurs et le MJ, des critiques

ont été jusqu'à dire que le MJ est presque une présence maléfique dans la partie, retirant tous les pouvoirs aux joueurs et, dans les JdR classiques, les réduisant à des acteurs des fantaisies du MJ. C'est peut-être le cas avec certains MJ particuliers, mais ne décrit en aucun cas le concept déterminé des JdR auxquels j'ai joué. Cependant, cette analyse des relations de pouvoir (oserai-je mentionner Foucault ?) a conduit à d'intéressants développements dans la manière dont les parties sont menées. Certains JdR comme *Capes* ont complètement supprimé le MJ, réduisant la partie à une série de conflits déterminés par les joueurs. Dans d'autres JdR comme *Universalis*, chaque joueur semble être un MJ qui enchérit pour contrôler des morceaux de la partie. Il y a de nombreux exemples entre ces deux extrêmes où le pouvoir de décision sur ce qui arrive est partagé entre les joueurs et le MJ.

Je n'aime pas tous les jeux de la Nouvelle École et je ne comprends même pas comment on est censé jouer à *Capes*, mais parmi la demi-douzaine (environ) que j'ai eu l'occasion de tester, *octaNe* et *My Life With Master* sont mes deux préférés.

3. octaNe

octaNe est un triomphe de la conception précise. Le livre ancre solidement l'action dans l'univers d'une Amérique post-apocalyptique à la culture trash.. Il vous donne 45 (!) archétypes de personnages et même une liste des musiques que vous devriez jouer pendant vos parties. Il y a quatre modes de jeu possibles, qui vont de "psychotronique" à "Cinéma Vérité". Après seulement une lecture rapide, vous savez de quoi traite le jeu. On y trouve aussi des singes, l'auteur étant à juste titre convaincu que toute chose peut être améliorée par l'ajout de singes. Enfin il ne coûte que 10 $ en pdf.

Les règles sont très légères. Les joueurs jettent 3d6 pour le contrôle narratif d'une scène. Seul le dé le plus haut compte. Sur un 5 ou 6, le joueur a le contrôle, sur un 1 ou 2 c'est le MJ. Un résultat intermédiaire indique un contrôle partagé. Il y a un système de risques qui indique si on prend en compte moins de dés ou pas. Les risques sont entièrement déterminés par le MJ à travers la narration.

Alors pourquoi tant d'engouement ?

Les joueurs peuvent faire des choses qui ne sont pas accessibles à des joueurs de JdR de la Vieille École, parce qu'ils ont le contrôle sur la narration, plutôt que sur la résolution des tâches individuelles qui constitue chaque conflit dans la narration. Non seulement ils peuvent essayer de résoudre des conflits en réussissant des tâches, ils peuvent aussi les résoudre en échouant.

C'est vrai !

Les joueurs peuvent décrire la manière dont leur personnage a échoué, afin d'améliorer l'histoire. Ils peuvent faire aussi d'autres choses intéressantes, comme changer le cours de la narration, y insérer leurs propres conflits et personnages et présager des événements futurs.

En fait, dans *octaNe* il est très important que les joueurs profitent de l'éventail de possibilités narratives, car il n'y a rien de plus ennuyeux qu'une histoire dans laquelle tout se passe toujours bien. Je n'y ai pas

encore été joueur, mais en tant que MJ, j'ai trouvé que le temps dévolu à la mise en place du scénario prend beaucoup moins de temps. Ou du moins, vous devez l'approcher d'une manière très différente car les joueurs ont beaucoup plus de contrôle qu'ils ne pourraient en avoir dans les autres jeux de rôles.

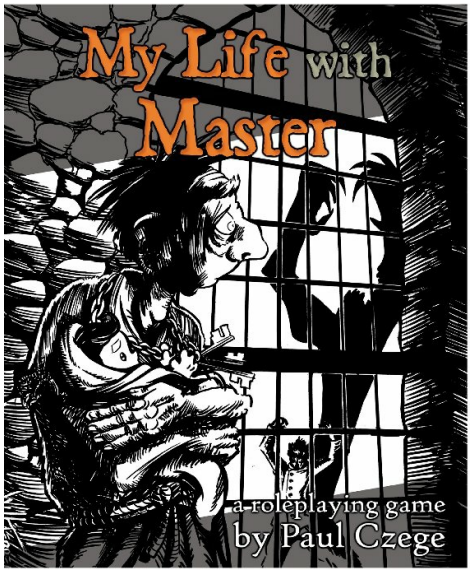
Vous vous retrouvez en fait à essayer de suivre l'ensemble des éléments que les joueurs ajoutent à l'histoire et à vous assurer qu'ils soient reportés plus loin dans la narration. L'autre rôle principal du MJ est de cadrer les scènes très énergiquement pour que les joueurs n'aient aucun doute quant à l'imminence d'un conflit à résoudre. En fait, une fois que les joueurs ont pris le pli, il n'y a plus vraiment besoin d'être aussi agressif. Les joueurs sont tout à fait capables de créer leurs propres conflits.

Aussi, ce JdR est une toute nouvelle expérience rôlistique qui demande beaucoup aux joueurs et au MJ, ce dernier devant avoir l'esprit beaucoup plus vif que dans les JdR de la Vieille École. Et c'est pourquoi je l'apprécie.

4. My Life with Master

My Life with Master (MLwM) est un jeu qui a redéfini le jeu de rôle. C'est innovant à ce point. Chaque joueur a un personnage qui est le sous-fifre d'un maître sadique et maléfique joué par le MJ. L'action se déroule dans une Bavière gothique à la *Frankenstein*. Le maître envoie ses laquais faire ses courses dans le village, où ils tentent de se défaire de leur joug en établissant des relations avec les villageois.

Parce que c'est un JdR narratif, la création des personnages et du Maître est réalisée au travers de la coopération entre les joueurs et le MJ. Ce consensus garantit à tout le monde que chaque personnage est en accord avec le thème de la partie et que le Maître est en adéquation avec ses laquais.



Au contraire de la plupart des JdR, les joueurs résolvent leurs scènes chacun à son tour. Elles sont mises en scène par le MJ pour faire avancer l'histoire. Cela veut dire que le MJ doit prendre en compte les choix que le joueur a faits pendant la création du personnage et les incorporer dans la scène, en plus d'être sadique vis-à-vis des personnages. Le système de résolution est très simple. Il y a seulement trois façons de résoudre une scène, qui sont la violence, la vilenie, ou l'établissement d'une relation avec un villageois. Le succès ou l'échec est décidé par des dés mais leur signification dans le contexte de la partie est racontée par le MJ ou les joueurs.

Là où *MLwM* marque des points c'est que, en limitant les moyens de résoudre une scène, les personnages restent simples. Mais en permettant de raconter cette résolution à partir de catégories très imprécises, la liberté de narration est énorme dans le cadre de l'objectif de la partie (à savoir, la destruction du maître). Aussi longtemps que tout le monde accepte le thème, vous pouvez facilement le trafiquer un peu pour produire des scénarios destinés à des occasions spéciales. J'ai fait jouer Ma Vie avec le Directeur d'Ecole, Ma Vie avec Père Noël à Noël, et Ma Vie avec Tony Blair le jour d'une élection législative

MlwM est un jeu qui génère des conflits que les joueurs doivent résoudre tout en restant dans le thème d'horreur gothique. C'est aussi, contrairement à la norme, un JdR en temps limité dans la mesure où la partie s'arrête quand le Maître meurt. Ainsi, elle ne s'éternise pas

lorsque les personnages ont perdu tout rapport avec ce à quoi ils ressemblaient lors de leur création, mais se concentre sur le dessein du jeu. On ne parle pas ici d'arriver au niveau 20 et de devoir tuer un Titan par jour pour maintenir la progression moyenne à laquelle vous êtes habitué. Il n'y a pas de destruction de la moitié du royaume, y compris la ville natale de votre personnage, en un clin d'œil, sous prétexte que c'est ce qu'il faut pour maintenir la tension dans la partie à un niveau élevé. Au début d'une partie de *My Life With Master* vous savez ce qui attend votre personnage et vous pouvez vous concentrer sur la construction d'une histoire forte, à donner du sérieux aux conflits et à faire que la terrible et finale chute du Maître soit un moment réellement mémorable et savoureux.

Ainsi *Conspirations*, *L'Appel de Cthulhu*, *octaNe* et *My Life with Master* sont les jeux de rôles qui me font décoller. Les règles sont légères (ou du moins pour *Cthulhu*, celles qui importent le sont), les univers donnent des indications fortes sur l'orientation du jeu tout en laissant largement assez d'espace et de moyens aux joueurs pour qu'ils s'expriment, et ils ont tous les quatre des dispositions qui génèrent des conflits intéressants. Avec les JdR *Conspirations* et *Cthulhu*, de la Vieille École, c'est l'univers de jeu qui fournit ces conflits en dressant face aux personnages des quantités de conspirations ou le nihilisme destructeur de l'univers. Pour les JdR de la Nouvelle École, un conflit significatif fait partie des règles. Vous ne pouvez même pas jouer au jeu sans lui. Et dans tous les quatre, vous ne verrez pas un seul niveau.

Alors, si vous aussi vous pensez comme moi qu'un jeu de rôle ne mérite pas d'être joué sans examen [5], peut-être pourriez-vous nous soumettre un article expliquant pourquoi vous aimez les jeux auxquels vous jouez. Même si c'est du d20 !

Article original : *What Games do I want to play?*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Lire à ce propos *Ce que j'ai appris en menant une campagne D&D du niveau 1 au niveau 30* ptgptb [Retour]

(2) NdT : L'édition originale situe l'action sur une île de Méditerranée, ce qui est très exotique pour les Américains. [Retour]

(3) NdT : Glorantha est l'univers de *Runequest/HeroQuest*, Empire of the Petal Throne est celui de la gamme *Tekumel*. [Retour]

(4) NdT : Une version "light" et en français de *PuppetLand* est disponible sur le site de Saladdin. [Retour]

(5) NdT : Allusion à une citation de Socrate : "Une vie sans examen ne mérite pas d'être vécue". [Retour]

Lire dans les pensées

© 2010 Yacine Merzouk et Kyle Ferrin

Un article de Yacine Merzouk et Kyle Ferrin tiré de Critical Hits, et traduit par Benoît Gardonio

Le langage corporel à la table de JdR

Avez-vous déjà rencontré quelqu'un dont les histoires retombent toujours comme un soufflé ? Moi aussi. Le problème avec leurs histoires, ce n'est pas forcément le contenu : un autre gars ou une autre nana pourrait raconter les mêmes histoires et tout le monde autour serait suspendu à leur lèvres.

Pour les MJ, le comment du récit est au moins aussi important que le quoi de l'histoire. En d'autres termes, la façon dont on se comporte et réagit à la table a un impact sur le temps et les efforts fournis pour préparer la campagne.

Le langage corporel d'un joueur à la table

Une façon de mesurer l'intensité de la partie et le plaisir des joueurs consiste à faire attention au langage corporel – le vôtre et le leur. Tant de choses se produisent au cours d'une interaction sociale habituelle ; il y en a encore plus lors d'une nuit de JdR. Heureusement, on choisit tous

inconsciemment les mêmes signes corporels. L'objectif ici, c'est de faire remonter cette information au niveau conscient et de prendre conscience des flux et reflux d'énergie au cours d'une session. Réveillez l'intérêt des joueurs fatigués avant qu'ils ne déconnectent mentalement, et vous pouvez transformer une partie bonne en partie excellente. Vous avez remarqué ce joueur qui se penche en arrière sur sa chaise, alors qu'il se penchait en avant pendant toute la session ? Vous venez de tomber sur un creux dans le déroulement de votre narration : faites une pause, ou passez à la vitesse supérieure. Ce sont des exemples pour améliorer la narration en étant conscient de ce qui se passe à la table.

Position de la tête

Un joueur à la **tête baissée** est probablement déconnecté du jeu. Impliquez le personnage du joueur dès que possible – en lui laissant trouver le prochain indice, en remarquant quelque chose de suspect, en réceptionnant une enveloppe kraft inattendue ou mystérieuse, ou autre chose.

Un joueur à la **tête inclinée**, c'est le signe qu'il ne comprend pas ce que vous dites ou que votre trame est si complexe que certains neurones se sont fait seppuku. Dans le premier cas, prenez le temps de vérifier que tout le monde vous suit. Dans le second cas, ben, c'est cool pour vous !

Les bras

Les **bras croisés** sont le pire signe – c'est presque toujours le signe que le joueur vous barre la route et qu'il est mécontent ou désengagé. C'est aussi dans ce cas que vous chercherez à lancer son perso au cœur de l'action et essaierez d'établir une connexion avec le joueur. Cela peut aussi vouloir dire qu'il fait froid. Dans ce cas, il faut monter le chauffage, vieux radin !

Les angles

Est-ce que vos joueurs vous font face ou est-ce qu'ils sont (au moins légèrement) tournés dans votre direction ? Oui ? Bien ! Cela signifie qu'ils sont dans la partie et qu'ils ont toutes les chances d'être réceptifs à ce que vous allez dire. Les chevaliers de la Table Ronde l'avaient bien compris.

Tripoter les dés

Le bruit des dés qu'on jette, qu'on fait tourner comme une toupie ou qu'on mélange sans raison valable, ça me glace le sang. Ce serait facile d'accuser les joueurs et leur TDA [Trouble Déficitaire de l'Attention, *Attention Defficit Disorder*] mais il existe des moyens plus efficaces de faire cesser cela. Faites une pause, ou balancez quelque chose d'inattendu dans la scène en cours. Faites apparaître le méchant, démarrez un combat, tout ce que vous voulez. Et souvenez-vous : en cas de doute, tuez quelqu'un ; s'il n'y a pas aux alentours de personnage [en pull rouge] "consommable", mettez en pièces [un PJ ou PNJ important] et laissez le prêtre nettoyer les dégâts.

Les jambes

Les **jambes croisées**, comme les bras croisés, peuvent signifier qu'on ne veut pas de vous. Cependant, sachez que les femmes et les hommes méditerranéens croisent leurs jambes juste pour le plaisir.

Taper du pied sur le sol est souvent un signe que le joueur s'impatiente. C'est le moment de se focaliser sur ce que les joueurs et leurs persos cherchent, et d'aller droit au but. Trêve de préliminaires, c'est le moment de passer à l'action. Et assurez-vous de rendre stressant chaque tour de combat. Forcez les persos qui ne savent pas ce qu'ils font en combat et qui prennent trop de temps, soit à défendre, soit à faire une attaque de base ou inintéressante. Trêve d'hésitations et de "J'y vais ou

j’y vais pas ?” : on a un monde à sauver !

Se renverser en arrière

C’est cool quand [le chanteur australien] Fat Joe chante [*Lean Back* (*Laisse-toi aller en arrière*) (NdT)]. Ça l’est moins quand vos joueurs le font. Dans l’idéal, tous vos joueurs devraient être penchés vers l’avant, sur le bord de leur siège. S’ils sont penchés en arrière, cela peut signifier qu’ils ne sont que moyennement impliqués dans la partie.

L’Avachi est le le vilain cousin du mec renversé en arrière. Sa place n’est pas à la table de jeu. Vous devez sérieusement envisager de faire une pause et demander au coupable de s’envoyer cul-sec quelques cannettes de Red Bull.

Changements

Le langage corporel n’est pas une science exacte, donc gardez ces deux points à l’esprit :

- Les changements dans le langage corporel habituel d’un joueur signifient plus que son langage corporel lui-même
- plusieurs indices négatifs sont probablement plus significatifs qu’un seul.

Le langage corporel du MJ

Maintenant que vous avez découvert quelques indices chez vos joueurs, il est temps de leur rendre la pareille.

Contact des yeux

En tant que MJ et conteur, c’est votre devoir de maintenir un contact des yeux régulier avec chacun. C’est facile et ça permet de maintenir l’attention des joueurs. Je suis sûr que vous avez eu une fois dans votre

vie un MJ qui ne regardait qu'un seul joueur, même quand il s'adressait à tout le monde. Pas très drôle. C'est un des fondamentaux pour parler en public et ça fait une énorme différence.

Voix

Lorsque vous donnez des informations, finissez vos phrases en baissant votre voix – cela fait montre d'autorité et donne du poids à l'information. Lorsque vous faites des hypothèses, ou lorsque vous posez des questions, terminez vos phrases en montant la voix.

Imitation (mirroring)

L'imitation est un comportement qui consiste à copier quelqu'un d'autre, d'ordinaire au cours d'une interaction sociale avec celui-ci. Cela peut comprendre l'imitation de la gestuelle, des mouvements, du langage corporel, des mouvements des muscles, des expressions, du ton, des mouvements des yeux, de la respiration, du tempo, de l'accent, de l'attitude, du choix des mots/métaphores ainsi que d'autres aspects de la communication. On l'observe souvent dans les couples ou entre amis proches (d'après Wikipedia (en)).

Utilisez cet effet de miroir à votre avantage grâce à ces trois actions :

- Souriez
- Faites attention à votre posture
- Restez alerte

Faites ces choses simples, et vous pourrez maîtriser une session de JdR avec un haut niveau d'intensité, facilement et avec régularité. Je vous garantis que 80 % des joueurs se calqueront sur votre comportement et prendront du poil de la bête ; ils participeront et prendront plus de plaisir à la séance de jeu que d'habitude.

Implication

Félicitations ! Vous parlez maintenant une nouvelle langue. Il est temps maintenant de s'en servir. Donc, si vous voyez un joueur qui commence à décrocher, réagissez ! Donnez à vos joueurs des informations que seul leur perso connaît, faites-leur lancer les dés (et faites en sorte que le résultat affecte la partie). Si aucun des joueurs n'est impliqué, c'est l'heure de la révision générale : faites une pause, lancez une bagarre, présentez de nouveaux personnages, ou improvisez, mais faites quelque chose. Et pour finir, quand tous les joueurs sont dedans, gardez à l'esprit votre propre langage corporel et restez actif ; continuez de faire bouger les choses – et pour la pause, on verra plus tard.

Conclusion

L'art du conteur concerne les personnes au moins autant que le scénario. Vous serez un meilleur conteur et un meilleur MJ en étant à l'écoute des besoins de vos joueurs ainsi que de leur niveau d'énergie.

Amusez-vous bien !

Sélection de commentaires

Rick
Lecture intéressante, mais gardez à l'esprit que les bras croisés ne sont pas toujours une mauvaise chose. Dans l'armée, c'est une position standard qui permet de garder les mains occupées et de maintenir l'attention.

Craig

Le “mirroring” peut être une technique de vente incroyablement persuasive. Cela ne m’a jamais traversé l’esprit de l’utiliser sur des joueurs. Article sympa.

Chaz

Je suis d’accord avec la plupart des suggestions… mais je ne m’attends pas à garder l’attention aiguisée de mes joueurs chaque seconde de chaque séance de jeu de rôle. Ce n’est ni nécessaire, ni réaliste. Certaines parties seront meilleures que d’autres.

Article original : *How to read minds – Body language at the gaming table*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

Rassembler les personnages

© 2013 Gene Sollows

Un article de Gene Sollows tiré de The Closet Barbarian, et traduit par Benoît Gardonio

Donc vous avez décidé de commencer une campagne et vous avez trouvé un groupe de niais, euh… de “joueurs” pour prendre part à la mise au monde de votre petit fantasme. Et maintenant ?

Parlez-leur de la campagne

À moins que vous n’ayez choisi volontairement une campagne fourre-tout où-tout-peut-arriver, vous devez leur dire que vous maîtrisez dans un monde post-apocalyptique de mutations et de magie, ou quoi que ce soit. Voici les facteurs clés que les joueurs veulent connaître :

Le décor. Il leur faut d’abord les points essentiels du monde. Plus tard, ils auront besoin des “connaissances de base” sur l’univers de jeu, les informations sur le background du monde que tout PJ digne de ce nom est censé connaître au départ. J’utilise le modèle “ÉTRIPÂMES” qui traite des facteurs Économiques, Technologiques, Religieux, Industriels, Politiques, Administratifs, Magiques, Externes et Sociaux, relatifs à la région du début de partie. C’est un outil extrêmement utile pour transmettre les éléments significatifs de votre décor.

Puissance/Niveau de magie. Si, par exemple, vous maîtrisez un monde low fantasy [où il y a peu d'éléments fantastiques (NdT)] pour des joueurs habitués à Féérune wiki, ils devront savoir adapter leurs attentes.

Les règles de création de personnage. Vous devez leur indiquer comment générer les caractéristiques des PJ pour votre partie, les races disponibles, les classes, etc. Ils doivent savoir ce qu'il est possible de faire, et comprendre vos paramètres généraux. Qu'autorisez-vous comme races, classes, sorts et autres éléments du personnage ? Si vous ajoutez des éléments de votre cru, il faut aussi le leur dire.

Le ton. Les joueurs veulent vraiment connaître le genre de campagne que vous allez maîtriser. Des expéditions dans les donjons ? Une trame narrative ? Humoristique ? De l'exploration ? Tout ça en même temps ? Généralement, beaucoup de joueurs voudront savoir comment leur personnage correspondra à VOS attentes pour la partie.

Le ton recouvre de nombreux aspects, dont :

- Trame avec un fil rouge ou "bac à sable" faites-ce-que-vous–voulez
- Exploration d'un monde inconnu (sauf de petites zones) ou "monde connu"
- Niveau de sérieux
- Importance des combats
- Importance accordée au roleplay et aux interactions (1)
- Importance générale des règles
- [Campagne] héroïque ou antihéroïque/neutre, ou maléfique
- Contenu dynamique ou statique
- Si le milieu est plutôt sauvage ou civilisé-policé (*wilderness content*)

Le dernier point est étonnamment important pour la sélection des races et des classes.

Enfin, vous devez préciser aux joueurs ce que vous voulez qu'ils vous disent sur leurs personnages. Si vous ne demandez pas aux joueurs les motivations des PJ pour partir à l'aventure, leur histoires familiales, etc., ne vous étonnez pas de ne pas les connaître.

Le premier jet

Les joueurs vous donneront ensuite leurs premiers brouillons de persos. Certains d'entre eux seront formidables, évocateurs, des personnages créatifs ne nécessitant que peu, voire pas, de retouches : ils sont prêts à être intégrés dans le monde tels quels, et vous vous félicitez d'avoir des joueurs aussi formidables.

Les autres personnages seront moins liés à votre univers de jeu ou n'auront pas de traits notables intéressants ; à moins qu'il ne faille mieux les retranscrire en termes de règles ou qu'ils n'aient pris au pied de la lettre les paramètres prédéfinis ; ou tout cela à la fois.

En considérant l'ensemble des personnages, vous pourrez sans doute découvrir un problème supplémentaire : le manque de cohésion des personnages du point de vue de l'histoire ou de l'équilibre des compétences, ce qui peut être un vrai problème ou pas, en fonction de votre campagne.

Votre défi consiste à traiter les aspects inachevés du personnage sans (a) prendre le contrôle du personnage ou (b) vexer le joueur. Demandez au joueur d'étoffer son personnage, et proposez-lui votre aide. Certains joueurs ne sont tout simplement pas bons avec les règles de jeu, quand il s'agit de donner vie à des personnages ou de les intégrer dans l'univers de jeu. Aidez-les [2].

Communication de pré-campagne et organisation

Pendant que les personnages se créent, communiquez régulièrement l'état d'avancement des travaux avec les joueurs (les e-mails sont un

excellent moyen pour ça). Même s'il n'est pas nécessaire d'avoir un groupe équilibré, cela permet à chacun d'avoir une chance de briller. Certains joueurs voudront sans doute changer de concept de perso après avoir vu ce que les autres jouent. Pas de problème.

Une fois que la liste des PJ est établie, si vous maîtrisez une campagne de roleplay ou avec une trame de fond, il vous faudra développer un bref historique pour ancrer chaque personnage dans l'univers de jeu, avec les PNJ et (peut-être) les autres PJ. C'est extrêmement utile, non seulement pour la vraisemblance, mais aussi pour vous permettre de développer de façon cohérente une intro pratique pour lancer concrètement la campagne.

Sur ce point, je trouve qu'il existe une méthode très facile de créer une intro de campagne, à moins que son concept ne l'ait déjà définie : si tout le monde commence en tant que rescapé d'un naufrage, le travail est déjà fait. La méthode consiste à placer tous les PJ autour d'un cercle et à dessiner des lignes entre chacun de ceux qui ont un lien préexistant. Ajoutez ensuite les PNJ-clés et faites de même. Vous allez commencer à voir apparaître des motifs, une communauté perceptible, des degrés de séparation wiki. Cela vous aidera à lier les joueurs les uns aux autres, ainsi qu'avec les PNJ de votre première session.

Même dans la campagne ouverte la plus "bac à sable", vous trouverez utile de planifier plus ou moins la toute première séance : vous aurez au moins préparé quelques accroches narratives, une présentation en jeu des PNJ-clés et pourrez donner quelques idées aux PJ pour la suite.

Article original : *Getting the Band together*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

(1) NdT : Des questions similaires pour la même problématique (les attentes des joueurs) dans *Questionnaire sur le style de la partie* ptgptb. [Retour]

(2) NdT : Ou alors demandez au minimaxeur du groupe… Voir cette problématique dans *Aimez le minimax* ptgptb. [Retour]

Questionnaire sur le style de la partie

© 2002 John H. Kim

Un article de John H. Kim tiré de John H. Kim's Role-Playing Game Page, et traduit par Esthane

Ce qui suit est une liste de questions destinées à la fois aux MJ et aux joueurs, qui explorent certains problèmes courants sur la façon dont vous préférez que votre campagne de JdR soit menée. C'est une compilation de discussions sur le forum rec.games.frp.advocacy, et notamment des messages de David A. Bonar et Mary Kuhner: Questions pour les meneurs

1. Ai-je une histoire particulière à raconter, un ensemble d'histoires possibles, ou est-ce que je veux simplement explorer un univers et un genre ?
2. Dans quelle mesure les éléments dramatiques interagiront-ils dans ma planification des événements ? Dois-je tout tailler sur mesure pour les Personnages-Joueurs, ou les choses arriveront-elles un peu comme dans le monde réel ?
3. L'intérêt dramatique (narrativiste) sera-t-il utilisé pour la résolution des actions ?
4. Les PJ recevront-ils un quelconque avantage parce qu'ils sont les PJ ? Vais-je modifier le déroulement des évènements, les règles ou

les résultats pour assurer leur succès ? Doit-on s'assurer qu'ils restent en vie ?

5. Jusqu'à quel point suis-je prêt à modifier mon univers en improvisant ?

Autrement, nous pourrions reformuler les questions ainsi :

1. Lorsque vous créez une campagne ou un scénario, essayez-vous de créer une intrigue que les PJ devront suivre ?

- Allez-vous définir des éléments du background pour coller avec votre intrigue ?

Par exemple : *j'ai besoin d'une organisation ayant à peu près la même puissance que mes PJ, qui agisse comme un antagoniste récurrent, donc j'en crée une et je la place dans l'univers.*

- Improviserez-vous une modification du background de votre univers pour que l'intrigue reste sur les rails ?

Par exemple : *les PJ ont involontairement détruit un indice à l'endroit A, donc je vais leur donner un indice similaire au point B.*

- Allez-vous arbitrer les résultats des actions des PJ, de manière à servir l'intrigue ?

Par exemple : *si un personnage loupe un indice, le groupe se perdra dans une voie totalement improductive, je vais donc m'assurer qu'il le remarque, plutôt que de laisser le hasard décider.*

2. Essayerez-vous de façon délibérée d'impliquer les motivations et les conflits intérieurs des PJ ?

- Allez-vous créer des éléments de l'univers de jeu en conséquence ?

Par exemple : ce PJ est supposé être loyal, donc je vais lui mettre un supérieur vicieux afin de provoquer un conflit entre la loyauté et la

morale.

- Improviserez-vous l'univers de jeu en conséquence ?

Par exemple : *ce personnage réagirait bien plus intensément à la situation si les assaillants partageaient sa propre religion, et non pas une autre (comme je l'avais d'abord imaginé).*

- Allez-vous arbitrer les résultats des actions des joueurs dans le but d'impliquer davantage les motivations des PJ ?

Par exemple : *si le PJ ne parvient pas à sauver la vie de ce PNJ, il ne sera pas tellement émotionnellement engagé dans ce sauvetage, je vais donc m'assurer qu'il réussisse.*

3. Les PJ ont-ils des avantages particuliers, ou des désavantages, par rapport aux PNJ de même catégorie ?

- Créez-vous votre univers de jeu afin d'avantager (ou désavantager) spécifiquement vos PJ ?

Par exemple : *je ferais mieux de proposer à mes PJ des challenges auxquels ils sont précisément en mesure de faire face, comme ceux qui sont en rapport avec leurs pouvoirs spéciaux.*

- Adapterez-vous votre univers de jeu en conséquence ?

Par exemple : *avec ce types de compétences, ces PJ auront beaucoup de mal à s'évader de prison, donc je ferais mieux d'ajouter un traître chez l'ennemi pour rendre l'évasion possible.*

- Allez-vous arbitrer les résultats de vos PJ en conséquence ?

Par exemple : *un PNJ serait mort avec autant de dégâts, mais pour un PJ, nous allons permettre une intervention médicale pour lui sauver la vie.*

4. Comment allez-vous préparer les choses ?

- Pensez-vous aux séquences à venir où les PJ agiront ?
- Créez-vous les éléments du décor indépendamment des PJ ?

Questions pour les joueurs

1. Lesquels des éléments suivants sont importants dans votre plaisir de jouer ? Dans quelle mesure ? [Ceci est le modèle à quatre branches [(1)], plus deux.]

- fréquenter des amis (« socialiser »)
- résoudre des problèmes et élaborer des plans (*wargaming*)
- explorer les lieux et rencontrer des gens (« découverte »)
- développer la personnalité et le background d'un personnage (« roleplaying »)
- accumuler de la puissance et l'utiliser (*powergaming*)
- construire une histoire (*Story-telling*)

2. Préférez-vous en savoir le plus possible sur votre personnage avant de commencer à jouer ? Ou préférez-vous le développer tout en jouant ?

3. Êtes-vous prêt à modifier les actions de votre personnage :

- pour garder les PJ ensemble, en un groupe fonctionnel ?
- pour sauver la vie du personnage, si la conséquence naturelle de l'action était fatale ?
- pour créer une meilleure histoire ?
- pour faire avancer l'intrigue prévue (celle du MJ ou du groupe) ?

4. Voulez-vous que le MJ protège votre personnage :

- des catastrophes dues à la malchance ?
- des catastrophes résultant d'actions raisonnables mais erronées ?
- des catastrophes consécutives à des actions stupides ?

- des catastrophes suite à la malveillance délibérée de la part d'un autre Personnage (-Joueur)?
- des catastrophes amenées par l'intrigue prévue par le MJ ?

5. Est-il acceptable pour vous que le MJ modifie le cours des événements:

- pour que l'intrigue avance comme prévu?
- pour rendre le jeu plus excitant et dramatique ?

6. Quelle est importance des éléments suivants ?

- réalisme - les choses fonctionnent comme dans le monde réel
- stabilité - les choses fonctionnent de la même façon à chaque fois
- cohérence - les choses s'assemblent et forment une suite logique

---

Questions supplémentaires

Quelques questions au sujet du contrat social en général, formulée par Mary Kuhner : Questions sur la gestion du temps dans une campagne :

- Quel est le rythme de progression des personnages attendu ? Combien de temps de jeu est-il susceptible de couvrir ?

- Quelle est le niveau de vulnérabilité des personnages ? Doivent-ils être forts, aussi résistants que des héros, ou doivent-ils être sensibles à la peur, à la panique et aux baisses de moral ?

(pour un groupe de PJ)

- Quel est le domaine de spécialité de chaque personnage ? Est-il assez grand pour permettre au joueur de s'y épanouir ? Quels autres personnages peuvent potentiellement empiéter sur « la niche » de ce PJ, et comment contrôler cela (2)) ?

- A un niveau plus général, quelles sont les optiques de personnages possibles pour ce jeu ?

Par exemple, une partie sans combats ne peut rien proposer à des PJ spécialisés dans le combat, - une partie avec peu de combats peut à la limite en contenir suffisamment pour un PJ combattant, mais plus difficilement pour plusieurs. - une partie très orientée vers les combats conviendra à de nombreux combattants avec diverses spécialités martiales

- Quelle sera la puissance relative des PJ, par rapport à la marche de leur monde ?
- Est-ce que les conséquences des actions seront strictement appliquées ? Quel est le degré de présence de la loi et des forces de l'ordre ? De quelle marge de liberté disposeront les protagonistes ?

Article original : *Plot Issue Questions*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : le modèle à 4 branches de Glenn Blacow, dont nous avons traduit la première apparition, divise les intérêts pour le jeu de rôles en : « *wargaming* (aimer les combats) », « *Role-Playing* (interprêter, jouer la comédie) », « *Story-telling* (créer des histoires) » et « *powergaming* (grosbilliser, faire la course à la puissance) » [Retour]

(2) NdT : cette notion de « niche » pour chaque personnage représente p.ex. les classes de perso [Retour]

La compétence, c'est surfait

© Scott Lynch

Un article de Scott Lynch tiré de ptgptb.org, et traduit par JMS

La vieille dame prit le parapluie, reconnaissante, et le remercia d'un sourire. "Vous avez bon cœur" lui dit-elle. "C'est parfois suffisant pour être en sécurité n'importe où."
Puis elle hocha la tête "Mais, la plupart du temps, ça ne l'est pas."

D'après Neverwhere wiki de Neil Gaiman

Êtes-vous un joueur du type « Juste un » ?

"Mais la plupart du temps, ça ne l'est pas..." et les joueurs le savent aussi bien que quiconque. Nos petits simulacres de papiers font face à des situations plutôt risquées au cours de leurs vies. Pièges empoisonnés, vampires en maraude, dragons noirs, savants fous, assassins globe-trotters, horreurs issues de la nuit des temps, nouilles corrompues par le Ver... Bon sang si vous jouez à *Rolemaster* , laisser son personnage regarder les nuages pendant cinq minutes amènent les

probabilités d'une mort instantanée par empalement à un niveau alarmant. Tout joueur est conscient à un niveau où à un autre que le conflit est presque inévitable pour ses personnages et encore plus conscient que quelques glissements de chiffres et autres coups de pouce à la création du personnage pourront faire pencher la balance de leur côté.

Je l'ai fait. Vous l'avez fait. Même ces rôlistes qui se targuent d'éviter les "machines de combats" ont leurs petites astuces de métajeu, comme le phénomène du "Juste un". Vous savez de quoi je parle : "Je vais jouer un personnage moyen, équilibré avec juste une excellente compétence de combat" ou "juste un excellent talent psionique" ou "juste un attribut exceptionnel"; et bien sûr, cette compétence ou ce pouvoir pèse tellement dans la balance que n'importe quelle faiblesse relative que subit le personnage devient globalement négligeable.

Tripatouiller son personnage, en se fondant sur du métajeu est, bien sûr, parfaitement compréhensible et ne constitue pas un crime. Je présente ici, non pas une réfutation de ce modèle de création mais une alternative, fondée sur ces deux questions :

Est-ce, d'une manière ou d'une autre (ou au moins partiellement) malhonnête de créer un personnage compétent et prêt au combat, non parce que le background l'exige mais parce que le joueur sait, en métajeu, qu'il finira par être impliqué dans un combat ?

Est-ce que l'on manque quelque chose en se pliant à cette connaissance de métajeu et en l'utilisant pour guider le processus de création du personnage ?

Je ne peux pas répondre à votre place... La seule réponse importante ici est une réponse personnelle, pas une réponse rhétorique. Si cela vous laisse songeur, il me semble que vous pourriez, en fait, être récompensé en vous affranchissant un peu des limites de la mentalité rôliste conventionnelle, même si vous n'essayez qu'une fois. Je suggère que vous essayiez de jouer un personnage qui n'a aucune idée de ce qui va

lui tomber dessus... et qui serait conçu statistiquement en accord.

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

J'aime créer et jouer des personnages qui n'ont aucune idée de ce qu'ils vont être amenés à rencontrer. J'aime aller plus loin encore en jouant des personnages dont la vie n'a rien fait pour les préparer aux événements auxquels ils feront face au cours de la partie.

La différence est subtile, mais vivifiante. J'aime jouer des personnages qui doivent s'adapter à un nouveau paradigme, se restructurer, se dépasser pour affronter de nouveaux défis plutôt que de les gérer tranquillement dès le premier jour. On pourrait peut-être dire qu'il s'agit d'insuffler une perspective humaniste dans ma pratique du JdR, une préférence pour les héros qui émergent de l'espoir et de la nécessité au détriment de ceux qui sont "choisis" ou distingués depuis la naissance. Mais je digresse.

Je crois que le plaisir de développer son personnage est l'un des rares points communs partagés par quasiment tout les rôlistes. Développer son personnage peut se faire de différentes manières - certains apprécient d'acquérir des objets, des biens et du pouvoir, d'autres préfèrent approfondir la personnalité, tandis que quelques privilégiés profitent de toutes ces possibilités. Jouer un personnage sur une certaine période procure des satisfactions - il acquiert des cicatrices, des trophées, des talents et des lauriers. Même si ces développements peuvent prendre des milliers de formes, ils reflètent tous, au fond, un seul phénomène - les rôlistes aiment évoluer avec le temps. Et pour moi, le changement le plus délicieux, la métamorphose qui me comble le plus, se produit lorsqu'un personnage ni doué, ni préparé, sans super pouvoirs réussit à se sortir sain et sauf d'une série d'aventures parce qu'il a su s'élever à la hauteur du défi, rester fidèle à lui-même et appris de nouvelles combines.

De quel genre de personnages suis-je en train de parler ? Laissez-moi vous donner quelques exemples issus de la littérature et du cinéma.

- **Richard Mayhew** , du *Neverwhere* wiki de Neil Gaiman

Richard est un employé de bureau bien élevé, sympathique et un peu confus qui tombe dans une brèche de son monde, se retrouvant perdu dans une aventure permanente.

- **Quasiment tout les personnages centraux de** *Gate of Darkness, Circle of Light* (1)

C'est un de ces romans dans lesquels je suis tout le temps embourbé, à la fois plutôt charmé mais incapable de le dévorer passionnément. Il m'a toutefois permis d'initier la réflexion qui a conduit à cet article.

Un groupe de personnages improbables est au cœur du roman- une attardée mentale avec quelques intuitions surnaturelles, un clochard guitariste, un travailleur social dur à cuire et un chat noir étonnamment malin. Bien qu'alliés avec une puissante entité surnaturelle, ils sont tout aussi important qu'elle dans l'histoire et doivent y survivre, en utilisant uniquement les compétences - somme toutes banales - qu'ils possèdent. Aucun d'entre eux n'est champion d'escrime, ni secrètement spécialiste en arts martiaux ou biathlète olympique.

- **Les Hobbits** dans *La communauté de l'anneau* de J.R.R Tolkien.

Les Hobbits sont un cas exemplaire, tout particulièrement dans le premier tiers de l'épopée. Ils sont fermes, résolus, courageux, loyaux et désespérément surclassés. Leur vulnérabilité suscite une grande sympathie chez le lecteur et les force à toujours plus d'ingéniosité. Aragorn, Legolas, Boromir et Gimli peuvent croiser le fer avec l'adversaire en poussant un puissant cri de guerre... tandis que les hobbits doivent se contenter de poignarder quelques monstres dans les orteils avant de s'enfuir en remettant le combat à plus tard.

- **Bobby** dans *Comte Zéro* wiki de William Gibson

Bobby est un punk adolescent et maigrichon qui rêve d'aller à la Mégalopole et de devenir un hors-la-loi de l'informatique, traversant la matrice pour le compte de gros bonnets et faisant des gros coups. Le problème de Bobby c'est qu'il est un monsieur tout le monde, complètement à côté de la plaque en ce qui concerne le monde réel. Il réussit toutefois à survivre à l'aide de personnages tout droit issus de ses rêves, et en survivant, il apprend...

- **Dr John Watson** des aventures de *Sherlock Holmes* wiki de Sir Arthur Conan Doyle

Watson est un homme d'expérience, un homme du monde, bourgeois et respectable, un gentleman doté de bon sens. Ce qui signifie qu'il est complètement en dehors de son domaine quand il se retrouve dans des intrigues qui conviennent davantage à son ami Sherlock Holmes, même s'il est toujours à ses côtés. Le cas de Watson montre qu'un "niveau de compétence" est une chose très relative et très malléable, ce brave homme n'étant sans doute pas un manche dans son domaine d'expertise.

- **"J"** , interprété par Will Smith dans le film *Men in Black* wiki

"Laisse moi te dire un truc, connard" dit l'agent K, vétéran, interprété par Tommy Lee Jones "A partir de maintenant tout ce que tu sais faire c'est de la merde", il sort et le prouve. Bien que "J" soit un officier de police convaincu, intrépide et physiquement apte, il est plutôt bluffé par les défis qui l'attendent le premier jour de son nouveau boulot. Là encore, comme le Dr Watson "J" n'est déficient qu'au regard des surprises qui l'attendent aux confins de la "normalité".

C'est le genre de personnage que j'ai le plus de plaisir à jouer, ceux qui sont projetés dans un maelström d'épreuves hors de leur portée habituelle, ceux que leur propre insuffisance force à remplacer l'audace par l'ingéniosité. Ces personnages incarnent l'expression "Travailler plus

intelligemment, pas plus dur". Personnellement, je préfèrerais, par exemple, essayer de sauver l'univers avec un comptable plutôt qu'avec un commando de l'espace, ou combattre les vampires avec un auteur de romans plutôt qu'avec un moine shaolin cybernétique.

Pour beaucoup, l'attrait du jeu de rôles réside dans la possibilité de jouer un Héros avec un H majuscule, une caricature plus vraie que nature dans un film ou un roman imaginaire, un faucon parmi les roitelets. Toutefois, plus je joue plus je découvre la satisfaction de jouer des personnages qui ne sont pas des héros fabriqués à la chaîne et livrés comme tels, mais qui gagnent leurs galons dans les feux d'une aventure où ils semblaient être voués à se faire écraser. Au travers de la vulnérabilité, de la frustration et de l'improvisation désespérée, j'ai trouvé le moyen pour aller plus loin que jamais dans la tête de mes personnages. J'ai ainsi renouvelé le plaisir que je peux prendre dans leur évolution et leurs accomplissements.

Au cas où ce ne serait pas encore explicite, notez que je ne préconise pas de jouer des personnages avec des faiblesses proéminentes et traumatisantes dans ce seul but. En fait, il n'y a rien de mal à jouer un personnage qui n'a aucune faiblesse évidente, à part être confronté à des épreuves d'une magnitude excédant tout ce à quoi il a pu être préparé par l'entraînement ou l'expérience. C'est très différent de, disons, créer un personnage de *GURPS* qui, physiquement, est complètement infirme et utiliser les points ainsi gagnés pour acquérir des capacités psioniques susceptibles de faire exploser les cerveaux à une distance de 25 kilomètres.

Jouer en mode "Les illusions de l'adéquation"

Cette approche du jeu de rôle requiert trois éléments.

Elle requiert de construire pour le personnage un ensemble de compétences et d'attributs qui soit effectivement aléatoire et non préparé *au regard de l'aventure dans laquelle il sera mobilisé* . De nombreux

personnages intéressants, bien léchés peuvent être crées en respectant cette contrainte, et c'est là que réside la clé de voûte de cette expérience. Vous devez vous en tenir à concevoir un personnage qui soit *entièrement* modelé par son passé et qui ne soit *en rien* affecté par votre connaissance en métajeu, de ce qui l'attend. Donc, pas d'effet "juste un", pas de raisonnement du style "Je crois que je vais mettre de côté vingt points de création pour des compétences de combat, vu que le MJ risque d'orienter la campagne vers l'arène des gladiateurs". Si un personnage doit avoir des compétences de combat, par exemple, que ce soit parce qu'il a fait son service militaire. Ni plus, ni moins.

Cela requiert un certain type de système de jeu, fondé sur les compétences, comme *GURPS* , *Fudge* ou le système du Conteur par opposition à, disons, *D&D3* . Les personnages issus des systèmes à niveaux ont tendance à devenir puissants et à acquérir des capacités suivant une courbe toujours croissante, ce qui est très différent du développement focalisé d'un système fondé sur les compétences. Certains jeux sont aussi manifestement orientés vers le combat (*Rolemaster* , par exemple) donc, quitte à y jouer, autant abonder dans son sens. Il faut se souvenir que, de même que la langue maternelle canalise notre pensée dans certains schémas, le système de jeu que nous choisissons canalise notre façon de jouer selon certains schémas.

Et enfin cela requiert un MJ parfaitement compréhensif, c'est même la condition la plus importante. Il y a toujours quelque chose de fondamentalement absurde à ne pas discuter du concept d'un personnage avec le MJ, mais dans ce cas précis c'est particulièrement vital. Il ne s'agit pas d'envoyer un personnage affronter des épreuves qui le tueront à coup sûr (disons un voleur 1er niveau contre un dragon rouge), il s'agit de l'art de créer un personnage qui devra s'adapter à ce niveau d'épreuves plutôt que d'y être habitué dès qu'il entre en jeu.

Évidemment, cette approche du jeu de rôle ne pourra être fructueuse que si elle se fait sous le regard d'un MJ qui est non seulement au courant mais, à un certain niveau, bienveillant. Pour certains rôlistes, la

création de personnages est, en elle-même, une espèce de compétition et la survie du personnage est une mesure de l'habileté du joueur qui l'a créé. Nul besoin de préciser que si cet état d'esprit peut être amusant dans son domaine, cela risque de ne pas trop convenir à une table où quelqu'un joue un Richard Mayhew ou un Frodon Sacquet.

"Mais, Scott," entends-je un certain nombre d'entre vous me marmonner à ce moment précis, "comment quelqu'un peut-il créer une petite créature insignifiante comme ce que tu sembles nous décrire, pauvre crétin, et s'assurer malgré tout qu'elle pourra ne serait-ce qu'être impliqué dans la partie qui vient ?"

C'est une bonne question, qui a une bonne réponse. Premièrement, rappelez-vous mon troisième avertissement ci-dessus. En tant que MJ, je ne laisse jouer que des personnes qui s'accordent au thème et ont un personnage adéquat. En tant que joueur, je ne cause pas aux autres MJ le désagrément de venir à leurs parties avec des personnages choisis au hasard et à côté de la plaque. Ce n'est pas parce que je veux jouer un comptable que je veux jouer un comptable non impliqué. Je vous parle d'un comptable qui a le cœur d'un héros, un comptable qui ne reculera pas en laissant l'impitoyable tyran galactique Zong le Cruel asservir le cosmos.

Regardez tout les personnages que j'ai décrit plus haut, qu'ils ne soient pas aussi forts, durs et parés à tout que les autres ne signifie pas qu'ils ne sont pas faits pour être au cœur de l'action. Bien au contraire, ils y ont tous leur place. Je crois que, dans des limites raisonnables, c'est le devoir des joueurs de créer et de maintenir des personnages qui resteront impliqués dans l'histoire, tant que le MJ, en contrepartie, maintient une histoire intéressante.

"Bon d'accord" marmonnez-vous probablement maintenant, "mais il y a un problème encore plus important à surmonter. La dimension ludique d'une partie de jeu de rôle requiert quelquefois de réussir à accomplir une tâche. De temps en temps, un coup d'épée doit atteindre son but, un

précipice doit être franchi ou un réseau informatique piraté. Quel plaisir peut-il y avoir à jouer un avorton qui échoue constamment ? Comment faire pour que le jeu finisse par arriver quelque part ?

Ah, mes bons lecteurs, qu'il ne soit jamais dit que vous manquez de perspicacité, soyez-en bénis. C'est un point délicat, mais je vais vous rappeler que je n'ai jamais encouragé de jouer un échec pour le plaisir de l'échec. Pas de problèmes, jouez un ranger elfe aguerri ou un commando meurtrier des SAS. Le truc c'est, qu'est ce qui se passe lorsqu'un accident magique dépose ce ranger elfe dans le monde moderne, qu'il doit trouver un boulot, un endroit où dormir et apprendre à tout maîtriser depuis les cartes de crédit jusqu'aux automobiles ? Que se passe-t-il lorsque le commando des SAS atterrit sans ses armes sur une planète étrangère, essayant d'aider un peuple indigène réduit en esclavage à repousser ses seigneurs aliens technologiquement en avance (Je crois qu'il y a eu un film sur ce thème il y a quelques années) ?

Revenons encore une fois à mon troisième avertissement, si vous pensez essayer cette approche du JdR avec un MJ qui aime faire tomber les personnages de falaises de mille mètres de haut ou les faire affronter Le Seigneur Soth et toute son armée durant la première séance... C'est quoi votre problème ? C'est là que je sors à nouveau le mot magique "raisonnable". N'importe quel MJ raisonnable, en présence d'un personnage raisonnablement "déficient" (un Richard Mayhew ou un Frodon), devra et sera capable de leur introduire des épreuves raisonnables, dans le déroulement de l'histoire. C'est à dire des choses qu'ils peuvent et parviendront à réussir, sans diluer le sentiment qu'ils se dépassent. Par exemple, si j'ai prévu un gouffre de dix mètres de large dans l'histoire et que je découvre ensuite que les personnages n'ont même pas la compétence "sauter", je ne vais pas insister pour qu'ils essayent de sauter par-dessus ce gouffre. Soit je laisserais la situation les conduire à imaginer quelque solution ingénieuse soit je changerais la nature de l'obstacle.

"Raisonnable" est un mot avec lequel chaque rôliste devrait avoir une

relation intime. Toutes les bonnes parties sont des situations de donnant-donnant de la part de ses participants. Contentez-vous de cela et il vous sera très facile de faire de votre petit comptable le pire cauchemar du Seigneur Zong.

Cette approche ne plaira pas à tous, elle conviendra à ceux qui préfèrent jouer une Ripley plutôt qu'une Vasquez, un Jack Ryan plutôt qu'un James Bond [2]. Elle offre la satisfaction d'acquérir de haute lutte son assurance plutôt que de se contenter de son évidence. La distinction est subtile, mais si vous pouvez vous faire à cette idée, il y a des chances que vous l'appréciez énormément.

Article d'origine : *Competence is Overrated*

Retrouver cette traduction en ligne sur PTGPTB.fr

---

[1] NdT : *Gate of Darkness* raconte l'histoire d'un disciple des forces ténébreuses tentant de s'emparer de Toronto et contre lequel se dresse un groupe de héros hétéroclites. Son auteur, Tanya Huff wiki (en) est une romancière canadienne, surtout connue dans le domaine de la Fantasy. Elle a participé à la série des romans wiki *Ravenloft* wiki. [Retour]

[2] NdT : Ripley, pilote et lieutenant d'un navire de commerce est confrontée au Marine Colonial Vasquez dans *Aliens, le retour* wiki. Jack Ryan wiki est le héros très humain des romans de Tom Clancy, dont *Octobre Rouge* . [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

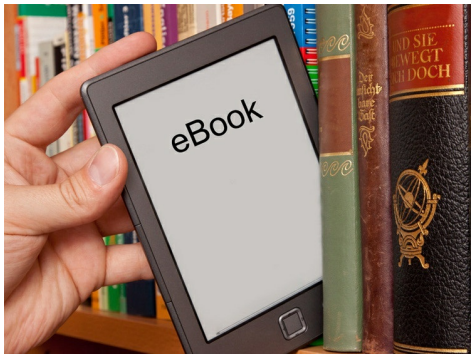
Recevoir les derniers articles

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

 # 22 – Les PNJ ont aussi une vie

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 : Grant Howitt, Jonny Nexus, Steve Darlington, Uri Kurlianchik, Steve Dempsey, Yacine Merzouk et Kyle Ferrin, Gene Sollows, John H. Kim.

Traducteur·trices : Yannick aka Orlanth, Ordinary Decent Alien, Guillaume Leroy, Alex Briola, Alma, Benoît Gardonio, Esthane, Elendil.

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 Pixabay et Freepik.

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, Marc Mileur Le Plaine (Zagul), mh60, et EVECT 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

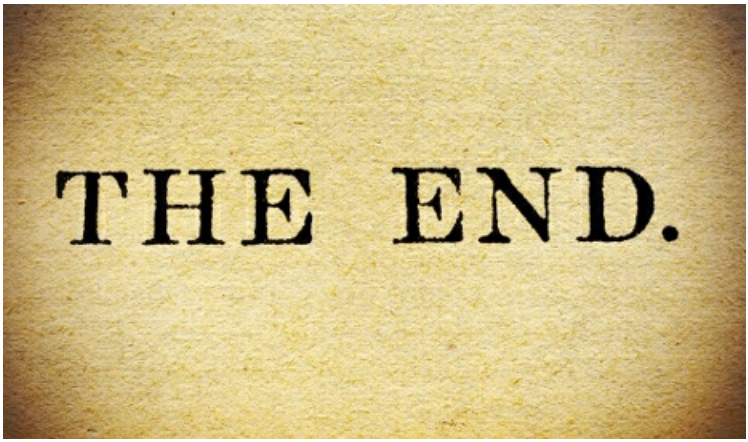

THE END.

Table des Matières

Ça commence ici…	4
Édito	5
11 manières d'être un meilleur joueur de jeu de rôle	7
Ouais, mais… Mon perso n'en a rien à cirer !	50
Les chiens m’ont appris tout ce que je sais (sur les jeux)	63
Pourquoi nous tuons	73
À quels JdR je veux jouer ?	82
Lire dans les pensées	98
Rassembler les personnages	105
Questionnaire sur le style de la partie	110
La compétence c'est surfait	117
Se tenir au courant	127
Les ebooks PTGPTB.fr	129
Crédits	133
Merci	134