ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

# 18+

## thématiques adultes & JdR

EBOOK PTGPTB(VF) N°27

# Table des matières

Ça commence ici…

Édito

Critique : Monsterhearts

Du bon Usage du glauque

Pour en finir avec « Steal Away Jordan »

Critique de Dog Eat Dog

Créer des jeux de rôle en des temps troublés

Autocensure

Critique de F.A.T.A.L

Se tenir au courant

Les ebooks PTGPTB.fr

Crédits

Merci

# 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

Vous avez voté pour cette thématique lors de la première CyberConvention. Eh bien, vous le regretterez. En votant pour le thème « Interdit aux moins de 18 ans », vous pensiez probablement lire des articles parlant de sexe ? (Presque) loupé !

On ne parlera pas non plus des réussites sur les D20.

Non, ici on parle de choses sérieuses. Exit les histoires amusantes et *enfantines* pleines de *BIM ! ZAP ! HOP !* Nous sommes entre adultes. Dans la réalité.

Bon, on va quand même parler un peu sexe. Mais de façon sérieuse. Mais très rapidement, car il y a tant de sujets sérieux ! Qu'en est-il des thématiques sur l'oppression, l'esclavage, le racisme, l'homophobie, ..? Peut-on incarner des personnages discriminés et opprimés sans en faire une mauvaise lecture ? N'y a-t-il pas un gros risque de jouer de façon maladroite et totalement se vautrer alors que l'on voulait honorer la mémoire des concerné-es ? Incarner des personnes discriminées, marginalisées, exploitées, opprimées.. est-ce un moyen de rendre hommage à toutes celles qui ont souffert pour de vrai ? Comment les jouer ? Qu'est-ce que cela apporte aux joueur-euses de simuler ce type d'histoires ?

Vaut-il mieux éviter ces thématiques ? Le jeu de rôles est-il uniquement un média d'évasion, qui nous permet de ne plus nous soucier du monde qui nous entoure ? Peut-on y mettre de la politique, des questions éthiques et sociales sans provoquer des conflits entre participants ? Certains jeux devraient-ils être lus mais jamais joués ?

Retrouvez dans cet ebook des articles de réflexion et des critiques de

*Monsterhearts, Steal Away Jordan* et *Dog Eat Dog* qui vous feront vous demander si l'on peut jouer avec des sujets sensibles voire dramatiques. Pour une note plus joyeuse (non), l'ebook se termine sur une longue critique du jeu FATAL… Vous savez, ce jeu qui cumule tout ce qu'il ne faut absolument pas faire ? Ce fut la 500e traduction publiée sur notre site. Cette critique monumentale est ce que l'on peut faire de mieux sur *le pire du JdR*. Attention, cet ebook comporte uniquement des articles qui mériteraient chacun plusieurs avertissements, car ils traitent de violences sexuelles, viols, esclavagisme, oppression, colonisation, … Bref, que du sérieux.

Ne pleurez pas, jouez ! Imaginez ensemble des histoires (tristes) ! Partagez !

angela quidam,
rédactrice en chef de la division « ebook »
FÉVRIER 2020

–

*N'hésitez pas à laisser votre avis sur cet ebook en nous contactant sur l'un de nos réseaux sociaux ☺ Pour laisser un commentaire sur un article en particulier, utilisez le lien « Commenter en ligne sur PTGPTB.fr » présent en fin de chaque page.*

# Critique : Monsterhearts

SHUT UP & SIT DOWN

© 2013 Shut Up & Sit Down
*Traduction : Pal'*

**NdT** : *Monsterhearts* a été traduit en français par la Boite à Heuuhh.

**Quinns** : Bienvenue pour notre deuxième critique de jeux de rôle indépendants ! La dernière fois nous avions examiné *Shooting the Moon*, un adorable jeu sur l'amour. Alors pour notre seconde partie,

quoi de plus adapté que *Monsterhearts* grog , le jeu le plus sombre que Shut Up & Sit Down n'ai jamais testé ?

*Monsterhearts* est un jeu sur « les vies compliquées de monstres adolescents », où 2 à 4 joueurs incarnent une coterie [des personnalités que les circonstances réunissent (lycée, fac, événements) grog (NdT)] de sorcières, de vampires, de fées, etc. en pleine poussée de croissance et allant à la même école. Le travail du Maître de Cérémonie est simplement de « rendre leurs vies intéressantes ». Ce qui, comme nous l'avons constaté, est la part la plus facile du jeu.

**Leigh** : Dire que nous « jouons » des monstres n'est qu'une partie de l'histoire, n'est-ce pas ? L'identité monstrueuse de chaque adolescent est aussi allégorique que tout le reste. Ou plutôt, les traits caractéristiques, forces et faiblesses de ces créatures comme elles sont décrites par le folklore ont beaucoup en commun avec la matière des drames d'adolescents. Le fantôme qui rôde dans les interstices, se sentant invisible. Le loup-garou effrayé de la puissance de son côté sombre. Le vampire qui ne peut s'empêcher de manipuler les autres.

**Quinns** : Oui. C'est une métaphore ! Sauf que… ce n'en est pas une ?

**Leigh** : Non, non, une allégorie. Les personnages sont vraiment des monstres, sauf que euh…

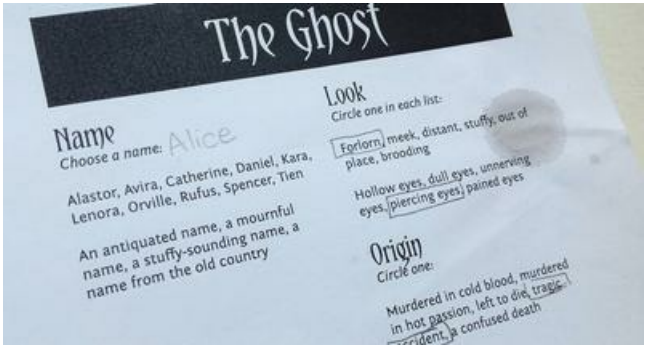
**Quinns** : Mais tous les adolescents ne sont-ils pas des monstres ? **Quoi qu'il en soit**, la façon dont ce jeu est conçu me fascine. En jouant un personnage qui est un monstre *et* un adolescent, vous rentrerez toujours dans la case la plus naturelle pour chaque scène. Un instant, vous pourrez vous retrouver à jouer le rôle d'une véritable terreur de la nuit. Mais l'instant suivant, vous serez tremblant et vulnérable.

**Leigh** : C'est un exercice de jeu de rôle particulièrement osé, puisqu'une fois que vous avez choisi votre classe de personnage, le plaisir et le défi viendront de décrire une jeune personne pour qui il est raisonnable d'avoir certaines envies irrépréssibles, des côtés sombres et

des besoins insatisfaits. Les monstres agissent de manière intense lorsque leurs besoins ne sont pas comblés, tout comme parfois les adolescents.

**Quinns** : Comme il convient pour un jeu parlant d'adolescents, je m'attends à être excessivement enthousiaste durant cette critique, mais si je devais choisir un élément de la conception de *Monsterhearts* dont je suis tombé amoureux, ce serait le fait qu'il n'y ait pas d'histoire. Ou plutôt, que l'histoire soit les personages-joueurs eux-mêmes.

Tous les jeux de rôle que j'ai testé avaient un Maître de Jeu prescrivant une aventure à tous les joueurs comme une ordonnance médicale. À l'inverse, *Monsterheart* veut que vous gardiez l'histoire « sauvage », vivante, et non contrainte par les idées d'une seule personne. Le rôle du MJ est simplement de cadrer les scènes, puis de les clore lorsqu'elles ont fait leur temps. Et j'ai passé un très bon moment à faire ça. J'étais en même temps le réalisateur et le public.




Et comme je le disais, c'était si facile. Pendant la création des personnages, la minuscule quantité de travail préparatoire que tous le monde doit faire - décider du passé de nos personnages - a des conséquences incroyables. Dans notre partie, Dan a dû choisir deux personnages pour son archétype d'Ange Déchu : l'un qui lui rappelait le paradis et un autre que Dieu préférait a son perso. Une fois que vous avez fait cela pour le monstre de chacun, le moment ou vous

commencez, l'histoire est comme une fusée quittant la rampe de lancement. Vous êtes tous juste si… monstrueux.

**Leigh** : Dan devait choisir deux personnages pour son passé d'Ange (et moi, en tant que Fantôme, devais décider d'un personnage qui connaissait les circonstances de ma mort) à cause du système d'Ascendants, un mécanisme intéressant d'influence sociale qui voit les personnages gagner des pouvoirs additionnels ou des vulnérabilités les uns par rapport aux autres. On peut utiliser ses ascendants comme des points de vie, n'est-ce pas ?

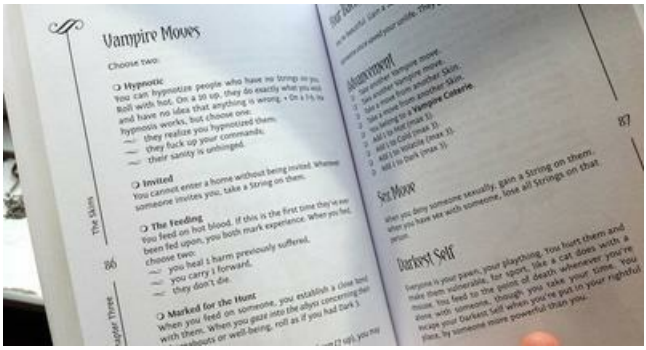
**Quinns** : Ouiii. Le système d'ascendant est l'une des nombreuses touches qui montre que *Monsterhearts* permet de simuler des adolescents et pas juste des monstres (ou des adultes), donnant une dimension unique à ce qui était déjà une approche rafraîchissante du jeu de rôle narratif.

Chaque Personnage-Joueur monstrueux commence la partie avec des ascendants sur d'autres PJ, comme une pathétique monnaie d'échange sociale. Vous leur plaisez ; vous savez quelque chose sur eux ; ils vous doivent une faveur. Et ses ascendants peuvent être utilisés pour augmenter vos dégâts supplémentaires lorsque vous les combattez, octroyer des bonus ou des malus sur leurs jets de dés ou même agrémenter les demandes que vous leur formulez en leur octroyant un point d'expérience.

**Leigh** : Tu as pourtant raison. C'est facile. La dernière fois que nous avions parlé de jeu de rôle, je t'avais dit que l'idée que M. le Maître du Donjon m'apprenne combien de coffres il y avait dans la salle et combien de liches il y avait entre moi et les coffres avait fini par m'ennuyer, mais tu as conduit nos aventures avec beaucoup de grâce à l'aide d'un système qui cherche essentiellement à donner aux personnages autant de chances que possible d'être eux-mêmes. Nous avons ainsi eu le personnage de Kieron qui a presque tué quelqu'un avec une saucisse et a tenté de mettre le feu à la forêt, et Paul qui a eu les yeux plus gros que le ventre avec notre prof, M. Stephens. Et moi

monologuant… mais seulement un petit peu.

**Quinns** : Mais seulement un petit peu. Nous nous sommes donc lancés dans les JDR indés comme alternative à l'image traditionnelle du jeu de rôle. Ils reposent moins sur la montée de niveau et le pillage de coffres pour y dénicher des culottes magiques. MAIS, mais, j'ai le sentiment que le système de *Monsterhearts* (essentiellement tiré d'un autre JdR nommé *Apocalypse World* grog ) a trouvé un équilibre entre ces deux extrêmes, l'idée que les jeu de rôle doivent parler soit de muscles, soit d'Émotion.




**Leigh** : Oui, il y avait définitivement plus de « jeu » que dans *Shooting the Moon* qui était franchement léger. Pas que je m'en plaigne, cela m'a permis de maintenir les choses passionnantes alors que nous jouions avec cinq personnes et de fournir des enjeux. Pas les enjeux du type « flèche dans le cœur », mais tu vois le genre.

**Quinns** : C'est vrai. Nous avons donc là un jeu avec de l'amour, mais aussi des combats et des morts. Un jeu avec du sexe et des points d'expérience. Et ça fonctionne - tout simplement ! Je n'ai jamais pensé que ces JdR indépendants étaient un outil parfait pour initier au jeu de rôle. Mais je pense que *Monsterheart* est la meilleure façon de quitter les campagnes de *D&D* et d'aller vers quelque chose de plus adulte.

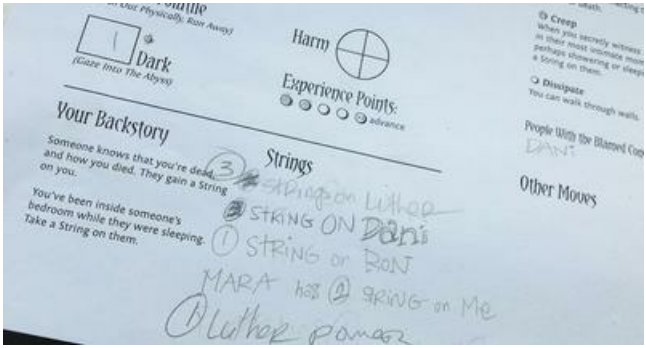
Et en tant que jeu, le test grandeur réelle ultime du système de *Monsterhearts* nous a été donné par Kieron qui jouait une âme damnée,

quelqu'un qui a signé un pacte avec une puissance obscure et qui commence à…

**Leigh** : **Passons au sexe** !

**Quinns** : **Dans une minute** ! Donc Kieron a appris qu'il pouvait gagner des points d'expériences dans presque toutes les scènes. Il commença donc à le faire. Ceci mena rapidement son personnage à être expulsé de l'école pour finir interné sous sédatif à l'hôpital, mais ça n'a pas cassé la partie.

Au lieu de cela, nous avons eu une scène incroyable où Kieron a puisé dans ses réserves de points d'expérience pour donner des ascendants à son dieu sombre afin de se libérer de ses entraves, soigner sa côte cassée et s'enfuir en courant dans la forêt. Avant la fin de la soirée, il était devenu le méchant sympathique de l'histoire. Menant à des scènes aussi géniales que celle où son plan d'incendie criminel fut contrarié lorsqu'il se rendit compte qu'il n'avait pas les 20£ nécessaires pour acheter un bidon d'essence. En traitant l'histoire d'une façon qui, dans tout autre JdR, aurait été vue comme un manque total de politesse, il a juste rendu l'histoire meilleure.




**Leigh** : Si même Kieron n'a pas réussi à casser la partie, alors je suppose que ça fonctionne.

**Quinns** : Exactement. Doit-on tracer un cercle de convocation et

invoquer Paul ?

**Leigh** : La craie et la cire sont prête. Salut Paul ! **Passons au sexe**.

**Paul** : Ho, j'ai encore été invoqué. **Ça fait mal à chaque fois**.

Donc, ce que je pense être aussi intéressant est que l'on s'est assis avec ce qui est essentiellement un *soap opera* surnaturel où le MJ n'est pas tant un maître de jeu qu'un simple réalisateur vous poussant dans certaines directions. J'ai eu le sentiment qu'il s'agissait d'une partie fortement dirigée par les joueurs, et nous avons tout de suite commencé à être méchants les uns envers les autres. Ça nous a en fait pris… un peu de temps avant d'en venir au sexe. Je peux cependant vous renvoyer la question et demander : à quel point votre attirance pour ce jeu, pour vous autres, était ce thème adulte du sexe, du danger, et tout le toutim ? Ensuite j'en viendrai au sexe. C'est promis.

**Leigh** : Je pense que si nous voulons croire en un univers où les hormones sont déchaînées et les ténèbres intérieures foisonnent, ce serait invraisemblable pour tout le monde de le censurer comme si nous étions des enfants, vous voyez le truc ? Je travaille dans les jeux vidéo. Je suis tellement habituée à les voir foirer le thème sexuel. Je pense que pas mal d'entre nous étions tellement enthousiastes à l'idée que nos personnages effrayants pouvaient Faire l'Amour que cela a vraiment mis de l'électricité dans l'air. Paul, parle-nous de ton personnage et de son expérience, car ce fut un des moments majeurs de la table pour moi.

**Quinns** : Oui ! Plus de fausse pudeur, comme sur le podcast. Donnons aux gens ce qu'ils… méritent ? Non. Veulent ? Non. Bref, ils l'auront de toute façon.

**Paul** : **Bien**. Je pense que Leigh à soulevé un argument intéressant. Ce fut une partie qui a bouilli et mijoté vers une situation… torride ? Possiblement parce que je me retrouvai soudain à jouer à un jeu vraiment adulte avec cinq personnes dont une seule avait déjà joué avec moi. Mais vous avez raison sur le fait que l'ambiance de cette partie *n'a pas* fait foirer ce crescendo, et bien que ce soit un jeu qui puisse parler

de sexe, il n'est pas nécessairement *sexy*. Car le sexe n'est pas toujours une bonne chose.

**Leigh** : **Mensonge** ! Ok ne fait pas attention à moi, je t'écoute.

**Paul** : Donc mon personnage, avec cette terrible passion (très affichée) pour son professeur, s'est finalement arrangé pour manipuler ce pauvre homme intimidé vers une situation où il se retrouvait lui, le prof, avec *lui*, le jeune élève, élégant, égocentrique et légèrement magique, seuls ensemble dans une maison. Mon personnage pensait donc se diriger vers la réalisation de l'un de ses fantasmes d'adolescent mais, de la manière dont les choses sont arrivées, cette situation déjà sombre et légèrement sinistre ne fit qu'empirer. Ça ne s'est pas déroulé de la façon dont il le prévoyait et - comme peut être la plupart des adolescents le découvre -, la réalité d'une situation sexuelle peut être bien pire que le fantasme. Mon personnage est parvenu à séduire son professeur et ce fantasme d'une beauté cristalline s'est fracassé comme un lustre tombant au sol. Maintenant, il y a beaucoup de morceaux à ramasser.

**Quinns** : Ce qui est une autre règle que j'adore. Si un joueur échoue à un jet (dans ton cas, le jet pour séduire Mr. Stephens), le MJ est encouragé à choisir immédiatement une « action de MC » dans une liste, ce qui garde l'histoire en mouvement sans le moindre effort. Un des effets est que la manœuvre réussit mais il faut en payer le prix. Un autre est qu'il se produit le contraire de l'effet désiré. Un autre encore, dans le plus pur style des histoires d'ados, est que vous avez réussi bien au-delà de ce que vous souhaitiez.

Et si personne d'autre ne veut le dire, alors je vais le faire ! Car dans ton cas, cela mena M. Stephens… arg, je ne peux même pas me forcer à l'écrire alors même que **j'ai joué la scène avec toi !**

**Paul** : Enfin, quand tu dis « j'ai joué la scène »…

**Leigh** : Oh la la. On dirait que je vais devoir vous donner un coup de main, bande d'Anglais. Bon, l'un des côtés tristes et difficiles d'une

histoire de passage à l'âge adulte, c'est lorsque l'on apprend que les adultes ont eux aussi de lourds fardeaux, eux aussi des aspects tordus à l'intérieur d'eux-mêmes, parfois bien pire que les nôtres. M. Stephens répondit finalement au désir que Dani - le personnage de Paul - avait éveillé en lui. Et ce fut un genre de truc gros, douloureux et adulte pour lequel Dani n'était probablement pas prêt. Parce que bien sûr, c'est mal pour un professeur de se trouver dans cette situation avec un jeune élève. C'était un truc profondément immoral, tout en étant triste et vrai.

Sur une note plus légère, Kieron a couché avec mon personnage – Alice, qui est morte-vivante et n'a aucun véritable ami - afin de récupérer un téléphone portable. Qui l'eut cru.

**Paul** : Et alors, qu'est ce qu'il a fait avec ce téléphone ?

**Leigh** : Il l'a sacrifié à son dieu Infernal.

**Quinns** : Nous sommes tous passés par là.

**Leigh** : Je veux dire, ce n'était pas si terrible au final. Nous avons *partagé un secret* après cela. Seigneur, je me retrouve encore à écrire comme une lycéenne parlant à son journal intime, rentrant dans cette farce du : « mais c'est vraiment un type bien même s'il m'a volé mon téléphone. » Je veux dire. Ça ne m'est jamais arrivé. Enfin pas exactement. **Hum**, je devrais signaler que le truc du « partage de secret » est l'« action sexuelle » du fantôme. Nous en avons tous un. La mienne est que si vous fricotez avec moi, vous devez me dire quelque chose que personne d'autre ne sait, et vous pouvez me demander tout ce que vous voulez. Les actions sexuelles sont toutes tellement intéressantes, elles encouragent ce type d'interaction dans la partie. Ça vous incite à explorer des trucs sombres.

**Paul** : Bref, en dépit de tous ces trucs d'ados, c'est en fait un jeu vraiment adulte, n'est-ce pas ? Pas simplement adulte comme dans « interdit au moins de 18 ans », mais les concepts avec lesquels il joue, les implications, les thèmes. Je ne suis en fait pas sûr que ce soit un jeu que je recommanderais *pour* des adolescents, mais c'était étrangement

fascinant et, bien que nous ayons joué une seule séance, qui s'est avérée vraiment sombre, c'était déjà en train de devenir compliqué. Qu'est-ce que vous en pensez les gars, maintenant que nous l'observons avec une bon recul de deux semaines?

**Leigh** : Je veux juste savoir quand est-ce que l'on va rejouer. Je n'arrête pas de penser à Metatron, Dani, Alice, Mara et… Kieron… euh… ah, oui, son nom est Luther, pas Kieron. Sérieusement, ce fut une soirée incroyablement chouette, tout particulièrement si vous jouez avec des personnes qui sont à l'aise avec eux-mêmes et, idéalement, avec vous.

**Paul** : C'est bien vrai, n'est-ce pas ? C'est bien différent que de tabasser des dragons dans le Temple de la Déesse de la Lune.

**Quinns** : **Tu as dit que tu avais aimé cette aventure**. Mais oui, j'ai beau m'être agité en tout sens pour louer le système de *Monsterhearts* dans cette critique, le plus important est que je pense que c'est la séance de JdR la plus amusante que j'ai vécu cette année. Si vous avez des amis mélodramatiques, ce jeu vous fera vivre les meilleurs moments de votre vie.

**Leigh** : Ou de votre MORT. Hoooouuuuuu! *La voix s'évanouit*.

Article original : *RPG Review: Monsterhearts*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

# Du bon Usage du glauque

© 2019 Emmy Allen
*Traduction : Maya*

## Cavegirl's Game Stuff

Avertissement : je vais parler de choses lugubres et faire référence à de la violence sexuelle. Dans le texte, je parle de mon coté « plus nihiliste, tu meurs » et je vais plonger dans des histoires très personnelles. Cela va peut-être dangereusement ressembler à un jeu narratif wiki. Vous êtes libre de sauter ce post si ce n'est pas votre tasse de thé.

Ces derniers temps, il y a eu tout un brouhaha autour d'un scénario de JdR joué en convention et où tous les Personnages-Joueurs ont été violés [La UK Games Expo s'est excusée auprès des participant.es et a banni le MJ responsable à vie. Kevin Rolfe, le MJ conteste les faits (NdT)], ce qui n'est peut-être pas la manière la plus délicate de jouer avec de parfaits inconnus. C'est ce qui m'a décidée à écrire ce post, mais ces idées se bousculaient dans ma tête depuis longtemps.

*Oseras-tu entrer dans mon domaine magique ?*

Alors. D'abord, laissez-moi vous parler de Dr. Choi, le pire cauchemar d'un militant anti-avortement.

Dr. Choi était un personnage que je jouais dans une campagne multi-jeux du *Monde des Ténèbres* grog il y a quelques années. On était tous des serviteurs du Ver à notre manière ; je jouais un Changelin affecté par le Ver qui travaillait pour Pentex. Pentex est (dans le jeu) une compagnie pharmaceutique corrompue spirituellement, connue pour son éthique déplorable et la souillure spirituelle que propagent ses produits, ainsi que pour ses projets annexes liés à des armes biologiques. Plus particulièrement, le Dr Choi travaillait en embryologie – la science du développement embryonnaire. Cellules souches et tout le toutim.

Quelques mois après le début de la campagne, la meute des Danseurs de la Spirale Noire avec laquelle Choi travaillait captura un couple (un homme et une femme) de loups-garous ennemis. Mon PJ les a lobotomisés tous les deux avec des épines en argent (pour les maintenir

dociles) et s'est mis à faire reproduire ses nouveaux cobayes. Ça a été le début de la descente de Dr. Choi dans l'atrocité la plus totale, sans aucun remords. Toutes les choses horribles que vous imaginez que mon personnage a faites ? Je les ai faites. J'ai même fait *pire*.

Les gens disent qu'interpréter des personnages vraiment méchants serait fade parce que faire des choses atroces deviendrait ennuyeux après la première fois. Ces gens-là manquent d'imagination. (Je suis toujours fière que le plus dégénéré des PJ que j'ai jamais joués ait été créée pour *Changelin : Le* putain de *Songe* [grog], et qu'elle ait réussi à faire passer les simagrées des Tzimisce et des Danseurs de la Spirale Noire pour des enfantillages).

La Doctoresse Choi est peut-être l'exemple le plus extrême de ce genre de choses, et aussi un peu atypique, dans la mesure où je la rendais aussi grotesque et horrible que possible. Tout le monde était d'accord pour plonger pleinement dans l'horreur et voir jusqu'à quel degré nous pouvions assombrir l'univers du *M onde des Ténèbres*. Il y a d'autres exemples, quand même et la plupart de meilleur goût.

Je participe régulièrement à un Grandeur-Nature de *Vampire : la Mascarade* où – entre autres – viol, inceste, torture psychologique, traite d'enfants et autres atrocités sont explicitement de mise. Le système

utilise des outils taillés sur mesure pour être sûr que les participant.es choisissent les aspects les plus lugubres et que les participant.es qui n'en veulent pas n'y soient pas contraint.e.s. *Mais*. J'ai été confrontée à de situations très dégueulasses dans le jeu, et ça m'a procuré beaucoup de … je ne dirais quand même pas « plaisir ». Mais ce sont des souvenirs que je suis contente d'avoir. Ce GN est noir et gothique, a beaucoup d'ambiance et à dire vrai, c'est le meilleur Grandeur-Nature auquel j'aie jamais participé. Il vous donne le frisson. C'est un putain de GN. Franchement, je n'arrive pas à lui rendre hommage comme il se doit. Si [les orgas] Bex et Delia (ou des gens qui les connaissent) lisent ceci, sérieusement, les mots me manquent pour leur exprimer toute ma gratitude pour le travail qu'ils ont réalisé.

Peu de temps après avoir perdu ma grand-mère (qui avait été présente pour moi dans des moments vraiment difficiles, m'avait hébergé quand ça allait mal à la maison – de toute ma famille, c'était probablement elle qui m'était la plus proche) à cause de la maladie d'Alzheimer, j'ai participé à une campagne de *Changelin : Le Songe.*

*Changelin* a pour thème récurrent la perte de soi ; si les souvenirs de ta vie en tant que changelin s'évanouissent dans le quotidien de la vie mortelle, comment réagir ? Comment réagissent ceux qui en sont les témoins ? Comment être digne face à l'oubli ? Je venais de voir la personne de ma famille que j'aimais le plus oublier qui elle était et en mourir… Et puis je joue un personnage qui est elle-même dans cette situation et se sent doucement disparaître, en voyant sa réalité se rétracter petit à petit et être remplacée par quelque chose bien plus vide, tout en sachant que dans quelques mois, elle sera entourée de personnes qu'elle ne reconnaîtra pas, et que cela brisera les cœurs de ses anciens amis et amours. Donc elle a fait ses adieux et s'est tuée tant qu'elle était encore elle-même.

Faut dire, c'était hyper triste. J'ai pleuré un peu après la partie. Mais c'était aussi *vraiment vachement cathartique*. Ça m'a permis de travailler sur tout une masse d'émotions difficiles et compliquées que

j’avais auparavant essayé d'ignorer. Ce genre de trucs, c’est la raison pour laquelle nous, en tant qu’espèce, racontons des histoires.

Je vais prochainement commencer une campagne de *Vampire : la mascarade 5e édition*. Je ne suis pas une fan de TOUT le système, mais la manière dont il met l'accent sur la façon de se nourrir et les Consciences fait vraiment qu’on se concentre sur les aspects très personnels du jeu. Avec les personnages que nous avons créés, on dirait que la violence familiale sera abordée. Et avec mon histoire personnelle de ce côté-là, j’ai encore quelques problèmes émotionnels sur lesquels je dois travailler, mais la table est composée de gens à qui je fais confiance et avec qui je suis à l’aise. Je m’attends à ce que ça devienne noir et intense, et j’attends ça avec impatience

*Vous me trouverez peut-être rabat-joie, mais je crois que personne ne devrait avoir accès à ça si ça ne me plaît pas*

Donc, pourquoi je parle de tout ça ?

Bon. La vieille conversation incontournable du Viol Dans Les Parties de JdR  a refait surface.

D’un coté, on a des gens argumentant que les persos devrait toujours avoir le droit de violer à plus soif dans le JdR parce que, euh, « liberté

de parole » ? Et si un.e rôliste ne peut pas supporter cela, il ou elle ne devrait pas jouer aux JdR. Car, vous savez … certaines tendances politiques voient dans les alertes aux déclencheurs (1) (et leurs cousins dans les JdR : les Lignes et Voiles ptgptb, etc) un outil des Social Justice Warriors [≈ bien-pensants (NdT)] qui menacent notre si chère civilisation occidentale.

De l'autre coté, nous avons des gens rétorquant qu'il n'est jamais OK de mettre un viol dans une partie. Ce vieil article de James Desborough qui s'appelle avec tact : *In Defence Of Rape* (en) [« défense du viol », comme élément narratif (NdT)] est pointé du doigt et ridiculisé à tout va, comme une grande partie du catalogue de *Lamentations of the Flame Princess* grog, où les choses deviennent exceptionnellement osées.

Ce qui est important ici : les JdR nommés ci-dessus – qui ne sont, vraiment, que la partie visible de l'iceberg – font partie des meilleures expériences, des plus intenses, des plus gratifiantes que j'aie eues avec le jeu de rôle. Il y a indiscutablement de la place pour ce genre de choses dans le jeu de rôles, et essayer de le retirer prive ce média de son potentiel artistique et émotionnel.

En effet mon JdR favori de tous les temps – *Monsterhearts* grog par Avery Alder – traite sans détour de la sexualité adolescente bordélique, et ça peut (si les personnages nécessaires apparaissent dans la partie et si les mécanismes appropriés sont déclenchés) dégénérer très vite. C'est un jeu où la sexualité peut être violente, cruelle, utilisée comme arme. Et, je veux dire, j'ai une expérience (limitée) de ce genre de choses mais ça n'empêche rien ; cela me donne de quoi puiser pour étoffer tout cela émotionnellement. Il y a eu des GN qui m'ont fait pleurer comme une madeleine. Il y a eu des jeux où le PNJ que j'interprétais – qui gisait en sang, brisé, secoué par des spasmes, gémissant et hurlant de douleur – a donné un sentiment de malaise aux participant.es. Ces trucs peuvent être puissants. La capacité d'interaction offerte par le média, le fait qu' il prenne aux tripes (surtout dans les Grandeur-Natures, mais sur table aussi) peut *vous faire ressentir des choses* de manières qu'on ne retrouve

pas dans les autres médias.

Je veux dire, sérieux, j'ai beaucoup parlé du *Monde des Ténèbres* dans ce texte mais *Death Love Doom* est à mon humble avis un chef-d'œuvre, vu comment il prend possession de toi et te fait vivre une expérience d'horreur inconfortable dans un genre (*D&D*) où ces choses ne fonctionnent d'habitude pas si bien.

Mais il y a le revers de la médaille. Utiliserais-je un personnage de *Changelin le Songe* pour travailler sur mon deuil avec une bande d'inconnus ou de simples connaissances ? Bien sûr que non. Ces trucs vous rendent émotionnellement vulnérables. Ça peut faire trop d'un coup. J'ai eu des séances où on s'est dit : « Bon, cette scène était *hardcore*, on fait une pause, on commande à manger et on s'éloigne de la partie pour se détendre » parce que ce degré d'intensité est insoutenable sur une trop longue durée.

Il faut des mécanismes de sécurité. Je ne suis pas une super fan de la Carte-X ptgptb en tant que solution principale (je l'ai dit et répété (en) ) (2) mais d'autres idées comme les Lignes et Voiles, et des vérifications régulières, etc sont essentielles quand on a l'intention de créer une atmosphère où les gens peuvent s'immerger en se sentant en sécurité et à l'aise. Et d'ailleurs, si tout ça devient trop, il faut arrêter la partie parce que les émotions des gens passent avant la partie sauf quand on est un enfoiré de sociopathe.

(Je reconnais que, parfois, je ne suis peut-être pas très douée quand il s'agit d'arrêter le jeu pour mon propre bien. Par exemple, j’ai été blessée physiquement pendant des combats Grandeur-Nature parce que je n’ai pas crié « pause !» - le signal pour la santé et la sécurité hors jeu quand quelqu’un était sur le point de me marcher sur la tête. On m’a asséné un coup au visage avec la crosse d’une arme ; j’ai craché une dent et continué à jouer. Je ne suis pas douée pour prendre soin de moi. Mais je m’en fous, je m'amuse et je n’en suis pas encore morte.)

Et puis, personne n'est partant pour ce genre de choses tout le temps. Moi non plus ! La plupart du temps, j’ai envie de me relaxer, lancer les dés, combattre quelques squelettes. Il y a des gens

- fragiles ou
- qui n’ont pas les même expériences dans lesquelles puiser,
- ou qui n’aiment pas s’exposer de cette manière,
- ou ont des souvenirs ou phobies vraiment horribles,
- ou bien encore simplement **n’aiment pas le genre horrifique**.

Pas de problèmes. Je n’aurais pas joué la plupart des trucs ci-dessus avec de parfaits étrangers ou avec des gens que je pensais incapables de les supporter. Même avec mes amis dans la vraie vie, il y en beaucoup avec lesquels je n’aimerais pas jouer à un jeu comme *Monsterhearts*.

Donc, où est-ce que je veux en venir ? Ce que je veux dire c'est que ce genre de choses est puissant et peut mener à des expériences formidables si on ose y aller franchement. Mais pour que ça marche il faut un niveau de confiance entre toutes les personnes concernées. Tout le monde doit se sentir protégé et doit être d'accord avec la direction que prend la partie.

Évidemment ça ne peut pas marcher si on balance ce genre de choses sur quelqu'un par surprise. Le pourcentage de femmes victimes de viols, harcèlement sexuel, violence conjugale, etc. est terriblement élevé ; Ce n'est une nouvelle pour personne, même pour les moins lucides. Mais, le pourcentage d'hommes victimes de ce genre de merde est aussi étonnamment élevé et personne n'en parle, ce qui est un problème en soi. Ce qui veut dire que, même si vous ne le savez pas, *quelqu'un dans le groupe a probablement vécu ce genre de merde*.

Si – un grand « si » – vous souhaitez jouer ce genre de choses, il vous faut trouver un groupe d'amis avec qui vous êtes assez à l'aise pour afficher vos émotions, et puis choisir les thèmes que vous souhaitez explorer. *Pas nécessairement le viol* ! On peut créer une ambiance très sinistre avec l'abandon parental [(3)], la maladie d'Alzheimer, la guerre, toutes sortes de merdes … choisissez un sujet qui va pour votre groupe.

Vous pouvez en faire une blague, et être grotesque et étrange à la fois – voyez la Dr. Choi mentionnée plus haut – mais cela ôte un peu l'expérience de l'horreur et de la catharsis. S'abandonner, prendre [l'histoire] au sérieux et s'immerger dedans, peut vraiment être gratifiant. Je ne force personne mais si vous envisagez de participer à ce genre de jeu, mais que vous n'êtes pas sûr.e, recevez mon approbation. Mais comme dirait un esprit immortel : « C'est l *'Horreur sombre de l 'inhumanité de l'homme envers l'homme qui est un miam-miam juste de temps en temps, et pas le cookie »* (citation de Macaron le Glouton).

Faut peut-être jouer à *Paranoia* grog ou autre après, pour se rincer le palais.

Sans aucun rapport - je me suis auto-déclarée Grande Prêtresse du Mal de l' OSR wiki , et j'ai maintenant un chapeau super, des robes de cérémonie menaçantes, et un couteau d'obsidienne à la lame ondulée, et je suis prête à commencer à arracher des cœurs et les offrir à Ungoliant.

IA IA! SHELOB F'TAGN!

---

***Sélection de commentaires***

**Fuzzy Skinner**

Je crois que plein de problèmes peuvent venir du manque de compréhension :

- Du fait que les parties de JdR jouées en public et en privé sont des bêtes très différentes, et
- d'essayer de jouer en espérant que ça se passe comme

avec les seconds.

Jouer en présence de personnes relativement étrangères peut donner du plaisir, mais les thèmes noirs et émotionnellement forts qui ont pu survenir lors de ma propre campagne de *Vampire : La Mascarade* n'auraient jamais été possibles sans énormément de confiance entre moi et les joueurs.euses – une confiance qui, dans l'idéal, s'est construite naturellement à partir des amitiés existantes, au lieu d'être cherchée activement seulement pour des raisons de jeu.

… Ça me donne rudement envie de jouer à *Changelin* , encore plus qu'avant :D

Merci pour ce post quand même.

**WestRider**

Et oui, au final le fait est que, lors d'une convention ou d'un autre événement public, il est normalement impossible de connaître assez bien son public pour faire quelque chose qui fonctionne. Il faut vraiment un groupe où tous se connaissent assez bien pour savoir quels boutons il faut, et ne faut pas, toucher, et où les participants sont à l'aise pour se demander les uns aux autres de revenir en arrière, quand les choses vont dans une direction qu'ils n'arrivent pas à gérer.

---

Article original : *On the Place Of Grim Subject Matter*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : *trigger warning* en VO. « Désigne l'avertissement qu'un contenu (article, vidéo, film, livre, chanson) comprend des éléments qui peuvent déclencher un traumatisme psychologique chez certaines personnes ». (déf. Radio-Canada) [Retour]

(2) NdT : Dans cet autre article, E. Allen prend position contre la Carte X. Ses arguments sont : Quand on la saisit, c'est trop tard, la scène a déjà été trop difficile à gérer. De plus, on ne va pas la brandir pour interrompre une partie qui marche bien pour les autres participant.es, au milieu d'une scène bien préparée. Par ailleurs, si un.e joueur.euse n'a pas pu gérer ses émotions, ne prend pas la carte et le dit après coup, la responsabilité lui incombera, et pas au MJ qui pourra dire : « c'est ta faute, t'as rien dit. » [Retour]

(3) NdT : Senda Linaugh raconte dans *Donnez-moi des sensations* ptgptb comment une histoire d'abandon parental la fit pleurer, et elle aima ça ! [Retour]

# Pour en finir avec « Steal Away Jordan »

© 2010 Bill The Lizard et Chauncey de Vega
*Traduction : Anne-Claire Touchais*

Indomitable

*Le foyer en ligne de Chauncey de Vega, essayiste et critique culturel, présente :*

## *Quelques réflexions et interrogations sur le jeu de rôle, le racisme et la mémoire historique*

NdT : *Steal Away Jordan* est un jeu à mi-chemin entre jeu de rôle et jeu éducatif. Il permet de raconter des histoires ayant lieu au XIX e siècle parmi les esclaves.

**Chauncey de Vega :** Notre discussion sur les liens entre jeu de rôle, origines ethniques et mémoire historique (en) s'est avérée prendre un tour très intéressant. Je suis toujours impressionné par la variété du public de *We Are Respectable Negroes* et la profondeur et l'intelligence de leurs commentaires. Dans ma publication sur *Avatar* (en), j'ai mentionné Bill The Lizard, un de mes fidèles compagnons dans mon périple de nerd du ghetto. Il est donc tout naturel qu'il apporte quelques réponses, et soulève quelques questions provocatrices, sur le sujet.

## *Bill the Lizard*

J'ai lu avec beaucoup d'intérêt le post de Chauncey et les commentaires qui ont suivi.

J'ai depuis longtemps le sentiment que le jeu de rôle, et les communautés qui s'y adonnent, méritent d'être étudiés sérieusement dans le cadre d'études anthropologiques, psychologiques et sociologiques.

Cependant, en tant qu'ancien rôliste passionné (adepte de *AD&D*, *Pendragon*, *Cthulhu*, *Vampire*, *Star Wars* et bien d'autres), l'idée que *Follow the North Star* [une sorte de GN éducatif, où vous incarnez un groupe d'esclaves tentant de fuir vers l'Indiana en 1836 (NdT)] ou *Steal Away Jordan* puisse nous aider à tirer les enseignements de l'Histoire sur l'esclavage (la pire honte que notre nation ait jamais connue après le génocide des Amérindiens) présente un certain… intérêt. Comme Chauncey, je salue les convictions, la créativité et les efforts des créateurs de ces jeux.

2013 photo courtesy Conner Prairie

**Visitors experience the "Follow the North Star" re-enactment at Conner Prairie Interactive History Park.**

Follow the North Star – *une animation du parc d'attractions historiques Conner Prairie (Vidéo de présentation sur Vimeo).*

Et je mets vigoureusement en cause la moralité de leur entreprise.

Mais ce n'est pas parce qu'on peut faire quelque chose qu'il faut le faire. Bien que le concept de ces deux jeux de rôles semble partir d'une bonne intention, en tant que joueur de longue date, critique culturel et anthropologue, je crains que ces jeux ne tendent à banaliser des souffrances historiques et des événements qui furent des crimes contre l'humanité.

Une petite précision : je reconnais tout à fait le potentiel pédagogique des jeux de rôles. Par exemple, lorsque j'étais au lycée, pour étudier les *Contes de Canterbury* de Chaucer [(1)], mon professeur faisait prendre à ses élèves l'habit des personnages et les faisait imiter ces pèlerins médiévaux, qu'il s'agisse de chevaliers, de meuniers, d'écuyers ou de cuisiniers. C'était impressionnant de voir à quel point on comprend plus vite la pensée de l'époque et les motivations des personnes qui ont vécu il y a des centaines d'années, quand on se met dans leur peau et qu'on

est confronté aux contraintes sociales, religieuses et économiques de leur époque.

À l'université, j'avais aussi un professeur d'anthropologie qui, dans le cadre de son cours sur les difficultés inhérentes à toute communication interculturelle, séparait la classe en deux groupes. Chaque groupe développait alors sa propre fausse « culture » indépendamment de l'autre. Une fois que les deux groupes étaient prêts, la classe simulait alors un « premier contact » et, dans la plupart des cas, les deux groupes se quittaient avec une mauvaise opinion de « l'autre » groupe. Un exercice de la sorte visait à nous aider à saisir la complexité de la culture et l'importance du respect de la différence.

Cependant, ces exercices étaient très vagues et ne présentaient pas de complexité morale. Nous ne simulions pas, par exemple, la misère humaine et/ou la souffrance. Cette distinction est importante et elle explique pourquoi mes expériences d'apprentissage ludique diffèrent de celles qu'offrent *Follow the North Star* et *Steal Away Jordan*.

Bien sûr, le jeu de rôle peut aider à gérer des problématiques épineuses. De plus, je n'ai rien contre utiliser un décor historique comme toile de fond pour des histoires plus générales (pourvu que ce décor fasse partie intégrante de l'intrigue). Néanmoins, placer des joueurs dans des rôles de maître et d'esclaves juste pour leur « donner une leçon » (en) sur la barbarie inimaginable que représentait l'esclavage dans le Nouveau Monde me semble, dans l'ensemble, assez irresponsable.

## Quelques réflexions et interrogations sur le jeu de rôle

Un jeu de rôle, c'est avant tout un « jeu ». C'est avant tout fait pour s'amuser et ensuite seulement pour, éventuellement, apprendre quelque chose. Par exemple, *King Arthur: Pendragon* m'a appris beaucoup de choses sur la vie médiévale et la mythologie britannique. Mais je ne peux pas nier le fait que j'ai d'abord voulu y jouer parce que c'était

amusant. D'où l'aspect ludique. Appeler *Steal Away Jordan* un jeu de rôle me semble donc problématique. Comment pouvez-vous vous amuser de la misère des autres, même si l'expérience de jeu est censée avoir quelque valeur pédagogique ?

Je me pose aussi quelques questions sur les limites en pratique du jeu de rôle. Tout d'abord, un maître de jeu ne peut pas forcer ses joueurs à concevoir l'expérience de jeu comme il le désire, lui. Les joueurs ont toute liberté pour agir comme ils le veulent, et ils vont suivre leurs propres motivations, leurs envies du moment et leurs propres objectifs. Lorsque les limites entre joueur et personnage disparaissent de la sorte, les joueurs ont tendance à perdre de vue le scénario ou à « sortir de leur personnage ». Le MJ ne peut que donner une orientation à l'action et croiser les doigts. Au final, ce sont les joueurs qui décident de la direction que va prendre l'action dans le cadre fourni par le MJ.

Dans les jeux sans MJ (*freestyle*), le groupe impose les règles. Un tel cadre est-il le plus approprié pour étudier en profondeur le [vieux] sud des États-Unis avant la Guerre de sécession et le tourment des esclaves afro-américains ?

Comment, en tant que MJ, vous assurez-vous que les gens jouant à votre « jeu » en retirent vraiment une conscience de l'impact à long terme de l'esclavage ?

Comment, en tant que MJ, vous assurez-vous qu'ils ne font pas que conforter leur mauvaise lecture de l'Histoire ? Ou qu'ils ne donnent pas à leur « personnage » leurs propres valeurs politiques et culturelles, ou leurs préjugés du XXI$^{e}$ siècle ?

Comment, en tant que MJ, renforcez-vous la gravité des problèmes de l'époque sans pour autant minimiser celle d'événements horribles de la vie de tous les jours ? Les personnes que vous jouez, ces personnes qui souffraient il y a encore 150 ans, comprendraient-elles ce que vous faites ?

Je vous le demande encore : est-ce vraiment le meilleur moyen de se

souvenir des souffrances de millions de personnes, et de ne pas oublier quatre siècles de sectarisme et de haine raciale ?

Lorsqu'on incite quelqu'un à jouer à un rôle qu'il aurait normalement estimé moralement discutable et stressant, d'étranges choses peuvent se produire, surtout lorsqu'il est question d'interpréter la souffrance de personnes réelles.

Voici quelques expériences de jeu de rôle qui ont vraiment dégénéré :

### *L'expérience de Stanford*

24 étudiants en licence à Stanford avaient été choisis pour jouer le rôle de gardiens de prison et de prisonniers dans un environnement carcéral fictif. On leur attribua au hasard les rôles. L'expérience fut vite arrêtée après six jours, car le professeur Zimbardo en avait perdu le contrôle. Les « gardiens » étaient devenus sadiques et les prisonniers avaient commencé à montrer des signes de troubles émotionnels graves.

### *La Troisième vague*

Des élèves de lycée étudiaient l'Allemagne nazie. Ils ne croyaient pas que les Allemands aient pu accepter la « solution finale » sans réagir. Leur professeur d'Histoire, Ron Jones, décida donc de leur montrer ce qu'était le fascisme en créant une fausse organisation, la « Troisième vague », et en promouvant des concepts anti-démocratiques dans sa classe. Après seulement quatre jours, le professeur mit abruptement un terme à l'expérience car elle était en train de dégénérer rapidement. Les élèves s'étaient en effet révélés bien plus malléables à l'extrémisme que Jones ne l'avait pensé.

### *L'expérience de Milgram*

Stanley Milgram, un professeur de Yale, décida de démontrer la facilité avec laquelle les gens se soumettent de bon gré à une figure

d'autorité, même si celle-ci leur demande de faire des choses qu'ils considéreraient normalement comme moralement répréhensibles. Un étudiant devint donc le « professeur » et un autre « l'apprenant ». « L'apprenant » était au fait de l'expérience alors que le « professeur » croyait que tout était réel. Le « professeur » utilisait ce qu'il pensait être des électrochocs pour punir « l'apprenant » lorsqu'il répondait mal aux questions. En fait, il n'y avait pas d'électrochocs, mais 65 % des « professeurs » administrèrent ce qu'ils croyaient être un choc de 450 volts à leur « apprenant », juste parce que l'animateur le leur avait demandé.

---

***Sélection de commentaires***

**Commentaire de Jeff Zahari**

Lorsque tu jouais à *Pendragon*, as-tu vraiment réfléchi aux problèmes de classe sociale et au fait que toute la société féodale était bâtie sur le dos de paysans exploités ?

**Commentaire d'olderwoman**

Je ne fais moi-même pas de GN, mais mes enfants en font. J'ai songé à les renvoyer vers cet article pour qu'ils postent un commentaire, mais ils ne font que du GN fantastique ou de fantasy, pas du GN « historique ».

Ce jeu me fait penser, non pas à du GN, mais à une simulation de réinsertion post-carcérale qui a été développée dans ma communauté (elle a été conçue sur le même modèle qu'une simulation ayant pour thème « dépendre de l'aide sociale »). Pendant 2 heures, vous ressentez la frustration et le sentiment d'absurdité en essayant d'obéir à des règles et des règlements arbitraires. 7 séquences de 15 minutes servent à simuler une semaine

entière. C’est parfaitement irréaliste et pourtant ça permet de faire prendre conscience à des gens de la classe moyenne de ce que peuvent vivre des ex-prisonniers en réinsertion, même s’il est audacieux de penser qu’ils auront vraiment cerné le problème après seulement deux heures.

Notez que l’on mène cette même simulation en prison pour apprendre aux prisonniers ce qu’ils doivent savoir pour réussir leur réinsertion. Dans la communauté, la simulation est menée de façon à ce que vous ne puissiez pas gagner. En prison, elle est orientée de telle sorte que les prisonniers puissent espérer y arriver s’ils se conforment aux règles nécessaires.

La différence réside peut-être dans le fait qu’on n’attend pas des participants qu’ils « incarnent le personnage ». Les participants NE cherchent PAS à incarner le cliché qu’ils ont des prisonniers. Il est juste question de leur faire prendre conscience des obstacles que d‘autres ont à surmonter.

**Commentaire d'Anonyme**

Je suis toujours dépassé par ce genre de discussions.

Le jeu de rôle, c’est un moyen d’intégrer certains événements ou certaines circonstances, pas vrai ? Ça me fait penser à l’épisode de *South Park* où les enfants se rendent dans un village pionnier [Saison 12, épisode 7, (NdT) !] où les acteurs ne sortent jamais de leur personnage, même lorsqu’on leur met un revolver sous le nez. Je pense que je saisis un peu ce que vous voulez dire, Monsieur De Vega.

Les personnes impliquées dans ce « jeu de rôle d’esclavage » peuvent autant avoir une idée de ce que la situation devait être, que n’importe lequel d’entre nous peut

avoir une idée de ce que ressent un magicien qui pointe sa baguette pour lancer une attaque de glace contre un dragon cracheur de feu. C'est aussi comme participer à une foire médiévale [à la manière des reconstitutions de Provins (NdT)] et parvenir à faire abstraction du fait qu'il y a un parking plein de voitures, camions et camionnettes [à quelques mètres de là]. En partant de ce principe, les Noirs eux-mêmes pourraient donc se lancer dans une partie qui prétendrait que l'esclavage n'a jamais existé.

Mais je m'égare. Qu'est-ce que cette expérience, cette fiction d'empathie peut bien nous apprendre ? L'Histoire telle qu'elle s'est déroulée est attaquée. De tout temps, quiconque avec un peu de jugeote a pu s'en rendre compte. Mais maintenant c'est notre tour.

Et si on faisait un peu de jeu de rôle sur l'Holocauste ? J'ai du sang allemand ! Je veux cacher des gens chez moi et je tremble à l'idée de ce qui pourrait arriver si ça venait à se savoir. Ces idiots font du « jeu de réel », transplantant leurs mondes imaginaires dans le monde réel, rejetant tant de vérités qu'ils ne voient eux-mêmes plus la différence [(2)] . Ensuite, ils se lancent sans doute à la recherche de « sensations », d'un « jeu de l'âme » – mais je ne serais pas contre me frotter à un de ces jeux.

Inscrivez-moi pour une de ces parties de « jeu de l'âme », Monsieur De Vega, car les personnes noires sont un des « phénomènes » les plus intéressants qu'il m'ait été donné de voir.

Article original : *A little closure on Steal Away Jordan*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : *Les Contes de Canterbury* est un recueil d'histoires courtes datant du XIIIe siècle. Il s'agit d'un des piliers de la littérature britannique. Un groupe de pèlerins de diverses origines sociales se racontent des histoires pour égayer leurs soirées ; elles ont toutes un ton comique voire grivois. [Retour]

(2) NdT : C'est tout l'objet des discussions théoriques sur la diégèse ptgptb . [Retour]

# Critique de Dog Eat Dog

© 2014 Shut Up & Sit Down
*Traduction : Aigri-man*

SHUT UP & SIT DOWN

**L'avis de Brendan :** *Dog Eat Dog* [Expression commune généralement traduite par « L'Homme est un loup pour l'Homme. » (NdT)] fait partie de ces rares jeux de rôles sur lesquels nous soyons tombés qui n'ont pas pour objectif final de vous « divertir » mais plutôt de vous inculquer – à l'instar de *Freedom : The Underground Railroad* (1) – un peu de sagesse lors de leur passage dans votre vie. C'est profond, malin, et juste ce qu'il faut de dérangeant. C'est un jeu de rôle qui a un message à faire passer, et il le fait d'une façon troublante. Si je devais le décrire en utilisant la charte stylistique de Shut Up & Sit Down, « Raigles, Kadre, Matos », je dirais qu'il s'agit d'un jeu de rôle *indie* sur la colonisation d'une île et les échanges résultants entre les « natifs » et l'« occupant ». Mais comme j'ai déjà mis cette charte au feu après qu'elle m'a suggéré l'usage de « Paragrafs » je vais devoir me contenter de cette description :

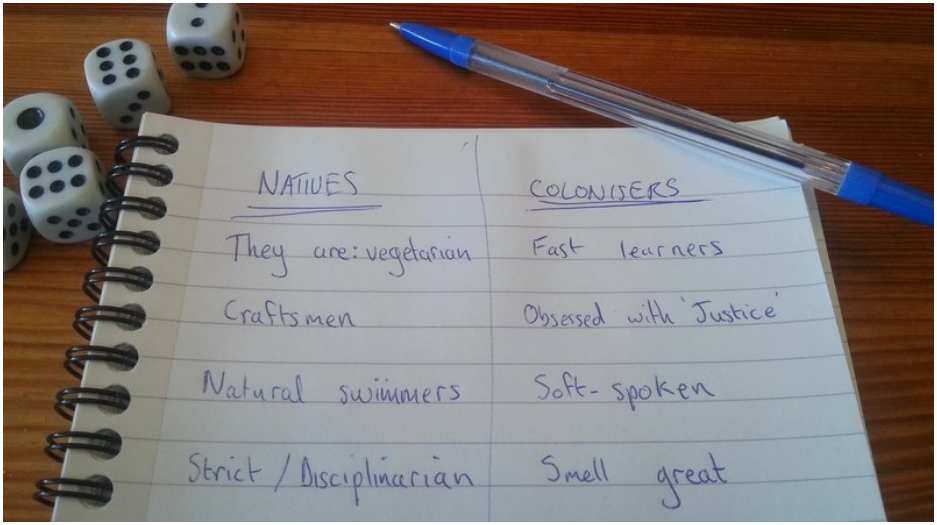
> *Dog Eat Dog devrait être enseigné dans les écoles.*

Voici comment ça marche. Votre groupe s'assied et décide avant toute chose où va se dérouler votre récit colonial. Lors d'une partie nous avions choisi l'île d'Avarua à la fin des années 1700. C'est un lieu et

une époque dont nous ne savions pas grand-chose, mais nous avions malgré tout réussi (je crois) à créer une histoire fidèle à l'esprit du jeu

Durant une partie précédente nous avions mis le pied sur une planète éloignée peuplée de petits autochtones aquatiques et convoitée par les citoyens brutaux et fumeurs invétérés venus d'un autre monde. (je visualisai ces colons comme des Krogans [2] de *Mass Effect*, une Marlboro Light au coin de leur grosse mâchoire, mais c'était peut-être juste moi). Aussi différents l'un de l'autre qu'aient été ces deux cadres, les deux parties m'ont paru également fidèles au message du jeu. Et le mérite en revient à l'intelligence de la conception irréprochable du « système » en lui-même.

Un participant joue l'ensemble des troupes colonisatrices pendant que les autres joueurs incarnent des individus indigènes (ou peuvent remplacer des PNJ natifs). Chacun à tour de rôle invente un trait descriptif pour chacune des deux parties. « Je pense que les autochtones sont… des tisserands prodigieux ! » ou « Peut-être que les colons sont, genre, super grands ! ». De telle sorte qu'à la fin de la mise en place vous aurez une feuille de papier qui ressemblera à ça :




**Indigènes :**

- Ils sont végétariens ;
- Artisans ;
- Naturellement bons nageurs ;
- Stricts/Adeptes de l'ordre et de la discipline.

**Colons :**

- Apprennent vite ;
- Obsédés par la justice ;
- Voix douce ;
- Sentent bon.

Une fois les caractéristiques des deux camps établies, vous devez choisir qui parmi vous va jouer les forces coloniales. Puis vous en arrivez au moment de balancer à vos amis cette question absolument brutale :

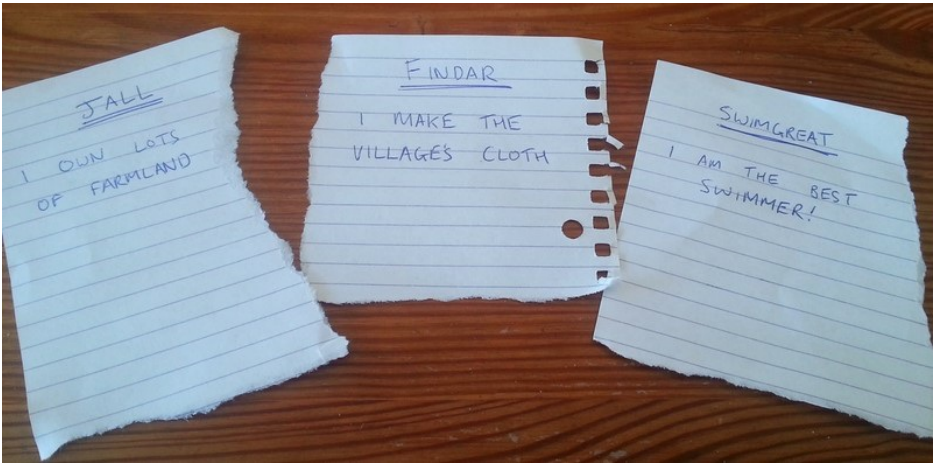
> *« Bon, qui est le plus riche ? »*

Exactement. Le *joueur* le plus fortuné à la table est le colon. C'est le premier coup de maître de *DED* en terme d'embarras – une bombe errante lâchée par le B-52 de l'inaptitude sociale. Le jeu ne rentre pas plus que ça dans les détails. Il ne vous donne pas la définition de « plus riche », ce qui amène beaucoup de grommellements, esclaffements, révélations embarrassantes, levers de sourcils et embarras général. Au bout du compte on décidera d'une manière ou d'une autre de qui est plus riche que les autres.

Dans une Angleterre obsédée par les classes, où il est considéré tout à fait inconvenant d'évoquer salaire, dépenses, dettes et propriété immobilière (propriété immobilière, laissez-moi rire [3], cela a à peu près autant d'attrait que de s'enfoncer un pic à brochette dans l'oreille. Mais poursuivons, je vous prie, poursuivons. Parce que ce jeu va vous apprendre des choses.

Ensuite chaque joueur indigène convient d'un descripteur pour son propre personnage, quelque chose qui le distingue de ses compatriotes. (« Je suis le meilleur pêcheur ! », « Eh bien, je tisse les meilleurs paniers. »)

[Vous obtenez] quelques bouts de papier autour de la table pour chaque personnage indigène, comme ceci :




***Jall :*** *Je possède beaucoup de terres agricoles.*

***Findar :*** *Je fabrique les vêtements du village.*

***Grand-Nageur :*** *Je suis le meilleur nageur !*

Vous y êtes presque. Ensuite vous aurez besoin de quelques jetons. Allez en chercher ! Donnez à chaque indigène autant de jetons qu'il y a de joueurs. Puis donnez au colon le double de ce nombre, plus un pour faire bonne mesure. Vous voyez où tout cela mène ?

Nous avons utilisé des pièces de monnaie comme jetons durant nos parties ce qui n'a fait qu'accentuer toute la mise en scène. Le plus riche de la table avait réellement plus d'argent devant lui.

Vous commencerez vite à mettre des scènes en place à tour de rôle, en commençant par l'indigène à la gauche du colon. Durant ces scénettes, l'autochtone actif peut inviter les autres à participer, et décide en général de Ce Qui Se Passe. Peut-être organisez-vous une fête pour le plus jeune habitant du village ? Revenez-vous à la maison après une journée de dur labeur en mer ? Quoi qu'il en soit les joueurs indigènes

seront présents, vaquant aux occupations qu'ils sont censés avoir.

Malheureusement (quoique approprié d'une certaine manière), les forces coloniales peuvent s'inviter dans une scène quand bon leur semble. En fait, le jeu encourage cela – mais nous en reparlerons plus tard. Il y a juste une dernière chose à signaler avant cela. Il nous faut des règles. Quelle colonie n'a pas de règles? Elles seront ajoutées au fur et à mesure de l'avancement de la partie, mais au départ vous n'en avez qu'une seule. Cela dit, il doit toujours s'agir de celle-ci. Je propose de l'écrire noir sur blanc, comme ceci

**Les autochtones sont inférieurs aux colons**.

Et voilà la deuxième bombe de *Dog Eat Dog*. Lors d'une scène, chaque fois qu'une règle est enfreinte, le joueur colon peut prendre un jeton au joueur coupable. Chaque fois qu'une règle est respectée, le joueur colon doit donner un jeton au joueur indigène obéissant. À tout moment les autochtones doivent au moins agir comme des « inférieurs » s'ils veulent conserver leurs jetons. Qu'arrive-t-il s'ils en tombent à court ? Eh bien, cela complique un peu la construction de scènes, mais en gros ils vont mourir d'une manière horrible.

À présent des choses épouvantables vont se produire. Le joueur colon est encouragé par le « système de chipe-jeton » à envahir les scènes des indigènes en engendrant des conflits, de l'hostilité et de la rancœur. Les joueurs indigènes ne voudront pas s'opposer trop souvent ni trop ouvertement au colon puisqu'à chaque violation de règle leur personnage se rapproche d'une mort atroce et violente.

À la fin de chaque scène les natifs doivent convenir d'une nouvelle règle, basée sur la « morale » de la scène précédente. Par exemple, une scène de notre partie a vu le colon (moi) harceler un des doyens des autochtones pour qu'il intègre le Dieu chrétien au quotidien de son village. Suite à cela Pip et Quinns ajoutèrent la règle « **accepter Dieu** ». Lors d'une autre scène totalement différente, nos colons extraterrestres devinrent mécontents que les êtres aquatiques refusent de

commercer avec eux. La règle « **faciliter le commerce** » fut rapidement instituée.

Pour moi il s'agit du stratagème le plus ingénieux de ce jeu. Les indigènes s'empêtrent eux-mêmes dans des règles, sans la moindre intervention du colon. Mais c'est au colon de décider si une règle a été violée ou non. À partir de ce point il ne s'agit plus que d'employer les règles pour amener les natifs à faire ce que vous voulez. Dans la partie du peuple aquatique, j'ai appris cette leçon d'une manière effrayante.

Mon personnage, Grub le cordonnier, préparait son sac à dos en varech en vue de quitter sa terre natale sous occupation pour une fosse sous-marine secrète. « Ne t'inquiète pas, » avais-je dit à ma nièce, « je serai de retour l'an prochain pour accomplir la cérémonie de Marcheterre. » Mais les colons avaient d'autres plans.

*« Grub, » dit le Colonisateur Quinns. « Ton téléphone sonne. »*

*(Nous avions un système de communication sous-marine)*

*Je raccrochai et continuai de préparer mon paquetage.*

*« Ton téléphone sonne de nouveau. »*

*J'éteignis mon téléphone et l'enfouis sous un tas d'autres objets. Je dis à ma nièce qu'elle devrait rentrer chez ses parents et que je la verrais quand –*

*« Le téléphone de ta nièce sonne. »*

*Je m'en emparai avant que ma nièce puisse répondre et entendis la voix d'un colon. Il espérait que je n'allais nulle part. J'essayai de lui dire que je ne me rendais dans la fosse que brièvement pour des recherches rapides.*

*« J'espère que vous ne me mentez pas, M. Grub. »*

Je baissai les yeux sur la liste de règles.

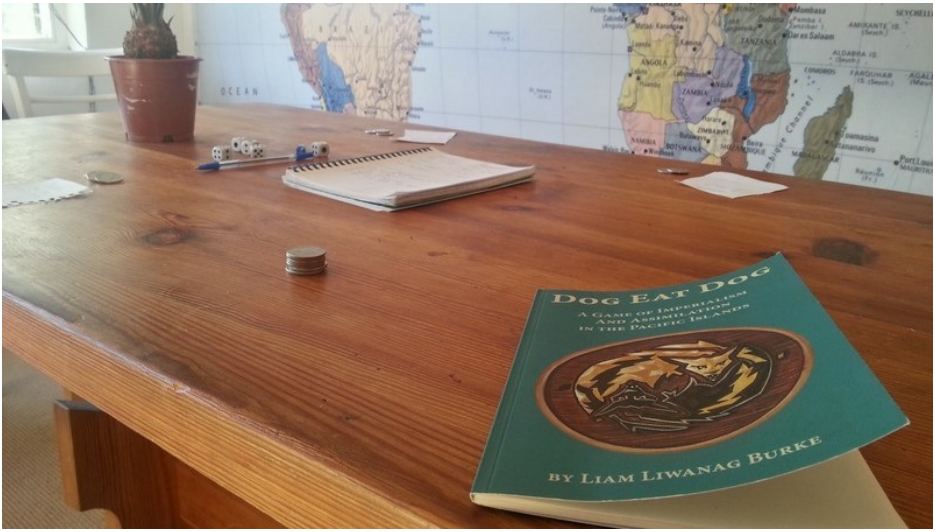
**Ne leur mentez pas**

> *« Eh bien, », dis-je, « brièvement, je veux dire, vous voyez, un an devrait suffire. »*
>
> *« Nous préférerions que des figures importantes de votre communauté telles que vous restiez parmi nous. »*

Je regardai le reste des règles sur la feuille. Je regardai mon pitoyable trio de pièces de monnaie. Un acte de défi et je serais sans doute à sec.

> *Je pensai à ma nièce et dis au Krogan que non, tout bien réfléchi, il n'était pas nécessaire que j'aille où que ce soit. Je pouvais conduire mes recherches ici.*

Et c'était terminé. J'avais capitulé.




*Dog Eat Dog* propose beaucoup de ces échanges lents et douloureux. Certains sont plus subtils que d'autres, et certains sont plus violents. Mais le message est toujours limpide : les colons détiennent le pouvoir.

Il y a, comme dans de nombreux jeux de rôle, un système de résolution de « conflits » qui implique de lancer les dés pour voir qui, des colons ou des indigènes, a la bonne version des faits. Les colons ont raté leur jet ? Non, pas du tout. Oubliez les chiffres que vous avez vus. Le livre de règles est clair. Le colon a **toujours** le pouvoir d'imposer ce qui arrive après. *DED* est un jeu qui vous fournit un monde profondément injuste, et vous demande de vivre dedans du mieux que vous pouvez.

Bon. Laissez-moi faire une pause pour vous raconter quelques *trucs persos*. J'ai grandi en Irlande du Nord, un endroit qui résonne toujours un tant soit peu des effets de – disons les choses comme elles sont – l'impérialisme. En termes de colonisation, l'Irlande a une expérience très, très longue. Elle a subi une colonisation à petit feu ; contrairement aux Amériques et leur conquête rapide et organisée, « industrielle », ou

les grotesques « aventures » raciales qui eurent lieu à travers l'Afrique, toutes deux à mon avis bien pire en termes d'atrocités commises.

Mais la nôtre a été suffisamment efficace pour que je me regarde dans un miroir et me demande : que suis-je ? Je ne me sens pas Anglais et quand les gens me demandent d'où je viens, je me dis Irlandais. Mais la triste vérité est que je suis plus près de devenir un Anglais que n'importe quelle génération d'Irlandais avant moi. Je parle anglais à toutes mes connaissances. Je travaille pour un journal anglais et deux sites internet anglo-américains. Je vis à Londres, pour l'amour de Dieu, la patrie de cette satanée Reine. J'utilise des expressions anglaises comme « satanée » (*bloody awful*).

C'est peut-être pourquoi ce fut un peu cathartique de jouer le colonisateur contre deux Anglais. Que ce soit bien clair, dans ma deuxième partie avec seulement Quinns et Pip je n'ai pas retenu mes coups. Mes colons battaient les indigènes qui refusaient de travailler, ils les menaçaient de mort et faisaient disparaître des gens à titre d'exemple. Je décrivais mes soldats comme étant « habillés bizarrement ». Dans ma tête ils portaient des tuniques rouges.

Je ne suis pas un patriote, ni un nationaliste. Je n'aime pas l'idée de pays, de super-peuple, même si je veux bien admettre que cela doive exister. Mais il y a quelque chose au plus profond de moi - comme pour beaucoup d'Irlandais - qui en veut à l'impérialisme en général et à l'impérialisme britannique en particulier. Ce chapitre de l'Histoire a été longuement débattu et la ruine politique qui en est l'héritage n'est pas le pire parmi les nations du monde. Mais cette Histoire m'a affecté, *moi*.

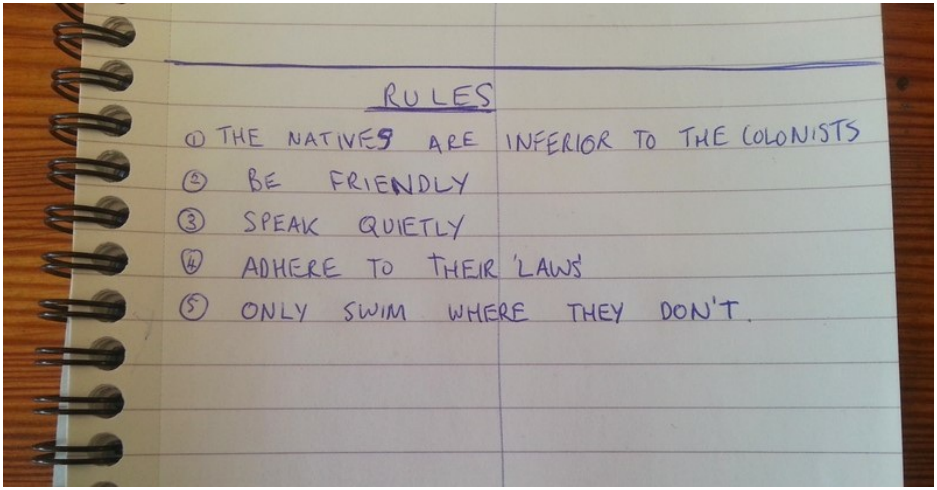
Au fil de mon interprétation de brutalité coloniale, j'ai basé nombre d'éléments sur ce que j'ai pu lire ou voir récemment. Le travail imposé aux indigènes (ramasser des fleurs) sortait tout droit de *Twelve Years a Slave* que j'avais vu, en souffrant, dans l'avion pour la GenCon. La présence d'un insulaire qui servait d'interprète aux occupants et se croyait ainsi supérieur à ses congénères était un pendant non-historique du [« collabo » du ghetto de Łódź] Chaim Rumkowski tel que décrit

dans *Lilith* [4]. [D'où la réaction du personnage de] Quinns en route pour son exécution, évaluant qui attaquer lors de son dernier acte d'homme libre : « C'est l'interprète que je hais »)

Mais d'une manière révélatrice, j'ai également pillé des images de la mémoire collective de mon pays (comprenez : Notre Grand Livre de Propagande). Il y a eu une scène d'exécution qui correspondait à la répression des meneurs des Pâques Sanglantes [5] (désolé Quinns) et, plus important, les soldats envahisseurs étaient sans doute possible les patrouilles britanniques des récits de mon père, qui évoquaient sa jeunesse dans le Belfast des années 1970.

Il existe un moyen dans *Dog Eat Dog* pour que les indigènes boutent les colons hors de leur île. Mais ce n'est pas par la révolte ouverte. En obéissant aux règles qui ont été définies, et en se pliant encore et encore aux exigences de plus en plus dures de la force d'occupation, vous pouvez finalement gagner tous les jetons du colon. Le manuel indique qu'alors les colons doivent quitter l'île pacifiquement, que les indigènes ont « gagné leur indépendance ». Mais à quel prix ? Voilà une autre leçon que ce jeu nous enseigne. Même quand les colons « perdent », les indigènes ne « gagnent » pas vraiment.

Jetez juste un œil à la liste de lois dont ils héritent, lois qu'ils se sont sentis forcés de créer par eux-mêmes. Les insulaires ont perdu leur dignité, leur histoire et leur identité.




***Règles :***

1. *Les indigènes sont inférieurs aux colons ;*
2. *Soyez amicaux ;*
3. *Parlez calmement ;*
4. *Pliez-vous à leurs « lois » ;*
5. *Ne nagez qu'aux endroits où ils ne nagent pas.*

C’est là, à mon avis, que se trouve la vraie force de ce jeu. Ce n’est pas ce qu’il me permet d’infliger à mes amis anglais dans une parodie de justice (comme si l’essence délicate de Pip avait besoin qu’on lui dise !) mais ce qu’il me montre des vaincus. Ceux qui ont perdu quelque chose d’insaisissable. Bon, « insaisissable » est un mot prétentieux, utilisé par les gens prétentieux. Mais c’est bien ce que perd un peuple assimilé, quelque chose d’insaisissable. Quelque chose qu’ils ne pourront plus connaître [6].

En deux occasions, je me suis trouvé si honteux de ne pas

m’accrocher à mon héritage irlandais que j’en ai presque pleuré.

*La première fois :*

J’étais assis dans la maison de mon ami à Derry, après une visite à ma famille. Il parlait le gaëlique irlandais couramment, sa petite-amie parlait gaëlique couramment. Même leur fille parlait gaëlique couramment, ou plutôt aussi couramment qu’une enfant de trois ans puisse parler une langue. Mes autres amis discutaient tout autour en anglais, mais quand la petite fille avançait vers nous d’un pas incertain à la recherche d’un public parmi nous autres adultes, ils ne lui répondaient qu’en gaëlique. Ils lui enseignaient le gaëlique en tant que langue maternelle, et l’anglais en second. Et comme je ne savais pas très bien parler gaëlique, je ne pouvais pas parler avec elle. Elle ne pouvait que m’observer, pleine d’incompréhension. J’ai alors regardé mes amis, ses parents, et ai pensé : « Si un jour j’ai un enfant, je ne serai pas capable de faire ce qu’ils font. » J’avais oublié ma langue – notre langue. Vous n’avez pas idée d’à quel point cela m’a fait me sentir minable, à quel point le seul fait d’y repenser me fait me sentir minable. J’étais assis dans le fauteuil de mon ami, je souriais et me sentais horriblement mal. Dans le vide de mon esprit résonnait une simple phrase, mi-révélation, mi-malédiction : j’avais abandonné mon peuple.

C’était l’un de ces moments où vous vous souvenez avoir pensé chaque mot un par un, si précisément qu’ils auraient tout aussi bien être écrits partout sur les murs. J’ai abandonné mon peuple.

*La deuxième fois où je me suis trouvé si honteux de ne pas m’accrocher à mon héritage irlandais que j’en aurais pleuré :*

Je suis étendu dans mon lit après ma première partie de *Dog Eat Dog*, et j’y repense.

**L’avis de Pip** : Lors de notre premier essai de *Dog Eat Dog* notre groupe d’indigènes s’est retrouvé dans une confrontation télévisée bizarre avec un marchand d’outre-espace qui voulait acheter notre jardin subaquatique et y créer une sorte de formation en milieu professionnel.

Ce ne fut pas exactement l'expérience colonialiste gênante à laquelle nous nous attendions. La deuxième partie… À la fin de la deuxième partie, j'étais presque en larmes et Brendan semblait sincèrement s'inquiéter de l'état de notre amitié.

Vous pouvez en lire plus sur les mécanismes du jeu dans le compte-rendu de Brendan ci-dessus – je ne le répéterai pas ici puisqu'il explique ça très bien – mais je pensais que je pourrais ajouter quelques-unes de mes propres observations et expériences.

Je suppose que la première est à quel point il est embarrassant ne serait-ce que d'imaginer la situation de départ du scénario. Je ne partage pas les expériences de Brendan ni son héritage résultant du fait d'être le peuple opprimé. Je suis une blanche de classe moyenne, et Anglaise. Je suis également très au fait de l'influence qu'a fréquemment eue la société anglaise blanche sur de vastes portions du monde.

Mon inconfort fut surtout celui des gens que l'Histoire a privilégié. Ce que je veux dire, c'est : le colonialisme a déformé ou détruit des cultures, il a ruiné des vies, il a retiré le pouvoir et la représentativité à tant de gens. En jouant le rôle d'un indigène, j'étais inquiète à l'idée de m'exprimer fondamentalement avec la voix d'un autre – je redoutais de dire quelque chose d'ouvertement stupide, condescendant ou trivial. (J'étais également inquiète à l'idée d'être cette idiote qui s'inquiète toujours pour tout.)

Voilà pourquoi je fus celle qui proposa un décor futuriste pour la première partie. Je pensais que cela nous permettrait de nous amuser avec le jeu et ses thèmes sans banaliser par accident la vraie Histoire. Cela n'a pas fonctionné pour un certain nombre de raisons, et nous nous sommes retrouvés en guise de deuxième essai dans une sorte de contexte d'île du Pacifique au XVIII$^{e}$ siècle.

La règle que nous avions le plus négligée durant notre première partie était pourtant la plus importante. En fait, c'est même la seule règle que le jeu vous impose – *les indigènes doivent être inférieurs aux colons*.

Les marchands de l'espace fumant comme des poêles de notre premier essai étaient moins une force d'occupation supérieure qu'une multinationale intimidée. Les négociations démarraient souvent sur un relatif pied d'égalité, et nous avions tendance à obtenir ce que nous voulions en interprétant la règle d'infériorité « eh bien, ils n'étaient définitivement pas *supérieurs* ».

[Lors de la deuxième partie,] Brendan s'est complètement approprié la règle de supériorité des colons et s'est mis à distiller tous ces petits rappels verbaux, pour nous inciter à violer une des règles ou juste pour renforcer la dynamique des pouvoirs. Les gardes qui vous retenaient vous donnaient des coups dans les côtes pendant que vous luttiez pour élaborer une réponse. Un villageois persécuté par un colon surarmé fut déshabillé puis réprimandé par les forces coloniales pour s'être présenté nu au regard de Dieu, puis il disparut. L'équité semblait imprégner les deux camps lors de notre première partie. La seconde en était quasiment dépourvue. Les indigènes étaient juste inférieurs.

La règle de l'infériorité des autochtones est la pierre angulaire du jeu, ce qui m'amène à une pensée qui me trotte en tête régulièrement depuis nos parties. Le jeu s'appelle *Dog Eat Dog*. C'est une phrase qui évoque un environnement si hostile ou impitoyable que vous sacrifieriez votre propre espèce pour progresser. C'est horriblement adapté à ce jeu. Le titre vous évoque une égalité humaine fondamentale, avant de vous frapper avec cette règle. Ouais, ce sont des humains comme vous mais il se trouve qu'ils viennent d'un autre pays, et vous avez des bâtons de feu, donc vous pouvez y aller…Nous avons progressivement mis en place d'autres règles autour de la première pour tenter de nous protéger des colons. Pour trouver des moyens de les faire partir. Le point culminant fut cette scène finale :

Mon personnage, Pop, se rend chez l'interprète des colons pour lui livrer un panier de fleurs qu'on lui avait ordonné de ramasser.

> *« Il en faut deux fois plus, deux fois plus vite – ces hommes ne*

*se satisferont pas de ça. », me dit-il.*

*Pop ramasse le panier et retourne à la clairière, travaillant aussi vite que possible avant de rapporter un panier plein à craquer pour inspection.*

*L'interprète appelle un garde qui m'arrache le panier des mains d'une claque, répandant les fleurs partout.*

*« Ramasse et recommence. »*

*Ce que je fais, précisément, ramassant autant de fleurs répandues que possible. Quand le panier est si plein que je peux à peine le soulever, je retourne près de l'interprète.*

*« Je suis positivement sûr qu'il reste encore de la place dans ce panier – tu n'es pas d'accord ? »*

Brendan a besoin que je viole une règle pour « gagner » la partie (spoiler : personne ne gagne jamais vraiment à *Dog Eat Dog*). Toute autre réaction qu'un acquiescement sera pris pour de l'insubordination, et j'aurai brisé la première règle. En conséquence il me met la pression en permanence, essayant de me pousser à répliquer.

*« Remplis deux paniers. »*

À ce moment j'en suis réduite à jeter des fleurs au sommet de mon panier déjà plein. Je me refuse à regarder Brendan. Il n'y a pas de bonne réponse, uniquement des pièges.

*« De temps à autres je regarde les paniers des autres villageois pour m'assurer qu'ils font leur travail. », dis-je pour décrire la scène. J'en suis arrivée au point où j'ai basculé dans l'infériorité active. Je veux dégager Brendan de la partie, et le*

*seul moyen d'y parvenir est de se montrer agressivement respectueux de toutes les règles que nous avons instaurées pendant la partie.*

*Brendan fait une pause.*

*« Ok, quelques gardes débarquent et commencent à donner des coups de pieds à des villageois. »*

*« OH, ALLEZ ! » s'exclame Quinns depuis l'autre côté de la grande table.*

*L'interprète dit : « Ce sera ton tour si tu ne remplis pas ces paniers plus vite. " ».*

Je reviens avec trois paniers pleins et suis accusée d'insolence. Je dis à Brendan que nous n'avons plus de paniers. Il s'agit certainement d'un moyen acceptable de mettre fin à ces allers-retours sans remettre en cause mon infériorité ? J'ai écouté l'enregistrement [de notre partie] et l'un d'entre nous est en train de tapoter nerveusement la table avec son crayon, sous l'effet de la tension.

Brendan réagit en faisant envoyer deux soldats par l'interprète, qui reviennent avec un panier. Ils me le tendent en souriant.

*« Pourquoi n'en mets-tu pas un peu là-dedans ? Ça pourrait être un peu lourd, je crois qu'il y a déjà quelque-chose au fond… »*

C'est là que j'en ai eu assez. Vraiment assez. Je savais que quoi qu'il se trouve dans le panier serait répugnant. Je ballotai quelque part entre les souvenirs de la brutalité du roman de Lloyd Jones – *Mister Pip* [7] – qui se passe sur une île du Pacifique, et cette horrible boîte dans *Se7en* [8]. Nous avons parcouru les règles pour déterminer qui avait obéi à quoi

et comment répartir les jetons. Au final tout ce que nous avions fait était maintenir le *statu quo*, mis à part que Brendan se sentait très mal et que je m'estimais pas loin de me mettre à pleurer.

C'est vraiment un jeu génial. J'y repense encore et il me perturbe toujours même une semaine après.

En fait, je dirais que c'est sans doute le meilleur jeu auquel je ne veux plus jamais jouer.

[*Vous pouvez vous procurer* Dog Eat Dog *en passant directement par son auteur Liam Burke ici*.]

Article original : *Review: Dog Eat Dog*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Jeu de plateau coopératif où les joueurs doivent favoriser la montée de l'abolitionnisme pour parvenir à mettre fin à l'esclavage aux États-Unis. [Retour]

(2) NdT : Les Krogans sont une race extraterrestre massive, brutale et belliqueuse du jeu de rôle vidéo space-opera *Mass Effect*.

[Retour]

(3) NdT : En Angleterre les lords sont propriétaires des terrains, qu'ils louent en baux emphytéotiques de 99 ans (renouvelables) ; donc, on n'est jamais « vraiment » propriétaire de sa maison. [Retour]

(4) NdT : Recueil de nouvelles, de Primo Levi, dressant 15 portraits de personnes rencontrées durant sa détention à Auschwitz. [Retour]

(5) NdT : Pâques Sanglantes est le nom donné à l'insurrection irlandaise à Dublin en 1916. Celle-ci dura 6 jours avant que l'armée britannique ne la réprime dans le sang. La plupart des meneurs furent condamnés à mort. [Retour]

(6) NdT : il nous semble que le nom de la perte que l'auteur n'arrive pas à définir est celle de la *culture*. Les envahisseurs, en remplaçant les particularités spirituelles et matérielles, intellectuelles et affectives, les systèmes de valeurs, traditions et croyances (définition de la culture selon l'UNESCO) qui caractérisent la société des peuples conquis, commettent un génocide culturel. [Retour]

(7) NdT : Roman néo-zélandais de Lloyd Jones relatant l'histoire de la destruction d'un village insulaire par des militaires à la recherche d'un espion caché. Cet espion est en réalité le personnage fictif d'un roman de Dickens, accentuant l'absurdité de la situation et soulignant la barbarie des actes perpétrés. [Retour]

(8) NdT : Film de David Fincher de 1995. La boîte contient un terrible trophée qui pousse le héros au crime. [Retour]

# Créer des jeux de rôle en des temps troublés

© 2018 Kyra Magrann
*Traduction : Boulash*

Dans un climat politique marqué par la montée du fascisme, les néo-nazis, les violences de la police des frontières envers les clandestins, la dégradation du système de santé, le capitalisme, le racisme, le sexisme, l'homophobie, le capacitisme [discrimination envers les handicapés (NdT)], le réchauffement climatique… est-ce que les jeux de rôle ont la moindre importance ?

Ne devrions-nous pas consacrer chaque instant de notre vie à tenter d'améliorer ce qui ne va pas aux États-Unis en ce moment ?

Je peux facilement avoir le sentiment que créer des jeux de rôle n'est pas la chose la plus importante à faire en ce moment. Ne devrais-je pas participer à des actions pour la protection de l'environnement et faire du porte-à-porte pour soutenir les candidats qui ont ma préférence aux élections locales ?

Oui mais voilà, lorsque vous créez des jeux de rôle, ou lorsque vous y jouez, vous faites du militantisme.

## *Les histoires ont une influence sur la culture, elles la changent.*

Raconter des histoires de façon collaborative est au cœur des jeux de rôle. Les histoires, c'est important. Lorsque l'une d'elles prend une

place dominante, les normes culturelles évoluent ; c'est ainsi qu'intervient le progrès social. *Nanette* [en], une émission spéciale d'une heure sur Netflix, s'intéresse au pouvoir des histoires qui proviennent des minorités et comment raconter la vôtre peut avoir un effet curatif sur votre culture et vous. En racontant des histoires, même dans un jeu de rôle, nous avons la capacité de faire évoluer les mentalités.

Et c'est bien pour ça qu'il est si important de nous interroger sur les histoires que nous racontons !

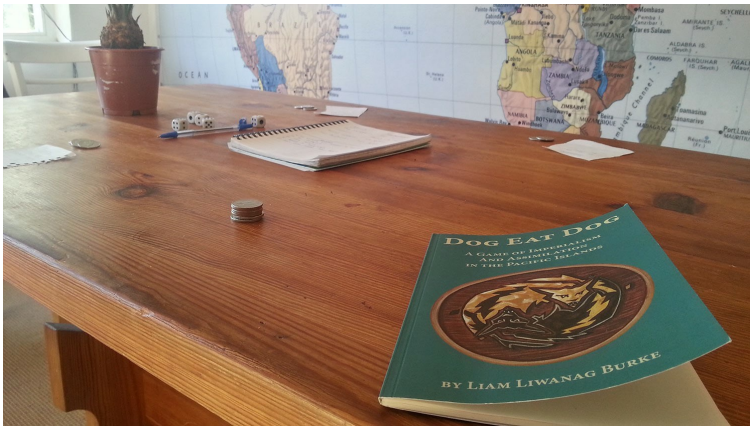
## Les jeux portent des messages

De nombreux jeux de rôle racontent activement des histoires parlant de créer et de gérer le changement. *Dog Eat Dog* [ptgptb] [Colonisation], *Kagematsu* [où l'on joue un *ronin* en temps de guerre], *War Birds* [la situation des femmes pendant la Seconde Guerre mondiale], *Night Witches* [aviatrices soviétiques de la Seconde Guerre mondiale], *Harlem Unbound* [grog] [les USA ségrégationnistes], *Monsterhearts* [ptgptb] [centré sur des relations entre adolescents surnaturels], *Steal Away Jordan* [ptgptb] [esclavagisme], *A Cozy Den* [où l'on peut incarner des femmes-serpents queer]… Ces jeux se concentrent sur les expériences vécues par des minorités et des populations marginalisées. Ils ont pour objectif d'éduquer, de modifier grâce au jeu la perception que peuvent en avoir les autres.

Vous n'apprendrez pas forcément comment on se sent en tant qu'homosexuel en jouant une fée [terme désignant également en argot un homme gay et efféminé (NdT)] dans *Monsterhearts* mais vous gagnerez en empathie envers les personnes qui ont l'impression d'être des monstres ou des marginaux parce qu'elles sont adolescentes et *queer*.

Dans *Dog Eat Dog*, vous pourrez apprendre le fonctionnement des systèmes d'oppression que les colonisateurs ont mis en place de tous temps.

Ce genre de jeux peut mettre en avant des points de vue différents dont vous n'étiez pas forcément conscient, susceptibles de modifier la perception que l'on a de ces thématiques et de ces identités.




## Il existe toutes sortes de formes de militantisme

Je ne peux plus participer à des manifestations en raison de ma fibromyalgie – mon corps ne supporte plus les activités comme défiler ou tenir des pancartes. MAIS je peux contacter mes députés, signer des pétitions, faire des dons, attirer l'attention des gens sur les réseaux sociaux ou lors de discussions en réel et continuer à me faire entendre – surtout lorsqu'il s'agit d'atteindre des proches ou des personnes que je connais et qui me causent du tort sans s'en rendre compte.

Faire connaître des jeux créés par des personnes de couleur, transgenres, atteintes de handicap ou de genre non-binaire… les soutenir, acheter leurs jeux – voilà de l'activisme dans le domaine du jeu. En particulier des jeux qui diffusent un message d'inclusivité ou proposent une expérience correspondant à celle d'une minorité !

## Il faut quand même s'amuser, même quand le contexte

## *politique est difficile*

Jouer, c'est RIGOLO. On a tous besoin de décompresser et on ne peut pas être des militants 24 H/24 sans s'épuiser et se lasser. Passer du temps à jouer avec des amis peut s'avérer réparateur et ressourçant, histoire de pouvoir combattre l'oppression les six autres jours de la semaine.

## *Les jeux de rôle peuvent rassembler*

Les jeux de rôle sont une forme d'art assez unique impliquant une communication avec d'autres êtres humains dans un cadre interactif. Cette capacité à communiquer avec autrui et à partager des histoires est très puissante. Nous faisons partie d'une communauté et nous devenons plus forts en laissant davantage de gens d'horizons variés partager leurs histoires. Faites-vous des amis, constituez des communautés et faites-les avancer.

En partageant vos expériences, de jeunes joueurs et joueuses vont se reconnaître dans votre travail, améliorant ainsi la communauté. Organisez des parties qui favorisent l'inclusion et racontez des histoires qui donnent la parole à des gens différents. Les jeux de rôles nous font partager la langue commune des conteurs, et plus nous pourrons fournir d'outils permettant de raconter des histoires offrant des points de vue divers, mieux ce sera !

Créer des jeux dans le climat politique actuel, qu'en pensez-vous ? Avez-vous récemment joué à des jeux qui ont pu changer votre point de vue sur une minorité ? Faites m'en part dans les commentaires.

---

***Sélection de commentaires***

**Katrina Ostrander**

Je joue à des jeux de rôle et j'en écris, je fais aussi du bénévolat pour la section locale du parti que je soutiens. Les JdR me servent à m'échapper de la réalité et également à toucher les autres pour changer leur cœur et leur esprit. Je participe également à des actions locales pour inciter les citoyens à voter, car une fois les cœurs et les esprits changés, une fois les batteries émotionnelles rechargées, il me semble qu'il est aussi nécessaire de voter pour permettre certains types de changements.

**Roxysteve**

Je vais résumer ce que je pense :

Non, les JdR ne sont pas si importants que ça, et tout le monde, à tous les niveaux, devrait s'engager pour mettre en œuvre les changements souhaités au lieu de se plaindre d'un besoin de changement.

**Mais** ce n'est pas soit le militantisme soit le JdR. Vous pouvez faire les deux.

J'ai un avertissement : comme je le dis à tou·tes les jeunes rôlistes (soit : beaucoup de gens) qui envisagent de déménager hors de l'État, qui ont des études à suivre ou un engagement professionnel, **la vraie vie l'emporte toujours sur le jeu.**

Si vous avez à choisir entre vous impliquer dans la politique locale parce que votre ville a un réel besoin d'amélioration (ainsi que pour votre développement personnel) et [l'aventure *D&D*] *La Tombe de l'horreur*, vous ne devriez pas avoir besoin qu'un dinosaure rôliste sexagénaire vous explique que le choix qui contient des dés polyédriques n'est pas prioritaire. Faire le contraire, comme tant de mes jeunes amis, c'est se diriger vers un avenir de

misère. C'est amusant de reporter à plus tard la vraie vie mais ça te revient en pleine face avec un grand « Wech » !

**ONEOFUS**

Par où commencer ? Je consulte ce site [Gnome Stew] depuis ses débuts et je trouve qu'il a effectué un virage spectaculaire depuis un an environ avec des articles de ce genre.

Ce sont des articles putaclic visant à détourner l'attention des discussions sur les JdR (ce qui est, ou au moins était, le propos du site) en jetant au lecteur de l'idéologie plutôt que du contenu.

Prétendre qu'acheter un JdR ou y jouer constitue de l'activisme, c'est de l'exagération. Affirmer qu'en se forçant à jouer le rôle d'un individu opprimé on va automatiquement créer de l'empathie est une gageure, surtout avec l'analogie de *Monsterhearts*. Au bout du compte, les jeux de rôles contiennent le mot « jeux ». Vous prétendez qu'ils doivent permettre de s'amuser mais vous rajoutez une couche de prétention, créant de la sorte la barrière à l'entrée que vous prétendez vouloir abattre. Comment être inclusif en créant un idéal d'exclusion ?

**John Arcadian (réponse à Oneofus)**

Gnome Stew se consacre à la publication d'excellents articles sur le jeu de rôle et notre périmètre a changé avec les transformations du milieu (et le changement de propriétaire). Alors que nous nous consacrions presque exclusivement aux conseils aux meneurs·euses, nous nous sommes diversifiés pour parler des jeux de rôles en général ; et parler des réalités sociales gravitant autour de l'activité rôliste, ça contribue à la rendre meilleure. Certains articles échapperont à une approche étroite du loisir ne

parlant que des JdR parce que notre loisir n'est pas étroit. C'est une mosaïque de tables innombrables jouant à de nombreux types de JdR avec de nombreux types de personnes.

Nous voulons nous adresser à tous ces gens car, comme vous le dites, le jeu de rôle est notre dénominateur commun. Nous jouons tou·tes à des JdR mais nous les utilisons différemment, et négliger de larges pans de ce qu'ils représentent pour certains et certaines, et comment nos parties touchent les gens, serait rendre un bien mauvais service à toutes celles et tous ceux qui y jouent.

Les JdR ont un grand pouvoir. J'ai donné une conférence Tedx Talk (en) pour expliquer comment le jeu de rôle m'a aidé à devenir un individu plus sociable et m'a fourni un espace pour interpréter d'autres rôles. Il y aura d'autres articles traitant des aspects sociaux et de l'impact des JdR. Il y aura d'autres articles sur des astuces débiles pour trafiquer des plans. Il y aura d'autres articles essayant de toucher d'autres publics et tentant de faire de notre loisir un endroit plus accueillant pour celles et ceux qui ont du mal à y voir une place pour eux. Ces articles ne pourront pas correspondre à une définition étroite. Pour abattre les barrières, rien ne sert de limiter nos sujets ; il s'agit au contraire d'élargir notre vision et d'avoir une multitude d'articles, écrits par une multitude de personnes différentes.

---

Article original : *Making roleplaying games in troubled times*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

# Autocensure

© 1995 Lee Gold
*Traduction : Marina, Julien Harroch*

## The Oracle: Essays

***Alarums and Excursions***

**Note :** Cet article a été à l'origine publié dans le numéro 4 de *'Interactive Fantasy* [un magazine publié par Hogshead Publishing et dédié aux jeux de rôles et à la création d'histoires].

- Les liens ont été ajoutés par les traducteurs de PTGPTB.

En général, j'ai une approche amateure du jeu de rôles. Je maîtrise une partie chaque mois avec des amis rôlistes. Je publie *Alarum & Excursions*, un fanzine rôliste mensuel [à base de contributions]. J'ai aussi écrit des produits professionnels de jeu de rôle, principalement des suppléments : *Land Of The Rising Sun* (pour FGU) [(1)], *GURPS Japan* (SJG) et *Vikings* (ICE).

Je n'ai jamais reçu d'ordre explicite d'une maison d'édition ou d'un éditeur, de censurer un élément quelconque d'un de ces suppléments. J'ai pensé de moi-même que Fantasy Games Unlimited, Steve Jackson

Games et Iron Crown Enterprise ne voulaient pas que mes suppléments ne contiennent ne serait-ce que quelques paragraphes concernant l'attitude des Japonais ou des Nordiques envers l'homosexualité. Ainsi, bien que mes recherches indiquaient que c'était un aspect important de leurs cultures, je n'ai pas abordé ce sujet dans mes livres.

Ce n'était pas pour éviter des désaccords avec mes éditeurs. Mon supplément *Vikings* a provoqué un long mais amical débat avec mon éditeur à propos des attaques de Vikings sur les châteaux. Mes sources s'accordaient à dire que les Vikings étaient réticents à attaquer ne serait-ce qu'une petite motte castrale (2) et encore moins des fortifications plus évoluées. Nous sommes finalement arrivés au compromis suivant : « les *raiders* remontaient à l'intérieur des terres pour piller mais restaient loin des châteaux et des zones fortifiées. Cependant, quelques Vikings audacieux appréciaient le défi que constituait la prise d'assaut d'une motte castrale, qui n'avait que peu de ressemblance avec les grands édifices de pierre qui s'élèveront au-dessus des champs et des villes d'Europe des siècles plus tard. »

Finalement je me suis demandée si j'avais eu tort d'ignorer les attitudes culturelles concernant l'homosexualité. Alors, la fois suivante, j'ai demandé aux directions de mes différents éditeurs. Ils me dirent qu'ils étaient très contents que je n'aie pas abordé ce sujet et que, oui, en effet, ils auraient supprimé les sections l'abordant. Les éditeurs de jeux de rôle ne s'offusquent pas lorsque leur matériel de jeu expose des scènes amorales : carnage, torture, toxicomanie, des vampires, des succubes (toutes strictement hétérosexuelles dans toutes les illustrations que j'ai vues) et même des démons. L'homosexualité, en revanche, semble intolérable.

Bien sûr, ça ne s'applique pas à tous les éditeurs de JdR. Par exemple, lorsque White Wolf me demanda d'écrire un passage sur les vampires orientaux contemporains (inclus dans la première édition du *Monde des Ténèbres*), j'ai préfacé les règles et le milieu culturel avec une histoire de touriste américain (de San Francisco [haut-lieu homosexuel, NdT])

faisant deux rencontres érotiques, l'une avec un *gaki* mâle (un vampire) et l'autre avec un chat changeforme femelle. L'histoire était racontée à la première personne, et ma note l'accompagnant enjoignait les éditeurs, si la nouvelle devait être illustrée, de donner à l'artiste la consigne de laisser planer une ambiguïté sur le sexe du personnage afin que les lecteurs soient indécis et se posent la question suivante : quelle est la rencontre homosexuelle ?

J'avais lu le livre de règles de *Vampire : La Mascarade* de White Wolf ; et j'ai pensé que ça ne les gênerait pas ; et en effet, ce ne fut pas le cas. Le reste de mon article ne parlait pas de changements d'attitudes sur l'homosexualité durant l'Histoire japonaise ; ce changement se serait certainement manifesté dans une société de vampires immortels - et ils ne me demandèrent pas de les détailler. (Ils me demandèrent cependant de réécrire certaines autres choses.)

Bien que tout cela ait été de l'autocensure, fondée sur une perception (apparemment exacte) de l'attitude des éditeurs, je commence à trouver ça frustrant. J'ai été ravie de découvrir que, grâce à *Interactive Fantasy*, j'avais maintenant un forum où je pouvais discuter des perceptions de l'homosexualité par les Japonais et les Nordiques au Moyen-Âge, et comment elle pourrait affecter les jeux de rôles qui se déroulent dans ces cultures.

## L'Homosexualité dans le Japon médiéval

Je ne suis jamais tombée sur des sources documentant, ou même faisant allusion au lesbianisme dans le Japon médiéval. Ivan Morris note dans *The World of the Shining Prince*, sa référence sur [le monde de la Cour et de ses cérémonies lors de] la période Heian du IX$^{e}$ siècle :

> *« Les relations homosexuelles entre les dames de la cour était probablement assez communes, comme dans toute société où les femmes sont obligées de vivre en permanence dans la*

> *promiscuité… mais… je n'ai pas pu trouver de témoignage précis. »*

Bien sûr la « promiscuité permanente» de ces dames était modérée par de fréquentes visites des hommes de la cour. Morris note que

> *« une demoiselle d'honneur ou une dame dans la maisonnée de l'Impératrice avait en général un « amant attitré » qui, du moins en théorie, avait la primeur de ses attentions. De plus, si elle était suffisamment attirante et audacieuse, elle pouvait avoir un amant secondaire et de nombreux amants temporaires… »*

Bien sûr la société de la Cour n'est pas le cadre japonais auquel la plupart des rôlistes s'intéressent. Ils veulent placer leurs personnages dans une culture dominée par les samouraïs et les *rōnin* [samouraïs sans maître (NdT)], pas les courtisans ; pas le Heian (Paix et Tranquillité) du IX^e^ siècle, mais le Sengoku (Provinces en Guerre) du XVI^e^ siècle avant l'ascension du shogunat des Tokugawa [de 1603 à 1868 (NdT)] ; ou encore, vers la fin du shogunat, quand son autorité est en déclin [3]. Du moins, ce furent les deux époques sur lesquelles se focalisait mon supplément *GURPS Japan*, avec l'aval de Steve Jackson Games.

Le Japon de l'ère des samouraïs tolérait l'homosexualité masculine et, en fait, l'institutionnalisait dans certaines domaines culturels : chez « les vendeurs de rue » prostitués, les acteurs de kabuki, les moines bouddhistes et les guerriers samouraïs eux-mêmes.

### *Prostitués garçons*

Le classique d'Oliver Statler, *Japanese Inn*, traite longuement de ce groupe et, dans son ouvrage, il cite les écrits d'Englebert Kaempfer, un médecin employé par la Compagnie néerlandaise des Indes orientales,

qui a vécu au Japon entre 1690 et 1692.

> *« A Seikenji ils font un cataplasme réputé… Dans la rue principale de cette ville, à travers laquelle nous passions, ont été construites neuf ou dix maisons bien rangées, ou cabines, devant lesquelles sont assis un, deux ou trois jeunes garçons de dix ou douze ans. Ils sont bien habillés, avec les visages peints, et des attitudes féminines, gardés par leurs lubriques et cruels maîtres pour le plaisir secret et l'amusement des riches voyageurs, les Japonais étant friands de ce vice. Cependant, pour sauvegarder les apparences, ils restent pour ainsi dire assis là pour vendre lesdits cataplasmes aux voyageurs. »*

*L'homme qui ne vécut que pour aimer*, du romancier du XVII^e^ siècle Ihara Saikaku, décrit les « vendeurs de rues » prostitués itinérants, les *tobiko* : des jeunes efféminés qui se rendaient aux domaines de riches veufs ou faisaient le tour des quartiers pauvres où vivaient les samouraïs de campagne. Ils pouvaient colporter d'autres menus objets en plus du parfum mais… leur commerce servait de couverture pour cacher leur véritable identité à ceux qui n'étaient pas dans le secret. Ils suivaient un schéma de comportement et une ligne de discussion facilement reconnaissables par les hommes familiers de leurs secrets : les hommes qui n'avaient pas d'attirance pour les vraies femmes.

*GURPS Japan* consacrait un certain nombre de paragraphes aux prostituées japonaises, que j'ai poliment appelées courtisanes. Un encadré expliquait comment les filles étaient élevées comme courtisanes, combien d'argent une famille pouvait obtenir en vendant sa fille à une « maison de thé », combien d'argent une courtisane pouvait gagner pour son souteneur et pour elle-même, et combien un amant devrait payer pour racheter son contrat. J'ai même introduit un nouveau désavantage : « Amour pour une courtisane ou une geisha », une pulsion destructrice, financièrement et socialement.

Je n’ai pas mentionné du tout les prostitués garçons. J’aurais dû expliquer que tant les garçons que les filles étaient vendus encore enfants par leurs familles : des paysans, ruinés par une sécheresse, qui avaient besoin de payer leurs taxes ; des artisans ou des vendeurs qui avaient misé leurs enfants aux jeux de dés. Parfois même l’enfant d’une famille respectable de samouraïs pouvait être vendu pour récupérer de l’argent, si l’honneur de la famille était en jeu.

Là encore, comme les filles, les garçons prostitués remettaient un pourcentage important de leurs gains à leur souteneur (en échange d’être nourris, logés, plus les vêtements coûteux et les cosmétiques). En général, les courtisanes cessaient leur activité vers le milieu de la trentaine ; les garçons arrêtaient vers la fin de l’adolescence, lorsqu’ils atteignaient la maturité physique. Les courtisanes très belles étaient traitées comme des célébrités et avaient le droit d’accepter ou de rejeter les clients potentiels ; mais les « mignons » semblent n’avoir jamais acquis ce genre de statut.

Ma campagne dans le Japon féodal dure depuis plus de dix ans (en temps réel). Il y a quelques années, un Personnage-Joueur a acheté une paysanne de quinze ans comme concubine. Sa famille avait été condamnée à être crucifiée car leur père avait été grossier au point de présenter une pétition demandant à leur seigneur de baisser les taxes après une année de sécheresse. La seule chance de sa fille pour échapper à la mort était de changer légalement la cellule familiale dans laquelle elle était inscrite, en devenant une épouse, une concubine ou une prostituée.

Je n’ai jamais utilisé les prostitués, homme ou femme, comme élément de la trame de mes campagnes, et les personnages de mes joueurs ne les ont jamais sollicitées. À l’occasion ils ont recherché des acteurs, des parieurs, des animaux changeformes. Un personnage a même parcouru les étendues sauvages en criant : « Démon ! Ohé du démon ! Je veux te vendre mon âme !». Je pense que mes joueurs ne sont tout simplement pas très intéressés par les prostitué(e)s.

J’aurais pu utiliser un certain nombre d’intrigues avec des prostitués garçons.

- Le garçon samouraï qui a été vendu pour soutenir sa mère veuve – et qui recherche le meurtrier de son père. Dans une variante, la cible de sa vendetta se révélerait être l’homme dont il était tombé amoureux.
- le garçon dont les demandes de cadeaux de luxe ont conduit son amant à une vie de crime.
- le garçon qui est en réalité un renard ou un blaireau changeforme, qui s’est vendu lui-même pour gagner de l’argent pour un samouraï ou un prêtre bouddhiste désargenté qu’il admire.
- le garçon tombé amoureux d’un beau client, et qui se laisse dépérir d’amour, son *ikiryô* (l’âme d’une personne vivante séparée de son corps) hantant son amoureux.

***Pages bouddhistes***

Dans *GURPS Japan*, j’ai écrit « *les prêtres bouddhistes dévots sont strictement célibataires.* » Je n’ai pas mentionné que la plupart des prêtres bouddhistes étaient moins pieux et interprétaient leurs vœux reniant le sexe, comme leur interdisant seulement de s’accoupler avec des femmes. J’ai écrit que certains prêtres étaient errants, alors que d’autres vivaient dans des temples qui fonctionnaient, entre autres, comme des écoles. Je n’ai pas écrit que certains temples institutionnalisaient le traitement homosexuel des enfants dont on leur confiait l’éducation.

*La vie quotidienne au Japon* de Louis Frédéric rapporte :

> *Les nobles confiaient souvent leurs enfants (mâles) , dès leur plus jeune âge, à la garde de monastères : là, les moines se chargeaient de leur éducation et les instruisaient jusqu’à ce qu’ils atteignent la majorité. Ces enfants étaient précieux pour*

> *les moines et les prêtres, à qui ils servaient de pages. Leurs vêtements étaient somptueux, ils avaient les sourcils rasés ( comme les femmes de la haute société) et étaient maquillés comme des femmes. Ils faisaient la fierté des monastères qui se glorifiaient de posséder les plus jolis et talentueux pages du district… Certains, à leur majorité, devenaient moines ; d'autres retournaient à leurs familles.*

Charles J. Dunn dans *Everyday Life in Traditional Japan* confirme :

> *« De nombreux (prêtres bouddhistes) entamaient des relations homosexuelles avec les acolytes du temple, et les prostitués garçons qui prospéraient à l'époque les comptaient comme leurs clients les plus fiables. »*

Ma campagne japonaise n'a établi pratiquement aucun contact avec les prêtres bouddhistes dans les monastères, hormis pour de brèves visites au temple principal d'un ordre très ascétique. Ils n'ont visité aucune école de temple. Et, je l'admets, je n'ai fait aucun effort pour insérer ces institutions dans l'intrigue. Décrire l'abus sexuel institutionnalisé d'enfants ne m'intéresse pas. C'est peut-être pourquoi j'ai évité les intrigues comprenant des prostituées.

Si j'avais inclus un page de monastère dans ma campagne, ça aurait été sans doute une adaptation d'une pièce de *kabuki* [4] que j'ai lue il y a longtemps.

- Le joli page du monastère, très amoureux d'une fille d'un village voisin, s'éclipse pour lui rendre visite lors d'une longue nuit d'hiver. Il retourne à la maison quelques heures avant l'aube en bravant une dangereuse tempête de neige pour découvrir qu'un

moine jaloux a bloqué les portes du temple.

Dans la pièce, il meurt gelé, mais j'aurais fait en sorte de laisser les personnages le trouver.

***Onnagata de kabuki (Acteurs jouant des femmes)***

*Gurps Japan* consacrait un encart au théâtre kabuki. J'ai écrit que

> *« Les hommes jouaient les rôles de femmes. Il était considéré comme indécent que de vraies femmes apparaissent sur scène… Les samouraïs et les nobles avaient l'interdiction légale d'assister à des représentations mais ils y allaient quand même, assis dans des alcôves spéciales cachées par des rideaux pour qu'on ne puisse les voir dans le public. »*

Dans l'introduction sur les classes sociales japonaises, j'ai classé les acteurs parmi les *hinin* (littéralement « non-personnes ») : parias, avec les mendiants, les parieurs et les intouchables *eta*. Le recensement les comptait comme un sous-type d'animaux, pas comme des êtres humains. « *Tuer un hinin* » écrivis-je, « *n'est pas considéré comme un meurtre, et n'est puni que par une amende.* » Je n'ai pas mentionné les *onnagata*. Les troupes de kabuki n'étaient composées que d'hommes. Contrairement au théâtre élisabéthain anglais, les rôles de femmes n'étaient pas joués par des garçons, mais par des hommes spécialisés dans ces rôles, parlant avec une voix de fausset. Les courtisanes et les geishas étaient envoyées aux spectacles de kabuki pour apprendre des onnagata (littéralement « personne féminine ») comment se comporter avec la féminité appropriée. Charles J. Dunn écrit :

> *« L'acteur (de kabuki) n' avait pas de vie en dehors du théâtre, et c'était encore plus vrai pour les onnagata, ceux qui*

> *jouaient les rôles de femmes… On attendait des acteurs qui prenaient les rôles de femmes qu'ils se comportent comme des femmes, même en dehors du théâtre, et que toute caractéristique masculine, sans parler d'une femme et d'une famille, soit gardée bien en dehors de la vue du public. »*

*Manuel de Kabuki : un guide pour comprendre et apprécier* de Aubrey et Giobanna Halford note que les onnagata « entraient même dans les bains publics par la porte des femmes ! »

*L'Homme qui ne vécut que pour aimer* de Ihara, est principalement consacré aux escapades du héros avec des femmes, mais dans un épisode un certain nombre de jeunes et beaux acteurs sont conviés à une réception. L'hôte remarque :

> *« C'est vraiment amusant de jouer avec de jeunes acteurs… Traîner avec ces jeunes, c'est comme voir des loups assoupis sous un tapis de pétales de cerisier, alors que coucher avec des prostituées donne l'impression de tâtonner dans le noir, pendant la nouvelle lune et sans lanterne. »*

Notre campagne japonaise en cours comprend un chat changeforme qui devint temporairement auteur de théâtre pour influencer l'opinion publique. Il ne se fit aucune connaissance parmi les acteurs pour qui il écrivait, il leur envoyait juste ses pièces et assistait aux représentations. Je n'ai jamais introduit d'intrigue figurant des acteurs de kabuki. Je pourrais un jour.

- Cela pourrait être amusant d'introduire un onnagata que deux samouraïs jaloux courtisent – et qui essaye désespérément d'empêcher ses deux amoureux de découvrir qu'il a déjà une femme.

- Ou l'onnagata pourrait être courtisé par un riche marchand, tout en étant secrètement amoureux d'un vendeur pauvre mais méritant.
- Enfin l'onnagata pourrait être en réalité un assassin ninja. En y pensant ça pourrait aussi s'appliquer au garçon prostitué ou au page du monastère, tout comme la vendetta et l'intrigue criminelle que j'ai mentionnées pourraient être adaptés à l'onnagata.

***Samouraï***

Oliver Statler écrit que les samouraïs « *clamaient fréquemment que l'amour pour une femme était un défaut efféminé* », signifiant par là que cela n'inspirait pas la bravoure à un homme.

Un mot d'importance culturelle que l'on trouve encore dans les dictionnaires japonais modernes est *wakashinu*, mourir dans sa jeunesse. Voici ce qu'en disaient mes règles pour *GURPS Japan* :

> *« La fleur de cerisier est estimée parce qu'elle ne se fane pas, ni ne tombe pétale par pétale, mais tombe alors qu'elle est toujours intacte. Ainsi, elle est emblématique du samouraï qui est prêt à perdre sa vie dans sa jeunesse pour son seigneur clanique. »*

Mon historique s'arrêtait au milieu du dix-neuvième siècle, donc je n'ai pas été jusqu'à mentionner que l'avion piloté par les *shimpu* (une combinaison d'idéogrammes lue à tort *kamikaze* par les occidentaux) était le *oka*, la fleur de cerisier.

*Hagakure* (« *À l'ombre des feuilles » ou « Le Livre du Samouraï »*) est un classique du XVIII^e^ siècle, exposant le *bushido*, la philosophie des samouraïs. Il fut dicté par le samouraï devenu moine zen Tsunetomo Yamamoto. Il insiste sur l'obligation du samouraï envers toutes les vertus, au service de son seigneur de clan. De ce point de vue, l'amour

homosexuel d'un samouraï pour un autre est à la fois honorable et déshonorable. C'est honorable car, contrairement à l'amour d'un homme pour une femme, c'est l'amour envers un égal social et intellectuel. C'est déshonorable parce que la force de cet amour peut distraire le samouraï de son amour envers son seigneur. L'idéal de l'amour homosexuel de Yamamoto se concentre sur la question de l'intégrité.

> *Tout comme une épouse fidèle ne se marierait pas une seconde fois, un homme devrait se contenter d'un amant fidèle pour avoir des relations durant sa vie dans la recherche du shudo (« La Voie des Hommes »)… Alors que Saikaku [Ihara] est connu pour sa remarque frappante « un jeune homme sans un amant juré plus âgé est comme une jeune femme sans fiancé », d'autres ont tendance à se moquer des amants du shudo.*
>
> *Après avoir découvert les sentiments amoureux durables d'un homme plus âgé, et après plusieurs années de compagnonnage, vous pouviez lui demander, de votre côté, d'entamer une relation shudo. Dans la mesure où tous les deux, ainsi liés ensemble, êtes supposés sacrifier votre vie pour le bien de l'autre, il valait mieux être doublement certain de ce que pensait l'autre.*

D'après Yamamoto, l'idéal le plus élevé du shudo est de « *ne pas dévoiler son amour secret avant de tomber mort, retenant encore son cher amant dans son cœur mourant*.» Les contes de samouraïs amoureux chez Ihara, dont certains sont rassemblés dans *Comrade Loves of the Samouraï,* [« les amours-camaraderie du samouraï » ; autre titre : *Le grand Miroir de l'amour masculin* (NdT)], n'aspirent pas à ce haut idéal, mais montrent assurément de braves jeunes hommes prêts à défier la mort afin de prouver leur amour mutuel.

Mes règles de *GURPS Japan* citaient ce vieux proverbe japonais : « Un homme qui aime sa femme gâche la servante de sa mère. » J'ai écrit que le mariage était « un arrangement légal et financier, pas romantique », que l'amour romantique n'était pas approprié pour « une femme respectable ». - Cette attitude persistera une bonne partie du vingtième siècle. Une femme occidentale qui avait épousé un diplomate japonais rapporte dans ses mémoires qu'un des collègues de son mari fut choqué en entrant dans leur demeure un soir, de les trouver en train de s'embrasser. Il admonesta ainsi le mari « Vous traitez votre femme comme si vous ne la respectiez pas plus qu'une prostituée. »

Terence Barrow note dans sa préface de *Comrade Loves of the Samouraï* :

> *L'attitude générale envers les femmes était similaire à celle de la Grèce antique, c'est-à-dire que les femmes étaient pour la reproduction, mais les garçons étaient faits pour le plaisir. Dans ces deux cultures, on pensait que les femmes rendaient les hommes couards, efféminés et faibles… Tant que la décence sociale était respectée, les relations sexuelles n'étaient pas associées au péché. Les femmes étaient exclues des arts importants… parce qu'elles n'avaient que peu d'importance sociale. Dans ces circonstances il était approprié que les hommes recherchent d'autres hommes pour leur vie la plus intime.*

Les Personnages-Joueurs de ma campagne japonaise sont des pèlerins errants. Ils ont rencontré une gamme étendue de la culture japonaise, mais n'ont passé que peu de temps à la cour. Si jamais ils vivent parmi les samouraïs assez longtemps pour repérer les courants sociaux sous-jacents, je pourrais utiliser un certain nombre d'intrigues avec des samouraïs homosexuels.

- Il y a le samouraï qui tombe amoureux du page de son seigneur – ou, enfreignant encore plus l'étiquette de la cour : de son seigneur lui-même.
- le samouraï qui recherche des preuves pour montrer que son amant est innocent d'un crime qui a poussé le seigneur à l'assigner à résidence ou à le bannir et en faire un rōnin.
- le samouraï dont la fiancée ou la femme s'habille comme un garçon pour l'attirer, car il n'est pas intéressé par la beauté féminine.

## L'homosexualité chez les Vikings

L'attitude des Nordiques face aux hommes homosexuels était assez différente de celle des Japonais. Les *Eddas* [deux compilations poétiques du XIIIe siècle (NdT)] mentionnent qu'Odin et Loki – le plus moralement ambigu des dieux – se sont transformés en femmes, mais dans les sagas nordiques les seules références à l'homosexualité sont les concours d'insultes. Les lois disaient que l'on pouvait être déclaré hors-la-loi, si on accusait quelqu'un d'être un homosexuel passif - ou si on en était un.

### *Les concours d'insultes (senna)*

Le *senna* semble avoir été un préliminaire classique à la plupart des combats. L'année dernière [1994], j'ai donné un exemple d'insulte élaborée dans *Alarums and excursions*, et il y a eu assez de lecteurs intéressés par le sujet pour qu'il y ait pendant quelques mois une rubrique « la saga de l'insulte du mois ». La plupart de ces insultes incluaient fréquemment des accusations de perversions sexuelles de toutes sortes, souvent de zoophilie.

Dans [le célèbre senna] *Ale-hood*, par exemple, un homme en colère dit à son ennemi :

*Au printemps dernier, en te rendant à l'assemblée du clan, tu… as commis une grossière erreur. Steingrim menait un gros étalon et tu ne l'as même pas remarqué jusqu'à ce qu'il grimpe sur ta monture. Cela a fait chanceler la jument famélique que tu montais. Je me demande même si c'était ta jument ou toi qui as subi l'étalon. Tout le monde a vu que tu étais resté coincé fort longtemps, avec les pattes de l'étalon qui bloquaient ta cape. Tu n'as même pas essayé de protéger l'étroit passage de ton arrière-train.*

De même, dans la *Saga de Njal le brûlé*, une tentative pour régler un *bloodfeud* [sorte de « vendetta » (NdT)] par un *wergeld* [≈ indemnisation (NdT)] est compromise par l'accusation suivante : *« Tu couches avec le troll de Svinafell, qui te prend comme une femme toutes les neuf nuits. »* Le traducteur de la *Saga* fait remarquer que *«* cette insinuation particulière - le fait qu'un homme se comporte comme une femme toutes les neuf nuits - était spécifiquement interdite par la loi. Elle ne devait pas être rare. Elle est mentionnée dans deux autres sagas. »

Dans la *Saga de Gisli*, un homme se prépare pour un duel en demandant à un charpentier *« de sculpter des statuettes de Gisli et Kolbjorn debout l'un derrière l'autre – pour que ce mauvais goût leur fasse honte. »* Le traducteur note que cela est clairement une accusation de sodomie.

Le concours d'insultes de *Sinfjotli le Volsung* montre clairement que *seule l'homosexualité passive* était honteuse. Dans le poème *Helgavitha Hundingsbana*, Sinfjotli dit à son ennemi :

*Tu étais une sorcière en l'île de Varin,*

*Femme aussi rusée qu'un renard, et tu y amassais des mensonges.*

*Parmi les héros vêtus de mailles, tu n'en voulus point d'autre,*

*disais-tu, que Sinfjotli*

Ce poème est paraphrasé dans *Les Sagas des Volsungs* [5] :

*« Ta mémoire te fait peut-être défaut, mais sur l'île de Varin tu étais une sorcière qui a réclamé un époux et c'est moi que tu as choisi. »*

NdT : remarquez l'ambiguïté : on n'insulte que celui qui s'est fait femme. La virilité du héros n'est pas insultée ; il se vante même d'avoir été choisi !

Mon supplément *Vikings* pour ICE comprenait une liste d'insultes à utiliser pour des senna dans un des scénarios. L'une de ces insultes était « Tu embrasses ton cheval en cachette », une version édulcorée de l'accusation de coucher avec un cheval. Une autre insulte, aurait dû être de se faire chevaucher par un ami proche – ou peut-être par un troll.

Notre campagne Viking n'eut qu'un seul incident homosexuel, suite à l'action d'un des Personnages-Joueurs, que le groupe avait rencontré alors qu'ils naviguaient vers Nastrond, les rivages recouverts de serpents de Hel, où les parjures se rendent à leur mort [6]. Ce PJ avait supplié les autres PJ de le prendre avec eux ; l'un des plus jeunes et plus naïfs promit de le protéger et le nomma Mord. J'ai d'abord joué le rôle de Mord, puis je l'ai rendu (avec son accord) au joueur qui l'avait interprété avant sa mort, à l'époque où il s'appelait Langue de Serpent [comme Grima, le personnage du *Seigneur des Anneaux* (NdT)].

Un peu plus tard, à Jotunheim, le groupe rencontra une meute de loups-garous. Le maître de Mord lui ordonna de les mater. L'épée de Mord étant inefficace contre les garous, il se déshabilla et coucha d'abord avec la femelle alpha, puis avec le mâle alpha de la meute.

Personne n'insulta Mord pour ce qu'il fît (car il n'était pas passif), mais cela changea le statut du mâle au sein de la meute.

### *Seidr : la magie efféminée*

Il faut comprendre l'attitude des Vikings face à l'homosexualité passive pour correctement appréhender leur comportement face à la magie « sur plateforme » *seidr*.

Les dieux de la magie sont Freyja, la déesse de l'amour passionné, et Odin, le dieu des morts au combat, seigneur de la folie (qui comprend l'inspiration poétique, la fureur berserk et la panique).

Beaucoup de récits mythologiques décrivent Odin comme le révéré roi des dieux, mais les sagas montrent clairement que beaucoup de Vikings ne lui faisaient pas confiance et préféraient adresser leurs prières à Thor, moins ambigu, ou à Freyr, [le dieu de la vie et de la fertilité]. Dans le *Lokasenna* [texte où Loki insulte les dieux jusqu'à l'intervention de Thor], Loki et Odin s'accusent mutuellement d'un passé sexuel ambigu.

Odin dit à Loki

*Huit hivers tu as passé sous terre*

*Trayant les vaches comme une Vierge !*

*(Et d'étranges progénitures tu engendras;*

*Peu virile devait être ton âme !)*

Loki répond :

*On dit qu'avec des sortilèges, alors dans le pays de Samsey,*

*Tu as jeté des enchantements comme le font les sorcières ;*

*Et déguisé en sorcière tu es allé parmi les Hommes ;*

*Peu virile devait être ton âme !*

Snorri Sturluson écrivit dans [le recueil médiéval de sagas islandaises] *Heimskringla* :

> *Odin connaissait et pratiquait l'art qui lui amena beaucoup de pouvoir et qui était appelé Seidr (sorcellerie), et il sut ainsi beaucoup du destin des hommes et de l'avenir, de même comment apporter aux gens la mort, la malchance ou la maladie ; ou bien il leur prit la puissance et l'intellect et la donna à d'autres. Mais mettant en avant cette magie, il s'ensuivit un si grand manque de virilité, que les hommes furent emplis de honte lorsqu'ils s'en servaient ; on enseigna donc cet art aux prêtresses.*

Peter Foote, traducteur de la *Saga de Gisli*, définit la magie Seidr comme:

> *« un type de magie chamanique probablement empruntée par les Norvégiens à leurs voisins Lapons… Le mage ou chaman grimpait sur une plateforme surélevée et se mettait en transe, souvent semble-t-il à l'aide d'un cercle de chanteurs disposés autour de la plateforme. Il sortait de sa transe grâce au seul chant d'un chanteur spécifique… Durant la transe, on croyait que l'âme du chaman était libérée, et partait soit à la recherche d'informations sur l'avenir, soit dans un but malfaisant, en direction de la cible du rituel, dont l'âme et le corps pouvaient être affaiblis et tués. La magie seidr n'était pas considérée comme virile, même si les sources Nordiques ne disent pas explicitement pourquoi. Il y a cependant de nombreuses composantes sexuelles dans cette forme de magie encore récemment pratiquée par les tribus lapones et sibériennes ; il est probable que ces éléments [de sexualité anale (NdT)] apparaissaient également dans la magie Nordique.*

Foote et [David] Wilson, écrivirent dans *La Prouesse Viking* qu'Odin apprit « *la magie seidr qui impliquait certaines pratiques comme faire croire aux gens qu'il faisait l'amour comme une femme.* »

Ellis Davidson, dans *Dieux et Mythes de l'Age Viking* note que la magie seidr semble associée au culte du cheval. (Sleipnir, le cheval magique d'Odin, était le fils de son frère adoptif Loki transformé en jument, et connaissait le chemin menant à Hel.) Davidson suppose que la magie seidr était la raison pour laquelle la chrétienté nordique interdisait de manger du cheval (en plus de l'interdiction de prier des idoles et d'exposer des nouveau-nés.) Elle note aussi, mais sans la lier explicitement au rituel seidr, l'histoire de Volsi dans *Flateyjarbok* [7] où le « dieu » d'une femme au foyer est « l'organe reproducteur d'un cheval. »

Dans mon supplément *Vikings*, j'écrivis que

> *« Les Vikings méprisaient souvent les hommes chamans et ne les considéraient pas comme des vrais hommes, car les chamans se battaient à l'aide de la magie plutôt que de risquer leur vie sur le champ de bataille. » De plus, « ils considéraient les chamans mâles comme efféminés. Les gens colportaient des rumeurs comme quoi le chaman se transformait en femme tous les huit jours, car Freyja n'aurait jamais donné ses dons à quelqu'un qui était en permanence un homme. Odin lui-même dut se transformer en femme pour apprendre la magie chaman. »*

J'aurais dû souligner plus clairement que la transe chamanique impliquait une sorte de rapport sexuel ritualisé où le chaman avait le rôle passif.

Deux des joueurs de ma campagne Viking jouaient des femmes chamanes, mais aucune ne réalisa jamais de rituel de magie seidr sur plateforme. Ils persistaient à chanter jusqu'à tomber en transe dans le but d'explorer un territoire peu connu. Peut-être parce que leur divinité tutélaire n'était pas Odin, mais Freyja.

Il y avait aussi un PNJ chaman, une discrète sorcière finnoise qui avait envoûté un marchand, volé la plupart de ses marchandises, inséré une « ronce de sommeil » dans son corps afin qu'il ait l'air mort. Elle s'enfuit après le sauvetage du marchand par sa loyale épouse.

Je ne voulais pas qu'il y ait un PNJ important dans ma campagne qui soit chaman (homme ou femme) doté de dons de divination. Les chamans nordiques ne se laissaient pas aller à des prophéties ambiguës, tant appréciées des Grecs et des Romains. Un Maître de Jeu a du mal à gérer des prophéties claires et précises.

## *D'autres Sujets apparemment tabous*

J'achète rarement des suppléments et des scénarios de jeu de rôle. Je préfère créer mes propres campagnes, en me basant sur des livres d'histoire ou des romans que j'ai lus. Mais d'après ce que j'ai entendu, il y a plusieurs autres sujets que la plupart des créateurs de jeux de rôles préfèrent ignorer.

Bien sûr, il n'y avait pas que les cultures Japonaises et les Nordiques qui accordaient de l'importance à l'attitude envers l'homosexualité. Dans la Grèce et la Rome Antique, tout d'abord, et aussi dans la Perse des *Mille et Une Nuits* (cf. la traduction de Richard Burton) (8). [L'ecclésiastique gallois et lettré du XII$^{e}$ siècle] Giraud du Barri écrivit dans *Description du Pays de Galles* :

> *« Ce fut à cause de leurs péchés, et en particulier du vice pervers et détestable de l'homosexualité, que les Gallois… perdirent Troie puis la Bretagne. Dans l'Histoire des Rois de*

> *Bretagne [par Geoffrey de Monmouth], on lit que Malgo, Roi des Bretons, entre autres, était homosexuel. »*

Cela se passait dans la Grande-Bretagne celtique post-romaine du VIe siècle, l'ère du mythique Roi Arthur.

Un autre sujet tabou, dédaigné dans la plupart des règles de JdR que j'ai lues, est la possibilité de viol, en particulier au sein du groupe de PJ. J'en ai récemment entendu parler dans *Alarums and Excursions*. J'ai été surprise, et choquée, d'entendre plusieurs histoires de viol de PJ en roleplay, souvent utilisé comme un moyen de décourager les femmes de rejoindre un groupe de joueurs exclusivement masculin. Il serait temps que les créateurs de jeux de rôles admettent que ce genre de choses peut arriver, et abordent le sujet dans les règles officielles [(10)].

Le comportement sexuel socialement réprouvé est-il le seul sujet tabou chez les créateurs de JdR ? Bien sûr que non. Il y a aussi la religion. C'est un élément accepté au sein des univers mediévaux-fantastiques car les miracles religieux permettent de guérir rapidement les blessures que les connaissances médicales peu avancées ne peuvent soigner. C'est un sujet pratiquement ignoré dans les cultures du XXe siècle ou futuristes (à moins que vous ne comptiez la Force de *Star Wars* comme une religion).

Cette omission de la religion implique que les livres de JdR présentent des cultures de haute technologie qui semblent incomplètes par rapport à des cultures moins avancées technologiquement, et ne décrivent que peu ou pas du tout les principes moraux de cette culture.

Certains éditeurs expliquent que leurs JdR de *fantasy* décrivent les dieux, ostensiblement faux, de la mythologie païenne ; mais leurs JdR contemporains ou futuristes ne mentionnent pas le Dieu des religions monothéistes contemporaines. Ce qui fait que les croyants des dieux païens peuvent bénéficier de miracles, alors que les croyants du Dieu Unique ne peuvent attendre aucune aide surnaturelle face aux créatures

du mythe de Cthulhu ou des vampires de la Mascarade [9].

Est-ce que cela va changer ? Je ne pense pas, à moins que notre culture ne change aussi. Tant qu'il y aura des sujets que les éditeurs de JdR préféreront ignorer ; - encore plus : tant qu'ils penseront que ce sont des sujets que leurs clients *préfèrent ignorer* -, ils continueront à encourager l'autocensure des créateurs de JdR. Et si les auteurs ne se censurent pas eux-mêmes, les éditeurs le feront à leur place. L'éditeur a toujours le dernier mot.

Article original : *Self-censorship*

---

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

[1] NdT : ce supplément d'univers de jeu parut en 1981 pour le JdR *Chivalry & Sorcery* [Retour]

[2] NdT : Les mottes castrales ou châteaux à mottes sont des fortifications rudimentaires du haut Moyen-Âge, consistant en un fortin de bois, entouré d'une palissade, situé sur une élévation de terre circulaire. (Wikipedia) [Retour]

[3] NdT : le shogunat était un régime militaire institué par la classe des guerriers, et minimisait considérablement le pouvoir – légal – de l'Empereur [Retour]

[4] NdT : le kabuki est une forme de théâtre japonais, longtemps associé aux milieux mal famés du jeu et de la prostitution [Retour]

[5] NdT : La *Volsunga saga* est une saga légendaire nordique racontant l'histoire du clan Volsung au cours des générations. C'est une histoire d'aventures, d'amour et de tragédie dont l'origine reste incertaine (certainement autour du XIe siècle). Cette saga a influencé d'autres légendes, par exemple le cycle *L'Anneau des Nibelungen* de Wagner, ou les poèmes de J. R. R. Tolkien publiés en 2009 sous le titre *La Légende de Sigurd et Gudrún*. [Retour]

[6] NdT : Dans la mythologie nordique, Náströnd (Rive des cadavres) est la partie septentrionale du royaume des morts Hel. Il est dit que là, le serpent ou dragon Nídhögg suce le sang des corps des morts, et particulièrement des parjures - le parjure est le péché capital de cette religion. [Retour]

[7] NdT : *Le Livre de Flatey* fut rédigé de 1387 à 1394. C'est le plus long des manuscrits

islandais, le plus richement décoré et l'un des plus intéressants. Il se compose de plusieurs sagas, royales en particulier, qui contiennent elles-mêmes un grand nombre de poèmes et de courts textes historiques. [Retour]

(8) NdT : Sir Richard Francis Burton (1821 – 1890) est un vrai Personnage-Joueur de JdR ! Il est tour à tour officier militaire, escrimeur, explorateur, écrivain et poète, traducteur des *Mille et Une Nuits*, linguiste, orientaliste, maître soufi, ethnologue, diplomate… et expérimentateur passionné de la plupart des perversions humaines [Retour]

(9) NdT : Des JdR de l'époque de l'écriture de l'article, ou ultérieurs, prennent en compte la foi monothéiste comme pouvoir effectif, comme *Torg*, *Witchcraft*, *Mage : L'Ascension*. Même dans la première version du *Monde des Ténèbres*, il y a un Trait, la Vraie Foi, qui permet de contrer les Vampires. Sans parler de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* [Retour]

(10) NdT : Des règles sur le viol et ses conséquences, établies dans des JdR reconnus, éviteraient des règles faisant *l'apologie* du viol qui s'appuye sur des interprètation - disons… orientées - de livres d'Histoire, comme le dénonce la *critique de FATAL* [Retour]

# Critique de F.A.T.A.L

2009 Darren MacLennan & Jason Sartin
*Traduction : Arthur Camboly, Benoît Gardonio, Courtney Chitwood, Bibi, Pal', Rappar, Stéphane « Alias » Gallay, Krophil'*

## *Avertissements des traducteurs et de PTGPTB*

***Avertissement n°1***

Plus de 3000 jeux de rôles ont été proposés à la vente. Sur ceux-là, un seul est connu pour inciter ouvertement à la haine raciale (*RaHoWa* – Racial Holy Wars), et un seul représente les fantasmes sexuels pervers et primaires de ses auteurs (*F.A.T.A.L.*). Cette proportion est éloquente : comparé aux proportions de pervers, de machos et de racistes de la population générale, **le jeu de rôle est un loisir incroyablement sain et modéré**.

Affirmer le contraire à la lecture de cette critique de *F.A.T.A.L.*, ou **critiquer l'ensemble de la pratique rôliste** à cause d'un seul étron, **serait une erreur de synecdoque** monumentale, où l'arbre ne cacherait pas la forêt proverbiale, mais carrément toute la jungle amazonienne !

***Avertissement n°2***

Pourquoi traduire cette critique alors ? Outre que la ***Critique de FATAL* est – elle – une œuvre mythique, culte, hilarante, un monument de la culture rôliste** , elle sert d'avertissement. Se lancer dans l'écriture de *F.A.T.A.L.* est l'exemple de la fausse bonne idée qui peut arriver à des rôlistes qui ne jouent qu'entre eux : exprimer tout haut leurs obsessions et leurs manies ; leur immaturité et leur bêtise ; leur « nerdisme » ; leur absence de vie amoureuse et donc leur ignorance des femmes ; et s'en vanter en mettant en vente un navet évident aux yeux de tous les autres pratiquants de ce loisir.

Le résultat, pour leurs auteurs, est qu'ils sont la risée de l'Internet rôliste.

*F.A.T.A.L.* est un immense panneau DANGER ! pour tout rôliste enthousiaste : **attention à ce que vous allez écrire et révéler sur vous**. Il plaide pour une maturité, une expérience et une culture (rôliste et générale) minimales avant de gâcher un temps considérable à créer un Jeu de Rôles, non seulement en pure perte, mais même au détriment de la réputation de ses créateurs. Ceux de *F.A.T.A.L.* retirèrent d'ailleurs du web les deux éditions (l'abominable, et l'expurgée) de leur œuvre quelques années plus tard.

***Avertissement n°3***

L'univers et les présupposés de *F.A.T.A.L.* sont consternants, et PTGPTB les condamne (sans faire semblant, contrairement aux auteurs de *F.A.T.A.L.*). Ce jeu fait l'apologie du viol ; il est misogyne, homophobe et raciste. Pire : il est injouable ! (nan on déconne ;)) Son système de règles est abusivement compliqué, cherchant à démontrer la supériorité mathématique de ses auteurs, tout en étant grotesque et pompé sur *D&D*. Son humour gras

tombe à plat, et s'il fait rire, c'est à ses dépens.

De nouveau, cet article est pédagogique dans le sens où cet OVNI que constitue F.A.T.A.L. est l'exemple de la manière dont il ne faut **pas** écrire un Jeu de Rôles.

***Avertissement n°4***

**Attention : *F.A.T.A.L.* est scatologique, grossier, violent, sexuel, et j'en oublie.** Bien qu'il n'y ait ici que des citations et la description de cette monstruosité, ses mots et ses idées peuvent ~~choquer~~, faire frire votre cerveau.

Les liens ont été rajoutés par les traducteurs.

***Avertissement n°5***

La lecture de ce pavé vous prendra de 45 minutes à 3 heures, et vous mettra dans tous vos états, parce que vous vous arrêterez de lire plusieurs fois, **pour pleurer – littéralement – de rire et de consternation**.

## *Non, on ne fait pas notre retour ! Nous sommes là depuis des années…*

**Fiche technique :**

Nom : *F.A.T.A.L.*
Éditeur : Fatal Games
Auteur : Byron Hall
Catégorie : jeu de rôle
Genre : fantasy

Prix : Plus que vous ne pourriez jamais l'imaginer
Année : 2002

**La critique en résumé :**

Forme : 1 (Incompréhensible)
Fond : 1 (J'ai gâché mon argent)

*FATAL est le pire jeu de rôles de l'Histoire du monde, sans conteste.*

Dieu n'existe pas : un fichier publié sur le site Fatal Games en est la preuve.

Si vous n'avez encore jamais entendu parler de *FATAL*, vous allez bien vous marrer. Enfin, je vais reformuler : vous allez « bien vous marrer » si pour vous, se marrer est synonyme de se taper sur les testicules à coups de marteau. Pendant environ quatre heures.

**Sartin** : Se marteler les testicules n'a rien de marrant, mais *mieux vaut ça* que de jouer à une session de *FATAL* **…**

Oh, bonjour. Je suis Jason Sartin. On se souvient peut-être de moi sur RPGnet pour des trucs comme « la plus longue putain de critique de *SenZar* », ainsi que tous ces messages sur [le sous-forum de RPGnet] Tangency, où je crie ma haine pour l'humanité à grands renforts de posts « allez tous vous pendre ». Je vais apporter mon aide à Darren pour cette critique, car un vrai copain ne laisserait pas son pote faire la critique de *FATAL* tout seul.

D'ailleurs, ce sera, bien évidemment, une critique démagogue, « pour le spectacle », afin de s'attirer les faveurs de la foule. Que ceux qui détestent ce genre de critique agissent avec honneur et se cassent dans le forum ci-dessous pour y gémir à qui mieux mieux.

(Au passage, ce JdR a été écrit du temps du Far West, donc merci de

le prendre avec des pincettes. De grosses pincettes. Du genre qu'on utilise pour fourrer les gros morceaux de charbon dans la chaudière.)

Vous pensez que je plaisante. Que j'exagère pour vous faire rire. Mais si jamais vous ouvrez le .pdf de *FATAL* et que vous n'y jetez hâtivement ne serait-ce qu'un regard, vous ne tarderez pas à abonder en mon sens tout en tenant vos testicules gonflés et violacés.

> **Sartin** : Je vous assure qu'il ne plaisante pas, et moi non plus. Ceux d'entre vous qui se demandaient à quoi peut bien ressembler *le* JdR le plus fantas-merdique de tous les temps (le JdR dont le facteur de nullité démolira toute concurrence et règnera pour l'éternité avec autant de splendeur qu'un sans-abri impotent, impuissant, crétin, baveux et neuneu obsédé par la merde, se tenant au sommet d'une montagne de capotes *Dragon Ball Z* usagées, peuvent enfin mourir en paix.
>
> Fini les discussions. À quiconque oserait dire d'un autre jeu de rôle qu'il est le pire de tous les temps… Je m'injecterai de l'essence dans la vessie pour leur pisser dessus puis leur mettre le feu. Oui, ce JdR est **si à chier que ça.**
>
> Putaindebordeldemerde. On a à peine commencé la critique que ce JdR m'abaisse déjà à son niveau.

Alors, pourquoi est-il si mauvais ?

Parce qu'il s'agit du *Necronomicon* des jeux de rôles. Mais pas la version sympa, qu'on utilise pour découvrir des savoirs occultes en échange d'un prix des plus terribles. *FATAL* est le *Necronomicon* des jeux de rôles au sens où, si vous en laissez une version imprimée sur votre étagère à côté d'autres JdR, vous les retrouverez le lendemain matin agglutinés autour du corps inerte et violé d'un des leurs. Quant à l'exemplaire de *FATAL*, vous le trouverez certainement au commissariat, dans la salle d'interrogatoire des crimes à caractère sexuel, essayant tant bien que mal de paraître innocent, en vain.

**Sartin** : Une autre comparaison utile est de considérer *FATAL* comme de l'anti-pensée. Comme vous le voyez déjà, [comme l'antimatière] il explose quand il est mis en contact avec une véritable conscience.

## *Maintenant, on aime Synnibarr. Allez donc comprendre.*

Voyez-vous, *Synnibarr* [1] était mauvais. Mais après avoir lu *FATAL*, on ne peut qu'aimer *Synnibarr*.

Certes, *Synnibarr* est très nul à tous niveaux, mais il a du **cœur**. C'est comme un boxeur à moitié aveugle et sonné, qui n'a pas compris que son manager « organise des rencontres » en le faisant affronter un camion de 30-tonnes lancé à toute vitesse tout en sonnant le début du round. Le boxeur aura beau avoir la plaque d'immatriculation imprimée sur le front, il se remettra toujours debout pour essayer de se battre. Faire du mieux qu'on peut, c'est déjà suffisant.

Même si [l'auteur de *Synnibar* ] Raven c.s. McCracken a déjà fait une erreur ou deux, il a aussi l'air d'être un chic type. Il est simplement mal inspiré quand s'agit d'écrire des JdR. *Synnibarr* a quelque chose d'innocent : il ne fait pas de faux-semblants, ce qui est amusant quand on y pense, si ce n'est quand on le lit. À défaut d'autre chose, et de tous les JdR que je connaisse, c'est le seul où on peut trouver un bazooka fabriqué en "pierre de soleil de minuit" [2]. C'est un mauvais jeu de rôle, mais qui repose sur un enthousiasme mal placé plutôt que sur un machisme aigri.

**Sartin** : Oui. J'aime la folie spéciale qui habite *The World of Synnibar*. La première fois que j'en ai parcouru les pages, je savais que je ne verrais jamais rien d'autre de pareil, que seul McCracken pouvait pondre un jeu aussi mal foutu que ça. C'est le [super-nanar] *Plan 9 From Outer Space* [3] des jeux de rôles… Ce jeu est tellement tordu qu'il en défie presque la compréhension ; mais sa

nullité fait partie de son charme et, à présent, je ne peux m'empêcher de l'apprécier. Je me suis d'ailleurs bien plus amusé grâce à *Synnibarr* qu'avec certains « bons » JdR que je possède. Je ne regrette pas de l'avoir acheté et, d'une certaine façon, McCraken a vraiment réussi son pari.

On pourrait croire que j'enfonce *Synnibarr* tout en le louant avec modération, mais comparé à ça, *FATAL* n'a vraiment *aucune* qualité. C'est le pire JdR de merde de tous les JdR de merde. N'importe quel gamin de 14 ans obsédé par le viol et le caca, ayant une copie pirate de Photoshop mais aucun talent pour la création, et qui a eu des mois et des mois de week-ends de *no-life*, aurait pu écrire ce JdR. Je vous assure : si Byron Hall devait faire un combat de création de JdR contre McCracken, McCracken aurait réduit Hall à lui sucer le poireau si vite que toutes les filles de joies de Las Vegas seraient là à prendre des notes.

(Cette image restera gravée à jamais dans nos têtes.) *FATAL* est tellement tordu, tellement détraqué jusqu'à la moelle dans sa vision de la sexualité, et si incroyablement idiot, qu'on penserait des auteurs qu'ils *essaient* de paraître comme des candidats idéaux pour l'asile. Mais ça n'est pas leur intention, ce qui rend la chose d'autant plus effrayante.

**Sartin** : Au fait, au fil de l'article, vous verrez beaucoup, beaucoup ce genre d'attaques personnelles envers le créateur et les joueurs de *FATAL*.

C'est peut-être à éviter dans les critiques habituelles, mais ici, difficile de faire autrement. D'une part, il est impossible de ne pas insulter un créateur de JdR qui puisse créer un jeu de rôle *aussi* incroyablement débile. D'autre part, Hall et ses fans baveux ont tout fait pour honorer les forums de RPGnet de leur tentative de record du monde, catégorie « commencer le plus de fils de discussion injurieux possibles avant votre lecture quotidienne du *Necronomicon* (l'édition de France-Loisirs) assis dans votre sous-

sol. » Et vous savez quoi ? Je pense qu'ils l'emportent haut la main.

Pour ceux qui n'étaient pas là, ces guéguerres d'injures n'avaient pas beaucoup d'intérêt. Ça n'était qu'un de ces chapitres dans le livre infini de créateurs idiots de JdR ayant créé « LE MEILLEUR JEU DE ROEL DE TOU LES TAN !! » Sauf que dans ce chapitre, l'incontournable clone d' *AD&D* mettait en scène des caractéristiques de circonférence vaginale et des jets de viol. Et les fans du créateur idiot de JdR avaient autant de distinction et de matière grise que de la crasse de scrotum.

Oh, ils *voulaient* qu'on les trouve méchants, choquants, et tout le bazar. Mon Dieu, que leurs essais ont été pitoyables. Imaginez ouvrir une porte et tomber sur votre mère et votre sœur qui se violent l'une après l'autre avec des gode-ceintures roses. Puis vous vous rendez compte que vous n'avez jamais vu leurs fesses auparavant, sinon vous vous seriez sûrement rappelé des croix gammées qui y sont tatouées. Et en *vous* voyant, elles vous sourient malicieusement et vous font un doigt d'honneur à l'unisson.

C'est choquant d'une façon qui oblitère toute pensée rationnelle dans l'instant, mais après coup, vous auriez reconnu que la partie avec les doigts d'honneur et les sourires malicieux était plutôt sympa.

- (Euh… *si on veut*.)

C'est ce que les idiots de *FATAL* espèrent susciter chez vous.

Au lieu de ça, vous ouvrez la porte et vous tombez sur votre frère *otaku* en caleçon souillé qui ne s'est pas lavé depuis des semaines, et qui se masturbe frénétiquement en lisant (de toutes les putains de choses au monde) une B.D. de *Spirou*. Et sur ses fesses, sans que vous sachiez pourquoi, il y a le tatouage des fesses de quelqu'un d'autre, un cul dégueulasse et énorme qui fait dans les 35 centimètres de large. Tout en se masturbant, votre frangin gémit

à voix basse comme quoi les femmes, les « pédés » et les « négros » ne valent rien et devraient tous être violés ou tués.

C'est toujours aussi choquant, à bien des niveaux. Mais c'est ce genre d'idioties choquantes qui, à la grande satisfaction du procureur, vous conduira droit devant lui pour répondre à ses questions.

Le fait est que les « *FATAL* ites » ont démontré à plusieurs reprises qu'il ne sert à rien de leur témoigner du respect ou de la dignité : ainsi, on ne perdra ni votre temps, ni le nôtre à le faire. Du temps de leurs délires démentiels, je pensais que Raven c. s. McCracken et les joueurs de *SenZar* devaient prendre beaucoup de recul et se calmer. Mais comparés à Byron Hall et sa clique de candidats à la lobotomie, ils ressemblent plus à une Rebecca Borgstrom [créatrice de JdR, dont *Nobilis* (NdT)] ayant fait une overdose de Prozac.

Mais ne vous inquiétez pas ! Rien de tout ça ne posera de problème : même si vous arrivez à passer outre la mentalité misogyne, homophobe, raciste et complètement idiote du noyau dur des supporters de *FATAL*, ce JdR exsude la nullité avec tant de brio qu'il est difficile d'imaginer pouvoir le lire *sans* conclure que Hall aurait dû arrêter la drogue.

D'ailleurs, vous avez dû remarquer que j'ai écrit « les auteurs » de ce jeu de rôle, plutôt que « l'auteur ». Il y a une raison à cela : *FATAL* a beau ne mentionner qu'un auteur unique, plusieurs signes me font penser que cette Abomination d'Antan est le fruit de plus d'un auteur (mais qui n'ont pas été crédités.) Vous trouverez une explication plus bas dans l'article, mais je tenais à en parler ici. Cela étant dit, nos commentaires sur Hall s'appliquent aussi bien à toute personne ayant participé de près ou de loin à l'élaboration de ce gros tas de merde.

**Sartin** : De mon côté, vous avez dû remarquer que je fais comme s'il n'y avait qu'un seul auteur. Que dire ? C'est plus facile

de rejeter la faute sur un unique idiot-légendaire-du-milieu-du-JdR-pour-la-décennie-à-venir. Et puis, c'est bien trop déprimant de considérer qu'un autre être humain ait réellement pu lui dire : « Hé, *FATAL*, ça a l'air *vraiment* génial. J'aimerais y contribuer ! »

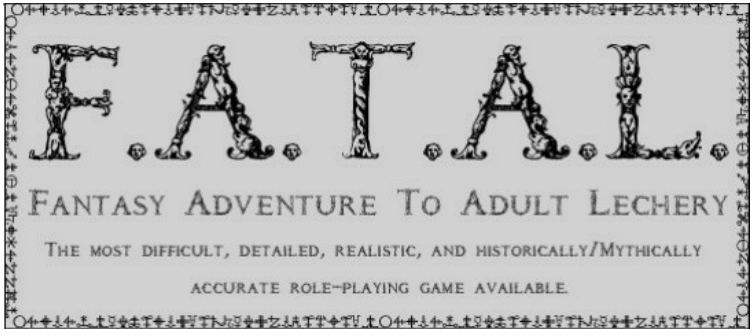
## *Bon, eh bien voyons donc ce qui se cache sous ce rocher*

## *OH NON MARIE SAINTE MÈRE DE DIEU NON*

Commençons par la première de couverture.

Oui, c'est mauvais à ce point.

**Sartin** : [Mode Jacquouille la fripouille enclenché] O-Kay ! [/Jacquouille la fripouille (4)] « *FANTASY ADVENTURE TO ADULT LECHERY* » (« Aventures Fantastiques pour Adultes Lubriques ») dans une police d'écriture merdique qui-montre-le-cul-des-petits-personnages-gravés. Et entouré d'une bordure faite de caractères aléatoires et « pourris ».




(D'ailleurs, à un moment ou un autre après la première version de cette critique, ils ont changé le nom en *« FROM ANOTHER TIME, ANOTHER LAND »* [Littéralement : « D'un autre temps,

d'un autre monde »]. Génial, non ? De tous les défauts infinis de *FATAL*, c'est son *titre* qu'ils décident de corriger.)

Tant qu'on y est, écoutez donc *Optimistic*, de Radiohead, pour vous faire une idée de ce que Jason et moi ressentons en ce moment. Si vous ne la connaissez pas, c'est une très bonne chanson qui parle de comment tout a mal tourné.

*FATAL* prétend être

> *« le jeu de rôle disponible le plus difficile, le plus détaillé, le plus réaliste et le plus exact historiquement/mythologiquement au monde. »*

## C'est le mensonge le plus éhonté que j'aie jamais lu dans toute ma vie de critique de JdR.

Cette déclaration n'a rigoureusement rien de vrai. En fait, et dans tous les sens du terme, cette déclaration est si mensongère qu'elle établit l'étalon-or des déclarations mensongères. *FATAL* est aussi « difficile » que de se lacérer le visage lambeau après lambeau. Il n'est « détaillé » que dans les domaines qui font bander leurs auteurs. Quant au « réalisme » – putain, je n'arrive même pas à en parler. Et il n'a d'exactitude historique/mythologique qu'au sens où ses auteurs habitent physiquement le même monde qui a vu naître ces mythes. L'exactitude, ici, revient à marteler son clavier avec son cul pour écrire le discours de Malraux pour l'entrée de Jean Moulin au Panthéon.

**Sartin** : Darren a raison, mais notons que cette première de couverture est en fait plutôt réussie, car elle fait allusion avec finesse (quoique sans le vouloir) à tout ce qui rend ce jeu de rôle nullissime.

**Pour Adultes Lubriques** ? C'est peut-être chercher la petite

bête que de montrer du doigt cette redondance, (Bon, et ensuite ? Le JdR fantasy « de combats violents » ? De la science-fiction avec « des voyages dans l'espace étoilé » ? Le JdR édité par White Wolf : « Ah, et puis merde, qu'on me donne les super pouvoirs tout de suite » ?) mais cela annonce bien le niveau de réflexion qui a présidé à la création ce jeu de rôle. Et, bien entendu, c'est là pour vous dire qu'il ne s'agit pas d'un énième JdR à la Tolkien, mais d'un énième JdR à la Tolkien *avec du viol et du caca !*

**Difficile** ? Ça, oui. Ne venez pas faire chier quiconque aurait suffisamment de volonté pour se farcir la lecture des plus de 900 pages de ce fœtus avorté de JdR (et ce, sans devenir fou ni faire de sacrifices au gentil Azathoth pour qu'il détruise l'univers dans sa miséricorde.) Et il doit être une sorte de demi-dieu, à n'en pas douter, celui qui serait capable de cet exploit *et* de vraiment jouer avec ce système de règles qui est un voyage dans l'enfer des psychorigides du détail (et ce, sans être contaminé par les pulsions probables de Hall d'inhaler des pilules aux plantes par flopées.)

Et oui, ils disent « difficile » comme si c'était une *bonne* chose.

Mais bon, n'est-ce pas **toujours** l'éternel dilemme du jeu de rôles ? Soit « je joue à un JdR difficile et j'ai des maux de tête affreux car il est inutilement compliqué et mortel car en-faisant-maladroitement-tomber-ma-dague-rouillée-j'ai-tué-mon-PJ-en-lui-perforant-sa-cloison-intestinale-préférée » ; soit « je joue à un JdR qui ne me fera pas faire cinq jets de dés sur la Table aléatoire de Décoloration du Caca chaque fois que je lance Allume-Doigt, ce qui me permettra ainsi de vraiment *faire* quelque chose » ?

**Réaliste et historiquement/mythologiquement exact ?** Mon œil, oui…

> **Joueur 1** : TR0P M0RTEL ! C'est le meilleur système de jeu que j'ai jamais vu pour simuler le mythe d'Hercule ! Et c'est trop génial que les dieux, les monstres et les héros ne

puissent rien faire qui serait impossible en vrai !

**Joueur 2** : Et comment. Quand j'ai affronté Cerbère, il n'était pas plus fort qu'un pitbull surmonté de deux têtes en caoutchouc ! Et après, quand je me suis masturbé sur l'autel du temple et que j'ai mis les dieux en colère, ils n'ont rien fait à part Ne Pas Apparaître. Mec, c'est réaliste à CE POINT !

**Joueur 1** : W0U@H ! Plus réaliste que ça, et on pourrait SENTIR la taille des pénis !

**Joueur 2** : Tu l'as dit, bouffi ! Historiquement, il y a eu plein de gens avec des pénis, donc c'est *ultra* réaliste et historiquement exact d'y mettre des règles là-dessus !

**Joueur 1** : Mec, je pourrais m'éjaculer dessus rien qu'en y pensant ! J'ai trop HATE de voir s'il y a des règles pour construire une hutte, faire pousser de l'herbe, se curer le nez, ou sur la propagation du christianisme, puisque des gens au cours de l'Histoire ont tous vécu ça aussi !

Bon, voilà.

Bon, j'ai accordé plus d'attention au sous-titre qu'il n'en méritait. Disons simplement que si Hall avait dans l'idée d'écrire **une seule putain de ligne** vous informant immédiatement que le JdR qui la suit est aussi sympa qu'apprendre qu'on a un cancer et une bactérie de Nécrose Fascisantis en même temps, il a atteint son but avec brio.

Passons à la partie marrante : le logo de FATAL Games, qui dit « Là où les dés ne mentent jamais. »

D'après moi, l'éditeur FATAL Games possède des dés qui affichent « **Ce jeu craint, Beavis** »

peu importe comment on les lance. Ou alors, il s'agit bel et bien d'un autre mensonge.

**Sartin** : Oui, moi aussi j'aime beaucoup ce logo. C'est gentil de la part des FATALites d'indiquer que, lorsqu'on joue aux jeux d'autres éditeurs, nos dés peuvent nous mentir. Ha, je le savais ! Quand je pense à toutes ces fois où j'ai joué à *D&D* ou *SenZar*, et qu'un D20 a fait 3 ou un autre résultat pourri, alors que je savais que j'avais obtenu un 20. Merci, *FATAL*, de me montrer le droit chemin !

Ah non, attendez. Ce jeu de rôle prouve une bonne fois pour toute que comme pour les scénaristes d'Hollywood et la sélection naturelle, Darwin avait tort.

## *Oui, on vient de plagier l'Odieux Connard.*

## *On est des gros durs, nous.*

Et au fait, est-ce que j'ai oublié de dire que ce *putain de truc fait neuf cent pages de long* ? C'est pour ça que j'ai demandé son aide à Jason Sartin, voyez-vous.

**Sartin** : Oui, merci beaucoup. Regardez-moi bien : arrivé à la fin, ce sera sûrement à *mon tour* de demander de l'aide à quelqu'un d'autre. Justin Bacon, Scott Lynch, Elissa Carey ou n'importe quel autre pauvre diable viendra écrire le paragraphe final avant de me dissuader de grimper en haut d'une tour pour tirer sur tout plein de ratés qui vivent dans leur sous-sol.

Mmmmmm… Je tuerai peut-être des FATALites…

(Oh, autre chose a aussi changé depuis notre première collaboration : je ne demanderai probablement pas son aide à Scott Lynch. Voyez-vous, il est devenu un auteur de Fantasy reconnu : ça ne le hisse peut-être pas au-dessus de notre niveau à nous, simples mortels, mais je suis content pour lui. Mais revenons-en au vif du sujet : lui demander de s'occuper de toutes ces idioties serait injuste. On l'interromprait alors dans ses efforts pour insuffler au genre de la Fantasy un peu de non-nullité *dont elle a grandement besoin*.)

Mais en effet, *FATAL* fait *neuf cents* pages. Et il est impossible de tourner *une seule page* sans lire quelque chose d'incroyablement idiot, ou nul, ou qui glapit : « Regardez comme je suis **génial** et **d'une exactitude historique**. Regardez comme ma **bite** est **grosse**, car j'ai tellement peur que vous ne le voyiez pas ! » Vous comprenez le pétrin dans lequel on s'est fourrés.

Voici un extrait de la deuxième page :

> *« Par exemple, imaginez que vous êtes un chevalier errant qui a combattu pour arriver au sommet d'une sombre tour : là, vous*

*trouvez une jeune fille attirante, enchaînée au mur.*

*Certains choisiraient de délivrer la gueuse pleurnicharde.*

*D'autres, de la délivrer en espérant la séduire et gagner son cœur.*

*Ou, à défaut d'affection, certains pourraient vouloir lui parler pour voir s'ils obtiendront une récompense pour la ramener chez elle saine et sauve.*

*Et puis, d'autres encore trouveraient plus intéressant de négocier sa liberté en échange d'une fellation.*

*Certains penseraient qu'elle n'est guère en position de marchander, et utiliseraient la force pour assouvir leurs besoins charnels. D'autres enfin, préféreraient plutôt la tuer, démembrer son cadavre encore frais, puis se repaître de ses entrailles fumantes. »*

Donc *FATAL* est simplement le JdR du viol par connaissance [5].

(Et non, *il n'y pas de règles pour les liaisons amoureuses*. Pour le viol ? Ça, oui.)

> **Sartin** : C'est aussi le JdR des fruits de pine, des étrons qui passent à l'attaque, et (bien sûr) des ogres homos et sodomites ! Mais chaque chose en son temps.

(C'est l'équivalent de se faire renverser par un train express plein de trucs conçus pour vous démolir le cerveau. Juste au moment où vous pensez qu'il a fini de vous rouler dessus, et que le dernier wagon de conneries disparaît au loin, un autre convoi vous percute de plein fouet. Et ses roues broient une nouvelle tranche de votre matière grise.)

Je ne vais pas y aller par quatre chemins : dans son ensemble, *FATAL* vous offre la possibilité que [vos personnages] cessent d'être gentils, et deviennent les violeurs sans âme que vous et votre bande de crétins

lobotomisés avez toujours rêvé d'être. Vous pouvez rentrer chez vous après une longue journée où toutes les personnes dotées d'une conscience vous ont évité : enlevez le gaz au poivre de vos yeux, puis réfugiez-vous dans votre sous-sol de béton glacé pour vous lancer dans ce qui se résume à de la branlette parlée réciproque, avec une bande de gens qui sont aussi horriblement détraqués que vous.

**Sartin** : Je me permets d'intervenir pour rajouter quelque chose : car même si être un violeur sans cervelle est une part importante de « l'expérience de *FATAL* », il y a deux autres aspects qui contribuent à son statut « d'immondice purulente visible depuis l'espace » :

1) Des idées puériles, que même les gars ayant bossé sur *SenZar* auraient trouvé bien trop gênantes pour les aborder. Par exemple, des échecs critiques qui font sortir des clones de votre bite ; ou qui vous donnent la diarrhée continue ; ou qui vous forcent à pénétrer l'anus de votre cible avec votre poing tout en essayant de vous mordre l'oreille ; ou qui vous obligent à réciter des répliques stupides chaque fois que vous lancez un sort (et qui ont sûrement été plagiées de chansons de Heavy Metal.) Ou encore, des ingrédients magiques tels que la mycose vaginale ou le « boyau vaginal » d'une vierge âgée.

2) Des règles si incroyablement débiles et compliquées que vous finirez par supplier de jouer plutôt à un crossover sans limites de *Rifts* et *Synnibarr*. Notons que cet aspect complète celui des idées puériles, comme par exemple : quelles sont les chances de faire un coup critique sur le clitoris de quelqu'un, ou bien : quel échec critique en magie fera grossir vos testicules de 10d1000 (pouces, a priori, car ce n'est pas marqué) pendant les 3d3 prochains jours.

Mais comme je l'ai dit : chaque chose en son temps.

Au fait : tant que nous en sommes à la deuxième page, regardez donc la première phrase : « Bienvenue dans un jeu de rôle médiéval

fantastique centré, autant que possible, sur le réalisme et le souci du détail, sans sacrifier l'amusement . » (C'est moi qui souligne.)

Plus tard, après avoir vu à quoi pense Hall en disant « le réalisme et le souci du détail, sans sacrifier l'amusement », vous aurez l'occasion de rire amèrement avec moi.

Je viens de me rendre compte que l'on joue sans doute à la plupart des parties de *FATAL* avec une seule main, puisque…

Aïe. **Aïe. AÏE. MERDE. MON CERVEAU. AÏE.**

Rappelez-moi de ne plus jamais repenser à ça.

**Sartin** : Pas si vite ! Tu oublies de te représenter les joueurs de *FATAL* comme les seuls au monde qui nettoient leurs dés une fois la session terminée ! Je suis prêt à parier qu'il n'y a pas méthode plus rapide pour porter la poisse à ses dés que de les laisser couverts de sperme. Et puis, quand ça arrive, je parie que les FATALites rient et crient (façon Saroumane) : « Vous goûterez au **jus humain** ! [6] » Beurk. **(Arrête de me mettre des images en tête que je ne pourrai enlever qu'avec un flingue.**)

Voyez-vous, *Vampire : La Mascarade* pourrait aussi être classé comme un jeu de viol par connaissance. On y incarne un vampire, une créature mythique que trois siècles de littérature ont sexualisée et transformée en créature romantique. Et pourtant, en tant que vampire, on vole à des gens innocents une partie de leur corps sans leur permission, et ce, soir après soir. On risque même de finir par en tuer un lorsqu'on a trop faim. Ce n'est pas forcément qu'on le veuille, mais il faut bien se nourrir.

Et savez-vous pourquoi *Vampire* est de loin un meilleur JdR ? Parce qu'il vous contraint à découvrir ce que vous ferez pour survivre. Si vous devez boire le sang de quelqu'un pour pouvoir vivre une nuit de plus, est-ce que vous le ferez ? Est-ce que vous viderez de son sang un clodo dans la rue ou est-ce que vous allez suivre quelqu'un pendant trois

heures et lui prendre juste ce dont vous avez besoin pour survivre ? Ou alors, est-ce que vous vous contenterez de chiens et de chats ? Chaque fois que vous plantez vos crocs dans le cou de quelqu'un et que vous buvez son sang – même si vous n'y pensez pas en cours de partie – vous mettez en danger la vie de quelqu'un pour le bien de la vôtre. Vous pouvez arguer que vous êtes un vampire et que vous devez le faire, mais rien ne vous empêche de voir le prochain lever de soleil excepté votre propre instinct de survie, alors que vous êtes déjà mort. Eh oui, vous jouez un vampire dans un JdR mais vous pouvez malgré tout vous suicider dans le jeu et rendre ce choix valide et propre au personnage.

> **Sartin :** Je déteste interrompre le pathos de Darren mais la chose dont je me souviens le mieux de *Vampire : la Mascarade* c'est qu'on peut massacrer quelqu'un à la tronçonneuse avec 8 succès et *malgré ça* le blesser à peine. Putain de pool de dés.

- (Oh, *chut.*)

> Mais oui, malheureusement, même dans ce domaine, *Vampire* est bien meilleur que *FATAL*.

C'est en arrière-plan mais c'est là. Vous devez prendre une décision. Dans *Vampire*, c'est une décision d'adulte : est-ce que je tue pour vivre ? Dans *FATAL*, c'est : « Le viol au premier rendez-vous, le meurtre et les cadavres : tout ça, c'est cool ! **ouaiiis !! merci aux sniffeurs de colle et aux attardés sociaux de me montrer le chemin !** »

## *Et aussi, la misogynie. Nous avons oublié de remercier la misogynie.*

Peut-être que c'est quelque chose qui vient d'une culture underground : à en juger par le thème musical de *FATAL*, qui sonne comme si [ce bon gros dino de] Casimir pourchassait une batterie qu'on pousserait du haut d'un escalier, je dirais thrash-metal ou speed-metal

ou métal-metal, ou n'importe quel nom débile qu'on leur donne de nos jours.

> **Sartin :** Bizarrement, le thème de *FATAL* était suffisamment naze pour pousser Darren à me supplier de le tuer. Si, pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas intéressé par le suicide, je vous recommanderais de ne pas l'écouter. Bordel, je vous recommanderais de ne prêter aucune attention à *FATAL du tout*, mais vous êtes toujours bel et bien là. Vous avez de sérieux problèmes, messieurs dames.

Parce que, même les plus extrêmes de ce genre de zique – disons Cannibal Corpse [7] – ont pour but de jouer un rôle sur scène, du genre « Va te faire enculer, le monde ! » pendant quelques heures avant de redevenir des gens normaux : tout vient du spectacle donné, comme une forme extrême de catch professionnel sans les plaquages. *FATAL* c'est pas juste du spectacle : c'est un des journaux intimes de *Se7en*, un document qui fait semblant d'être normal et sain mais qui finit par dépeindre ses auteurs comme des gens terriblement, **terriblement** désaxés.

> **Sartin :** Pendant les flamewars sur *FATAL*, Hall a *vraiment* eu cette attitude calme du psychopathe du film *Se7en* – John Doe – dans ces messages. Cela aurait pu être très impressionnant mais ça n'a pas marché puisqu'il n'a jamais défendu aucun de ses arguments merdiques ni aucune de ses allégations quand MacLennan, Patrick Chipman et tout les autres ont commencé à lui poser des questions. Et euh… aussi parce que je ne pouvais m'empêcher de l'imaginer costumé en lapin couleur lavande tout en tapant ses messages. (Bon, ok, ce n'est pas vraiment l'image que j'avais de lui au début, mais c'est un moyen de substitution afin de préserver ma santé mentale.)

Et me voilà à la page 2.

Si vous voulez un autre bon exemple qui montre à quel point les

auteurs semblent désespérément vouloir se mentir à eux-mêmes, et par extension mentir au lecteur, vous pouvez jeter un œil à leur déclaration selon laquelle ils ne sont pas déviants sexuels : ils ont juste inclus tout ça par souci d'exhaustivité.

Par exemple :

> *Les informations dans ce jeu ne représentent pas les conceptions du monde de Fatal Games, et Fatal Games n'encourage ni le sexe extrême, ni la violence extrême. Au contraire, ces informations sont inclues par souci d'exhaustivité.*

Et cette tentative merdeuse pourrait réussir, s'il n'y avait pas le fait qu'ils étaient ouvertement en train de baver en imaginant les gens extorquer des faveurs sexuelles et/ou violer une pauvre femme sans défense même pas **une page avant**. C'est comme déclarer que vous n'avez pas tué quelqu'un, une minute après l'avoir tué.

**Sartin :** Non seulement ça mais c'est une entourloupe verbale. Souvenons-nous que les FATALites n'ont pas les couilles nécessaires pour aborder une femme dans la vraie vie. Leur déclaration de non-apologie du viol ou de la violence provient de leur couardise et non d'un « Eh ! C'est qu'un jeu ! »

Mais, eh, si vous ne voulez pas vous salir les mains en attaquant personnellement les FATALites, pensez à ça : « D'accord, ils ne cautionnent pas le viol, la misogynie et les paires de couilles de 200m de diamètre… Ils sont juste vraiment fiers que *FATAL* mette l'accent tout particulièrement sur le viol, la misogynie et les paires de couilles de 200m de diamètre : ça rend le jeu **tellement** plus « réaliste » et « historiquement et mythologiquement exact » que « n'importe quel autre JdR disponible ! »

Ça n'a pas vraiment de sens, n'est-ce pas ?

Ou, encore mieux :

> *Par exemple, le détail de la violence peut dépasser celui d'autres jeux de rôles dans la mesure où des dommages graves peuvent ouvrir la voie à la destruction de nombreuses parties du corps et des organes internes.*

Sauf que ce que les gars de *FATAL* savent de la médecine et/ou du corps humain est tellement limité que ça n'entre même pas dans le corpus de la connaissance médicale accumulée. Il y a des manuels entiers d'anatomie qui sont maintenant vierges parce que le savoir qu'ils contenaient en a été vidé afin de combler la plaie béante laissée par *Fatal*.

**Sartin :** Ceux d'entre vous qui seraient irrités que Hall se soit payé le luxe de pisser à grands flots sur la science anatomique se réjouiront de savoir qu'il a aussi souillé tout ce qui a pu être écrit à propos des arts, de l'Histoire médiévale et de la création de JdR pendant qu'il y était.

En même temps, que Testosticlès [le dieu grec des testicules enfin ! (NdT)] fasse que la seule *description* d'une putain de blessure ne soit pas pire que les tableaux foireux de « Dommages graves » de *FATAL*. Sérieusement, quoi :

> *02 % Nombril*
>
> *Le ventre de l'adversaire est touché, mais pas les organes internes importants derrière. Le petit intestin peut (70 %) sortir par la blessure. Si c'est le cas, la vue de ce phénomène pousse l'adversaire à faire un jet de Santé à un seuil de réussite de au moins 50 ou se retrouver sonné pendant 2d4 tours.*

Ouais, voir ses propres intestins sortir du bide, ça a de quoi vous remuer ! (Et, oui, toute blague du type « C'est une juste une blessure superficielle ! » que vous seriez tenté de faire est tout à fait à-propos ici. Ce n'est pas un critique qui vous met en danger de mort.)

*Qui plus est, des situations de jeu de rôle qui représentent avec précision la mythologie ont de fortes chances, à certains moments, de comporter des scènes de viol, d'agression sexuelle, de rencontres dans des bordels voire des situations qui s'écartent davantage des normes sociales.*

On appréciera cette première occurrence de « Eh ben, puisque c'est historique, on n'aura pas de souci. » Comme dans la vraie vie, les auteurs de *Fatal* se servent de l'Histoire et de la mythologie comme ils le font avec n'importe quelle autre source : parcourir la source en diagonale à la recherche de ce qui est cradingue, ignorer tout le reste, et ensuite assurer que vous êtes entièrement dans le vrai. (Et bien qu'il y ait des mythes qui mentionnent le viol – grecs, pour la plupart d'entre eux – les agressions, les visites de bordels et le fait de donner naissance à un clone par sa bite, eux, n'apparaissent dans aucun d'eux. Bien tenté, pourtant.)

## Une déconstruction bien trop minutieuse du processus de création

**Sartin :** Ce serait le bon moment pour taquiner les FATALites qui bêlent que Hall a entrepris des « milliers d'heures de recherche » quand il a chié *Fatal*. Même si je peux comprendre que beaucoup d'entre vous regardent ce chiffre avec scepticisme, je l'imagine très bien. En fait, sur la base du résultat final, les

recherches de Hall pour *Fatal* ont sans doute ressemblé à ça :

· **20 heures :** A joué à *AD&D* et s'est dit « Je pourrais faire tellement mieux que ça. »

· **0,4 heures :** S'est cogné la tête contre la cuvette des toilettes et est devenu *absolument* persuadé qu'il pourrait mieux faire que *D&D*. (Ça fait 24 minutes de cognage de tête sur la cuvette. *Ceci n'est pas une erreur de calcul.*)

· **2 heures :** S'est pris un râteau par des femmes baisables. (Si vous avez l'intention d'étendre la définition de « baisable » afin d'y inclure les mots « après quatre verres », alors le nombre total d'heures de recherche peut allègrement dépasser le millier.)

· **25 heures :** A sniffé de la colle et écouté du death metal.

· **0,2 heures :** A composé le thème de *Fatal* tout en étant encore sous l'emprise du sniffage de colle.

· **20 heures** : A feuilleté tous les livres d'Histoire médiévale qui contiennent le mot « prostituée ».

· **5 heures :** A parcouru par hasard des livres d'Histoire biblique ou romaine et soit a) les a confondu avec des livres d'Histoire médiévale, soit b) n'a pas compris que, dans la mesure où les sociétés humaines se sont incroyablement diversifiées au cours de l'Histoire, écrire *Fatal* d'une façon qui dépeint la société comme étant presque toujours la même **partout, tout le temps** et appeler ça de « l'exactitude historique », c'est un carton rouge.

· **0,4 heures :** A confondu une policière avec une prostituée.

· **10 heures :** A feuilleté des manuels de médecine et d'anatomie tout en étant bourré. « Ouaip. Je pense que tu pourrais faire un jet de Santé pour survivre si ton sternum s'est logé dans ton cœur. Trop cool ! »

· **2 heures :** A collé des rustines sur « Annie-l'avale-bite ».

· **5 heures :** A parcouru des livres de mythologie pour enfants et a regardé [la série télévisée] *Hercule* puis s'est rendu compte (avec l'aide d'une grosse pipe à crack en forme de crâne) que Zeus et Odin ont dû être de sacrés bandits et qu'on a juste omis de le mentionner et que « mythologique » veut juste dire ce que t'as envie que ça dise.

· **10 heures :** A lu les théories non-cognitivistes, de l'éther et de la physiognomonie sans se douter que ce ne sont plus tout à fait des idées en odeur de sainteté.

· **900 heures :** s'est mis en cercle avec ses amis Torturon, Burnout et le Messanger (sic) Psychotique de la Mort, et s'est branlé.

Je n'ai pas été personnellement témoin de tout ça, bien entendu, mais c'est la combinaison d'événements la plus plausible pour expliquer un résultat comme *FATAL*.

Au fait, est-ce que je vous ai dit que le bouquin fait 900 pages ?

Paske, je vais le rappeler au fur et à mesure qu'on avance dans cette critique.

Plusieurs fois.

Parce que, bandes de salopards, vous m'êtes redevables. (Et c'est pas fini !)

**Sartin :** Ouais, tout pareil. Je n'avais jamais imaginé *vouloir* jouer à [deux JdR compliqués et déjantés] *Imagine* ou *Palladium*, mais maintenant que je suis passé par *FATAL*, putain je ne me souviens même plus de ce qui était si naze dans ces jeux.

Argh. Au diable le « redevable », bienveillants lecteurs. Je viens chercher vos chers petits.

Ce qui rend *Fatal* particulièrement amusant, c'est le ton hypnotique et obsessionnel de la section des règles. Par exemple :

*Enfin, observez que lorsque ces capacités secondaires et ces capacités sont définies initialement pour un personnage, les capacités sont déterminées pour de jeunes adultes. Après description des caractéristiques secondaires et présentation des tables, les effets du vieillissement sont illustrés qui (sic) doivent être mentionnées tout au long de la vie du personnage. Le dernier chapitre décrit comment deux capacités, Aptitude Physique et Force, peuvent être augmentées par l'exercice assidu et, également, une méthode alternative de jet est présentée.*

Et re-voilà ce *non-anglais* : là où, quand vous le réécrivez pour une critique, vous vous retrouvez à restructurer la façon dont vous parlez anglais. Bien sûr, vous avez été capable de l'écrire et/ou de le parler auparavant : puis vous lisez quelque chose de ce genre et vous vous retrouvez à mettre des phrases dans la remise du jardin lorsque minuit sonne, à les massacrer, à en enterrer certaines parties dans l'arrière-cour puis à disperser les restes sur tout le document original en guise d'avertissement contre tout usage correct de la langue dans le livre.

**Sartin :** Le « bon » côté, c'est que *FATAL* n'est indubitablement pas écrit dans le même style qui vous anesthésie l'esprit que *Aria* ou *Multiverser*. Du côté « t'as-pas-sniffé-du-butane », ça équivaut à dire : « Ok, donc j'ai glissé nu le long d'une gigantesque lame de rasoir lubrifiée, mais au moins je ne suis pas le mec qu'on a jeté dans une cuve de fourmis rouges. »

Dans les deux cas, quelle que soit l'issue, elle est totalement stupide et douloureuse. Et les responsables devraient être tabassés à coups de taser à vaches jusqu'à ce que le dieu du Gifflage-de-Pétasse arrive enfin et dise : « Ok, je pense qu'il en a eu assez… » Sauf que dans le cas le plus ignoble de tous, le Dieu ajouterait soudainement : « Eh, attendez ! C'est parce qu'il a écrit *FATAL*,

hein ? Tenez, laissez-moi recharger ça pour vous. »

Oui, je suis bel et bien en train de dire qu'écrire *FATAL* mérite un passage à tabac à coups de taser à vache plutôt que de finir dans une cuve pleine de fourmis rouges.

Regardez, essayez ça :

**Ces capacités ne représentent votre personnage qu'au début de sa vie, donc elles changeront tandis qu'il vieillira : les tableaux pour ça sont ailleurs. Plus loin, nous vous détaillerons comment augmenter votre Force et votre Santé Physique, ainsi qu'une méthode alternative pour lancer les dés. Enfin, puisque vous lisez *FATAL*, vous devriez gardez à l'esprit que ce jeu craint grave.**

Vous voyez ? C'est de l'anglais. Est-ce que c'est si difficile ?

**Sartin :** Inutile de dire qu'aucun éditeur, relecteur, correcteur ou qui que soit de non-attardé n'a été crédité dans *FATAL*. Je ne suis pas non plus convaincu qu'il y ait eu quelque être humain, mais on n'ira pas jusque-là.

Au lieu de ça, je profiterais de l'occasion pour pousser un coup de gueule : c'est un exemple parfait de **la putain d'importance des éditeurs si vous écrivez un JdR**. Ils ne sont pas juste bons à corriger des coquilles, ils **s'assurent que votre style ne va pas partir en putain de sucette de bordel de merde**. Si vous n'êtes pas le meilleur écrivain dans l'Histoire de l'univers, ne tombez pas aussi bas que *FATAL !* Trouvez-vous des éditeurs !

Regardez plutôt ça : il y a cinq caracs de base, ok ? Mais, comme pour donner raison aux hospitalisés psychiatriques qui recouvrent les murs de leurs propres matières fécales, chaque carac possède quatre caracs secondaires qui déterminent des informations cruciales et vitales comme, tiens, l'énonciation ou la beauté cinétique. Donc, vous avez une carac qui détermine votre éloquence et une autre, votre grâce quand vous vous déplacez.

**Sartin :** Est-ce que ce serait déplacé de mentionner que vous devez déterminer au hasard chacune des 20 caractéristiques secondaires ? Et pour chaque tirage, on lance **4d100, qu'on divise par deux et auxquels on retire 1 ?** Puis vous revenez en arrière et vous calculez chaque capacité de base en calculant la moyenne de ses quatre capacités secondaires. Ce qui est *vraiment* cool quand on prend en compte le fait que *le jeu ne fait que rarement, voire jamais, appel aux compétences de base*. (Ce qu'il a corrigé, dans une mise à jour : il a *monté* ça à *10d100/5-1*. Donc il a corrigé ça, propre et net.)

(Clignements d'yeux.) Quoi ? AAAHHHHH !!

## *La meilleure réplique de toute cette critique*

Donc, pour faire simple, dire qu'on devrait brûler ce JdR est une insulte au feu.

## *Vous pouvez partir maintenant, si vous le souhaitez. Vous venez de lire la meilleure réplique de toute cette critique.*

Le pire dans le fait de critiquer cette merde, c'est que je dois en fait y **réfléchir**. Je dois bel et bien lire cette merde, puis essayer de la comprendre – et c'est le plus dur – et ensuite essayer de vous l'expliquer. Après ça, je dois passer une demi-heure, mon crayon fiché dans le pif à essayer de repêcher les morceaux de cervelle qui ont crevé dès la première minute où j'ai essayé de m'en servir pour comprendre *FATAL*. Et, Dieu *tout-puissant*, c'est un boulot qui n'a rien de marrant. Je suis réellement en train de redouter que tout cela interfère avec ma vie, de sorte que je me retrouve à rajouter des caractéristiques redondantes et sans rime ni raison à chaque chose que je fais, comme le gars qui écrit *Hybrid* [8].

Donc, pour x = (c)(nombre de mots dans cette critique)*ycc+ *tuez-moi, fumiers, tuez-moi.*

> **Sartin :** C'est difficile à croire, mais même *Hybrid* est un moindre gâchis d'atomes que *FATAL*. Vous pouvez lire ma critique de ce JdR ici.

(Ici, je me permets d'interrompre pour remarquer que le site de Sartin est malheureusement hors-service et c'est quasiment certain que *Hybdrid* n'était pas censé être un vrai JdR mais un malheureux artefact de maladie mentale. L'auteur mérite de la compassion et l'aide d'un professionnel.)

Juste un exemple : le Charisme comprend le Charisme Facial (votre beauté), le Charisme Vocal (comment sonne votre voix), le Charisme Cinétique (votre grâce quand vous vous déplacez) et le Charisme Rhétorique ( **votre putain de débit de parole**.) C'est ça, messieurs-dames : vous pouvez déterminer la vitesse d'élocution de votre personnage, en mots par minute. C'est d'une importance cruciale dans un JdR.

> **Sartin :** Bien, par où commencer ? Je veux dire, je ne peux pas me souvenir du nombre de campagnes auxquelles j'ai assisté et où la beauté de votre visage comparée à celle de votre corps pouvait avoir une **telle** importance. Mais ne vous inquiétez pas. Même si vous queutez votre tirage de 4d100/2-1 pour ça, vous pouvez contourner le problème en vous mettant un sac sur la tête, tout comme la plupart des FATALites dans la vraie vie.
>
> Et pendant qu'on parle de ça, c'est sympa que le Charisme Cinétique soit *entièrement séparé* de la Coordination Main-Œil et de l'Agilité. Eh oui ! Vous pouvez être le plus empoté, le plus cruche des sacs à bouse qui ait jamais vécu et pourtant vous pouvez chauffer des gonzesses car la façon dont vous avez saisi cette bouteille de Jack Daniels pour vous aider à terminer la session était *tellement* Cinétiquement Charismatique.

Pendant ce temps, vous, les adeptes du passe-temps controversé de la chaude et humide fraternité virile, allez être gâtés : avec le Charisme Vocal, le plus petit score est décrit comme « gay » [9]. (Tant mieux pour eux, parce que j'étais justement en train de me dire : « Wouaouh ! Ce jeu est une merde finie et ses auteurs sont des merdes finies mais je voulais un *soupçon* d'homophobie pour aller avec. »)

Quant au Charisme Rhétorique… ouais. Je veux dire, ça arrive à chaque fois dans un donjon :

> **Joueur :** Ok, le prêtre sombre **doit** en être à ses derniers points de vie. En même temps que je lance mon prochain assaut, je crie : « C'est pour mon frère ! Bouffe tes poils de couilles et *crève*, haleine de scrotum ! »
>
> **Maître de Jeu :** Oula ! Attends ! Je ne suis pas certain que tu aurais le temps de prononcer toute cette phrase avant de porter ton coup. Hmm… Si seulement il existait **une carac ou autre**, et on pourrait jeter les dés pour tester ça !

*J'ai passé quelque temps à essayer d'hurler mais rien n'est sorti si ce n'est du sang.*

> **Sartin :** Ok, messieurs-dames. Souvenez-vous que Darren est un pro et qu'on fait une critique sur un circuit fermé. Ne projetez pas de vomissures de sang chez vous !

Je devrais aussi consacrer un peu de temps à la description des illustrations de ce JdR. La plupart d'entre elles sont de toute évidence des photos retouchées par le filtre Stylo Graphique de Photoshop. Et la plupart des photos représentent deux connards imbibés de bière qui font semblant de se battre avec la même aisance et le même réalisme que n'importe quel combat dans *Star Trek* – ce qui veut dire que c'est rigide et très, très mis en scène. On trouve aussi des représentations surprenantes du monstre « ILLUSTRATION ICI » et des griffonnages pornographiques dessinés à l'arrache ici et là. En fait, le monstre

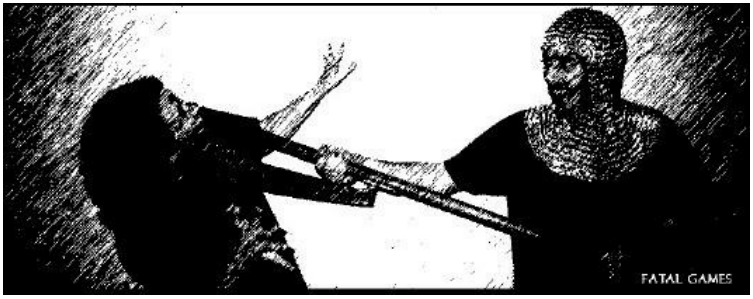
« ILLUSTRATION ICI » doit être le monstre errant le plus commun dans *FATAL,* vu la fréquence de ses apparitions.

**Sartin :** Attendez, il essayait d'être menaçant ? Je pensais qu'il était parti pour un look genre « Salut ! Je suis la silhouette d'un connard à barbe qui a été viré du club de reconstitution médiévale ». Non vraiment, prenez un marqueur blanc et gribouillez sur du papier canson noir et vous ne serez pas loin du travail d'illustration qui a été fait ici. Si Hall a utilisé Photoshop pour créer ces images, c'est un nul. (Le filtre Stylo Graphique a son utilité ; ce n'est pas le cas ici)

Voyez plutôt :

Pour de vrai. Ça vient de la section combat. En fait, celle-là n'est pas si mal… le gars sur la droite est peut-être Hall, et aucune illustration décrivant Hall dans un état de fustigation imminente ne peut être *tout à fait* mauvaise.

Hmmm…




Ah ouais ! Je suis soit bourré, soit borgne ou alors quelqu'un doit faire plus d'efforts.

Regardez même cette description d'un test de capacité :

> *Par exemple, une salope en guenilles s'offre à un aventurier bien charpenté si et seulement s'il peut dire opportunément un virelangue de son choix. Poussé par ses hormones, le jeune homme acquiesce et demande de quel virelangue s'agit-il. La courtisane le défie : « Le valeureux à la verge vite dévoilée va vaillamment valser avec les viles vilaines à la vertu volatilisée. Alors, qu'est-ce t'en dis, l'ami ? ».*

Donc : non seulement on a un exemple splendide du niveau de *FATAL*, mais on a aussi un exemple de la misogynie flagrante de ce JdR. Vous ne trouverez jamais, au grand jamais, de personnage féminin dans ce jeu qui ne soit pas une prostituée et/ou une salope autoproclamée parce que c'est le seul type de femmes qui existe dans l'imagination de ces sacs à bouse. Il y a aussi du non-anglais (« de quel vire-langue s'agit-il » au lieu de « de quel vire-langue il s'agit »), et, en guise d'ultime coup dans les noix de ma psyché bien tannée, vous devez faire un jet sur votre carac Énonciation afin de pouvoir le dire.

**Sartin :** De façon fort à-propos, cet exemple se termine sur

l'échec de l'aventurier qui voit la fille s'envoler. Comme c'est involontairement autobiographique !

Mais tant que nous en sommes à parler de putes et de salopes, il se trouve peu de métiers dans ce jeu qui ne raflent pas autant de mots de vocabulaire de la part de Hall que la prostitution et tout ce qui tourne autour (et même les métiers qui sont décrits avec un volume de mots plus importants ne dépassent la prostitution que par de gigantesques tables ou d'interminables listes de compétences barbantes).

Et toutes les descriptions de la profession liée aux putes et au reste, bien entendu, vous renvoie directement vers une note de bas de page : « les informations sur les putes proviennent de *La Prostitution médiévale*, de Jacques Rossiaud ». Qui, en réalité, est un livre sur la prostitution… dans le sud de la France… au XV e siècle. Et pourtant, Hall fonde un *univers entier* là-dessus. Oui, messieurs-dames, c'est ce qu'on appelle de la « recherche » et de « l'exactitude historique » dans *FATAL*.

En fait, je ne vous dis pas la vérité. *Fatal* ne s'attarde pas sur un des aspects de la prostitution : les maladies sexuellement transmissibles. Ouaip ! Malgré la touchante attention que Hall porte au sexe, aux parties génitales, à la prostitution et au viol, il n'y a pas *un seul putain de mot dans tout le bouquin* sur les MST.

Donc soit Hall est oublieux au-delà de toute ce qu'on peut imaginer, soit il n'a pas ressenti le besoin que « le JdR le plus difficile, le plus détaillé et le plus réaliste au monde » n'ait dû contenir *quoi que ce soit* qui puisse être une conséquence du viol et de la baise à en perdre la boule. A vous de voir !

Et puis il y a les tables : des pages et des pages et encore des pages de tables. J'attire votre attention sur le fait que la carac de Séduction Corporelle affecte la taille de votre poitrine mais seulement, bien entendu, pour les femmes. Oh, et vous pouvez obtenir « Force d'attardé

mental ». Regardez la formule pour la déterminer :

> *(71 – Intelligence d'attardé mental) x 3 = ( % de chance de Force d'attardé mental).*

Je hais cet auteur, putain que je le hais.

## *Bon sang Sartin, laisse-moi quelque chose à faire*

**Sartin** : Même si ça paraît mauvais, Darren ne vous en a pas dit le dixième. Ces capacités – et les tables qui vont avec – pourraient étouffer un cachalot.

Sans compter le tirage de 4d100/2-1 (qu'il rôtisse en enfer), il a trois stupidités principales et énormes à l'œuvre ici. Dans l'ordre :

**Les références et citations à la mords-moi le nœud**

J'adore quand *chaque* capacité secondaire mentionne une compétence, une particularité corporelle ou une carac de combat, on a un gros

« ( **voir chapitre** [insérer le numéro de chapitre à la con ici]) »

comme si on était trop stupides pour saisir les références à ce chapitre dans n'importe laquelle des 19 autres capacités secondaires qui sont juste à côté. Mais, encore une fois, *FATAL* a été écrit pour des FATALites, pas vous ou moi ou qui que ce soit d'autre avec un QI supérieur à 1, alors j'imagine qu'il faut que ce soit là.

Et je ne peux qu'aimer la citation « La force brute exempte de sagesse tombe en ruine sous son propre poids » – ouais, c'est complètement hypocrite, mais c'est aussi à moitié connement ironique, vu que la quasi-totalité des FATALitesà ce jour s'est

présentée comme des propagateurs de viol et de mort, sans avoir la moindre idée de à quel point leur JdR bien-aimé pro-viol craint du boudin.

## *Inutilité/idiotie générale*

Comme par exemple, Intelligence : Intelligence Spaciale (sic). Avec une colonne trop cool : « Assemblage d'Objet Non Familier (# de pièces) ». Cela représente la machinerie la plus complexe qu'un personnage peut comprendre, ou une merde du genre. Ceux avec une Intelligence Spaciale de 100 ne peuvent comprendre que les machines de 200 pièces au plus, mais pour ceux qui ont une Intelligence Spaciale au-dessus de la moyenne, cela grimpe rapidement à plusieurs milliers de pièces. Bien sûr, trouver quoi que ce soit avec autant de pièces dans l'univers de fantasy le plus réaliste qui soit, reste une énigme pour nous deux.

Ou la capacité secondaire Maths, avec la colonne « Plus haut (niveau de) maths possible ». Euh… Je ne savais pas que la géométrie était le plus haut niveau de maths compréhensible pour *n'importe quel* personnage que ce soit.

Ou la capacité secondaire Bon Sens, avec une colonne « probablement » qui explique pour quelle raison les personnages avec un Bon Sens faible risquent de se faire choper. L'exemple pour le score le plus bas possible est « Se faire coincer pour son plan machiavélique : tuer un dieu », mais « Se pointer aux urgences après s'être coincé la teub dans sa braguette » ou « Écrire *FATAL* » sont tout aussi probables.

La capacité secondaire Voix a cette note « gay » bien sûr, mais si le score est aux alentours de 88-114, la description est « ordinaire ». Maintenant regardez voir les descriptions en-dessous et au-dessus :

*84-87 : Dit toujours « euh » ou « hein »*
*88-114 : Ordinaire*
*115-120 : Évite « euh » ou « hein »*

Alors, où cela place-t-il les locuteurs « ordinaires » ? Évitent-ils les « euh » et les « hein » la moitié du temps, et les utilisent l'autre moitié ? C'est un mystère pour les temps à venir, ou pour celui qui a la pipe à crack de Hall

Et c'est cool de savoir que la Santé va aider cette compétence Uriner. Et ça aide à Écouter aussi, allez savoir pourquoi. Saviez-vous aussi que seules les personnes avec une Santé inférieure à la moyenne peuvent avoir des allergies ? Donc si vous avez ne serait-ce qu'une allergie, bravo : à *FATAL*, vous êtes une chiffe molle, et aurez une pénalité pour Uriner. Humilié(e), vous serez sans espoir jusqu'à ce que vous réalisiez que tout ce que vous avez à faire c'est de boire deux putains de litres de flotte et d'attendre une journée, ce qui vous donnera un modificateur assez élevé sur la table pour automatiquement réussir une « inondation » et (si vous êtes de taille moyenne) de l'envoyer à 5 mètres avec une précision parfaite (bien évidemment, étant le JdR « le plus réaliste qui existe au monde », *FATAL* ne fait aucune distinction entre précision et puissance. Ou, dans ce cas précis, la difficulté toujours croissante de « se retenir »).

En parlant de réalisme et d'Uriner, ce qui est vraiment cool, c'est que vous ne pourrez pisser que si vous faites au moins 5… et c'est un jet de d100 +compétence Uriner + (moyenne des modificateurs de la Santé et de la compétence Coordination Main-Œil) +/- (modificateur de « Temps Depuis la Dernière Miction » contre les « Quantité de Décilitres Bus »)

Bien sûr, il vous faudra boire au moins un demi-litre si vous voulez uriner sans pénalité, ou sans avoir à attendre au moins une

demi-heure, mais ce n'est pas très difficile. Les personnages de *FATAL* peuvent quasiment uriner à volonté ! J'ai cette image stupide en tête, où ils explosent leurs adversaires, descendent leur litron et poireautent la bite à la main (tout en fourrant chaque trou ouvert en vue) pendant une demi-heure rien que pour *attendre* ce jet d'Uriner. Bon sang, je suis sûr qu'ils se baladent avec de gros entonnoirs rien que pour être sûr d'ingérer les huit litres (et le modificateur de +80) qui garantira une « inondation ». Bordel de merde, ils ont certainement des t-shirts graisseux par-dessus leur armure qui arborent « **Pénis ! Chatte ! Circonférence anale** ! Fous-moi une capote sur la tête, je suis un FATALite » Dieu me tripote, *SenZar* n'a jamais paru aussi mature et profond qu'en ce putain de moment.

Mais bon. Si on peut faire monter cette compétence Uriner à 100, *cela supprimera la plus forte pénalité pour n'avoir rien bu*. Ça, c'est du réalisme !

Ah, et pour ce qui est de la Force d'Attardé ? Ce n'est que +2d10 pour les humains. Et avec des capacités allant de 1 à 199 (et parfois au-delà), ça ne vaut pas vraiment la peine de s'en préoccuper. Mais c'est ce qui le rend 100 % Fatalique – ça montre que Hall est un branleur, mais n'apporte rien au jeu.

## *Le fait qu'il y ait *20* putains de caracs de plus en plus inutiles et redondantes, et comment elles interagissent – ou pas – stupidement.*

Allons directement à la Séduction Corporelle. Oh, regardez : « les hommes avec une forte Séduction Corporelle ont tendance à avoir une forte Santé Physique, une grande Force et une grande Taille » – ouais, peut-être si *toutes ces caracs* n'étaient *pas aléatoires*. Bien sûr une forte Attraction Corporelle les boostera un peu, mais même si vous faites un jet extraordinaire de 199, vous

n’aurez que +18. Vous m’excuserez de faire « wahooo » avec le ton le plus sarcastique qui soit. Ce n’est pas une « prédisposition » assez forte pour avoir la moindre foutue importance contre l’aléatoire.

Foutredieu. Pour les gars de *FATAL*, beau=fort. J’ajouterai bien ici une spéculation crue sur l’équipe pour laquelle joue Hall, mais je pense qu’aucun homosexuel de ce forum ne mériterait, même de loin, l’humiliation d’être associé avec lui (c’est juste dommage que *mon* équipe ne veuille pas de lui non plus)

Cependant, l’inverse existe aussi. Une faible Séduction Corporelle *pénalise* la Santé Physique, la Force et la Taille. Je suppose qu’il n’y a pas de « prédisposition » réaliste ou historique aux bagarreurs moches.

Mais devinez quoi ! Toute cette merde ne s’applique qu’aux *hommes*. Comme Darren l’a déjà dit, la Séduction Corporelle féminine augmente la Taille du Bonnet. Et diminue la Force et le Poids. Encore une fois, de la connerie complète. Mais qu’importe. C’est sympa de savoir que l’idéal féminin de *FATAL* est une survivante d’un camp de la mort avec un ballon de basket sous chaque téton.

(Je ne sais pas si vous avez lu la BD en ligne pour adultes *Moon over June*, mais le style tend vers cela. Ça doit être un choix artistique. Comme les gens horriblement maigres dans *Aeon Flux*)

De toute façon, je pense qu’historiquement ce n’est pas crédible non plus.

Bien sûr, la plupart des JdR vous donnent simplement des caracs et vous laissent imaginer comment elles se combinent (c’est un processus amusant que j’appelle « visualiser le personnage que l’on vient de créer »). Mais voilà, ces jeux n’ont pas été conçus par des accidents humains misogynes qui perdraient un combat de l’esprit contre un plug anal géant déguisé en pipe à crack.

Malheureusement, *FATAL* ne pouvant se targuer de cette distinction, insiste pour connecter ces caractéristiques – comme en état d'ébriété – de manières qui ont autant de chance d'être « historiquement/mythiquement exactes » qu'une giclée de merde volante, parce que, bon sang, ce n'est pas comme si les standards de beauté n'avaient pas été **complètement différents** selon les lieux, temps, mythes ou autres.

Mais nooon. Dans *FATAL*, il n'y a qu'un seul standard de beauté, partout, tout le temps, dans le monde entier, parce qu'a priori Hall a oublié le sens exact des mots « réaliste » et « historique » après s'être cogné la tête sur la cuvette des toilettes que j'ai mentionnées quand j'ai décodé ses recherches. Bon, allez.

Bien sûr, *FATAL* ne se sort pas plus la tête du fion avec les caracs qu'il n'essaye *pas* d'interconnecter bêtement. Pouvez-vous prédire ce qui se passe trois ou quatre stats complètement aléatoires gèrent des aspects du personnage tels que la locution ou la beauté ou l'intelligence ? Continuez de lire.

Un Charisme du Visage de 175+ donne en descriptif « fait mouiller ». Et avec l'aspect *complètement aléatoire*, c'est tellement mignon qu'on peut foirer suffisamment son tirage de la Séduction Corporelle pour être la gonzesse la plus forte et la plus grosse qui soit, mais obtenir un suffisamment bon score de Charisme du Visage pour faire bander quand même. Putain de *FATAL*.

Wahou, regardez ! Énonciation ! Naturellement, c'est une capacité secondaire de la Dexterité. On pourrait penser que ça serait sous le Charisme ou l'Intelligence, mais je suppose qu'on voit des trucs idiots tous les jours. Qu'impute, j'aime bien comme l'Énonciation détermine le « débit de parole maximum » mais le Charisme Rhétorique détermine le « Débit de parole moyen ». Beuh. **On s'en bat les couilles**.

Bien sûr, comme chaque capacité secondaire est (allez, tous

ensemble) *totalement aléatoire*, on ne sait pas ce qui se passe quand le débit de parole maximum est *inférieur* au débit de parole moyen, mais c'est juste de ce côté du possible.

Se mêlant joliment aux deux, bien sûr, il y a Langue (une capacité secondaire de l'Intelligence). Surtout cette colonne « nombre maximum de langues apprises ». Bien sûr, *FATAL* étant le JdR « détaillé » et « réaliste » qu'il est, il est possible d'avoir une Énonciation et un Charisme Rhétorique élevés, mais de faire un jet assez faible pour en fait n'être capable de *ne parler aucune langue*.

Suis-je estomaqué que Hall ait pensé à ces conneries d'interconnections pour la Séduction Corporelle, mais qu'il n'ait même pas essayé de songer à la façon dont les autres attributs pourraient aller ensemble ? Si *FATAL* était un film, il ferait passer [le navet scientologue ] *Terre champ de bataille* pour un chef d'œuvre convaincant et très réfléchi.

Bien sûr, nous ne pouvons pas en finir avec cette merde sans jeter un œil aux modificateurs dus à l'âge.

Il y a des modificateurs pour nourrissons, au cas où vous voudriez jouer au film *P'tits génies* sur fond de fist anal et de jet d'urine à 5 mètres. Et d'ailleurs, ce n'est pas aussi handicapant que ce que vous imagineriez. Le modificateur total de Force est -90, alors si vous aviez assez de chance de tirer un 180 environ, votre aventurier nourrisson sera aussi fort qu'un humain adulte ordinaire. -90 aussi à la Séduction Corporelle, donc, encore une fois, un excellent tirage vous laisse avec une baisabilité adulte moyenne, et peu ou pas de malus aux jets de Séduction et d'Aptitude Sexuelle. (Pour récapituler, ce bébé est aussi fort qu'un humain normal et a priori éminemment baisable de surcroît)

J'ai mis aux chiottes des JdR mieux pensés que ça.

La Langue est tout aussi marrante quand elle est passée à la moulinette de ces modificateurs d'âge de merde. Avec la pénalité

de la catégorie Enfant, il faudra faire au moins 95, ou vous ne pourrez pas apprendre une langue avant la puberté. (Moins de 65 et vous devrez attendre l'âge adulte. En dessous de 55, bien sûr, c'est cette charnière magique où soit vous sautez d'une falaise soit vous passerez votre vie à être incapable de dire « Écoute tête de nœud, je ne peux apprendre aucune langue ! »). Bien sûr, si votre race est une quelconque variété d'Orc (-50 à Langue) ou de Troll (-90)…

J'aime bien aussi comment Réflexion (qui détermine votre plus vieux souvenir) augmente à la Maturité et à la Vieillesse. Je ne savais pas que vieillir vous faisait vous rappeler *plus* de choses de votre enfance.

(En fait, imagine un jeu où tes souvenirs sont magiquement liés à ta vie dans son ensemble – ainsi, par exemple, si tu as besoin d'un moyen de t'échapper, tu te rappellerais quand tu galopais dans une course, et canaliserais ce souvenir comme un sort. Ou, pour faire un peu plus artistique, le MJ amalgamerait un souvenir et un événement actuel et d'une manière ou d'une autre utiliserait chaque épisode pour commenter l'autre – voir une épée se briser te renverrait le souvenir des épreuves par lesquelles tu es passé pour l'acquérir. Cependant, *rien* de ceci n'arrive dans *FATAL*.)

Après toute cette merde, je dois quand même reconnaître un point positif. J'ai bien aimé le fait que certaines capacités secondaires fournissent des exemples ou des descriptions genre vraie-vie pour chaque score. Comme la liste de Force qui précise combien vous pouvez soulever, ou les colonnes de Charisme Vocal ou de Maths que j'ai mentionnées (d'accord, celles-ci se sont avérées débiles, mais l'idée de base ne l'était pas). De tels exemples peuvent donner une bonne idée de la valeur d'un score, chose où beaucoup de systèmes de JdR ont eu du mal. Bien sûr, cela ne compense absolument pas le fait que le tirage des caracs est foutrement chiant, ou le fait que mon putain de berserker Troll ne connaîtra probablement aucune langue, ou le fait qu'il y ait 20

attributs quand 8 ou 10 auraient suffi pour un système sain, mais qu'importe.

Enfin bref, j'espère que toute cette section vous a anesthésié le cerveau. Parce que vous ne pouvez pas imaginer ce que c'est que de lire et de disséquer ce naufrage de cargo qui transportait de la merde.

Sur ce, rendons la plume à Darren.

## *Ouais !*

Regardez-moi cette daube :

> *Selon un éminent philosophe, les hommes ont tendances à être plus sauvages, simples, et moins rusés. Les femmes, d'un autre côté, ont tendance à avoir plus de compassion, sont plus émotives et prônes à pleurer, mais en même temps sont plus jalouses, plus querelleuses, et sont plus aptes aux réprimandes et aux coups. De plus, les femmes sont plus mensongères et perfides. Elles sont aussi plus éveillées, plus craintives et moins enclines à passer à l'action.*

Et plus loin :

> *Les observations du philosophe présentées ci-dessus sont des généralisations, et ne sont pas vraies pour tous les personnages. Il est certainement possible de trouver un homme extrêmement effronté, ou une femme moins sujette à la dépression qu'un homme, mais ce sont des exceptions à la règle, en supposant que les observations ci-dessus soient correctes.*

C’est ce dont parlent les auteurs quand ils affirment que ce jeu est « historiquement exact » : ils ont pris les pensées d’Aristote sur le genre, et les ont utilisées pour justifier leur propre idiotie sexiste. Ils font des affirmations et essayent ensuite de rétropédaler dans le même paragraphe – « Tout est vrai, sauf si ce que dit le philosophe est faux, auquel cas, c’est faux. »

Aristote a peut-être été un philosophe brillant, mais en ce qui concerne les femmes, il partageait le sexisme traditionnel grec dans ce qu’il a de plus bête : Aristote ne croyait pas que les femmes pouvaient être parfaitement humaines, mais je suppose que c’était plus par ignorance que par haine. Mais l’inclure dans un JdR et le considérer comme parole d’évangile, c’est tout *aussi* bête.

> **Sartin** : *Bien sûr*, on se tourne vers les philosophes quand on crée quelque chose avec une base dans la réalité (et oui, surtout quand tes convictions sont tellement molles de la bite que tu ne fais que « supposer » que les philosophes ont raison). C’est *bien* mieux que de baser ta merde sur les résultats de, oh, chercheurs ou d’historiens ou de scientifiques ou de qui que ce soit dont les réflexions et conclusions *doivent* en fait être basées sur la réalité [(10)].
>
> Encore une fois, Hall essaye de nous branler de la « littérature savante » pour justifier de plus fortes pénalités pour les femmes. Voici le raisonnement officiel :

> *D’après les ajustements ci-dessus, on pourrait croire que les hommes sont supérieurs, mais il est important de comprendre qu’il y a d’autres cas, comme l’éducation reçue, qui ne sont pas apparent dans les ajustements, mais qui pourront devenir évidents et précieux pendant la partie. Le fait de modifier les genres selon la table ci-dessus a pour but de faire en sorte que les moyennes des genres soient plus proches de la réalité. La portée des modifications représente mieux de grands nombres de*

*personnes que quelques cas extrêmes. Par exemple, la plus haute Intelligence mesurée est celle d'une femme, bien que dans la majorité des cas les femmes ont tendance à avoir un score d'Intelligence légèrement inférieur à celui des hommes. Dans ce cas, le malus général empêche une femme d'avoir la plus haute Intelligence. C'est une limitation regrettable.*

Bordel de Dieu, par où je commence ?

*« Par exemple, la plus haute Intelligence mesurée est celle d'une femme, bien que dans la majorité des cas les femmes ont tendance à avoir un score d'Intelligence légèrement inférieur à celui des hommes. » ?*

Ouais, je suis sûr que pendant qu'il ne prenait pas soin de « Annie la poupée gonflable », Hall s'est bien amusé à réunir des femmes de l'Europe médiévale pour les tester. *Bien sûr* c'est parfaitement valable et « historiquement exact » de supposer qu'elles auraient le même modificateur « d'éducation » et « un historique » négatif d'Intelligence (et positif pour la Séduction Corporelle) que les femmes contemporaines, pas vrai ?

Et à ce sujet, même si Hall déclarait cette merde comme étant des modificateurs *contemporains*, il n'a choisi que les morceaux de « littérature savante » qui confortaient ses opinions attardées. Même le premier ouvrage cité, *The Smarter Sex : A critical Review of Sex Differences in Intelligence* (par D. Halpern et M. LaMay) affirme que les hommes ont plus souvent certains types de retard mental, mais vous pouvez être foutrement sûr de ne pas trouver ça dans ces règles.

*Dans ce cas, le malus général empêche une femme d'avoir la plus haute Intelligence. C'est une limitation regrettable*

Traduction : « ouais, c'est une limitation regrettable… . Dont je

viens d'admettre qu'elle crée un résultat non conforme à la réalité (parce que n'oublions pas que je crée *le jeu de rôle le plus réaliste du monde*)… mais devinez quoi ? Je ne l'ai pas enlevée parce que je préfère déclarer que la majorité des femmes est plus stupide que les hommes plutôt que de faire en sorte que mes règles acceptent qu'au moins une femme ait un QI plus élevé que n'importe quel homme ! »

Ce jeu est moche.

Il y a aussi le fait que l'être humain moyen aura eu des expériences avec des femmes, contrairement à la tribu d'hommes des cavernes consanguins de Dunwich qui a écrit *FATAL*. Ils empruntent des généralisations à la con à d'anciens philosophes car ils n'ont pas les couilles de dire ce qu' *ils* pensent des femmes, à savoir qu'eux sont bons parce qu'ils ont un pénis, et que les femmes ne sont là que pour être leurs esclaves. C'est pathétique à un niveau biblique. Encore une fois, comme je l'ai dit précédemment dans la critique de *Wraeththu* (en) , les JdR se sont *grandement* améliorés en intégrant les femmes dans des rôles qui n'étaient pas tenues par celles-ci. Même dans les premières versions de *D&D* – bon, peut-être pas *Chainmail* – n'importe quel genre pouvait incarner n'importe quelle classe de personnage, avec le sexisme mineur que la force maximale des femmes n'allait que jusqu'à 18/50 au lieu de 18/00. *FATAL* ramène *littéralement* les pendules à l'heure d'avant *D&D*

Les races : je ne m'en préoccupe pas plus que ça. Toute la mythologie sur laquelle ils chient a déjà été faite, et bien mieux, par *D&D* (je ne veux pas dire par là que *D&D* a chié sur la mythologie). Pire encore, le jeu a des PJ-monstres – ceci est un jeu qui prétend être historiquement exact mais laisse des monstres comme PJ aux côtés de PJ humains. En tout état de cause, le jeu n'est pas tellement historiquement précis – parce que v'voyez, ça demanderait *du boulot* – mais plutôt relié à l'Histoire de la même façon que les humains sont lointainement reliés aux microbes. Laissez-moi reformuler ça : *FATAL* est à la recherche

historique ce que les humains sont aux étoiles naines. Ce sont deux choses entièrement différentes.

**Sartin :** Ouais, les races aussi ça craignait grave. Eh regardez, vous pouvez être un « anakim », une espèce de personnage mi-démon. C'était tellement cool quand *SenZar* l'avait fait 7 ans auparavant. **Sept. Ans. Auparavant.**

Sauf que les demonians de *SenZar* n'étaient pas aussi merdiques. *« La plupart des anakims sont le fruit de l'accouplement d'un humain et d'un incube ou d'un succube. Ces anakims sont plus communément appelés cambion. Souvent, les cambions ne donnent aucun signe de vie avant l'âge de sept ans » ?* C'est ça.

**Supposée mère mortelle** : Oh non, un mort-né ! Oh, attends, je suis morte pendant l'accouchement

**Seigneur Asmodée, Maître des Sept Phallus :** Euh, on devrait le garder pendant 7 ans, juste au cas où !

Pour on ne sait quelle raison, les anakims sont aussi la seule race monstrueuse à ne pas avoir de pénalité à la Séduction Corporelle ou au Charisme du Visage. Malgré ça, ils doivent lancer 1d10 aspects physiques bizarres sur une table d100. Hmmm…

*09 : l'anakim a des yeux de chat. Le personnage perd d8 points de Charisme du Visage à cause de ses gros yeux ronds…*

Euh, d'accord :

*18 : l'anakim a des pattes de chèvre*

*24 : l'anakim dégage une odeur de chair en décomposition, qui s'étend à un pied de son corps*

*25 : l'anakim a les yeux toujours injectés de sang*

*54 : l'anakim a des branchies sur le côté du cou, lui permettant de respirer sous l'eau*

*64 : l'anakim a un troisième œil au milieu du front. Avoir trois yeux améliore la Vue de 1d20 points. Comme 50 points de Vision donne une Vue parfaite, les points sont appliqués dans ce sens.*

*66 : l'anakim est accompagné d'une odeur fécale qui s'étend à 1d6 pieds de son corps.*

Je me demande pourquoi *ces* résultats dégoûtants ou difformes, et bien d'autres, ne donnent pas droit à une pénalité à la séduction. Déterminer des standards de beauté « historiquement/mythologiquement exacts », c'est pas une sinécure, pas vrai ?

En voici d'autres particulièrement truculents :

*40 : l'anakim provoque un fort désir de sodomie chez les humains selon leur sexualité, à un pied de distance.*

Comme d'habitude, si vous aviez oublié que quelqu'un vous tenait en joue et vous forçait à lire *FATAL*. Ou qu'on peut argumenter que la sexualité inclut : « ne veut pas de rapport anal de quelque genre que ce soit ».

*45 : L'anakim est cannibale. Manger des légumes lui donnera la nausée.*

Euh, je pense que le mot que tu cherches est « carnivore » là.

(Peut-être que les types de l'épicerie ont convaincu les auteurs que toute la viande qui est vendue est en fait de la *chair humaine*, et pas du porc, du bœuf ou du poulet comme c'est écrit sur l'emballage. Peut-être même qu'ils leur font payer le double pour de la **vraie chair humaine authentique**.)

> *95 : L'anakim a une haine anormale des femmes. Dès lors qu'il se trouve à moins de 1d100 pieds de l'une d'entre elles, l'anakim doit réussir un test de Volonté à 30+ ou attaquer pour tuer.*

C'est sympa. Compte tenu du mépris que *FATAL* accorde en général à la gente féminine, Je n'ose imaginer ce qu'il considère comme une haine « anormale » des femmes. Et le truc du 1d100. Mais qu'est-ce que c'est que cette merde ? Est-ce chaque fois qu'une femme *pourrait se trouver* à moins de 100 pieds, faut-il lancer le dé pour savoir de combien elle peut encore s'approcher avant qu'il doive faire son test de Volonté ? Ou est-ce qu'il le lance une fois pour toutes à la création du personnage ? Mais pourquoi rendre ça aussi aléatoire ?

(Pourquoi est-ce que personne ne tue simplement l'anakim avant qu'il ne tue une femme ? Ah oui, c'est vrai, selon les auteurs, *les femmes doivent mourir* pour avoir osé plaquer ce con de Torturon sous prétexte que c'est un immonde sale type.)

Ah oui, pardon. « L'exactitude historique/mythique ». Parce que ouais, y a plein de mythes où un semi-démon démembre les femmes lorsqu'elles s'approchent à moins de 90 pieds, tandis qu'un autre semi-démon peut les supporter tant qu'elles sont à plus de 15 pieds. Mais peu importe. Il y a d'autres races en plus des anakims, mais Darren a raison : rien de tout ceci ne mérite de l'attention.

Après, c'est cool de voir que même dans un jeu « exact historiquement/mythologiquement », les humains ont toujours une espérance de vie de 73 ans. Et que dans la table de Haine Raciale, « haine » soit de loin l'attitude la plus répandue entre les races, surtout venant des humains (malgré leur statut de race la plus « neutre »). En fait, les seules races pour lesquelles les humains de *FATAL* ont moins que de la haine absolue sont les humains eux-mêmes, et les trois races de nains et d'elfes qui ne soient pas noirs. Ah oui, et ils se contentent d'avoir de l' *aversion* envers les anakims, malgré la propension de ces êtres légendaires, mythologiquement exacts et sortis tout droit de *Dead Earth*, à puer la merde, à avoir des pénis de trois fois la taille normale, ou à être des aphrodisiaques de sexe anal ambulants.

Bien sûr, les humains n'ont pas juste un manque d'aversion entre eux, ils *se préfèrent* aux autres. J'imagine qu'il y a soit une seule race humaine dans *FATAL* (blanche, bien sûr), ou que les tensions interraciales qui, tristement, existent encore aujourd'hui, ne sont pas assez rigoureusement historiques pour valoir la peine d'être mentionnées.

(Sans oublier de rappeler que les blancs de jadis considéraient leur nation comme une race. Si vous étiez un fier Espagnol, vous considériez ces horribles Italiens comme une race inférieure, et si vous étiez Italien, vous considériez les Espagnols comme des chiens bipèdes. L'Europe médiévale était assez stupide.)

D'autre part, on trouve d'énormes zones d'espace blanc réservées aux illustrations, qui je vous le garantis ne seront jamais remplies. On trouve des traits de personnalité associés à des traits physiques, tirés d'une sorte de charlatanisme qu'on appelait la physiognomonie. Les types qui ont écrit *FATAL* ont fricoté avec *toutes* les sciences discréditées.

Oh, et voilà la cerise sur le gâteau : on peut lancer un dé pour déterminer aléatoirement des caractéristiques sexuelles, dont la circonférence vaginale, c'est ce qu'un vagin en particulier peut accepter.

La partie drôle, c'est que ces minables sauraient, – s'ils avaient été en contact avec -, qu'un vagin peut s'élargir si nécessaire, comme par exemple lors d'un accouchement – une autre facette de la vie que ces *chimpanzés en caleçon* ont oubliée.

## *Il est dangereux de s'aventurer seul ; prends cette idée stupide et ignorante*

[référence à *Legend of Zelda* (NdT)]

**Sartin** : Leur connaissance des tétons est également tristement incomplète : « *Un téton qui n'est pas dressé peut n'avoir aucune longueur* ». Allons… Même les ermites qui se branlent devant du porno en savent plus que ça ! Et c'est sympa de voir qu'autant les « nymphomanes » que les « traînées » ont des modificateurs distincts au jet de circonférence vaginale. Cela peut leur éviter de tirer une circonférence « trop faible *pour laisser passer même un enfant moyen* ».

Et j'adore le Potentiel de Profondeur Vaginale : « *Le Potentiel de Profondeur Vaginale d'une femme est égal à sa taille en pieds convertie en pouces (ce qui donne 14 cm pour une femme de 1,67 m), puis (2d20) % est ajouté* ».

Cela ne m'étonne pas que Hall ait considéré ça tellement important qu'il fallait une règle détaillée pour ça. S'il a déjà jamais baisé, c'était en missionnaire dans le noir complet.

On en arrive au tirage de la Circonférence Anale, au cas où quelqu'un ait besoin de vérifier s'il peut y faire rentrer son pénis, sa lame ou son poing (oui, il y a un tirage pour la Circonférence du Poing aussi). Par contre, essayez d'éviter d'avoir à faire le jet, ça vous ne voulez pas lire des phrases comme « *Si un anus est étiré au-delà de la limite donnée dans la table ci-dessous, qui diffère d'un anus à l'autre, l'orifice se déchirera pour laisser passer l'objet entrant. D'abord, considérez tous les modificateurs*

*pertinents, puis lancez le dé pourcentage et référez-vous à la table suivante* » sans l'aide de l'alcool.

Évidemment, toute vraie discussion sur *FATAL* serait incomplète sans la Résistance de l'Hymen. C'est un jet de 5d20 pour les femmes vierges, dont le résultat est le pourcentage de chances par rapport sexuel que l'hymen résiste. Elles doivent développer des membranes solides dans le monde de *FATAL* … la moyenne de ce jet tourne autour de 52 %, et je suis carrément certain qu'elles se perforent bien plus facilement que ça. Tant qu'on est sur le sujet, ni la longueur du rapport ni la taille du membre de l'homme n'entrent en jeu dans le jet de perforation. Putain de bon dieu. On ne peut même pas percer le réalisme avec sa bite, tellement il est solide.

On peut aussi tirer ses Traits Faciaux, l'Épaisseur des Cheveux, son Attribut le Plus Séduisant et aussi son Attribut le Plus Repoussant, et des milliards d'autres choses qu'un JdR sain d'esprit vous laisserai *choisir*, dans l'éventualité peu probable que vous en ayez quelque chose à faire.

Pendant ce temps, le tirage de la couleur de peau va de blanc comme un cadavre à légèrement bronzé. Encore une preuve que *FATAL* est un club de gars blancs.

Oups, attendez : l'Étirement Vaginal est traité quelques pages plus loin, grâce à d'autres inepties inspirées d'une photocopie d'un texte médical. (une probabilité de fausse couche de 15 % ? Bien sûr. L'accouchement peut durer « jusqu'à » quatorze heures ? Ben voyons.) Et le truc à se taper la tête contre le mur est qu'être enceinte réduit la Séduction Corporelle de 1d20 : « Bien que dans un sens une femme enceinte soit « belle », sa Séduction Corporelle est affectée négativement. » Hall vous aime tant que vous ressemblez à une poupée Barbie ; le moindre signe que vous n'êtes pas une poupée gonflable lui cause du dégoût.

**Sartin :** Okay, c'est le moment de repartir sur l'analyse des

règles. Même un modificateur de -20 (le pire jet pour le malus de grossesse) n'est pas si grave (bon, aucun des malus d'attributs pour les femmes n'est aussi haut, mais c'est le raisonnement derrière qui me troue le plus le cul). Si vous avez un score moyen de 100 en Séduction Corporelle, la grossesse le réduira au pire à 80, pas assez pour pénaliser réellement vos chances au pieu.

Bien sûr, ça va réduire votre modificateur de Séduction Corporelle, de 0 à -20. Mais le modificateur final d'une compétence est la *moyenne* des modificateurs de toutes les sous-caractéristiques qui s'appliquent. L'Expertise Sexuelle a trois modificateurs, la Séduction en a deux, donc votre malus sur ces jets serait en fait réduit respectivement à -6 et -10 **au pire**. Comme les jets de compétence se font au d100 + modificateurs, vous voyez qu'être en cloque ne pénalisera pas vraiment votre capacité à séduire et à coucher.

Sympa et réaliste, comme on pouvait s'y attendre.

## *Le dernier endroit où vous iriez chercher des informations sur la morale*

Vous voyez, à *Synnibarr* c'est à peu près là que j'avais cessé de lire, parce que j'ai fait l'erreur d'essayer de le lire du début à la fin. J'ai abandonné, avec un sentiment de frustration dû au gâchis du potentiel et à l'exécution minable. (En fait, les graphiques dans *Synnibar* sont relativement bien placés. J'ai vu pire, oui c'est toi que je regarde, *Mechwarrior 3ème édition*.)

Ici, je suis tenté d'abandonner parce que c'est juste tellement stupide que je me demande si je n'ai pas été corrompu par cette lecture, comme si d'une certaine façon j'allais me mettre à traiter les femmes comme des extraterrestres constituées de caractéristiques plutôt que comme, vous savez, des *gens*.

Il existe des graphiques étendus pour se bourrer la gueule : il vous faut alors confronter votre poids à combien de verres d'alcool vous avez bu et quel genre d'alcool c'était, pour déterminer si vous êtes pompette, ivre ou en train de vomir. Le JdR *Unknown Armies* se contentait de vous infliger un malus de 5 % après chaque verre, parce que les gens qui ont écrit *Unknown Armies* descendaient de créatures vertébrées, et apparemment carrément doués pour écrire des jeux de rôles.

> **Sartin :** la table des effets de la marijuana (et c'est difficile de ne pas croire qu'ils la prononcent « Marie-jus-Anna ») est géniale aussi. Suivant le modèle pour pisser, le « nombre total d'inhalations par heure » est confronté à la « durée depuis la dernière euphorie » pour vous attribuer un Facteur d'Euphorie. Ensuite, par une pirouette que seul un comptable sociopathe pourrait apprécier, on vous donne une longue liste d'attributs qui sont réduits de 1/4 ou 1/2 ou d'une ou deux fois le Facteur d'Euphorie. J'ai envie de me pendre.
>
> Mais attendez. Je parie que vous ne saviez pas qu'être stone *augmente* votre Intuition.

On trouve aussi des règles sur les maladies. Au lieu d'utiliser quelque chose ressemblant de près à un système rationnel, *FATAL* se contente de créer un pourcentage de chances de mourir, de sorte à ce que la peste bubonique a les mêmes chances de tuer un mendiant affamé qu'un gobelours. Vous savez, l'exactitude historique et tout ça.

Il y a un chapitre sur la moralité, ce que le livre appelle la « disposition », qui tente de distiller la moralité et l'éthique en neuf catégories distinctes, incluant une table de références croisées qui dit quelle disposition déteste quoi et comment une disposition primaire et secondaire fonctionnent conjointement. Si vous avez une envie pressante de souffrir, le genre de souffrance profonde qui dure plusieurs jours, lisez donc ce chapitre, il vous donnera cette impression. Il s'agit en majorité de branlette philosophique probablement recyclée ou résumée d'un philosophe grec. N'étant pas un fan de philosophie, je n'ai

rien reconnu de particulier.

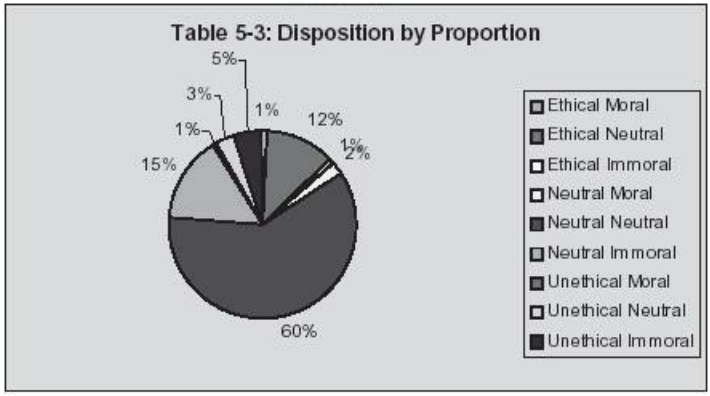
**Sartin :** Je voudrais faire remarquer que si on veut faire un camembert de « répartition de la population par alignement », il ne faut PAS :

a) Utiliser seulement du noir et du gris comme couleurs.

b) Utiliser des **nuances** de ces deux couleurs pour chaque tranche.

c) Avoir **neuf** alignements possibles à nuancer.

Merde, ce graphique est tellement moche, il faut que je vous le montre :




Je vous jure que ça a l'air aussi nul que ça dans le .pdf

(Donc apparemment, 60 % de la population est… d'une certaine nuance de gris.)

Sans déconner, quoi.

Au fait, c'est cool que FATAL considère que « l'individualité » et « l'aléatoire » sont « contraires à l'éthique », alors que la « conformité » et le « comportement schématique » sont

« éthiques ». (Allez-y, sortez les blagues de « Tu utilises tout le temps ce mot, mais je ne pense pas que tu saches vraiment ce que ça veut dire », comme ça ce sera fait). Aussi, tant qu'on parle de ça, rien que l'expression « Neutre Moral » me fait glousser.

L'approximation de Darren sur le recyclage bâclé de philosophie grecque est pas mal, mais le chapitre sur la disposition/moralité consiste en gros à ce que Hall passe 25 pages à tordre l'axe d'éthique pour qu'il ressemble à l'axe « loyal/chaotique » tout en bredouillant à propos des excès et déviances qui peuvent transformer la « moralité » en immoralité ou en mal. Whaou, super innovant.

Bien qu'il soit le père du jeu de rôle, Gary Gygax doit toujours être considéré coupable du système d'alignements du *D&D* originel.

J'ai compris une chose sur la revendication de rigueur historique de *FATAL*. Quand ils disent qu'ils sont historiquement exacts, ça veut dire qu'ils ont feuilleté… disons une quinzaine de livres au grand maximum, et encore je suis super généreux. Du coup, chaque fois que vous en arrivez à la conclusion que c'est extrêmement sexiste, vous pouvez vous distraire avec un petit bout de pseudo-érudition obscurantiste et confuse, qui suggère qu'en gros c'est votre problème s'il n'y a pas un seul endroit dans *FATAL* qui ne considère pas les femmes comme des putains. Pour vous amuser un peu, vous pourriez tout lire et contredire chaque argument minable de l'auteur, avec à peu près une centaine d'exemples de *FATAL* qui réfutent complètement cet argument.

Pas moi, bien sûr, mais quelqu'un. (Oups, j'ai parlé trop vite. Plus loin dans la critique, je vais découper ça aussi. Quel benêt. Putain de *FATAL*.)

## 2/20 en Histoire, M. Hall

(ou vive la licence artistique, comme on dit dans le métier)

Alors, on en arrive au chapitre intitulé « Esprit », dans lequel les personnalités sont décomposées selon les quatre humeurs antiques : sanguine, bilieuse, mélancolique et lymphatique, et où on nous explique comment déterminer laquelle correspond à votre personnage. Autrement dit, au lieu d'inventer un personnage et d'utiliser le système pour le définir, vous allez tirer les dés pour déterminer quelles humeurs sont dominantes, ces mêmes humeurs qui sont fondées sur des concepts médicaux incroyablement et ridiculement obsolètes.

> Sartin : Accessoirement, les quatre humeurs ont aussi inspiré les noms des quatre maisons Z'bri dans *Tribe 8* : Sangis, Koleris, Melanis et Flemis. Oh, et dans la catégorie jeux « dark », *Tribe 8* est nettement meilleur et plus mature que *FATAL*. Et probablement plus historiquement exact, aussi.
>
> On peut en tirer une leçon utile pour tout créateur de jeu de rôles : *si vous concevez un jeu vraiment pourri, n'y mettez pas des choses qui rappellent d'autres JdR bien meilleurs.*

(Même s'il faut admettre que cela nous permet de recommander de bien meilleurs JdR, qui font ressembler *FATAL* à la mystification qu'il est, et qui récompenseront votre argent par des heures de lecture captivantes, et non pas d'heures et d'heures à vomir et à essayer désespérément d'oublier.)

Je crois que ce qui se passait dans la tête de Tête-de-cul ressemblait à ça : « Bon, les gens au Moyen Âge ont essayé de définir les gens selon ces règles/concepts, je devrais faire pareil. » Mais le problème quand on essaie de définir les gens par leurs humeurs, je veux dire si on oublie que c'est encore une autre science discréditée, c'est que les gens *ne rentrent pas dans quatre catégories*. Ni dans quatre catégories dont chacune a quatre sous-catégories.

La théorie des humeurs était dans le fond un cul-de-sac intellectuel, et pourtant, à notre époque, voilà un type qui essaie de les utiliser comme si c'était normal, même pas comme ornement pour enjoliver un

mécanisme de jeu, comme les neufs sphères dans *Mage*, mais en tant que méthode pour définir les gens.

Cela créé une deuxième disjonction dans le jeu : il semble qu'il y ait deux auteurs différents qui écrivent le jeu. L'un est quelqu'un qui a lu beaucoup de philosophie et mythologie grecque et médiévale sans les inscrire dans un contexte culturel ou historique, et a l'air sain d'esprit, bien que profondément ignorant en ce qui concerne l'Histoire. L'autre est un métalleux poseur-violeur débile qui ne peut s'amuser qu'en se masturbant devant des fiches de perso pleines de caractéristiques sexuelles. Je ne sais pas qui est qui, ou même s'ils sont vraiment deux. Dans un cas comme dans l'autre, c'est flippant, comme Dr. Jekyll et Captain Branleur.

> **Sartin** : Personnellement, je préfère croire que *FATAL* a été créé par une Intelligence Artificielle qui avait pour instructions de « créer le truc le plus merdique possible qui puisse toujours techniquement être considéré comme un jeu de rôle ». Non seulement cette IA a brillamment réussi, mais elle est allée jusqu'à lancer d'énormes flamewars sur RPGnet, ayant étudié les exemples de *World of Synnibar*, *SenZar* et plus particulièrement *Rifts*, et réalisé qu'aucun jeu de rôle ne peut atteindre la merde ultime sans créateurs et fanboys excessivement zélés qui emmerdent tout le monde.
>
> Naturellement, la vérité, c'est à dire que *FATAL* a été créé par d'authentiques êtres humains qui ne plaisantaient pas, est d'autant plus déprimante.

La section sur les maladies mentales retranscrit essentiellement la section du DSM-IV [Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux (NdT)] sur divers troubles mentaux, mais ne fournit aucune règle particulière autre que « se manifeste pendant les prochains 5+1d100 mois ». Et bien sûr, il y a une tonne de troubles sexuels listés en même temps que la mégalomanie et la kleptomanie, juste au cas où on aurait oublié qu'on était en train de lire *FATAL*.

La section sur la vie médiévale est environ aussi profonde qu'une poêle à frire. Par exemple, si vous vérifiez les références qu'ils citent dans cette section, vous trouverez *La Vie quotidienne dans un château médiéval / Ville / Village* et *Reign of the Phallus*, mais ce dernier concerne la Grèce et la Rome antiques, pas l'Europe médiévale. En plus, aucun n'est un texte universitaire, et *Reign of the Phallus* est fortement décrié pour son travail bâclé, jusque dans les critiques sur Amazon.

Juste au cas où vous seriez toujours d'humeur masochiste, il y a une table de Débauche. Du coup vous pouvez tirer les dés (Dieu merci, parce que je m'inquiétais de ne pas pouvoir suggérer que les auteurs de *FATAL* se branlent sur *Rolemaster*) pour déterminer jusqu'où un certain personnage ira. Pour envenimer les choses, c'est une échelle mobile [Unidimensionnelle, quoi (NdT)], donc on découvre que quelqu'un qui aura plusieurs partenaires n'entreprendra pas de sexe anal.

Ne demandez pas pourquoi, c'est dans une *table*. Ça doit être vrai si c'est dans une *table*.

> **Sartin** : Naturellement, vous pouvez aussi tirer les dés pour voir si vos personnages sont hétérosexuels ou homosexuels. Encore mieux, être un homme et avoir un score de Force bas ou une femme et un score de Force élevé (ou de petite Taille de Bonnet) va appliquer des modificateurs vers le côté gay de l'échelle. C'est sympa de voir ces stéréotypes pourris mis en valeur dans un jeu si réaliste et historiquement exact.
>
> Pendant ce temps, les anakims ont un tel modificateur de Débauche qu'ils tireront toujours *au minimum* « pratique le sexe oral ». Content d'être membre d'une race minable de suceurs garantis, pas vrai ?

Vous pouvez aussi tirer un d10.000.000 pour déterminer combien une femme donnée aura de bébés, même s'il n'y a que cinq résultats possibles. Putain de *FATAL*.

> **Sartin** : On en arrive à se demander si Hall, cet ulcère

syphilitique prêt à exploser, a jamais vraiment *joué* à son propre jeu. Vous savez, lorsque vous tirez un d100, vous devez décider si « le dé rouge c'est les dizaines » ou je ne sais quoi.

Et là ? « Bon, le rouge c'est les dizaines, le vert les centaines, le rouge transparent les milliers, le bleu les dizaines de milliers, le vert tacheté les… et merde, c'est quoi le rouge déjà ? » (Pour ceux qui nous lisent, c'est les dizaines.)

Et bien sûr, c'est encore une de ces situations qui arrive **tout** le temps dans le med-fan. J'veux dire, *merde*. Vérifier si on tombe sur cette unique chance sur dix millions d'accoucher de quintuplés, ça arrive au moins aussi souvent que de commencer la campagne dans une taverne.

Et même lorsque vous tombez sur un bout de texte qui semble provenir d'une source plus académique, vous **savez** que ce que vous lisez a en gros été dépouillé de tout ce qui n'est pas fondamental. Autrement dit, il reste tout ce qui fait passer le moyen-âge pour une gigantesque orgie et les femmes pour des putes. Par exemple, on nous informe que même les auberges respectables proposent entre autres les services de putains, et que le portier, les porteurs, les serveurs, serveuses et femmes de ménage (qui font aussi office de putes) sont tous des esclaves.

Sauf qu'il y avait très peu d'esclaves dans l'Europe médiévale. Des serfs, oui, mais ils avaient quelques droits. De plus, les seigneurs comptaient financièrement sur leurs serfs, à travers la vente des récoltes. Emmerder les serfs était un bon moyen de devenir pauvre. Si on en croit *FATAL*, l'économie de l'Europe médiévale était entièrement basée sur les putes et autres activités reliées aux putes : c'était la putéconomie, si vous voulez.

La section sur la justice est particulièrement drôle, on y voit les châtiments des esclaves dans une société où l'esclavage, globalement, *n'existait tout simplement pas*. Si vous étiez coupables de calomnie

envers une femme mariée ou une prêtresse (et il n'y avait à peu près *aucune* prêtresse en Europe médiévale), vous vous retrouviez marqué avec une lettre écarlate. Est-ce que c'est jamais arrivé ? Non.

Le crétin qui a écrit cette section confond la loi romaine (et je doute qu'elle ait été si sévère) et les lois d'Europe médiévale. Encore pire, les châtiments sont issus du livre *History of Punishment and Torture*, qui a essentiellement été conçu pour mettre en valeur les châtiments les plus spectaculaires sans se soucier du contexte historique. (Accessoirement, certains des créateurs du jeu ont publié sur leur site web des descriptions des tortures médiévales qu'ils voudraient infliger à leurs ex-petites amies ; à mon avis, c'est pour ça qu'ils ont été expulsés de l'université.)

D'ailleurs, dans un JdR se vantant d'être le plus historiquement exact sur le marché, où diable est l'Église Catholique… Où est l'inquisition ? La guerre de cent ans ? L'Italie ? Les Musulmans ? Les Croisades ? Le Nouveau Monde ? La Peste Noire ? **Où sont tous ces trucs ?** C'est comme sortir dehors et tout ce qui était là hier a disparu, remplacé par de petits espaces vides par terre là où ils étaient.

> **Sartin** : Et tant qu'on y est, où est la Terre plate, ses quatre éléments, et l'univers qui tourne autour ? N'oublions pas que Hall accepte sans sourciller les conclusions des Grecs anciens sur les femmes. Pourquoi alors n'accepte-t-il pas toute leur vision ? Si je devais deviner, je dirai que la consanguinité joue.

Dans *FATAL ?* Nulle part.

Comme je le disais, si les auteurs de cette chose avait le minimum de honte qu'on voit dans les yeux d'un chien trainant son cul sur le tapis, ils retireraient immédiatement toutes les vantardises selon lesquelles *FATAL* serait rigoureux. Mais je ne m'y attends guère.

## *Je crois que je vais être malade…*

La section des peines pour le viol : c'est presque assez pour vous

rendre malade, particulièrement parce que l'enculé qui l'a écrite décrit le viol comme « prendre son pied » – plutôt que comme l'acte de violence brutale que c'est.

**Sartin** : Merde, j'ai encore l'estomac retourné par le fait que cet enculé désigne *FATAL* comme un jeu de rôle plutôt que comme cet immense monument à la nullité humaine qu'il est.

Et bien, ici : regardez :

> *Viol*
>
> *Dans une communauté moyenne, on compte une vingtaine de viols par an. Dans 80 % des cas, un viol implique entre 2 et 15 personnes.*

Maintenant, ayez ça en tête : 80 % des cas, 2 à 15 personnes par viol – Ouais, Byron a apparemment laissé la colle qu'il sniffe brûler la partie de son cerveau capable de faire des maths.

**Sartin** : C'est sympa de savoir que la FATALie a apparemment des Clubs de Viol (« La première règle du Club de Viol est : il est interdit de parler du Club de Viol »). Vraiment.

> *Ils enfoncent les portes des femmes la nuit, ne se déguisent pas, et violent la victime dans sa maison en présence de témoins terrorisés ou trainent la victime à travers les rues jusqu'à l'une de leurs maisons, où ils prennent du plaisir toute la nuit. Dans 80 % des cas, les voisins n'interviennent pas. Presque tous les viols impliquent une brutalité extrême, bien qu'ils n'essayent jamais de blesser ou de tuer la victime.*

**Sartin :** C'est sympa aussi de savoir que la communauté typique

de la FATALie n'a apparemment ni gardes, ni veilleurs de nuit, ni forces de l'ordre. Vraiment.

> *Les violeurs viennent de toutes les couches de la société, mais la majorité sont des artisans ou des ouvriers. Moins de 10 % des viols sont commis par des malfrats. Dans 50 % des cas, les violeurs humains ont entre 18 et 24 ans. Le groupe est composé, en moyenne, de 6 personnes. Seuls 20 % des viols sont commis par 10 personnes ou plus. La moitié des jeunes hommes ont participé au moins une fois à un viol en réunion. Les violences sexuelles sont un aspect quotidien de la vie d'une communauté. Il tend à y en avoir moins dans les hameaux et davantage dans les grandes communautés comme les villes.*

**Sartin** : C'est plus sympathique encore de savoir que la moitié des hommes de FATALie sont des violeurs ou d'anciens violeurs. Vraiment.

> *S'ils sont identifiés, les violeurs sont emprisonnés plusieurs semaines, bien que rarement plus d'un mois. Si la victime retire sa plainte, le violeur est libéré immédiatement. La peine pour le viol est le fouet à moins que le violeur ne soit un étranger auquel cas le violeur est banni. Une fois sorti de prison, un violeur n'est plus considéré comme criminel ni n'est mal considéré.*

**Sartin** : C'est encore *plus* sympa de savoir que le viol ne constitue apparemment pas un crime en FATALie (étant donné que le premier paragraphe de la section Justice suggère la « pendaison comme châtiment pour les crime » pour ceux qui veulent garder les choses simples, et que la même section liste le viol comme le *moins grave* de **45** crimes). Vraiment.

*La réaction sociale face à un viol est rarement favorable à la victime. Les victimes humaines de viols en réunion ont entre 15 et 33 ans. Le viol d'enfant est rare. Le viol d'un enfant en dessous de 14 ou 15 ans est considéré comme un crime grave. La réputation de la victime en souffre dans la plupart des cas et elle rencontre des difficultés pour regagner sa place dans la société et la famille. Si la victime est célibataire, moins d'hommes la désireront pour femme. Si elle est mariée, son mari peut l'abandonner. Les prêtres représentent 20 % de la clientèle des bordels privés et des bains publics. Certains prêtres sont même membres des gangs de viols de nuit. La victime d'un viol en réunion ne les accuse presque jamais de s'être adonnés à la sodomie.*

J'ai *souillé* ma critique en mettant ça ici. Je pense que vous devez comprendre le genre de personne à qui vous avez affaire.

**Sartin** : Ça c'est *le plus sympa de tous* – ah et que tout ça aille au diable. La FATALie est un paquet de merde avec autant de connexion à la réalité (historique ou autre) qu'une pastille d'urinoir avec de la vraie cuisine. Vraiment.

Je partage le mécontentement de Darren, et encore plus. J'aimerais entendre un expert réputé expliquer comment tout ceci pourrait être historiquement exact. Je ne rigolais pas quand je disais que le viol était listé comme *le moins grave de **45** crimes*. Parier, manquer de payer son loyer, le vagabondage, et *être une femme qui garde sa putain de maison en désordre* sont tous listés comme des crimes plus graves.

Il *pourrait* être possible d'être d'avantage un gâchis de peau que ne l'est Hall, mais ça demanderait plus de travail que d'escalader une montagne. Je veux dire, vraiment. Hall et ses fanboys stupides ne sont même pas fichus d'être des aspirants violeurs.

Ce sont des *pom-pom-girls* du viol.

Pensez à quel point *ça* c'est pathétique.

Les droits des femmes n'étaient pas très avancés au Moyen-Âge, mais Seigneur – ce ne fut jamais aussi mauvais, *jamais*. J'ai mal au ventre d'avoir eu à lire cette merde : c'est une étude historique clairement mauvaise et une attitude encore plus merdique. Ils n'expriment absolument aucun scrupule pour les victimes ou pour quelque conséquence du viol que ce soit ; non, à la place on a encore plus de statistiques afin de déshumaniser encore plus ce qu'ils haïssent. En fait, il est assez clair que l'auteur s'est contenté de récupérer les phrases qui allaient dans son sens étroit et déformé, et les a collé dans son .pdf.

Oh, mais vous serez heureux de savoir que la victime d'un viol en réunion n'accuse presque jamais ses agresseurs de sodomie. Je ne sais pas pourquoi c'est une information utile, mais c'est là-dedans pour quelque raison. Il faudrait cogiter dur, et aussi être sous l'influence d'un grand nombre de drogues, pour comprendre pourquoi Hall a choisi de jeter ça là-dedans. L'enculé.

> **Sartin** : C'est son idée de la subtilité. Il ne peut pas directement se pointer et dire : « Urg, urg. Le viol c'est cool ! » en autant de mots, mais il *peut* présenter le décor de façon à ce que les pires conséquences soient pour les fillettes (pardonnez-moi cet horrible, horrible jeu de mots [(11)]).

Et ce qu'il y a de pire à ce propos est que l'auteur ne voit pas son propre biais ; il s'étend sans fin sur à quel point il s'est documenté, mais tout ce qu'il a fait c'est lire quelques livres et se déclarer expert. Il confond Rome et l'Europe médiévale, il comprime quelque cinq cents ans d'arguments juridiques en une série de punitions sanglantes et cruelles, il ignore les développements de la loi telle que la Chambre Étoilée ou la Magna Carta [(12)] – et le résultat est un bouillon amer de misogynie réprimée et de haine. Nous sommes toujours tenus informés des différents moyens de violer et de dégrader les femmes, mais il n'est

jamais mention de justice pour les femmes – et si la loi n'a jamais fait quoi que ce soit pour y remédier, je peux vous garantir que la vieille justice de la vengeance du clan se serait appliquée à un point ou un autre. Merde, même dans les temps bibliques, la peine pour le viol était *la mort*, et elle s'est maintenue à travers les siècles. La raison pour laquelle [la perspective de l'auteur] ne semble pas familière aux étudiants en Histoire est parce qu'elle n'a jamais eu lieu.

Ceci avait commencé comme une critique amusante, mais *FATAL* commence à me faire espérer que la race humaine toute entière va juste s'enflammer spontanément et mourir.

> **Sartin :** Et comme j'ai déjà *commencé* la critique arrivé là, j'en suis à peu près au point où je cherche des choses qui ressemblent à des joueurs de *FATAL* pour les brûler. Je vais finir par foutre le feu par accident à un paquet de godes et de merdes obèses vivant dans les sous-sols, mais je dois le faire.

Au cas où vous seriez écœurés de haïr l'auteur pour sa misogynie, vous pouvez commencer à le haïr pour son obsession pour les règles pourries. Si vous voulez créer un cercle druidique, vous devrez alors utiliser la formule suivante :

> *Résultat = (Ae) + Ae(N1/2 – 1)*

Ce bruit de mâchonnement tranquille que vous entendez est le bruit de mon lobe temporal en train de manger mon lobe frontal, en signe de rébellion pour avoir à faire cela.

Ce que la formule suggère, c'est quelque chose comme le nombre de druides par rapport au temps de la saison ou quelque chose ou une autre ; j'en ai pas grand-chose à faire. Si vous devez résoudre des équations binomiales pour déterminer la taille d'un cercle plutôt que de l'abstraire, je ne suis pas intéressé.

## *unch crunch crunch crunch texte crunch crunch crunch*

Il y a une liste complète de métiers, mais je n'ai pas trouvé le courage d'en lire plus que quelques-uns ; vous pouvez probablement avoir la même liste en prenant un meilleur système, comme la 3ème édition de *D&D*, *Rolemaster* ou *Warhammer, le jeu de rôle*, qui fait du Med-Fan sombre mille fois mieux que *FATAL* – et regarder sur Internet pour avoir une liste des métiers médiévaux, plutôt que d'utiliser *FATAL*. (Comme si on avait besoin de vous le dire.) Vous serez heureux de savoir que les putes gagnent de l'expérience en faisant jouir leurs clients, juste au cas où vous ne vous sentiez pas déjà sali.

**Sartin** : Les « métiers » sont en gros les classes de personnages de *FATAL*. Donc en plus des mages, guerriers et druides, vous pouvez être un fabricant de dés de niveau 5, ou un épouilleur, ou une pute, ou quoique ce soit. De façon intéressante (qu'il ne soit jamais dit que j'ai *absolument* refusé de rendre un honneur dû), les personnages doivent effectivement faire des choses liées à leur métier pour gagner des Points d'Avancement (PA) vers leur prochain niveau plutôt que de gagner des XP génériques à travers des aventures, comme dans la plupart des jeux.

Ce n'est pas vraiment fait de manière satisfaisante, toutefois. Je ne vois pas l'intérêt d'être, euh, un bailli (10 PA pour gagner un procès ! 10 de plus chaque mois si le manoir de votre seigneur est approvisionné !) ou un grossiste (1/20 de PA par unité de nourriture de base vendue !) quand la plupart des professions guerrières gagnent des PA en infligeant des dommages (10, 20 PA ou plus pour frapper quelqu'un une fois avec une grosse épée !)

De plus, tous les métiers ordinaires n'avaient pas besoin d'être présentés comme 50.000 choix différents – la classe omniprésente « expert » de *D&D3* était une solution élégante pour une telle débauche de personnages et de métiers. Et si vous étiez fans de la vieille règle d' *AD&D1* « 1 pièce d'or = 1 XP », vous allez aimer le

Bandit, qui gagne bien plus de PA en volant/pillant de l'argent que bien des métiers ne pourrait le faire en travaillant (le fait que les bandits gagnent aussi des PA en infligeant des dégâts est juste la cerise sur un gâteau qui part en couille.) (Hypothétiquement, vous pouvez juste avoir deux personnages de bandits qui se volent l'un l'autre jusqu'à être les meilleurs voleurs de l'univers. Bien joué, Hall.)

De plus, le total de PA pour passer au prochain niveau double à chaque fois. Ce qui devient vraiment ennuyeux après quelque temps. Même les guerriers qui passent leur journée à tailler et trancher, ou les bandits qui volent des millions de pièces d'argent à chaque victime vont prendre un putain de temps pour avoir les 524.288.000 PA nécessaires pour atteindre le niveau 20 (mais bon, si vous pouvez seulement atteindre les 262.000.000 c'est presque suffisant pour le niveau 19). Le Maître des Mutilations (le maître de jeu de *FATAL*, que l'alcool nous vienne en aide) peut *largement* accélérer les choses en choisissant de donner des points bonus pour des choses telles que l'accomplissement d'objectifs ou la « cohésion du groupe », mais si vous êtes intéressés par ce jeu, ce ne sont probablement pas vos points forts. Mais encore une fois, si vous *maîtrisez* ce jeu, en avoir quelque chose à battre n'est probablement pas votre point fort, non plus.

Ce qui est encore plus problématique, c'est que *FATAL* est vraiment généreux quand vous changez de métier. Tout ce que vous avez à faire est d'obtenir au moins le niveau 2 dans celui que vous avez et vous pouvez alors en commencer un autre au niveau 1. Ce qui veut dire que quand les besoins de PA deviennent trop stupides pour votre métier de combat, vous pouvez juste passer à un autre, *similaire*, et gagner 5 à 10 niveaux (et tous les bénéfices attenants) avec autant de PA qu'il vous aurait fallu pour gagner un niveau avant.

De même, vous ne faites que gagner des Points de Compétences

lorsque vous gagnez un niveau. C'était assez ennuyeux dans *D&D3*, *Rolemaster* et d'innombrables autres JdR, mais au moins ces jeux-là étaient généralement sains d'esprit dans ce que vous gagniez (et comment vous pouviez les dépenser).

*FATAL*, au contraire, donne à la plupart des races quelque chose comme 75+1d100 Points de Compétences par niveau. Ceci vous permettra probablement d'avoir Uriner à +100 dès le niveau 2, mais dans une *autre* éjaculation faciale pour votre comptable sociopathe, chaque compétence ne peut gagner que d10 points par niveau (parce que « les compétences augmentent à des taux différents pour des personnages différents »).

Et oui, vous devez relancer à chaque fois.

Pire, vous ne pouvez dépenser des points que dans des compétences que vous avez utilisées ou entraînées. Regardons les choses en face, vous n'avez probablement pas utilisé les 8 à 175 compétences qui pourraient vous permettre de dépenser tout vos points. Bien sûr, c'est encore un de ces moments où on se dit : « L'a-t-il jamais **joué** avant de nous le balancer ? ». Le truc tout entier est bien trop aléatoire pour être considéré comme sain d'esprit.

(Le côté positif, c'est qu'au moins tous les personnages de la même race reçoivent la même allocation de Points de Compétence. Dans *D&D3*, c'était toujours ennuyeux que, peu importe leur intelligence ou leur éducation, un guerrier ou un sorcier ne pouvaient jamais avoir plus de compétences que disons un roublard. Oui, je sais, c'est une question d'équilibre du jeu, mais dans la pratique, ça n'a jamais eu de sens. Je suppose que *FATAL* n'est pas bien mieux – tous les humains ont les mêmes jets de PC, sans égard pour leur éducation ou leur histoire – mais peu importe.)

La liste de compétence n'est pas si mauvaise, bien qu'il y ait environ 20 compétences de plus pour la divination qu'il n'eut fallu – l'auteur a

décidé que ce serait une bonne idée de séparer toutes les différentes méthodes de divination, des entrailles de chevaux à la cire de bougie en passant par tout le bordel qui lui a traversé l'esprit. Par certains côtés, ça me rappelle *Rolemaster* bien que je n'ai jamais lu en entier ce truc.

> **Sartin :** Les compétences sont trop restreintes à mon goût (est-ce que « Arme, commune », « Arme, Spécifique » et « Arme, Maîtrise » doivent être *toutes* des compétences séparées ?), mais arrivé là, les problèmes de ce jeu vont bien au-delà d'une question de préférence. Bien sûr, comme il s'agit de *FATAL*, Hall n'a pas manqué la moindre opportunité pour expliquer comment des compétences telles qu'Intimidation, Lutte et Logique pouvaient être appliquées au viol et à la fellation.
>
> Dans le détail, les compétences fonctionnent en lançant un d100 + Points de Compétences + (moyenne des modificateurs de capacités secondaires listés), en espérant que le résultat soit suffisamment haut. Ce n'est pas la pire façon de faire (si vous pouvez oublier tout cet horrible de processus d'augmentation des compétences), mais Darren a raison de se souvenir de *Rolemaster*.

À vrai dire, cette putain de folie descend d'un cran pour la section « armes », qui rentre dans des détails encyclopédiques sur diverses armes et objets et ainsi de suite. Et c'est parfaitement normal, bien que vous puissiez acheter une ceinture de chasteté si vous voulez vous rappeler que vous lisez *FATAL*. (J'ai découvert que vous pouvez utiliser de la vieille urine pour éteindre des feux, ce qui semble juste assez tordu pour être historiquement exact.)

> **Sartin** : Et moi, *j* 'ai appris que les préservatifs pouvaient être fait à partir de vessie de chèvre et d'intestins animaux, les godemichés médiévaux étaient faits de pierre et la « méthode du rythme » [(13)] peut vraiment marcher ! (Les préservatifs *peuvent* être fait à partir de vessie et d'intestin – vous avez probablement vu des préservatifs en peau de mouton à la pharmacie – mais tout le reste est probablement faux. J'ai peur de faire des recherches sur

l'origine et l'historique des godemichés, par exemple.)

## *Non, nous ne sommes pas revenus aux conneries stupides, nous étions dedans tout le long*

Combat. Ah, retournons aux conneries stupides.

Bien, regardez cette merde : Ceci est votre *jet d'initiative* :

> *(1d100) ± (Modificateur de compétence de vitesse de réaction) – (Pénalité de Distribution)*

En d'autres termes, vous lancez 1d100, puis vous ajoutez votre modificateur de vitesse, puis vous soustrayez votre pénalité de distribution [de coups]. En gros, l'arme que vous brandissez détermine votre mouvement – donc si vous portez une épée large, et tout ce que vous voulez faire, c'est vous enfuir, vous devrez rester planté là pendant qu'ils vous martèlent jusqu'à ce que ce soit votre tour d'agir. Peu importe que vous n'utilisiez pas votre épée ; c'est *FATAL*, pas votre système de fillette qui a un sens. L'instant d'après avoir eu une description de l'initiative, on plonge immédiatement dans les règles de coma et de mort – incluant une longue discussion sur les étapes de putréfaction, inestimable pour l' *Appel de Cthulhu* mais tout à fait hors de propos pour le chapitre en question. Si vous voulez jouer un cadavre en décomposition, essayez *All Flesh Must Be Eaten*.

Je voudrais rentrer dans les détails pour le système de combat. J'aimerais bien, mais je me retrouve toujours à entailler paresseusement des morceaux de chair de mon bras quand j'essaye de le résumer. Ce n'est pas entièrement mauvais ; juste compliqué outre mesure et mécanique.

**Sartin** : Le combat dans *FATAL* n'est pas aussi absolument pourri que ce à quoi je m'attendais. Dans l'ensemble, c'est un

pauvre clone de *D&D3* plaqué sur ce système maison que l'on fait tous lorsqu'on est bourré et que l'on s'aperçoit que *Rolemaster* ne va pas assez loin. Évidemment, c'est mauvais, mais ce n'est pas aussi horriblement destructeur pour votre psyché que, disons, le combat d' *Imagine*. Je suppose toutefois, que ce sera une autre de ces remarques du type « du bon côté » comme « Vous n'avez pas sniffé du butane ».

N'importe, tout le monde a une « armure courante » de base que vous devez surpasser pour toucher, et ce nombre peut être augmenté par l'agilité ou en portant une armure. L'armure courante est débilement basse à moins que l'armure de la cible ne soit sérieusement couillue – deux humains de niveau 1 sans armure identiquement compétents se toucheront 90 % du temps dans ce jeu (plus, s'ils utilisent une vraie Compétence d'Arme). Donc à moins que vous soyez poissard au-delà de toute compréhension, vous allez probablement avoir à lancer les dégâts de l'arme.

Mais ne vous inquiétez pas trop d'être touché à chaque fois. Au lieu de continuer à pomper le style de *D&D3* comme ils n'auraient pas dû le faire jusqu'ici, vous pouvez apprendre la compétence Parade, qui vous donne un jet en opposition contre toutes les attaques, tout le long du tour, sans la moindre pénalité ou perte d'action. Juste le truc au cas où vous n'auriez pas votre armure de plate cérémonielle ou que vous faites face à un bâtard qui persiste à obtenir un 10 sur ses jets de Compétences d'Armes à chaque montée de niveau !

Au fait, chaque armure a aussi des pourcentages différents qu'elle peut ajouter ou enlever de toutes les dommages percutants, tranchants, perçants, éoliens, brûlants, glaçants, bagarrants, ou je-m'en-foutants-grave. Oh, ça ne devrait plus être trop ennuyeux après que j'ai jeté ma calculette par la fenêtre (eh, je vais juste utiliser des armes perçantes : presque toutes les armures sont inefficaces contre ces dernières).

Et si vous avez plusieurs attaques, vous devez lancer l'initiative *à chaque fois*. Et Darren à déjà mentionné le truc de la pénalité de distribution (mais ne vous inquiétez pas de ça non plus. Si votre arme à une plus grande allonge que vos ennemis, vous gagnez automatiquement l'initiative tant que vous pouvez continuer à reculer !). Et le temps indiqué pour bander une blessure est « pas lors d'un combat », mais lancer un sort de niveau 10 prend « une semaine ». (Y eut-il **jamais** eu une campagne qui vit un combat à l'épée d'une semaine de long ?) Putain de bordel de merde ! Est-ce que Hall peut au moins *prétendre* avoir pensé à ce genre de truc ?

Il y a d'autres trucs : « abattre » (ou comme la plupart des anglophones diraient, « mettre K.-O. ») une cible à laquelle vous infligez suffisamment de dégâts ; coup précis (hé, je peux viser la moelle épinière de quelqu'un s'il est « non-vivant et immobile » !) ; tests de moral ; étouffement ; chute ; charge… mais je suis fatigué là, et il n'y a rien que vous n'ayez vu 10.000 fois dans d'autres JdR de Fantasy.

Bon, au moins vos Points de Vie ne montent pas à chaque niveau. Et ils ne sont pas si élevés qu'il serait impossible de couper un humain moyen en deux en un coup d'épée à deux mains. Ce pourrait bien être la première lueur de réalisme que nous ayons vu dans ce jeu, et ça a seulement mis *400 pages pour la trouver*.

En fait, la table de chutes montre que Hall a au moins jeté un coup d'œil à un livre de physique. La formule d'accélération est faite correctement (au moins pour les mètres ; Hall a utilisé 3 plutôt que le plus précis 3,28 en convertissant en pieds), et la quantité donnée pour la vitesse maximale d'un humain en chute libre (114,95 pieds par seconde) est dangereusement proche de la quantité la plus consensuelle (120). Bon, waouh. Deux pas magnifiques vers le réalisme !

Profitez-en tant que ça dure. Le seuil pour les coups critiques à *FATAL* est de 90+ naturel sur un jet d'attaque, ce qui vous donne dix

pour cent de chance de faire un jet sur la table appropriée des Dommages Important. Mais nous y reviendrons dans une minute. Signalons seulement que Hall est sur le point de mettre son anneau de pénis de N'Importe-Quoi, et qu'il a aligné un bon jet d'éjaculation. (Oh, j'ai oublié de mentionner plus tôt le jet d'éjaculation de *FATAL ?* Quel idiot je fais. Ben, le mentionner est tout ce qu'il mérite cela dit.)

## *L'aventure stupide, contrefaite et anatomiquement incorrecte de Jack*

Passons, passons. Ahah ! Ici nous tombons au cœur du problème. La table des localisations a été écrite par quelqu'un qui n'avait même pas les plus brumeuses notions de comment les blessures fonctionnent en réalité. Chaque table indique une localisation précise sur le corps et ce qui arrive quand il est touché – mais le problème c'est que c'est détaillé os par os si bien que vous pouvez briser disons l'os du milieu de votre annulaire sans dégât, contusion, choc ou saignement pour les tissus environnants. De plus si vous êtes frappé par une épée, vous n'allez pas seulement couper le nerf plantaire médial mais tout ce qui recouvre le nerf plantaire médial.

Cela donnerait des récits plutôt intéressants, cependant. Imaginons *:*

> *Au moment où Jack passa le coin de la rue, il se trouva nez à nez avec le grand prêtre du culte, sa bouche encore écumante du sang du sacrifice.*
>
> *Ils se fixèrent du regard, puis frappèrent en même temps. L'épée de Jack fendit la poitrine de l'adepte, traversant le mamelon puis le processus xiphoïde – la partie inférieure du sternum – pour arriver à l'omoplate. La lame de l'adepte ne causa des dégâts qu'à l'appendice de Jack et à sa glande surrénale, manquant par miracle absolument toute la partie devant et derrière la glande surrénale et l'appendice de Jack.*

*« Attends une minute – mais bon sang, comment nos épées ont-elles **fait** ça ? » dit l'adepte, grattant négligemment son processus xiphoïde pendant qu'il examinait ses blessures.*

*« J'en ai aucune putain d'idée. FATAL, je suppose, » dit Jack, puis il trancha l'utérus de l'adepte.*

*« Je n'ai **même pas** d'utérus, » protesta l'adepte.*

*« Encore une fois : FATAL, » dit Jack.*

*« Putain de FATAL, » grommela l'adepte.*

Tant qu'on y est, je devrais faire remarquer que les tables de blessures sont marquées par cette même obsession pénible et effrayante des organes sexuels et des excréments que l'on trouve dans quasiment tout *FATAL*. Chaque partie de l'appareil génital d'une femme peut être atteinte séparément, en incluant le clitoris. Bien sûr, le pire, c'est – comme ce jeu de merde le suggère – qu'elle n'aura plus de désir sexuel pendant 3d6 mois. Si vous êtes frappé dans le cul, vous faites un jet pour connaître le nombre de morceaux de merde qui en sortent en conséquence.

Sartin : En toute justice, la section Dégâts Critiques précise effectivement que les résultats absurdes (comme couper les pénis de femmes) doivent être relancés.

(Être juste envers les auteurs de *FATAL* paraît curieux, sachant qu'ils sont particulièrement cruels envers le reste de l'humanité.)

N'empêche, il est facile de rater cette phrase. En plus, ç'aurait été si compliqué de faire un tableau à double entrée pour ces trucs ?

Vous savez, comme « 03 : Si vous êtes un homme, votre pénis est broyé, blablabla, gonflement intense. Si vous êtes une femme, votre clitoris est broyé, blablabla, pire que tout, plus d'envie de sexe.

Cela aurait été beaucoup mieux que cette répartition à la fois

hommes et femmes sur différentes lignes de la même table (comme « 03 : Testicules. Blablabla. 04 : Clitoris. Blablabla ») qui rajoute encore une relance à un processus ayant déjà quatre à cinq jets de dés (Jet sur la compétence Armes, possible jet de Parade, jet de dégâts, jet de pourcentage pour savoir si c'est un critique, jet pour connaître le point d'impact des Dégâts Critiques, jet pour les Dégâts Critiques à proprement parler, relance parce que la cible est un homme avec un clitoris haché…). Mais bordel. Peut-être que les Dégâts Critiques de *FATAL* étaient originellement destinés aux hermaphrodites, et que Hall a oublié de les changer avant de les envoyer dans le monde du genre booléen.

Et oui, vous *devez* adorer ces bouts de « Pire que tout, elle ne voudra pas de sexe pendant *un autre jet de dé dans ton cul* mois ». À moins que j'en aie raté un, cette précision est dans *chaque* coup réussi dans les parties génitales féminines.

Ouais, chérie, peu importe le fait que t'aies une rapière ou une hache de guerre coincée dans ton clitoris, ta vulve, ton vagin, ton utérus ou tes trompes utérines (oui, ce sont tous des résultats différents dans la table) et que tu doives réussir un jet de Santé pour ne pas t'évanouir ou autre ; le pire dans tout ça, c'est que tu ne voudras plus de sexe ! Mais eh, vu que de toute façon, vous les femmes, serez dans un de ces univers historiquement exacts où la moitié des hommes sont des violeurs ou d'anciens violeurs, vous n'aurez peut-être pas à faire ce choix vous-mêmes.

Et devoir faire un jet pour le nombre d'étrons qui tombent quand on se fait frapper dans le rectum est exaspérant aussi. Étrangement, c'est seulement sur la *Table des blessures par Arme Tranchante* – vous ne pouvez tout simplement pas provoquer cet effet avec les armes contondantes et perçantes, pour une raison que j'ignore. Il faut donc assurément garder cela en tête durant la sélection des armes.

Encore plus étrangement, « anus » est à un autre endroit dans la

table, donc votre rectum peut être frappé complètement séparément de l'anus… En fait, c'est impossible de toucher le rectum et l'anus en une seule attaque (la plupart des organes de cette table ont ce problème de « **Argh**, même quand j'utilise une foutue hache de guerre, pourquoi je ne peux toucher que ce petit organe ou membre sans toucher ce qu'il y a devant, derrière ou qui est lié à lui ?! » mais là on parle juste des rectums donc du calme). Et oui, vous pouvez également déclencher l'autre partie de cette équation en touchant la vessie de quelqu'un.

Il est intéressant de noter que, contrairement à la compétence Uriner, aucun de ces résultats ne prend en compte, même de manière foireuse, combien vous avez consommé ou depuis combien de temps vous n'avez pas pissé ou chié. C'est sympa de voir que les armes de *FATAL* possèdent des aptitudes si détaillées et réalistes. Vous pourriez frapper en continu dans le rectum de quelqu'un et lui faire expulser de la merde toute la journée !

Ceci étant, rien est entièrement mauvais, il y a une intéressante table d'Échecs Critiques ; et vu que c'est beaucoup trop bien pour être une coïncidence, je la suspecte d'avoir été en grande partie pompée sur *Rolemaster*, bien que je ne puisse rien prouver avec certitude.

**Sartin** : *Rolemaster fut* mon premier JdR, donc je répondrai à celui-là. En fait, les Échecs Critiques ne lui ressemblent pas *tant que* ça… Vraiment, ils pourraient bien être la ~~meilleure~~ seule partie saine des règles de combat.

Il y a seulement une table, au lieu des millions de tables de Dégâts Critiques, et contrairement à tout le reste, il n'y a pas de règles strictes. À la place, on jette un dé pour obtenir quelque chose comme « Puni par les dieux » ou « problème lié à l'environnement de la scène ». Voyez-moi ça, il y a des *exemples* sur comment on pourrait se faire baiser avec ça. C'est bien, pas seulement parce qu'il n'y a pas une tonne de règles stupides et des résultats sous la ceinture **comme d'habitude**, mais il y a vraiment de quoi être

créatif et s'amuser !

Reconnaissons que ça n'enlève pas l'image horrible que j'ai dans la tête d'un FATALite ligotant des ennemis, les frappant dans la vessie, les regardant uriner à plusieurs reprises et criant : « **Bordel de merde** ! Comment vous **faites** ? **Je dois attendre une putain de demi-heure, moi !** Ooh en parlant de ça… », mais bon. Faut le dire aussi quand c'est bien, tout de même.

## *Et maintenant, nous en venons au cœur de FATAL*

Et il y a des règles pour le viol. Il y a vraiment des jets de dés pour savoir si on peut violer une femme.

J'aimerais dire que quelque chose devrait arriver aux auteurs de ce déchet, mais je n'arrive pas à voir ce qu'il y a de pire qu'être eux. Je n'y arrive tout simplement pas.

**Sartin** : Oh, j'ai suggéré des *tonnes* de trucs.

En fait, ce que veut dire Darren mérite une petite explication.

Vous voyez, contrairement à ce que Hall veut désespérément vous faire croire, Darren et moi ne sommes en aucun cas des personnes « prudes », et aucun de nous deux ne pense qu'inclure le viol dans un JdR en fait *automatiquement* un mauvais jeu. Un parfait exemple serait probablement le plus sombre de ces jeux : *Kult*.

Bien sûr, contrairement à *FATAL*, ce jeu offre un regard réellement mature et pondéré sur le viol.

Dans *Kult*, le viol a été listé dans la *table des « Test de Terreur »* juste à côté de toutes les autres choses horribles qui pourraient arriver à votre personnage. Cela va aussi bien plus loin que le simple fait de flipper– vous pouvez vous retrouver avec des nouveaux désavantages mentaux si vous ratez suffisamment

gravement un « Test de Terreur ». Même le fait de violer quelqu'un vous-même demande un test, donc même en jouant le côté du salaud, vous pouvez aussi perdre le contrôle de la situation.

Mais vous n'aviez même pas à commencer à jouer pour comprendre que le viol avait des conséquences. Si vous créez une victime d'abus sexuel ou un violeur en série, n'importe quel MJ sain d'esprit en ferait votre Sombre Secret – sachant que les Sombres Secrets et le fait de commencer avec un équilibre mental négatif vont de pair. Évidemment, il y a de nombreux endroits dans *Kult* où le simple fait *d'avoir* un équilibre mental bas vous rend la vie plus compliquée, même sans compter les divers désavantages que vous avez pris pour en arriver là.

Voilà pourquoi *Kult* est bien plus mûr que *FATAL* – au lieu de baver sur le viol ou de le banaliser, *Kult* essaie de montrer à quel point cela blesse les gens, et dans quelle mesure les violeurs sont si souvent des individus perturbés pas franchement amusants à interpréter [et qui ont souvent été victimes eux-mêmes de viols ou d'incestes, parfois *des années auparavant* (NdT)]. Vous savez, la façon dont le viol fonctionne dans la vrai vie.

Et c'est quelque chose que *FATAL* aurait dû simuler s'il avait été le moins intéressé à être le jeu le plus « réaliste » du coin. (Oui, *FATAL* est tellement mal fait qu'il est en fait moins réaliste que *Kult* avec son slogan : « La réalité est un mensonge » !)

Ce qui est encore plus triste, c'est que *le viol n'était même pas le thème de* Kult. C'était juste un élément secondaire de l'univers terrifiant de ce JdR, que vous pouviez utiliser autant (ou aussi peu) que vous le souhaitiez. Sérieusement, si vous étiez du genre « Désolé, le viol n'est pas un sujet approprié pour ma partie », *Kult* répondrait « Eh, pas de souci. J'ai ici une tonne d'autres idées violentes et effrayantes que tu peux facilement utiliser pour créer une campagne. »

Par comparaison, que resterait-il si on enlève le viol dans *FATAL* ? Woah. La perspective de jeter littéralement des centaines de dés avant que ton personnage soit prêt à jouer, ou acquérir le pouvoir d'un trou du cul géant ou l'Œil du Gland de Vérité à cause d'un fumble en magie, ou peut-être même, un jour, arriver au niveau 20 pour enfin devenir le meilleur Urineur du monde !

## *Mais ça va : c'est couplé avec le pire système de magie au monde*

La Magie : Eh bien ! Cela devrait être une exploration révélatrice de la magie dans le monde médiéval européen, comprenant une théorie solide et une compréhension impressionnante de la magie, telle que les gens de l'époque la voyait !

Oh attendez : au lieu de ça, c'est un micmac d'informations sans lien, de merde incohérente et d'imbécillité aléatoire. Par exemple : sur la première page du chapitre concerné, on parle de l'éther comme une force unificatrice qui maintient toutes choses ensemble, la Quintessence des cinq éléments. Mais l'éther n'a jamais été un concept magique. Il a été conçu, je crois, pour expliquer le phénomène de transfert de chaleur. Le cours d' *Histoire de la Chimie* est un peu lointain pour moi, mais je suis presque certain que c'est de cela qu'on parle. Vous pouvez dire que vous imaginez juste quelque chose et que vous l'appelez éther, comme le fait *Mage* – mais oups, c'est supposé être le jeu de rôle le plus historiquement juste de tous. Bizarre.

Oh mais, « peu nombreux sont les gens éduqués et familiers avec l'éther qui peuvent argumenter contre son existence » Mouais, à moins que vous soyez vraiment allé au lycée et que vous ayez vraiment suivi les cours de science au lieu de graver des images de mutilations sexuelles avec le bout pointu de votre compas.

Peu importe. La section sur la magie passe beaucoup de temps à raconter n'importe quoi sur ce que la magie est ou n'est pas, comment

tout est compliqué, sur ce que le mana définit – absolument sans intérêts, totalement inutile. Par exemple, avec mes résumés dans une jolie couleur bleue :

> *Certaines combinaisons ou mélanges prévus pour cela produisent des effets magiques spécifiques. Les sorts sont des bons exemples d'effets magiques, bien que provoquer un effet magique précis peut être difficile voire impossible selon le sort donné et l'expérience du lanceur. Par exemple, la puissance et l'étendue des effets de nombreux sorts augmentent logiquement avec l'expérience du lanceur. À l'inverse, certains sorts sont privilégiés pour leurs qualités imprévisibles, bien que, habituellement, ils ne sont jamais totalement imprévisibles, mais restent dans certaines limites.*

**Les sorts sont des effets magiques prédéterminés. Certains augmentent en puissance avec l'expérience du mage. D'autres restent imprévisibles.**

> *La durée des effets magiques varie considérablement, d'une fraction de seconde à un effet permanent. Par exemple, les objets magiques sont des objets imprégnés de mana. La durée de ces effets n'est pas entièrement comprise, mais cela devient vite un sujet compliqué. Parfois, l'expérience d'un lanceur de sorts a un impact significatif sur la durée. Mais le plus souvent, la durée dépend du sort et de son application précise.*

**La durée des effets magiques varie énormément. Pour une raison ou pour une autre, j'ai décidé de parler des objets magiques et du mana qui les imprègne. Regardez, un papillon. Ouiii ! Parfois, les choses sont d'une certaine manière, d'autres fois, non. Est-ce que je**

**vole ? Pourquoi est-ce qu'une partie de mon cerveau est poisseuse ?**

> *La plupart des lanceurs de sorts devenant de plus en plus expérimentés dans la magie, leur précision et leur performance ont tendance à s'améliorer. Généralement, l'expérience du lanceur de sort améliore la portée, la durée et la zone d'effet, et augmente le potentiel des effets magiques.*

**Plus d'expérience = meilleure magye. Guééé, Guuyyéyéyééé.**

Je vais juste fermer la porte et me casser.

**Sartin** : Je devrais probablement me casser aussi, mais le fait que cette critique se poursuit prouve que nous ne pouvons pas nous contenter d'une critique « suffisante ». Comme la plupart des éléments de *FATAL*, le système de magie pourrait être utilisé pour torturer des prisonniers.

Tout d'abord, le travail éditorial pour cette merde est même pire que ce que laisse entendre Darren, vu que ça ne se limite pas qu'au chapitre de la Magie.

Si vous retournez au chapitre des Métiers pour voir les classes de mages (Druide, Mage, Sorcier, Hiérophante), vous verrez que la description du Hiérophante a été *accidentellement dupliquée au début de la rubrique sur le Druide*. Donc, vous allez vous demander pourquoi une section censée être sur les druides parle autant des prêtres (qui n'ont rien avoir avec la culture druide). Mais faites-moi confiance, c'est une erreur. Bien sûr, quand vous arrivez à l'équation sur le Cercle Druide dont a parlé Darren, vous souhaiterez qu'il en soit resté sur sa merde des prêtres.

Donc votre perso doit faire partie d'une des quatre classes susmentionnée pour faire de la magie, puisque ce sont les seuls ayant des sorts ou des points de magie (comme 18+d12, 38+2d20

ou un autre truc mais par niveau, et merci Testosticlès, c'est vrai qu'il n'y avait pas déjà assez de bouse aléatoire, et juste inutile, dans les montées de niveau). Les « Mages » sont des utilisateurs de magie qui apprennent les sorts au prix d'intenses études, les « Sorciers » ont des sorts grâce à une sorte de pouvoir inné – Oh, vous avez déjà vu ça avant ? Je suis désolé. Les « Hiérophantes » sont des sorciers à la sauce prêtre et les « Druides » sont des sorciers à la sauce totalement aléatoire.

Puis, il y a 10 niveaux de sorts, chacun coûtant plus de points *de sort* à lancer que le précédent. Donc, est-ce qu'on a automatiquement accès à des sorts de plus haut niveau quand on atteint un certain niveau ? Pas question, ça ne serait pas assez aléatoire ! À chaque [montée de] niveau, il n'y a qu'un certain pourcentage de chances d'atteindre le niveau supérieur de sorts. Donc soit vous pouvez lancer des sorts de niveau 2 dès le niveau 1, ou vous pouvez rater le jet à chaque [montée de] niveau jusqu'à ce qu'il y ait 100 % de chance de l'avoir.

Si vous n'aimez pas ça, prenez le Druide. Il n'a pas à s'emmerder avec cette connerie de « Eh, peut-être auras-tu un nouveau niveau de sort cette fois ! ». À la place, ils ont juste 1d4-1 sorts totalement aléatoires. Non, attendez voir… si vous n'avez pas de pot, c'est encore pire.

Bien sûr, vu qu'on suit toujours de près les principes d' *AD&D/D&D3*, il doit y avoir des écoles /cercles pour ces sorts. Ouups, je veux dire « disciplines ». Les Druides ont accès à cinq d'entre elles (mais ça importe peu car ils n'ont aucun contrôle sur les sorts qu'ils gagnent), les Mages ont les dix, les sorciers en ont 1d8 (et chacune est choisie grâce à un autre jet de dés sur une autre table) – Hourra ! Encore un autre endroit où le lancer de dés peut faire la différence entre jouabilité et merde totale ! – et les Hiérophantes ont, je crois, ce que les dieux veulent bien leur donner.

Mais attendez ! Là c'est différent ! La magie est divisée en magie « de cérémonie » et en magie « du chaos ». Le texte part dans des explications confuses pour les deux. Mais tout ce qu'on a vraiment besoin de savoir, c'est que la magie de cérémonie, c'est pour les Mages, et n'a pas grand-chose à voir avec ce que vous pouvez faire. La magie du chaos, c'est pour tous les autres, et elle va rendre les joueurs fous. J'ai bien dit les joueurs, pas les personnages.

Vous voyez, quand vous lancez un sort chaotique, il y a 75 % de chances que vous ayez besoin d'un chant de 3d10 syllabes (et oui, il y a une longue table de syllabes pour déterminer aléatoirement chaque syllabe). Après, il y a un 1d100 % de chance (oui, vous devez d'abord lancer pour déterminer le pourcentage, puis vous relancez pour savoir si vous êtes dessous) que des ingrédients aléatoires soient nécessaires (et souvenez-vous les enfants : la table d'ingrédients aléatoires de *FATAL* n'est qu'un poil moins digne d'absurde infamie que ses invocations de bite clonée, de vagin sur le front en cas de fumbles magiques). Et après, il y a 10 % de chance par niveau de sort qu'il y ait besoin d'un rituel de plusieurs heures, voire de plus jours.

Et puis, enfin, vous enduisez votre entrejambe nue de graisse de lard et vous la faites pendouiller devant des pitbulls enragés, parce que, manifestement, ça finira par être moins ennuyeux.

Il y a un peu plus sur la magie dans *FATAL*, bien sûr, mais vous me pardonnerez d'arrêter la discussion ici. Je vais avoir besoin d'une bouteille entière de Valium pour m'aider à surmonter le fait que je ne trouverai pas de pitbulls enragés.

Les sorts : Encore plus d'amusement pour toute la famille, à condition que votre famille soit restée consanguine pendant un millier d'années. Ils sont, pour la plupart, inspirés des sorts historiquement connus, mais ils souffrent du fait que la plupart des mages médiévaux avaient tout un troupeau d'araignées au plafond en plus d'être complètement stupides.

**Sartin** : Complètement stupides, ou obsédés par les ingrédients et les rituels composés majoritairement d'organes génitaux. Mmmh… nan.

## *Vous voyez enfin le problème ? Vous le voyez ?*

Par exemple, dans la liste, il y a un sort intitulé *Contre n'importe quel Animal Sauvage, Créature Aquatique et Voleurs*. Dans l'éventualité où vous vous faites attaquer par un ours, Aquaman et Joe Dalton simultanément, ce sort vous protégera. Ça ressemblerait à ça :

« … Et les dernières paroles qu'il entendit furent « Je hais Lucky Luke ! ». »

Illustration de Dillon Langlands, de Frostbrand Art Studio

Notez qu'Aquaman a pris le temps de traîner un thon de 300 kg depuis l'océan juste pour avoir un morceau de ce mec. Ainsi que son annuaire de call girls.

Illustration de Phillipe St Gerard, de Graphite Golem Studios

Dans la critique originale, on devait avoir un portrait de cet événement hypothétique, mais nos arrangements avec l'artiste choisi sont tombés à l'eau. Cette fois, j'avais de l'argent en trop, donc j'y suis allé, j'ai claqué mon fric et j'ai eu une bonne illustration. Puis, Phillipe St Gerard était tellement séduit par l'idée qu'il a décidé de dessiner une autre image, qui est aussi vachement bien. Donc, je suis très content de pouvoir enfin vous présenter une représentation de l'événement.

> **Sartin :** Je n'étais pas impliqué dans les négociations de ces merveilleux dessins, donc je tiens à féliciter Darren et M. St Gerard pour une si belle collaboration !

D'autres sorts sont de simples répétitions ennuyeuses du même genre ; on trouve, page après page, des sorts comme « Vieillissement / Mal de Dos / Dislocation / Douleur aigüe / Ongle Incarné / Carie /

Ulcère / Virus / Éternité / Folle Impulsion de Critiquer FATAL ». On peut également éjaculer une large variété de substances, allant de l'acide au poison en passant par le sang. Et alors que je suis sûr que White Wolf pourrait faire un PNJ remarquablement intéressant avec ce concept, là c'est juste un autre exemple de Beavis utilisant le mot « éjaculer » dans un JdR.

> **Sartin :** Ouais, je suis aussi ravi de voir que la nouvelle version de FATAL a gardé les divers sorts d'éjaculation.

Il y a un sort appelé « Pet Forcé », bien sûr, mais vous le saviez probablement déjà. (Comme si vous aviez besoin de l'avoir sur demande. Comme s'il existait une situation où vous deviez faire péter quelqu'un et **OH**, si seulement il y avait un sort pour ça !)

D'ailleurs, la plupart des sorts sont complètement inutiles. Par exemple, on peut comparer l'utilité d'un sort comme *pattes d'araignées* [pour grimper aux murs] avec un sort comme « Plus Grande Vulnérabilité à l'Éthique », un autre sort essayant de forcer du comportement stupide dans le système bancal d'alignement. Il y a au moins vingt sorts répétés jusqu'à l'overdose, mais avec un nouveau descripteur comme « Protection complète contre », « vulnérabilité » ou « symbole de ». Et les effets sont quasiment les mêmes que la dernière fois que vous avez lu une mention de ce sort mais avec *un mot qui a changé*.

> **Sartin :** Le sort correspondant au titre « Fatal » est curieusement approprié pour le coup. Voyez-vous, c'est un sort de niveau 10 qui annihile toute vie sur une planète, mais quand on lit ce JdR, la destruction de toute vie sur Terre ne semble pas être une grosse perte.

« Posséder son cadavre » [14] : Vous pouvez violer un cadavre féminin, et cela vous semblera être une vraie femme. Pourquoi j'ai l'impression que ce sort a été tiré d'un besoin réel de la part de l'auteur ?

> **Sartin :** Parce que c'est probablement vrai. Clairement, les mortes ne te jetteront pas leur verre à la figure ni ne crieront « Au viol ! », les rendant tout de suite plus attirantes pour le Fatalite moyen.

(Je ne sais pas trop pour ça. Si j'étais un cadavre à côté d'un Fatalite, je m'arrangerais probablement pour revenir d'entre les morts assez longtemps pour jeter le verre et donner une ou deux baffes.)

(Au fait, [la BD en ligne] *Sexy Losers* a des gags à **hurler** de rire sur un nécrophile romantique ; et ils ont recommencé à publier ! Suivez le lien, et commencez au début.)

Il y a une douzaine de sortilèges d'amour, qui ont tous été très probablement créés dans la vraie vie, ce qui n'implique rien de bon sur les compétences d'attirance sociale du mage qui les a créée ; je veux dire, mon Dieu, ces gens-là ont dû être la risée du monde médiéval : « on dirait que Barnabé le Mage a un autre de ses « philtres d'amour » – Bon mesdames, qui veut lui baisser son froc et se moquer de lui cette fois ? »

> **Sartin** : oui; ceux d'entre vous qui connaissent déjà *FATAL* seront remplis de joie à l'idée qu'il y a toujours bien plus de sorts pour contrôler/tourmenter les femmes que pour les hommes.

Les objets magiques : **Allez vous faire foutre** pour m'avoir fait lire cette partie. Presque chaque objet est un chef-d'œuvre mineur d'humour sexuel puéril – et bonus, les auteurs ont confondu *brasier* et *brassiere* [soutien-gorge (NdT)] donc nous avons des brasiers d'aplatissement [de seins], de [seins] pendants, de regard fixe, et ainsi de suite. Imbéciles.

> **Sartin** : Eh oui, Mesdames, porter un « brasier » de [seins] pendants pénalisera deux fois plus votre Séduction Corporelle qu'être enceinte !

## *Où je demande qu'à la fin, les rats soient donnés à*

## *manger à d'autres rats*

Vous savez, jusqu'à maintenant, je me sentais un peu mal à l'aise de me moquer des auteurs. Je pensais : « Eh bien, je suis terriblement dur avec eux ; peut-être qu'ils sont juste pas super-intelligents, et inadaptés plutôt que ouvertement maléfiques ».

**Sartin** : En ce qui me concerne, le conflit intérieur fut moins compliqué.

**Cerveau de Sartin (hémisphère droit) :** Les auteurs de *FATAL* sont le paradoxe ultime. D'un côté, ils sont nuls, mais de l'autre, ils sont vraiment, vraiment nuls. Donc on pourrait dire qu'ils ne sont pas du tout paradoxaux. Mmmh… Je crois que cette merde a dû tuer un tas de mes cellules.

**Cerveau de Sartin (hémisphère gauche)** : Hé, nous sommes en train de lire *FATAL* ! T'es sûr que tu n'as pas besoin de fumer une pipe de crack pour t'aider ? [ça n'aurait pas aidé – Darren]

Même si par moments je me suis senti méchant, les objets magiques sont la section où *FATAL* devient incroyablement encore **plus** foireux qu'il ne l'était alors.

Reprenons : je me sentais coupable de la dureté de mes attaques envers eux

Maintenant je veux les donner à bouffer aux rats. À cause de ça :

*35. Youpi Jewbacca, de : Quiconque revêt cette armure voit son nez doubler de volume, et son membre réduit de moitié. De plus, le porteur deviendra extrêmement avide et se battra à mort pour la moindre pièce d'argent. Enfin, 5 cm de poils poussent sur tout le corps du porteur, résultant dans la perte de la moitié du Charisme du Visage et de la Séduction Corporelle. Tant qu'il*

*est poilu, le porteur doit se baigner toutes les 1d6 heures ou sentir le fauve. L'armure peut être enlevée à n'importe quel moment et le porteur redeviendra normal.*

**Des putains de gros rats**, tant qu'on y est.

*50. Balourdise Nègreuse, de : quiconque revêt cette armure ressent une perte de 1d100 points de chaque capacité secondaire d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme. Le cul du porteur grossira de 50 % et sera anormalement haut. Si le porteur est mâle, ceux qui sont autour de lui ont 80 % de chances de croire que son membre s'est allongé, alors que non. La peau du porteur devient maudite et noire comme la nuit. L'Éthique devient Immoral-Non-éthique. Le Tempérament devient flegmatique. On peut voir les yeux du porteur à une distance de 3 miles la nuit. Le porteur aura une odeur corporelle dans un rayon de 1d10 pieds. Le bon côté des choses, est que la Santé Physique du porteur augmente de 10 %. L'armure peut être retirée à volonté.*

Des rats qui ont la peste bubonique.

> *22. Chintok'itude, de : quiconque revêt cette armure ressent une augmentation de 1d20 points d'Intelligence dans chaque capacité secondaire, et sa taille est réduite à 80 % de sa Taille naturelle. Les paupières du porteur vont gonfler comme si on les avait frappées avec une masse, et la Vision est réduite à 25 %. Plus important encore : la Virilité ou la Taille de Bonnet est réduite à 50 %. Étonnamment, le cul du porteur va rétrécir, tomber, et s'affaisser.*

Et qu'on les nourrisse en commençant par les pieds.

> *23. Graissiens, de : quiconque porte cette armure se retrouve avec des cheveux gras et noirs ; il perd la moitié de sa capacité secondaire Volonté ; sa taille est réduite à 90 % de sa Taille naturelle ; a une probabilité de 80 % de battre sa femme s'il en a, et sera magiquement sans emploi pendant 1d100 jours. Toutefois, si le porteur tape sur des tambours, le porteur a un bonus de 1d100 à son test de compétence.*

Ensuite je veux que *ces* rats soient jetés en pâture à **d'autres** rats.

**Sartin** : Tu vois, je t'avais dit que c'était raciste. On se demande ce qui arriverait si quelqu'un qui était déjà noir mettait – attends, au temps pour moi ! Il n'y a pas d'humains à la peau noire dans *FATAL*.

La chose la plus pathétique est que Hall n'est probablement même pas raciste. Il le fait juste parce qu'il a besoin qu'on s'intéresse à lui. En attendant, il aurait dû rajouter un suffixe d'armure de plus :

*Merditude Extrême, de : quiconque porte cette armure souffrira une réduction de son Sens Commun jusqu'au score de 1, croira que son Intelligence (dans toutes les capacités secondaires) est 100 points plus élevée qu'elle ne l'est en réalité, gagnera une fascination extrême – couplée à une connaissance médiocre – pour le viol, l'évacuation des déchets corporels, les organes génitaux, et aura une incapacité surnaturelle pour utiliser n'importe quelle compétence sociale.*

Soit dit en passant, ce chapitre entier constituera une magnifiquement magnifique pièce à conviction lors de l'inévitable procès. La plus grande partie est juste une série d'adjectifs pompés sur *AD&D*, sans un dixième de l'utilité. Même pas un centième. Exemple :

> *39. Immoralité, de : quiconque brandit cette arme occasionne une perte de 1d20 points de moralité en ce qui concerne la disposition de la victime, sur une attaque réussie.*

Ouais. Très utile. Une épée qui vous fait croire que la victime est immorale lorsque vous la tapez. Bonne prévision de la part des auteurs, ici. (Dans ses réfutations, du plus pur comique habituel, Hall insinue que ce n'est pas ce que l'épée fait. Je m'en fous.)

**Sartin :** c'est vraiment dur de choisir, mais mon objet magique favori serait les « Biens Domestiques, Graines »

> ***01-25 : Graine du Démon*** *: si un personnage avale une graine du démon, il tombera tout de suite magiquement enceint. Un Anakim naîtra au bout de 1d100 jours. Lors de la naissance, le porteur meurt.*
>
> ***26-50 : Graine du Viol*** [(15)] *: si un personnage avale cette graine, il essaiera de violer le prochain membre du sexe opposé*

*qu'il verra, quel que soit son âge.*

***51-75 : Graine du Doute*** *: quiconque plante une graine du doute fera pousser une sombre plante surnaturelle. La plante croîtra quelle que soit la qualité du sol. La plante croîtra jusqu'à la hauteur de 1d10 pieds. La plante croîtra jusqu'à maturité en 1d100 jours et vivra 1d1000 jours, même sans eau. Quand la plante sera mûre, elle diminuera les Points de Piété des humains dans les 1d1000 pieds, de 10 PP pour chaque pied de hauteur de la plante. D'une façon ou d'une autre, ceux qui perdront tous leurs PP se prendront pour des esclaves. Une plante du doute produira une quantité de graines du doute égale au carré de sa hauteur en pieds.*

***75-100 : Graine de la Haine*** *: si cette graine est plantée devant la demeure d'un druide, la graine donnera un arbre de (100+1d100) pieds de hauteur, et de 5d20 pieds de circonférence. Cet arbre atteindra sa hauteur totale en 3d6 jours. Cet arbre croîtra quels que soient l'humidité, le climat ou la lumière. Cet arbre ne peut être abattu ou brûlé. Ses feuilles seront noires et ses nervures seront rouges. Cet arbre magique provoquera la haine du druide chez toutes les créatures dans les 2d100 miles, y compris les insectes. Le seul moyen de tuer un arbre issu de cette graine est que le druide copule analement avec un type précis de créature vivante de forêt. Le druide doit éjaculer, semant par là une graine d'amour. Le Maître des Mutilations doit jeter un d100 et consulter la table suivante :*

*(snip !)*

*Maintes fois, le druide débute une frénésie anale (**Frénésie anale. Pardon ?**) , tentant de repousser l'arbre. Il y a 10 % de chances par la suite que le druide développe un fétichisme pour la zoophilie.*

Indispensable pour tous les foyers !

En fait, peut-être que mon favori est ce charmant objet :

***1-50 : Jarre de Jouissance*** *: Lorsqu'un homme ouvre cette jarre, il doit réussir un test de caractéristique secondaire Volonté avec un seuil de 80 ou être obligé d'insérer son bâton de baise dans la jarre. Une fois dedans, la jarre va inexplicablement l'agripper fermement et le branler jusqu'à l'orgasme, même contre la volonté de « l'ouvreur ». Après quoi, l'éjaculateur doit lancer un d100. Sur un résultat de 1-10, la jarre tombe enceinte. Si la jarre est enceinte, elle ne se laissera pas ouvrir, mais prendra soin du fœtus à l'intérieur, que d'autres entendront hurler à 1d100 pieds de distance jour et nuit. Au bout de 9 mois de torture fœtale, l'enfant naîtra en cassant la jarre.*

*Si la jarre est cassée pendant la grossesse, alors le fœtus, mourant dans des convulsions, explosera après un 1d6 rounds de convulsions. L'explosion provoquera 1d4 Points de Vie de dommages soniques à tous ceux qui sont à moins de 1d4 miles. On retrouve inexplicablement des morceaux de bébés partout.*

*Une fois né, le bébé sera Immoral Non-éthique, servira loyalement le père, collectionnera compulsivement les jarres, et semblera être mâle mais n'aura pas de pénis, mais des testicules démesurées, qui ne peut jamais éjaculer. Tout enfant d'une jarre insistera pour être appelé «* Chucky *».*

Bon sang, comment pourrais-je refuser ?

Mais attendez. Nous n'avons pas encore eu assez de misogynie !

> ***01-09 Ceinture de chasteté de fécondation maudite*** *: cette ceinture de chasteté maudite fertilisera immédiatement et magiquement toute femme qui la portera. Pire, dans un monde où on désire des enfants mâles, l'enfant sera une fille.*

Ouais, ça a l'air insensible, mais je vous rappelle que tous les hommes du monde de *FATAL* sont des violeurs, alors vous non plus ne voudriez pas y faire naître une fille.

Puisqu'on est sur le sujet, il y a aussi des pages et des pages de tables aléatoires de trésors. Vous voyez, jusqu'à maintenant j'avais oublié de cogner sur le fait que, si on en enlève de *FATAL* la fixette sur les parties génitales et le viol, tout ce qui vous reste est un pénible et quelconque clone de *AD&D*.

C’est vrai, ces tables ont même la règle où vous tirez d’abord pour voir quelle rangée du butin vous utilisez, ensuite la rangée où vous trouvez les pourcentages de présence d’un nombre aléatoire de chaque type de *pièces / gemmes / objet / n’importe*. Sauf que la *quantité* de *pièces / gemmes / objet / n’importe* que l’on puisse trouver augmente quand on obtient une rangée « plus haute », mais que *leur probabilité de présence* diminue souvent. Ou alors elle augmente pour une rangée, puis re-diminue. Ce n’a pas grand sens ni logique.

Écoutez, c’est sans importance. Espérez juste ne jamais obtenir un 100 pour la rangée d’un butin ou d’une fouille de cadavre. Comme ça, vous n’aurez jamais plus de 6 % de chances d’apparition d’un objet magique débile, et donc vous ne finirez pas par vous battre avec vos camarades d’aventure pour un Gode d’Adhérence Maudit ou un Préservatif de Continuité, pour vous demander ensuite à quel moment votre putain de vie a commencé à dégringoler si bas.

(Le truc étrange de la Jarre de Jouissance, c’est qu’elle ferait un objet magique intéressant pour *Unknown Armies*, à condition de virer toute la connerie. En fait, vous vous retrouverez probablement avec le début d’une bonne idée quand vous aurez enlevé tous les trucs idiots, mais au moins ce serait mieux que l’utiliser tel qu’il est décrit.)

J’ai aussi fini par comprendre pourquoi ce livre est si long même si les auteurs sont si dérangés qu’ils rendent une lecture prolongée impossible : c’est surtout parce qu’ils copient-collent simplement les mêmes 15 éléments, puis les adaptent juste assez pour qu’ils correspondent à la section en cours ; et s’ils se retrouvent en manque d’inspiration – ce qui arrive inévitablement – c’est retour au *Guide du Maître de Donjon* pour plus de copie.

**Sartin** : c’est extraordinaire, mais les FATALites n’ont pas pensé à copier leur source d’inspiration la plus évidente : la fameuse *Table des courtisanes* (en) de Gygax !

Mener la partie : c'est parfois hilarant de lire *FATAL* et de se rendre compte que les auteurs pensaient vraiment qu'ils créaient un JdR médiéval historiquement exact. On y suggère que tout ce qui peut donner une atmosphère médiévale à la partie, donnera une saveur à l'aventure en général : braseros, tapisseries, hydromel, chopes. Je dirais que la meilleure façon de mener *FATAL* est de traîner les joueurs dehors, au milieu d'un marécage, et de leur faire creuser une tombe aussi profonde que possible ; pendant ce temps, le MJ ferait des guirlandes avec des lampes de police clignotantes de façon à ce qu'on puisse les distinguer à travers le feuillage, et regarderait les alentours d'un air effrayé en gémissant dans sa barbe (16).

**Sartin** : Je pense que la meilleure manière de mener ce jeu est de jouer au poulet sur une autoroute. Bien sûr, ça n'est pas jouer selon les vraies règles, mais si vous voulez jouer honnêtement à ce JdR, c'est sans doute la meilleure chose à faire.

*Chaque fois que c'est possible, les éléments et les règles de ce jeu ont une base historique ou mythologique solide. Par exemple, une citation de l'Odyssée d'Homère révèle la prévalence de la Violence et du contenu sexuel dans la plupart de la mythologie classique : « … J'ai mis la ville à sac, tué les hommes; mais en ce qui concerne les femmes et le pillage, nous avons traîné ce riche butin hors des lieux – nous l'avons partagé équitablement ».*

Ce ces idiots savent sur *l'Odyssée* pourrait très bien tenir dans le Grand Canyon, et il y aurait encore de la place pour y faire rentrer l'univers entier. Ce qu'ils savent sur l'exactitude historique tiendrait dix fois dans l'espace qui reste du dernier exemple. Toute l'importance accordée au viol et au meurtre – mais aucune mention de la fidélité légendaire de Pénélope, ou des Sirènes qui [enchantent] Ulysse, ou de Circé qui transforme [son équipage] en cochons, ni de la tradition de

l'hospitalité offerte à des bandes d'hommes errants. En fait, on pourrait créer un jeu " de la Forge " [≈ *indie/narrativiste* (NdT)] rien qu'avec les situations issues du fait d'accueillir des bandes errantes de soldats/guerriers/aventuriers dans votre maison, une sorte de cadre pour déterminer comment ils sont arrivés là et où ils vont [(17)]. Il y a dans *l'Odyssée* de quoi broder des mètres carrés de tapisseries, du moins si vous ne l'utilisez pas pour fabriquer des mouchoirs pour se branler.

De même, bien qu'il y ait des douzaines de versions de l'histoire de la chute de Troie, notons que quand Ajax fut accusé du viol de Cassandre – la sainte patronne de ceux qui voient que quelque chose va mal tourner et le font quand même, comme nous quand nous avons lu cet étron pour le critiquer – Ulysse était prêt à le faire lapider, jusqu'à ce qu'il prête serment pour prouver son innocence (j'imagine que les dieux l'auraient foudroyé sur place s'il avait menti, ce qu'ils firent quand même sur le chemin du retour).

Au fait, voulez-vous voir à quoi ressemble un bloc de caracs à *FATAL* ?

> *Caracs de Mordacicus : Taille = [1m88], Poids = [96 kg], Age = 22, Sexualité = Hétéro, Yeux = Marrons, Couleur des Cheveux = Bruns, Épaisseur des Cheveux = Épais, Longueur des Cheveux = milieu du dos, Type de Cheveux = ondulés. Trait le plus attractif = poitrine, Trait le plus repoussant = mains, mercenaire niveau 3, Couleur de la Peau = halé, Santé Physique = 111, Force = 182, Attractivité Corporelle = 123, Santé = 131, Visage = 98, Voix = 148, Cinétique = 111, Rhétorique = 86, Coordination Main-Œil = 152, Agilité = 124, Vitesse de Réaction = 136, Énonciation = 92, Langages = 97, Maths = 107, Analyse = 108, Intelligence Spatiale = 112, Volonté = 103, Intuition = 109, Sens Commun = 73, Réflexion = 84, PV = 32, Classe d'Armure = 33, Points de Piété = 07, Éthique = Neutre Immoral, Tempérament = CM, Langues = Sapien, Équipement*

> *= espadon d'éventrement + 6, dague, haubert de mailles, (4-en-1), et 544 pièces d'argent.*

**Sartin** : Darren ! Fais gaffe où tu pointes ce truc !

(Trop tard !)

**Merde**. Ça pique les yeux. Il n'existe aucun JdR qui ait une jolie liste de caractéristiques – le système *d20* n'est vraiment pas terrible à cet égard – mais bon Dieu, que celui-ci est moche.

## Plus de conneries sans rapport

L'aventure donnée en exemple semble en fait ne pas être de la merde, jusqu'au moment où il met en scène une jeune fille nommée – bien sûr – Chattrina [18]. Vous pouvez toujours compter sur les mecs qui ont écrit *FATAL* pour merder quelque chose, que ce soit l'écriture d'une aventure ou marcher debout. Pour rire encore plus, le méchant principal de cette œuvre est un ivrogne puant et chantant ce que j'imagine être une parodie d'une chanson existante, ou une composition originale des auteurs. Quoi qu'il en soit, vous aurez de meilleurs résultats musicaux en vous plantant des crayons dans les yeux et en donnant des coups de boule dans un mur.

> **Sartin** : je ne sais absolument pas pourquoi presque tous les personnages de cette aventure ont les mains et les pieds comme Attribut le plus Repoussant, mais c'est ce qui ressort. Et c'est sympa que même un sorcier sodomite et dévoreur d'âmes puisse être considéré « Neutre Moral » dans ce monde.
>
> Mais ouais, l'exemple d'aventure est décevant. Vu la façon dont *FATAL* était en mode « la bave aux lèvres » jusque-là, je m'attendais à quelque chose d'encore plus flagrant et stupide. Tu vois, une aventure typique où des nonnes défilent dans le village des PJ, et l'honneur des PJ les oblige à les violer où à leur faire

ingurgiter des tonnes de Graines du Viol ou autre. Vous savez, jouer sur le vieux cliché « On fait un truc tellement énorme que ça va pas se voir », ou un truc du genre.

Il y a une liste de substances naturelles, qui ont toutes été probablement pompées sur le web. En fait, elles sont directement copiées-collées depuis botanicals.com, comme indiqué dans la bibliographie. Rien d'intéressant dans cette partie.

La section sur la guerre : si vous voulez lire une bonne approche de la guerre au Moyen-âge, je vous conseille de regarder comment la première édition du *Livre des Cinq Anneaux* traitait les batailles : ce qui importe pour les Personnages-Joueurs était uniquement combien de blessures ils prennent, s'ils doivent livrer un duel ou s'ils peuvent faire quelque chose d'intéressant. C'était une approche un peu moins macro que celles d'autres JdR, mais ça marche à merveille parce que vous voyez la guerre du point de vue des PJ, plutôt que de celui qui regarde la bataille de loin.

Dans *FATAL*, vous devez additionner le nombre de combattants de chacun de deux côtés, les multiplier par les Points de Vie de chacun, puis diviser chaque unité par la taille de l'armée entière, puis soustraire le résultat à 1, puis le porter au carré puis le rasoir coupe les poignets et le sang jaillit et un type en pyjama rouge avec une fourche, des sabots et des cornes me fait signe d'entrer dans un monde merveilleux où *FATAL* n'existe pas.

> **Sartin** : Au fait, saviez-vous que les grandes villes ont une Classe d'Armure plus élevée que les individus si vous utilisez des armes de siège ? Parce qu'il est plus difficile de les toucher et tout ça.
>
> Le chapitre sur la guerre contient aussi des exposés à la mords-moi-le-nœud sur les tactiques, le combat naval et aérien, et la formation militaire, mais arrivé à ce point, nous avons couvert 18 chapitres et 770 pages de cette merde. On a arrêté de s'y intéresser,

pas vrai ?

Vous serez ravis d'apprendre que quand l'armée victorieuse pille une ville, *Peut-être plus que tout, les guerriers attendent avec impatience de violer les habitantes.*

Vous devez vraiment descendre un cran sous la forme de vie bactérienne pour atteindre le niveau des auteurs.

> **Sartin** : mon expression favorite pour ça est « pour voir un asticot en enfer, ils doivent lever les yeux », mais ça marche aussi !

La feuille de personnage de *FATAL* **fait dix pages**.

> **Sartin** : et puis, dans ce qui est peut-être à ce moment la référence la plus subtile à la nature de ce jeu, la partie « Caractéristiques Sexuelles » se trouve avant les champs « Capacités Spéciales » et « Points d'Amélioration ».

## C'est le Mégazord de la Stupidité, de la Brutalité, de l'Injure, du Vice, de la Stupidité et de la Puérilité

La table d'échecs de lancement de sorts. Voici la vraie gloire de *FATAL*, l'endroit où ce jeu cesse d'être simplement stupide, injurieux, vicieux, brutal, stupide [oui, encore une fois] et puéril.

C'est ici que la stupidité, le vice, l'injure, la puérilité, la brutalité et la stupidité se rejoignent pour se combiner en un robot géant façon *Power Rangers*, et détruisent tout ce qui se rapproche même de loin *du bien, de la bonté, du vrai ou de l'honnêteté* dans l'univers.

Vous pouvez piocher n'importe quel résultat au hasard et sentir votre cerveau frire dans son jus, donc je ne me donnerai pas la peine de reproduire quoi que ce soit. Je signale que ce chapitre a consolidé la réputation de *FATAL* comme étant le pire JdR jamais créé. Je ferais cependant remarquer que recopier page après page de « Les objets de culte et tout le corps du Lanceur sont marqués du symbole de la divinité

X » est très éloigné d'un vrai travail.

**Sartin** : Darren vous ménage, cher lecteur, mais je ne suis pas aussi clément. Tout le monde connaît déjà les clones de bite, les ogres homos qui apparaissent pour vous enculer comme si c'était le Dernier Jour, et le vagin sur le front, alors examinons quelques-uns des 1996 autres résultats !

*0090 La prochaine fois que le Lanceur défèque, ses intestins tombent de son cul, bien qu'ils y soient encore mal attachés.*

*0091 Une illusion de braquemart désincarné apparaît ; long de 3d10 pieds, il essaye de baiser quiconque a le plus de Points de Vie dans les 500 pieds.*

*0092 Une illusion apparaît, celle d'un homme qui baisse son pantalon, découpe son scrotum et en offre un morceau…*

C'est cela, oui.

*0119 Le lanceur est persuadé d'être un chat domestique pendant 24 heures.*

*0120 Le lanceur fait la brouette pendant 4 tours.*

*0121 Le lanceur est incroyablement heureux et ne sait pas pourquoi.*

Ben voyons.

*0152 Le lanceur devient un violeur en série (dans le monde de Hall, c'est probablement le résultat qui équivaut à « GOOOAAAL ! »).*

*0153 Le lanceur devient narcissique.*

*0154 Le lanceur est persuadé de devoir réparer le chariot le plus proche.*

Ben voyons (et Darren oublie que les PJ de *FATAL* sont probablement déjà des violeurs en série, dès le départ).

*0195 Le lanceur a désormais des orgasmes en présence de bougies (dans mon édition, il était originellement écrit « jouit en présence de bougies ». Le fait qu'ils aient changé la forme mais pas le fond n'est bon signe pour personne ).*

*0196 Le lanceur développe un comportement (sic) obsessionnel compulsif pour le nettoyage.*

*0197 Le lanceur veut désormais tuer tout ce qui porte la couleur bleue.*

*0198 Le lanceur ne veut plus coucher qu'avec des personnages âgés.*

*0199 Le lanceur ne veut plus coucher qu'avec des pré-adolescents.*

*0200 Le lanceur essaye de fister le prochain personnage féminin endormi qu'il rencontre, quel que soit le lieu ou le moment.*

*0201 Le lanceur préfère désormais s'accoupler avec des animaux de ferme et est donc zoophiliaque (sic).*

*0202 Le lanceur développe une forme de fétichisme qui exige de lui qu'il boive son propre sperme une fois à chaque repas.*

*0203 Le prochain personnage féminin avec un Charisme supérieur à 120 a un orgasme en voyant le personnage.*

*0204 Le lanceur se branle ou se met un doigt en public (selon son sexe bien entendu), une fois dans chaque direction.*

*0205 Le lanceur ne veut avoir d'activité sexuelle, spécialement buccale, qu'avec des femmes qui ont leurs ragnagnas.*

*0206 Les fesses du lanceur le démangent pendant toute la prochaine journée. -10 à l'initiative.*

Bon sang ! Où sont donc passés ces rats enragés ?

*0257 Les couilles du lanceur enflent jusqu'à 10d1000 [unité de mesure non précisée (NdT)] en volume pendant 3d3 jours*

*0258 La prochaine fois que le lanceur chie, l'étron prend vie et attaque la lanceur : +80 pour toucher, pour 1 PV Bonus de dégâts, CA 20 & 3 PV.*

*0259 La cible se transforme en grosse femme noire, le MM décide des pénalités appropriées. (Et revoilà le racisme, merci Hall !)*

Tu sais, je pense qu'on a **enfin** atteint le point où je ne peux plus rien ajouter qui puisse montrer ce JdR sous un jour encore plus immature, stupide ou absurde qu'il ne l'est déjà.

Ah, attends :

*0225 Le trou du cul du lanceur se dilate jusqu'à atteindre neuf pouces de circonférence à chaque fois qu'il sent la pluie dans l'air. (**TA-DAAA.**)*

Hourra ! Maintenant il pourra peut-être enfin arriver à **littéralement** se mettre la tête là-dedans. Ah, non, c'est de la circonférence, pas du diamètre. Bon, d'accord, au moins quelques poings de plus, alors.

*0251 Un symbole magique « grattez et sentez » d'un vagin puant apparaît sur le front de tous les membres du groupe.*

*0252 L'attaque du lanceur augmente de 2d10 de façon permanente.*

*0253 Un œil apparaît sur le gland du lanceur. Il peut déterminer la véracité/fausseté d'une affirmation une fois par jour.*

Ça pourrait être génial. (FATALite : « Répète ton propos devant l'Œil du Gland de Vérité, gueux ! Et dépêche-toi, je dois l'enlever pour faire un jet d'Uriner ! »)

Et c'est alors que cette merde déboule sur plusieurs pages (et des centaines de lignes) :

*0332 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Abaddon*

*0333 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Abattur*

*0334 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Abigor*

*0335 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Abraxas*

*0336 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Abu*

*0337 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Abudantia*

*0338 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Adad*

*0339 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Adiririon*

*0340 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Adramalech*

*0341 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Aegir*

*0342 Le lanceur vénère, et son corps entier est marqué du symbole de, Aesculapius*

Tu sais, beaucoup de ces résultats sont beaucoup plus rigolos quand tu te rappelles que les objets magiques peuvent déclencher ces effets et que, dans ces cas-là, « lanceur » se réfère à *l'objet*.

Dans le même temps, ce qui craint, c'est qu'il n'est mentionné nulle part dans le livre qui sont tous ces dieux.

*0883 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur rote à 125 décibels.*

*0884 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur saigne du cul.*

*0885 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur se donne un coup de poing dans les burnes ou dans la chatte pour 2 points de dégâts.*

*0886 Chaque fois qu'un sort est lancé, les yeux du lanceur s'exorbitent comme s'il était particulièrement constipé*

*0887 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur porte sa main droite à sa poitrine et essaye de se mordre l'oreille. (Comment est-ce que tu peux seulement faire ça ?)*

*0888 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur saute de joie.*

*0889 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur fait un doigt d'honneur à la cible.*

*0890 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur expose trois fois ses couilles/sa chatte.*

*0891 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur vomit de la bile.*

Je ne sais pas ce que j'ai pu faire – probablement lancé l'expression « Pas de panique, j'ai pris assez de boules pour tout le monde ! » ou alors c'est pour toutes les fois où j'ai essayé de foutre le feu à un inconnu qui m'avait demandé l'heure – mais je suis vraiment, sacrément désolé.

Et comme si ça ne suffisait pas, nous avons également une centaine de résultats où Hall semble pomper des chansons de heavy metal :

*0949 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur dit : « Je dois mourir dans la souffrance. »*

*0950 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur dit : « Je veux faire un avec les morts. »*

*0951 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur dit : « Le sang doit couler, car nous ne connaissons que la mort. »*

Ouais, Metal, les mecs !

*0991 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur dit : « Je dois prendre ma revanche par la haine ! »*

*0992 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur dit : « Souffrir pour survivre, un instinct que je méprise ! »*

*0993 Chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur dit : « Tu es aussi moche que la merde que j'ai laissé dans la bouche de ta mère ! »*

Il reste cependant un espoir : que quelqu'un finisse un jour par obtenir ce résultat :

*1351 Lance par accident Fatal. (Qui tue instantanément tout le monde sur la planète. On peut rêver.)*

J'en ai assez vu mais, évidemment, on ne peut pas finir sans tomber sur *ça* :

*0995 Un fruit pousse dans le trou de pine/le boyau de la chatte du lanceur et mûrit en 10 jours ; s'il est mangé, +1 en Volonté.*

*0996 Un fruit pousse dans le trou de pine/le boyau de la chatte du lanceur et mûrit en 10 jours ; s'il est mangé, -1 en Volonté.*

*0997 Un fruit pousse dans le trou de pine/le boyau de la chatte du lanceur et mûrit en 10 jours ; s'il est mangé, +1 CA.*

*0998 Un fruit pousse dans le trou de pine/le boyau de la*

*chatte du lanceur et mûrit en 10 jours ; s'il est mangé, -1 CA. (Le vagin n'est* ***pas un boyau, comme tu devrais le savoir si tu avais déjà été en contact avec un vrai !*** *Et puis d'abord, qui peut bien utiliser l'expression « boyau de la chatte », hein ? Qui ?)*

*0999 Le lanceur et sa cible se mettent instantanément à copuler pour 2d10 tours. La cible apprécie beaucoup.*

*1000 Le lanceur et sa cible se mettent instantanément à copuler pour 2d10 tours. La cible devient un suivant fidèle.*

*1001 Le lanceur et sa cible se mettent instantanément à copuler pour 2d10 tours. La cible mord la bite du lanceur, 2d4 de dégâts.*

*1002 Le lanceur et sa cible se mettent instantanément à copuler pour 2d10 tours. La cible rit de façon démente et s'enfuit.*

Après littéralement la quarantième page de merdes de ce genre, on a une autre annexe avec 470 phobies aléatoires (« 470-600 Relancez ! »), même si je doute que la phobie du viol s'appelle réellement la « virginitophobie » ( *vomit*) et, bien entendu, il y a trois phobies différentes pour un pénis en érection (cela dit, pour être honnête, seule l'ithyphallophobie ajoute le fait d'avoir une érection soi-même à la phobie générale). La peur des hommes apparaît également trois fois. La peur des belles femmes, deux fois. La peur des pets y est également deux fois. La peur des maladies vénériennes n'apparaît qu'une seule fois, mais obtenir ce résultat serait un coup de chance, pour les raisons que j'ai déjà mentionnées.

Et après ça, il y a une liste d'un millier d'ingrédients magiques aléatoires – ceux d'entre vous qui se demandaient comment Hall

pouvait arriver à placer « herbe gelée » ou « urine d'un mâle castré » alors qu'il n'y a il n'y a que 1999 entrées dans la table des effets magiques aléatoires peuvent mourir en paix.

Le meilleur est pour la fin, quand on peut enfin voir la seule chose qui pourrait conclure une expérience si abrutissante, si stupide, si invitant à l'alcoolisme, si plaisante-comme-changer-la-batterie-de-ta-voiture-sous-l'eau : **la photo et la biographie de Byron Hall !** Oui, aucun jeu de rôle depuis *World of Synnibarr* n'a eu autant de chance. Bien sûr, si la bio de McCracken était marrante et complètement exagérée (et donc un classique), celle de Hall est brève et ne fait juste que mentionner qu'il aime collectionner des titres universitaires quand il n'est pas en train d'écouter des *guitar-heroes*, de lire de la littérature ancienne et médiévale, ou de l'Histoire, ou de la philosophie, et bla et bla et bla. C'est cela, oui.

Et oui, s'il y a des fans de *furry* parmi vous, allez voir pour vérifier s'il est du genre à aimer porter un costume de lapin.

## *Arrête de mentir, espèce de sale menteur qui fait que mentir et avoue !*

Notre agonie porte donc un nom : Byron Hall, qui prétend avoir une maîtrise.

Monsieur Hall, je peux voir quand quelqu'un a une maîtrise et, croyez-moi, ce n'est pas votre cas. Il existe des indices comme, ben, l'intégralité de *FATAL*.

Je viens de finir cette critique à 3 h 33 du matin ; peut-être qu'à l'aube, on me retrouvera transcendé auprès du Clergé Invisible [19] en tant que *Critique Martyr* [19]. Je l'espère. Jason pourra être mon Incarnat [19].

**Sartin :** Hé, génial ! Peut-être que mon quatrième canal

d'avatar [19] pour ça sera « Relâche Accidentellement Une Horreur Cosmique Qui Engloutit Le Monde »… ah, merde. Bon, de toute façon, entre Maître Gims et *FATAL*, je pense qu'on a des preuves solides que l'humanité ne valait pas grand-chose de toute manière.

Ah, et une remarque en passant : si vous pensez que vous devriez télécharger ce jeu juste pour vous rendre compte d'à quel point il est naze : pourquoi lui offrir votre précieux temps de cerveau disponible ? À l'heure où je vous parle, sur RPGnow.com, il y a *Ars Magica* et le *Guide du joueur* pour *Deadlands* **gratos**. Et si vous voulez voir un bouquin à la magie impressionnante, aux mythes pertinents, qui est innovant, bien écrit. bien illustré – et qui fait passer *FATAL* pour la branlette pathétique qu'il est réellement – foncez télécharger *Ars Magica* tout de suite !!

Vous êtes encore là ? Mais allez le télécharger, pour l'amour de Dieu ! Allez-y. Maintenant. Même si c'est pas votre trip, vous allez apprendre des trucs sur comment faire un bon jeu de rôle (je crois qu'il est toujours dispo, mais il vous faudra peut-être creuser un peu [20]).

**Sartin :** Ouais, *Ars Magica* profane la tombe de la maman de *FATAL* et fait des choses terribles à son cadavre. Il vaut le coup même s'il fallait l'acheter, donc qu'il soit disponible gratuitement, c'est juste génial.

Tant qu'on est sur le sujet des jeux qui tabassent *FATAL* sur son propre terrain, *Warhammer* est aussi un excellent choix si tu veux des aventures difficiles avec une saveur médiévale. Et si tu veux du combat med-fan difficile, mortel, blindé de détails, *Rolemaster* est bien moins taré et bien plus réaliste. ( *Rolemaster* est le jeu qui a institué la notion de tables de coups critiques.)

Et si, pour une quelconque raison, tu veux *vraiment* avoir un JdR ultra-violent, bas du front, bourré de testostérone et blindé de symboles phalliques, alors au nom de tout ce qui est putain de sacré *, s'il te plaît* procure-toi plutôt *SenZar*. OK, un personnage premier

niveau de *Senzar* peut facilement survivre à une chute du haut d'une falaise de trente mètres, mais c'est pas beaucoup moins réaliste que *FATAL* et au moins les règles sont largement plus marrantes.

(Je ne suis pas d'accord, mais là encore, je ne maîtrise pas mes parties comme Jason.)

Ainsi, nous en avons terminé avec le jeu lui-même. Mais, histoire de bien le lapider à mort, allons vérifier quelques-unes des excuses bidons, sur feu le site web de *FATAL*, qui tente d'expliquer pourquoi il n'est pas sexiste. Je commenterai.

**Sartin :** Pour une fois, je vais laisser Darren s'occuper de cette merde sans l'interrompre. Après tout, le pacte démoniaque qu'il m'a forcé à signer ne concernait que le jeu en lui-même.

***Est-ce que FATAL est misogyne ?***

*Non. L'objectif de ce jeu n'est pas de renforcer la haine envers les femmes. Par contre, le jeu tente de montrer les femmes sous une lumière historiquement exacte.*

Sauf que, comme il a déjà été montré, les bases d'exactitude historique de ce jeu sont à peu près aussi solides qu'une bassine de gélatine dans un mélangeur à ultrasons. En fait, ce qui est vraiment irritant, c'est que le crétin qui a écrit ce truc a compris qu'en balançant suffisamment de conneries, les gens finiront par être complètement perdus et passeront à autre chose.

Mais pas moi. Je pourrais dire que la vision historique de *FATAL* est partiale, mais cela suggérerait que ses auteurs ont suffisamment d'informations pour en présenter une vision partiale ; en fait, tout ce qu'ils ont, c'est un fragment et ce fragment a été chiffonné jusqu'à ne ressembler à rien. Il manque d'énormes pans d'information dans leur

vision des femmes dans l'Histoire et il n'y a pas une page dans ce bouquin, où il n'est pas fait allusion à une femme ou au genre féminin par un terme insultant.

> *En l'état, il est possible que les femmes rencontrées dans le jeu soit sujettes à de nombreuses formes d'inégalité et d'abus. De la même façon, ces inégalités seront présentes si un joueur crée un personnage féminin.*

En d'autres termes, si vous voulez jouer Boadicée, la reine Elizabeth, Jeanne d'Arc, n'importe laquelle des innombrables saintes chrétiennes, une femme se faisant passer pour un chevalier ou une voleuse rusée, oubliez ! Dans ce monde de connards, c'est le festival du viol à la chaîne pour quiconque ne vénère pas le sacro-saint pénis. Hall, tu n'es qu'un *crétin*.

> *De l'avis de l'auteur, la misogynie n'est que la mauvaise application de généralisations grossières qui résultent de l'ignorance ou de l'absence de raisonnement critique. On peut en trouver des exemples dans la littérature en ce qui concerne au moins deux phénomènes sociaux : l'abêtissement et l'ignorance pluralistique.*

« Je te jette plein de mots compliqués à la figure ! Va-t'en ! Va-t'en ! Que le pouvoir du pipeau te repousse ! »

> *On peut trouver quantité de cas de rabaissement des hommes comme des femmes. Si, dans le jeu, vous trouvez des informations qui vous semblent misogynes, veuillez continuer votre lecture. Une lecture en profondeur, plus représentative et*

*objective de F.A.T.A.L. vous montrera que ce n'est pas un jeu misogyne. Soyez assurés qu'à Fatal Games, nous aimons les femmes et nous pensons constamment à elles.*

## *Lettre ouverte à M. Hall*

Cher Monsieur,

Vous êtes un fieffé menteur, de la pire espèce.

— Darren MacLennan

Ou cette pépite :

***Est-ce que FATAL est sexiste ?***

*En ayant la définition ci-dessus à l'esprit, F.A.T.A.L. n'est très certainement pas sexiste. D'une part, on peut noter l'usage de pronoms de genre neutre tout au long du livre, à moins qu'il soit nécessaire d'indiquer le genre.*

Chattrina. Pute. Traînée. Salope lascive. Connasse qui a refusé de coucher avec toi. Pute. Prostituée. Boyau de chatte. Femme sans valeur. Courtisane. Et pour chaque épithète en un mot, il y a une plus longue description d'une femme qui pue, ou est enceinte, ou Dieu sait ce qu'un esprit dérangé peut concevoir.

Si t'étais plus malin, Monsieur Hall, tu n'aurais pas écrit tous ces mots dans *FATAL*, puis prétendu à la cantonade, que *FATAL* n'est pas sexiste. Mais tu as choisi de le faire. *Puis tu as mis ton nom dessus.*

Il suffit juste de lire une fois les règles pour s'en rendre compte. On peut donc rajouter la stupidité à la liste de tes péchés.

> *D'autre part, il est indiqué que la plus haute intelligence connue est celle d'une femme, pas d'un homme*

Et alors, bordel ?

> *Enfin, si on pourrait citer des exemples dans le jeu, où des femmes sont salies, il y existe autant de cas où des hommes le sont également.*

Pipeau intégral. S'il y en a un, **j'adorerais** que quelqu'un me le trouve.

Peut-être qu'il y croit. Peut-être que, pour lui, si tu le dis, c'est que c'est vrai. Mais je suis certain que toute personne lisant cette critique verra la différence.

Donc, en résumé, *FATAL* est le pire jeu de rôle jamais écrit.

Sans conteste.

Fin.

Nous devons des excuses à Raven c.s. McCracken ainsi qu'à Todd King pour avoir suggéré que *SenZar* et *Synnibarr* étaient les pires JdR du monde, parce que ce n'est pas le cas.

**Sartin :** Carrément.

Sérieusement, les gars. Si vous ne deviez apprendre qu'une seule chose de tout ce qu'on a écrit, soyez certains que c'est le fait que donner une note de 1/5 en Forme et 1/5 en Fond à *FATAL* est une insulte à presque toutes les autres publications qui ont eu un 1-1 sur RPGnet. Même les morceaux les plus tolérables de *FATAL* semblent être là un peu par hasard et le reste est si incroyablement bancal que ça va vous transformer en SDF qui maugrée contre les

étoiles, si risiblement puéril que ça me donne envie d'aller implorer Todd King pour qu'il me pardonne d'avoir même sous-entendu que *SenZar* était « mauvais » sur un plan quelconque. Il est si minable dans son approche des femmes et de la sexualité que j'en suis à me demander si le dernier contact de Hall avec une femme ou la lumière du jour a été quand le docteur a donné une giflé sa mère [pour l'empêcher de s'évanouir]. Ou giflé le cul de Byron, giflé sa mère, giflé Byron encore, s'est giflé lui-même pour avoir pour avoir permis que ça arrive, giflé toutes les autres personnes dans l'hôpital avant de se suicider.

Si on rajoute le sérieux ridiculement implacable avec lequel *FATAL* se prend (« le JdR le plus exact d'un point de vue historique/mythologique du monde », mon cul), ainsi que son racisme à deux balles, façon « je fais juste ça pour te faire chier, **regarde-moiii !** », vous obtenez la forme la plus concentrée de naze-itude jamais créée par un être humain sans l'aide d'une créature surnaturelle. Lisez-le et ricanez, ça ne vaut même pas la peine d'être haï.

Merci à tous, vous avez été un public formidable. Je me réjouis d'avance de me réveiller demain et de lire tous les débats et les chouineries sur le fait qu'on aurait dû faire deux critiques distinctes. Et, sur ce, je m'en vais prendre du repos, pour le moment où les forces de la critique négative auront de nouveau besoin de mes services.

(OK, je me suis trompé sur cette prédiction. Les flamewars ont surtout tourné autour de toute la vulgarité et le lien vers Tubgirl [21].)

— Jason Sartin

Au final, il faut noter que, depuis la publication de cette critique, dans sa forme originelle, Hall a publié de multiples versions de *FATAL* où certains des pires éléments ont été retirés. **Trop tard !** Lui et un de ses

potes ont aussi écrit, sur le wiki de RPG.net, une réfutation (en) si obtuse que ça en devient hilarant, mélange à parts égales d'incompréhension complète de nos objections, d'arrogance insupportable et de narcissisme. C'est lui après avoir lu la critique ; pas désolé le moins du monde.

Ce n'est même pas le côté le plus glaçant. Le côté le plus glaçant, c'est que Hall ne semble pas faire montre de la moindre réaction émotionnelle quant au contenu de la critique. Il se contente de râler sur la forme de la critique plutôt que de répondre du fait qu'il a écrit un JdR où il y a des règles pour violer les femmes. C'est le même genre de comportement neutre, détaché et sans affect que l'on trouve chez les *sociopathes*. Et, puisque *FATAL* semble rebondir ici et là sur le web sous diverses formes, cette réfutation est une bonne illustration de comment Hall se comportait quand on interagissait avec lui. Ah oui : il a une femme qui est mannequin **et** il a un diplôme en bio-ingénierie. **Bien sûr**. Je pourrais continuer et pinailler, mais vraiment, lisez-la vous-mêmes et soyez prêts à être à la fois amusé et terrifié. **Vraiment** terrifié, quand il avoue que oui, le monde de *FATAL* est rempli de violeurs.

> Oooh. Il faut que je revienne pour juste une remarque de plus.
>
> Vous voyez les pires excès des films qui passent sur [la chaîne télé spécialisée dans les émissions pour les femmes] Téva. Vous savez, quand ces films dépeignent **tout le genre masculin** comme de sombres connards qui n'ont pas d'autres buts dans la vie que de violer et humilier des femmes sans défense ? Hall peut être fier : il a pris *D&D* et l'a transformé en un Jeu de Rôle sur le Film de la Semaine sur Téva !

Mais je vais quand même pinailler sur une ligne de sa réfutation. Il y en a beaucoup, mais celle-ci est la meilleure :

> *Bien sûr, ce que Jason ne prend pas en considération, c'est que pour qu'un personnage arrive à la compétence Uriner avec*

> *un Modificateur de Compétence de 100, ce personnage doit avoir atteint, en moyenne, le niveau 20, ce que presque aucun personnage n'atteindra jamais.*

Dans la plupart des versions de *D&D*, quand vous arrivez au vingtième niveau, vous êtes parmi les meilleurs des meilleurs.

Dans *FATAL*, vous pouvez **enfin pisser avec succès**. Et la plupart des gens n'arrivent pas à ce niveau.

Dois-je en dire plus ?

— Darren MacLennan

## *Ah oui, une dernière image et une note historique*

Image gracieusement fournie par **Domenico Beccafumi**. Ne dites pas qu'on ne vole qu'aux mauvais.

Un des critiques a toujours ses yeux, l'autre a eu de la chance.

Ceci appelle une petite explication. Dans la critique originelle, il y

avait une image **différente** de Sainte Lucie, qui s'était arraché les yeux pour rester pure pour le Seigneur et pour ne pas tenter les hommes par leur beauté. Dieu, dans Sa grande ironie, lui a donné une nouvelle paire d'yeux, encore plus beaux. Cependant, Il lui a laissé garder ses anciens yeux, afin qu'elle puisse dégoûter les gens en les laissant traîner et en déclarant, l'air de rien, « Oh, ce sont mes yeux ? Je me demandais où je les avais laissés », puis en faisant semblant de les manger. Elle est devenue, selon ma propre expertise, la sainte patronne des critiques de jeux qui en ont trop vu.

(Sérieusement, ça vaut la peine de lire la page Wikipédia de Sainte Lucie, qui est en fait la sainte patronne des aveugles. Et même ainsi, elle a un rapport avec cette critique :

Hall l'a confondue avec la Vierge Marie. Est-ce que la Vierge Marie avait perdu ses yeux ? Non, Hall. Erreur historique n° 483.)

Article original : *Review of F.A.T.A.L.*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : *Synnibarr* est un très mauvais et très confus JdR de « cyber-science-fantasy » dont Darren MacLennan a fait la critique sur RPGnet. [Retour]

(2) NdT : Ce qui paraît compliqué à produire, sachant que le *Midnight Sunstone* ne fond qu'à (environ) 108 millions de degrés… [Retour]

(3) NdT : Film de science-fiction, considéré comme le pire film de tous les temps. [Retour]

(4) NdT : *Duff Man* dans la VO : personnage des *Simpsons* dont la phrase d'approche est « Oh yeah ! ». [Retour]

(5) NdT : *Date Rape* dans la VO : le viol opportuniste, par un ami ou une connaissance ; par une personne avec qui la victime a juste un rendez-vous et qui typiquement met du GHB (drogue du viol) dans son verre. Maclellan ne semble pas dire que FATAL est le JdR du viol en série; Sartin semble ne pas avoir de doute à ce sujet. [Retour]

(6) NdT : allusion à la promesse aux Uruk-Haï « Vous goûterez à la chair humaine ! » dans *la Communauté de l'Anneau*. [Retour]

(7) NdT : nous avons rarement entendu plus extrême. Nous recommandons aux âmes sensibles de ne pas regarder leurs pochettes. [Retour]

(8) NdT : https://hybrid-rpg.blogspot.com/ Attention, ça vaut le détour. [Retour]

(9) NdT : Freddy Mercury, Elton John et Jimmy Somerville apprécieront… [Retour]

(10) NdT : ainsi, un bon créateur de JdR trouvera des inspirations pour des règles d'alignement ptgptb dans une étude très sérieuse sur les 5 principes-clés de moralité que nous acquérons de façon innée. [Retour]

(11) NdT : *for pussies*, en V.O. – en argot le sexe féminin, ou un homme efféminé ou trop faible. [Retour]

(12) NdT : La Magna Carta, a été imposée par la noblesse anglaise au roi Jean sans Terre en 1215, afin de limiter ses pouvoirs. La chambre étoilée fut un tribunal de justice anglais autoritaire et expéditif de 1487 à 1641. Le terme est aujourd'hui utilisé comme celui de « Inquisition » en France. [Retour]

(13) NdT : la méthode du rythme est une ancienne méthode de contraception reposant sur une connaissance du cycle menstruel de la femme. [Retour]

(14) NdT : *Have her Cadaver* en VO : jeu de mot sur l'assonance avec « Abracadabra », rappelant aussi le sort tueur Avada Kedavra dans Harry Potter. [Retour]

(15) NdT : *Rapeseed of Raping* en VO : jeu de mots avec *rapeseed*, la graine de colza. [Retour]

(16) NdT : allusion au *Projet Blair Witch* [Retour]

(17) NdT : ça peut donner un drame éprouvant, où le viol n'est pas gratuit, mais terrible et traumatisant, comme dans le film *La Passion Béatrice* de Bertrand Tavernier, où le châtelain, rentrant brisé et dérangé de la guerre, détruit sa maisonnée. [Retour]

(18) NdT : Preuve que il n'y a pas que FATAL qui fasse appel aux instincts machos, lire *Les Rôles féminins dans les textes de JdR* ptgptb pour les aventures publiées par Avalanche Press où les PNJ femmes ne sont que « des beautés hautaines ou des souillons racoleuses ». [Retour]

(19) NdT : Références à *Unknown Armies* [Retour]

(20) NdT : on peut trouver *Ars Magica 4e édition* ici (en anglais). [Retour]

(21) NdT : Vous ne voulez pas savoir. Sérieux. NdlR : Non, vraiment, vous ne voulez pas savoir. Rien que la description de la vidéo donne envie de gerber. [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*

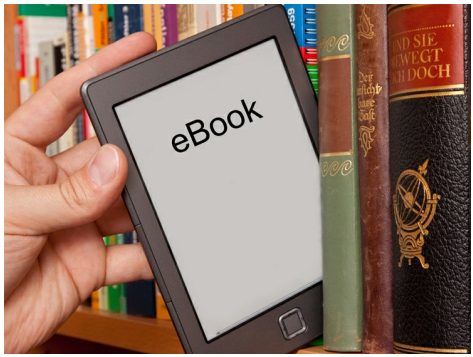
# Recevoir les derniers articles

*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*
*(non, ce n'est pas un livre de cuisine !)*

*# 02 – Les grosbills, ces incompris ?*
*ou le déplaisir à la table ? Mieux comprendre celui qui, à bien des égards, est l'alpha et l'omega du jeu de rôle.*

*# 03 – Transmettre la flamme du rôlisme*
*Un voyage dans l'initiation au jeu de rôle, depuis notre première fois à nous, jusqu'à leur première fois à eux…*

*# 04 – La théorie… c’est pratique*

*Parfois, la théorie peut avoir du bon.*

*# 05 – Dirty PJ*

*Voici le couteau suisse ultime pour enfin montrer à tous qui est le maître à votre table de jeu.*

*# 06 – Une brève histoire du jeu de rôle*

*Un dossier archéo-rôliste, tant sur les origines du jeu de rôle que sa création et son évolution.*

*# 07 – Le père Noël est un rôliste*

*Le contenu de cet ebook ? C'est une surprise !*

*# 08 – Comment écrire un bon scénario*

*« Finie l’angoisse de la page blanche ! »*

*# 09 – Les maîtres de l’improvisation*

*ou rechercher et adhérer à l’improvisation.*

*# 10 – Bâtir une campagne mythique*

***Création rôliste.** Une campagne mythique ? À la portée de tous les MJ : la preuve avec cet ebook.*

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

*Embarquez avec nous sur les flots des courants artistiques et des réflexions culturelles.*

## *# 12 – Narrativisme, mon amour*

*Parce que. C'est tout.*

## *# 13 – Fatal Fumble*

*Numéro 13 oblige, ce numéro se penche sur la poisse en général.*

## *# 14 – Le système, cet important*

*Honni par les uns, encensé par les autre, il ne laisse aucun rôliste indifférent. Est-il importun ? Est-il impotent ?*

## *# 15 – Le JdR, c'est le maaal*

*Ce temps où notre loisir sentait le soufre.*

## *# 16 – Mon perso, ce héros*

*Laissez donc le rideau se lever sur les meilleurs des héros : vos persos !*

## *# 17 – Écrire son jeu de rôle*

***Création rôliste.*** *Les conseils qui suivent peuvent s'appliquer à tout processus de création de JdR. Car même les créateurs que vous vénérez ont débuté un jour…*

## *# 18 – Coup de foudre à JdR Hill*

*Les relations amoureuses entre personnages-joueurs.*

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

***Création rôliste.*** *Les attentes des éditeurs (surtout américains), le rôle de chacun dans la production d'un JdR, les retours, les exigences des lecteurs, les supports…*

*# 20 – L'accessoire, c'est l'essentiel !*
*Les accessoires de jeu et leur utilisation.*

*# 21 – Le marketing rôliste pour les nuls*
***Création rôliste.** Le marketing n'est pas du tout un gros mot.*

*# 22 – Les PNJ ont aussi une vie*
*Donnez vie aux « seconds rôles » de votre univers.*

*# 23 – joueurs, joueuses et PJ, mode d'emploi*
*Les MJ ne sont pas seuls et seules à contribuer au succès de la partie !*

*# 24 – Peindre un univers fictif réaliste*
*Pour en finir avec les simplifications et les stéréotypes des univers peu crédibles.*

*# 25 – Souvenirs, souvenirs… ou les premières parties de JdR*
*À nos souvenirs, aux vôtres, et aux souvenirs de ces auteurs et autrices que nous traduisons.*

*# 26 – spécial 130e anniversaire de Lovecraft : Bons baisers de R'lyeh*
*N'est pas mort qui à jamais est lu. Plongez dans l'univers du Mythe et son héritage…*

## *Sans compter nos ebooks spéciaux !*

*Hors série n°1 : La compil'*

*L'ensemble des ebooks numéros 1 à 10, en un seul fichier.*

*Quatre-vingt-dix-minutes*

*Un jeu pour 3 joueurs à propos de la relation entre un père et son fils.*
*« L'hôpital vient d'appeler… »*

*Ebook spécial : L'Ombre du passé*

*Pour les 15 ans de PTGPTB, voici un jeu de rôle complet ! L'adaptation française de The Shadow of Yesterday.*

---

*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 :** Shut Up & Sit Down, Emmy Allen, Bill The Lizard et Chauncey de Vega, Kyra Magrann, Lee Gold, Darren MacLennan & Jason Sartin.

**Traductions :** Pal', Maya, Anne-Claire Touchais, Aigri-man, Boulash, Marina, Julien Harroch, Arthur Camboly, Benoît Gardonio, Courtney Chitwood, Bibi, Rappar, Stéphane « Alias » Gallay, Krophil'.

**Conception ebook :** angela quidam.

**Couverture ebook :** Hérisson.

**Relecture ebook :** Rappar.

*Les illustrations de l'hydre PTGPTB sont l'œuvre de Tiamate.*

*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 auteur.trices 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 Senji, Marc Mileur Le Plaine (Zagul), mh60, EVECT, Aigri-Man, Hadrien et Kalki 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 !***

# Table des Matières


Ça commence ici… 3
Édito 4
Critique : Monsterhearts 6
Du bon Usage du glauque 16
Pour en finir avec « Steal Away Jordan » 28
Critique de Dog Eat Dog 38
Créer des jeux de rôle en des temps troublés 58
- Les histoires ont une influence sur la culture, elles la changent. 59
- Les jeux portent des messages 60
- Il existe toutes sortes de formes de militantisme 61
- Il faut quand même s'amuser, même quand le contexte politique est difficile 61
- Les jeux de rôle peuvent rassembler 62

Autocensure 67
- L'Homosexualité dans le Japon médiéval 69
- L'homosexualité chez les Vikings 80
- D'autres Sujets apparemment tabous 86

Critique de F.A.T.A.L 90
- Avertissements des traducteurs et de PTGPTB 90
- Non, on ne fait pas notre retour ! Nous sommes là depuis des années… 92
- Maintenant, on aime Synnibarr. Allez donc comprendre. 95
- Bon, eh bien voyons donc ce qui se cache sous ce rocher 99
- OH NON MARIE SAINTE MÈRE DE DIEU NON 99
- C'est le mensonge le plus éhonté que j'aie jamais lu dans toute

ma vie de critique de JdR.
Oui, on vient de plagier l'Odieux Connard. 103
On est des gros durs, nous. 104
Et aussi, la misogynie. Nous avons oublié de remercier la misogynie. 108
Une déconstruction bien trop minutieuse du processus de création 112
La meilleure réplique de toute cette critique 117
Vous pouvez partir maintenant, si vous le souhaitez. Vous venez de lire la meilleure réplique de toute cette critique. 117
Bon sang Sartin, laisse-moi quelque chose à faire 123
Inutilité/idiotie générale 124
Le fait qu'il y ait *20* putains de caracs de plus en plus inutiles et redondantes, et comment elles interagissent – ou pas – stupidement. 126
Ouais ! 131
Il est dangereux de s'aventurer seul ; prends cette idée stupide et ignorante 139
Le dernier endroit où vous iriez chercher des informations sur la morale 141
2/20 en Histoire, M. Hall 144
Je crois que je vais être malade… 149
unch crunch crunch crunch texte crunch crunch crunch 155
Non, nous ne sommes pas revenus aux conneries stupides, nous étions dedans tout le long 159
L'aventure stupide, contrefaite et anatomiquement incorrecte de Jack 162
Et maintenant, nous en venons au cœur de FATAL 166
Mais ça va : c'est couplé avec le pire système de magie au monde 168

monde
Vous voyez enfin le problème ? Vous le voyez ? 173
Où je demande qu'à la fin, les rats soient donnés à manger à d'autres rats 176
Plus de conneries sans rapport 187
C'est le Mégazord de la Stupidité, de la Brutalité, de l'Injure, du Vice, de la Stupidité et de la Puérilité 189
Arrête de mentir, espèce de sale menteur qui fait que mentir et avoue ! 198
Lettre ouverte à M. Hall 202
Ah oui, une dernière image et une note historique 206
Se tenir au courant 211
Les ebooks PTGPTB.fr 213
Crédits 218
Merci 219