



Places to Go.
People to Be

LE PÈRE NOËL EST UN RÔLISTE

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



4 INÉDITS

EBOOK PTGPTB(VF) N°7

Sommaire

[Sommaire](#)

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[“C'est la fête” : les jours fériés dans votre JdR fantastique](#)

[Pensent-ils qu'il n'y a jamais de Noël ?](#)

[Rendez cela AMUSANT !](#)

[N'en faites pas un événement unique](#)

[Slayriders, les huit salopards de Noël](#)

[L'histoire](#)

[Style et structure](#)

[PJ & PNJ](#)

[Intrigues et Méchants](#)

[Sources](#)

[Faites un don](#)

[Récompenses](#)

[Des objets magiques autrement](#)

[Le jeu de cartes de la Duperie](#)

[Jérézon](#)

[Le Cadran solaire dérégulé](#)

[Quand le père Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque](#)

[Pour ceux qui sont vraiment sur la paille](#)

[Options si vous n'êtes pas encore à sec \(mais que cela ne saurait tarder\)](#)

[Réoffrir ses cadeaux ?](#)

[Souvenez-vous de ce qui est important](#)

[Le père Noël est un PJ](#)

[Le père Noël est un MJ](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Geek's Dream Girl](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Jonny Nexus](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Knights of the Dinner Table](#)

[Présentation](#)

[Articles de KODT traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Mark J. Young](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Robin D. Laws](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Steve Darlington](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Signs and Portents](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[See Page XX](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

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

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Salut à tous !

Je sais pas si vous avez remarqué mais les français sont réputés pour deux choses : râler et manger. Comme la grogne ambiante, c'est pas trop notre truc, on a décidé de se concentrer sur le manger et surtout sur ce qui l'accompagne généralement : la fête !

Ce trimestre, nous avons donc mis les bouchées doubles pour vous mitonner un ebook aux petits oignons. Un ebook orienté Noël, cadeaux, [Célébrations](#) et autres surprises. Un ebook avec une pincée de folie, un zeste de théorie, une louche de bonne humeur, un soupçon de fraîcheur et une bolée de baume au cœur. Une recette rôliste pour que la crise de foie gagne aussi votre table et que vous leviez vos verres au simple bonheur d'être ensemble...

Vous voulez connaître les trucs de grand-mère contenus dans cet ebook ? Pour une fois, nous ne vous gâcherons pas le plaisir de la découverte. Sachez seulement que vous pourrez y trouver pêle-mêle un croisement détonnant entre *Expendables* et *Les Cinq Légendes*, des invités aussi éminents que Robin D. Laws, ou encore de quoi mettre votre table en joie, au propre comme au figuré. Pour le reste, gardez à l'esprit que "Nombre de gens désirent savoir d'avance ce qui leur sera servi mais ceux qui ont travaillé à la préparation du festin aiment garder leur secret, car l'étonnement rend les louanges plus vives." Et ce n'est pas moi qui le dis, c'est monsieur Tolkien, quelque part dans *Le Seigneur des anneaux*.

Installez-vous donc au restaurant *PTGPTB*, ouvrez la carte d'hiver et piochez à foison dans le menu que nous vous proposons. Un menu qui, outre plusieurs inédits, pourrait bien dissimuler ça et là quelques mignardises supplémentaires...

Joyeux Noël !

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

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.



ENTRÉE : **Inviter les fêtes à sa table**

["C'est la fête" : les jours fériés dans votre JdR fantastique](#)
[Slayriders, les huit salopards de Noël](#)



"C'est la fête" : les jours fériés dans votre JdR fantastique

© 2010 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



À moins que vous ne viviez dans une bulle (encore qu'il n'y ait rien de mal à ça), vous êtes probablement conscient(e) que nous sommes en plein milieu des vacances d'hiver. Les fêtes canadiennes et américaines de Halloween et de Thanksgiving sont derrière nous, tandis que Hanukkah [fête juive majeure (NdT)], Yule [fête d'hiver associée à Noël dans les pays nordiques (NdT)], Festivus [fête parodique se déroulant le 24 décembre pour protester contre la dimension consumériste de Noël (NdT)], Noël et tout un tas d'autres agréables célébrations sont imminentes. C'est une époque de l'année follement amusante !

Mais, tandis que vous courez partout, suspendez des guirlandes, cuisinez des fondants et emballez les cadeaux (que vous avez bien entendu réalisés vous-mêmes), que font vos chers personnages de JdR ? S'ils sont assez chanceux pour n'avoir pas été mis en pause pendant que la totalité du groupe de jeu est occupée avec les festivités, ils sont probablement astreints à toujours la même vieille routine. Quelles foutaises ! Pourquoi ne s'amuseraient-ils pas non plus ?

Pendant des années, nos spectacles télévisés favoris ont inclus des épisodes "spécial fêtes" et le nombre de films sur ce thème est énorme et en progression constante. Et si on faisait des séances de JdR à thème festif ? Bien sûr, nous avons tous mené un one-shot d'horreur effrayante pour Halloween mais je parle ici de vrais jours fériés chômés dans votre monde de jeu. Avec un tant soit peu d'efforts, vous pouvez insérer une festivité dans votre campagne, que vos joueurs et vos personnages apprécieront.



Pensent-ils qu'il n'y a jamais de Noël ?

La première chose que vous devriez faire si vous envisagez des jours fériés amusants est de savoir à quel moment de l'année se déroule votre campagne. Parfois, la chance vous sourit et personnages comme joueurs vivent à la même période. Mais il est bien plus fréquent que vos joueurs affrontent des routes neigeuses pour venir chez vous pour leur nuit de JdR alors que leurs personnages transpirent au cœur de l'été. Pas d'inquiétude ! Les jours fériés se répartissent tout au long de l'année, de sorte que vous n'avez

qu'à choisir l'événement le plus approprié à la date dans le jeu.

À moins que vous ne meniez une campagne moderne (ou au moins située dans le monde réel), nos jours fériés traditionnels correspondent difficilement à votre univers de jeu, en particulier pour ce qui concerne les fêtes religieuses. À ma connaissance, il n'y a pas de sorciers chrétiens à Golarion [univers de *Pathfinder* (NdT)] et pas de voleurs juifs non plus d'ailleurs. Quelques manuels de jeu précisent les jours et leurs rites pour certaines divinités ou régions du monde. Si vous ne trouvez pas votre bonheur là-dedans, ou bien utilisez un univers de votre propre création, il vous revient de décider quelles fêtes seront célébrées, quand et pourquoi. C'est là qu'entre en scène un petit outil de MJ appelé "recherche" !

La plupart des univers de jeu présentent au moins quelques similitudes avec une culture du monde réel. Passez prendre des livres à la bibliothèque ou piochez en ligne pour en apprendre plus sur les festivals traditionnels de cette culture. Si vous manquez de chance, soyez créatif(ve) ! De nombreuses cultures ont observé au fil des siècles (et observent encore) le changement des saisons durant les solstices et les équinoxes [☺](#). Les différences régionales dans les rites sont également importantes. Une zone qui prospère grâce au commerce de la pêche pourrait avoir son lot de fêtes et de batifolages quand le saumon fraie. Les fêtes de la fertilité seront essentielles au printemps dans les zones agricoles, tout comme dans les endroits où de nombreux fidèles vénèrent les divinités de l'abondance et de l'amour.

Rendez cela AMUSANT !

Même si créer des intrigues sous-jacentes à la séance de fêtes peut être très chouette ("Le tigre à dents de sabre s'est échappé de la ménagerie !" ou "Quelqu'un sabote les étals de la fête de la communauté et laisse des notes menaçantes"), j'ai découvert que de telles séances étaient largement plus amusantes quand elles étaient... eh bien, juste pour le fun ! Passer une simple journée à un festival est un excellent changement de rythme pour des personnages habitués à chasser des orques et combattre des liches.

Peut-être la ville où se trouve le groupe est-elle en pleins préparatifs pour célébrer les fêtes en question ? Les personnages peuvent se promener, participer à des jeux de foire (truqués ou non, au choix du MJ), faire leurs courses chez des marchands aux étagères pleines de marchandises exotiques et de camelote classieuse hors de prix, déambuler dans le pavillon où les enfants caressent de douteux animaux, et bouffer de la viande douteuse vendue sur des bâtons. Une diseuse de bonne aventure verra peut-être quelque chose d'intéressant dans l'avenir du personnage (au MJ de déterminer si elle dit vrai ou pipeaute). Les personnages peuvent rencontrer, et se mêler à, des gens intéressants lors d'une réception, d'un bal, d'une orgie ou de n'importe quelle fête.

Et si le groupe parcourt les routes au moment des fêtes ? Pas de problème. Tout comme dans la vraie vie, vous trouverez un moyen de célébrer ce jour même si vous n'êtes pas là où vous le voulez. Ce peut être aussi simple qu'une petite cérémonie ou une prière effectuée par le religieux du groupe. Ou bien les membres peuvent décider qu'un repas spécial s'impose, auquel cas les chasseurs devront se donner un peu plus de mal pour trouver la parfaite bête à rôtir. Est-ce que ces fêtes impliquent généralement d'offrir des cadeaux ? Même si certains personnages peuvent y avoir pensé et avoir fait quelques emplettes dans la dernière ville, le reste pourrait être l'équivalent med-fan des clients de dernière minute la veille de Noël. Ils pourraient s'en remettre à leurs compétences d'Artisanat pour réaliser quelques petites surprises pour leurs amis.

N'en faites pas un événement unique

Ce qu'il y a de bien avec les fêtes, c'est qu'elles se produisent tout au long de l'année. Une fois que vous en avez ajouté une à votre campagne, continuez à l'utiliser. Notez les jours fériés importants sur votre calendrier de jeu, qu'ils soient célébrés dans le monde entier, simplement dans la région où se trouvent les PJ, ou bien liés aux divinités des personnages. Assurez-vous de rappeler aux personnages les célébrations futures ("La fraîcheur de l'air du matin te rappelle que le solstice d'hiver est dans à peine une semaine"). Si le groupe se déplace dans des zones avec des fêtes régionales dont ils n'ont pas l'habitude, aidez-les à découvrir de quoi il retourne, que ce soit via des jets de Diplomatie ("Les habitants du coin te disent qu'ils préparent la ville pour la fête de l'Étoile, la célébration annuelle de la magie"), de Connaissance (folklore local) ou de Savoir bardique ("Thomas, tu as entendu parler d'un festival de l'Étoile auparavant et tu te

souviens que cette célébration inclut un bal masqué”).

Vous pensez que les membres du groupe ne peuvent pas participer à des festivités étrangères à leur foi ou à leurs traditions personnelles ? Pas nécessairement. Je crois que la plupart de nous peuvent prendre part à l'amusement d'une fête, même si nous ne célébrons pas réellement cette occasion. Ce n'est pas parce que je ne fête pas Pâques que je n'aime pas quelques œufs en chocolats, vous savez ? Et si un ami me demandait de me joindre à sa famille pour célébrer une fête juive, je serais là et sur mon 31 ! À Rome, fais comme les Romains ! Donc que faire si vous êtes une bille en agriculture ? Acceptez l'invitation des habitants au Bal de la Moisson, mangez, buvez et profitez de la fête.

D'après mon expérience, les jours fériés et les festivals sont universellement appréciés dans les jeux de rôles fantastiques. Ils sont une grande occasion de roleplay, de jeux dans le jeu, et de simplement passer un agréable moment sans s'inquiéter des monstres dans votre dos. Essayez et regardez ce qu'en pensent vos joueurs. Cela pourrait bien rendre votre univers de jeu encore plus formidable !

Avez-vous jamais eu des fêtes dans vos parties ? Quels sont les jours fériés que vous jouez ? À quel genre de festivités ont participé les personnages ?

Article original : [Home For The Holidays: Holidays In Your Fantasy RPG](#)

(1) NdT : Pour rappel, les changements de saison en Occident correspondent effectivement à un solstice ou à un équinoxe. [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles tirés de Geek's Dream Girl traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.

Slayriders, les huit solopards de Noël

© 2008 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [RPGnet Review](#), et traduit par Pal



La Boîte à jouets de campagne présente : Campaign Toybox #12



En quelques mots : ils ont tous des mitraillettes. Ho ho ho !

L'histoire

J'ai toujours apprécié le fait que dans *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* [la première histoire du [Monde de Narnia](#)] de C.S. Lewis, l'un des signes indiquant l'affaiblissement du pouvoir de la Reine est que le père Noël a la possibilité de revenir. J'aime l'idée d'un père Noël "multiversel", comme une éternelle force du bien. Et comme les vacances approchent, j'ai commencé à penser à une idée de campagne pour Noël, pour vous tous...

Quelque part, au centre de l'omnivers, existe le Vrai Pôle. Ici demeure le grand, l'ancien, l'immortel père Noël. C'est un agent du bien, intervenant afin que, même dans les mondes les plus sombres, la vérité, la joie, et le simple miracle de la convivialité puissent briller, ne serait-ce qu'un instant. Là où il passe, il laisse des mondes meilleurs et plus lumineux. Plus sa présence est forte, plus les ténèbres se dissipent, plus le mal est repoussé au loin. Mais ce n'est pas un travail aisé. Le Mal est partout, puissant, et il déteste Noël. Qui plus est, chaque univers est différent. Parfois il faut de la subtilité. Parfois il faut la magie des elfes. Et parfois, il faut des flingues.

Des tas et des tas de flingues.

Songez à des mondes sombres. Des zones de guerre. Des terres ravagées par l'Apocalypse. Des pays dans les griffes d'opresseurs terribles. Des mondes de gardes et de murs, où le bonheur est illégal, où des préjugés extrêmes et une grosse puissance de feu s'opposent à toute joie. Pour célébrer Noël dans un tel monde, vous avez besoin de quelque chose de spécial. Vous avez besoin des Slayriders.

Il en existe toujours huit. Ils viennent de tous les recoins de l'omnivers. Ils sont les meilleurs dans leurs domaines, mais, il faut l'admettre, ce sont aussi de fichus mauvais garçons. Ou ils l'étaient autrefois. Ils n'ont jamais eu ce qu'ils voulaient pour Noël. Et puis, un jour, un type avec un accent russe leur offrit exactement ce qu'ils attendaient : une chance de faire ce qu'ils faisaient le mieux ; mais désormais pour une

bonne cause. Pour la meilleure des causes. Pour Noël.

Style et structure

Pour une campagne au long cours, le travail d'une escouade multiverselle pour le père Noël peut prendre n'importe quelle forme, tout comme ses agents. Pour un scénario unique "spécial Noël" cependant, il est préférable de se concentrer sur un seul type d'agent et un seul type de monde – les sauts inter-dimensionnels sont toujours difficiles à réussir dans une seule histoire. Mais on peut trouver n'importe où des mondes où fêter Noël est problématique, et nécessite une escouade de la mort de surhommes bardés de flingues. Prenez l'empire totalitaire des Buro dans [Feng Shui](#), où l'Imperium de [Dark Heresy](#), ou ceux de films comme [Brazil](#), [THX 1138](#), [V pour Vendetta](#) ou [Serenity](#). Considérez des zones de combats terribles comme la Sprawl de [Shadowrun](#) ou la [guerre aberrante](#). Songez à des zoos humains comme dans [Dark City](#) ou [Matrix](#). Grâce à C.S. Lewis, vous pouvez même partir sur des mondes de fantasy – le père Noël serait-il venu à Minas Tirith quand les forces de Sauron s'amassaient au pied des murailles ? L'Empire aurait-il interdit Noël sur Coruscant ?

Cependant, vu le caractère décalé de l'idée, une aventure qui se passe sur Terre pourrait sembler plus appropriée. Pensons donc aux [Douze Salopards](#). Comment apporte-t-on Noël dans un camp de prisonniers de guerre au plus profond de l'Allemagne nazie en décembre 1943 ? Ou dans un camp de réfugiés à Sarajevo en décembre 1992 ? Vous demandez aux Slayriders. Ils vont où seuls les rennes osent aller.

Personnellement, j'aime le cadre de la Seconde Guerre mondiale parce qu'il fournit des tas de bons soldats anglais dépourvus d'un bon vieux [pudding de Noël](#) et c'est juste assez kitsch pour que ça marche. Mais vous pouvez prendre n'importe quelle période. Puis, tout ce que vous avez à faire c'est de retrouver votre scénario de cambriolage préféré, d'imprimer quelques plans de bâtiments trouvés sur Internet et laisser vos joueurs s'imaginer comment pénétrer à l'intérieur, remplir les chaussettes, et ressortir en vie.

PJ & PNJ

En parlant de rennes, cette unité d'élite, formée de spécialistes, n'utilise que des noms de code, choisis pour coller à leurs compétences spécifiques. [Ⓛ](#)

Tornado s'occupe des véhicules et de l'extraction. Danseur est le maître de l'infiltration, valsant dans les ombres. Furie est un expert du corps-à-corps et il peut tuer cinq hommes avant que le cœur du premier ait cessé de battre. Fringante, c'est la "vitrine", et des durs-à-cuire lui ont révélé tout ce qu'ils savaient après un seul battement de ses cils. Comète s'occupe des communications et de la surveillance. Cupidon est un tireur d'élite extraordinaire avec plus de cent morts à son actif. Tonnerre peut faire sauter tout ce que vous voulez, quand vous le voulez. Et Éclair est l'électricien et le hacker, celui qui peut construire une radio avec deux chaussettes et un briquet. Donnez-leur des caracs et faites en sorte que Rudolf, leur mystérieux commanditaire russe, leur donne les ordres de mission. Et n'oubliez pas de leur allouer un budget : pratiquement tous les joueurs aiment faire les boutiques avant une mission, tout spécialement pour des flingues et des grenades.

Intrigues et Méchants

Si vous voulez partir sur de l'action pure et dure, il faudra que vos méchants soient le genre de types que personne n'aura de scrupules à exploser. Les nazis fonctionnent bien dans ce rôle, ainsi que n'importe quel soldat/police politique de régimes oppressifs, responsables de génocide ou utilisateurs d'armes de destruction massive. Face à de tels ennemis, personne ne se soucie de dilemmes moraux, personne ne s'arrête pour compter les cadavres. La retenue est un gros mot et les massacres ne veulent rien dire. Ça, les armes de forte puissance et les explosifs, c'est exactement ce que demandent les joueurs. Est-ce que ce ne devrait pas être aussi leur Noël, après tout ?

Dans cet esprit, ne rendez pas l'infiltration trop complexe ou trop difficile. Ça ne devrait pas être une mission dont on attend un fort taux de perte parmi les héros. Des paysans sans défense peuvent mourir ou se faire estropier, mais pas nos héros.

Ils sont les meilleurs dans leur domaine, et les joueurs devraient le sentir. Le truc n'est pas de rendre tout trop facile ou de laisser marcher tout ce qu'entreprennent les joueurs, mais juste de faire pencher la balance

en leur faveur. S'ils pensent à couper le courant, alors ceci doit leur procurer un réel avantage. S'ils ne le font pas, ruiner l'ensemble de leur plan parce que personne n'a pensé aux clôtures électriques n'est pas drôle. Si un garde réussissant à s'échapper devait donner l'alarme et transformer l'infiltration en un bain de sang, alors assurez-vous que les Slayriders ont une chance de le rattraper et de le réduire au silence avant que cela n'arrive. Ça ne devrait jamais être "Si tu rates ce jet, tout est perdu", mais plutôt "Mec, si ça tourne mal maintenant, on va devoir buter beaucoup plus de types... ou sortir les grenades !".

Sources

Comme je l'ai dit, j'aime beaucoup l'ambiance de la Seconde Guerre mondiale, et il y a des tas de films d'action magnifiques pour trouver l'inspiration et enrichir vos expériences. Faites votre chemin à travers [Quand les Aigles attaquent](#), [Les Canons de Navarone](#), [La Grande Évasion](#), [Les Douze Salopards](#) et [De l'or pour les braves](#) et puis revenez que je vous donne encore quelques noms. [Les Aventuriers de l'arche perdue](#) et [La Dernière Croisade](#) sont des manuels faciles à trouver pour apprendre à tuer des nazis. La BD déjantée de Garth Ennis [Adventures in the Rifle Brigade](#) ^(en) est adéquatement barré, et jusqu'aux années 80 les comics britanniques étaient remplis de héros de la seconde guerre. [Biggles](#) commence durant la première mais il se fait la main sur des nazis sur la fin de sa carrière et si vous voulez une intrigue de JdR parfaite, n'importe lequel de ces fantastiques romans (de William Earl Johns) fera l'affaire.

Pour l'esprit de Noël, des classiques américains comme [Le Miracle de la 34e rue](#) et [La vie est belle](#) sont meilleurs que ne l'indique leur réputation de films mièvres. [Bad Santa](#) est extrêmement divertissant. Pour un Noël plus britannique, essayez [Le Père porcher](#) de Terry Pratchett, [Le Noël d'Hercule Poirot](#) d'Agatha Christie, les romans d'Harry Potter et plein de romans et de séries télé sur [La Guerre à la maison](#).

['Twas A Night Before Christmas](#) contient une bonne liste d'éléments, gardez-le sous le coude pour les calembours et les scènes d'aventures. Pour le mélange de Noël et de guerre, le récent film français [Joyeux Noël](#) était extraordinaire, mais pas encore suffisamment loufoque – jetez un coup d'œil à l'épisode de [Futurama Le Conte des deux Pères Noël](#) pour un meilleur exemple, avec plein d'action pulp. Mais rien n'exprime mieux les 4Noël en temps de guerre que le texte définitif de [Piège de cristal](#) – transformez juste la mission de McLane pour qu'il apporte les sourires dans la Tour Yakatomi et vous aurez la forme.

JdR : [Santa's Soldiers](#) fut excellent. Pour des JdR sur la Seconde Guerre mondiale, vous ne pouvez vous passer du merveilleusement documenté [Godlike](#) (le père Noël n'est pas contre donner des supers-pouvoirs à ses soldats), bien qu'il soit un peu trop sérieux pour notre cas. Pour plus de fun pulp en temps de guerre, [Weird War II](#) sorti chez Pinnacle est parfait. Si vous cherchez quelque chose de plus moderne, nous sommes actuellement en grave pénurie de JdR d'action moderne. [Millenium's End](#) était dans le ton mais souffrait d'un mauvais système et est épuisé. [Extreme Vengeance](#), [Hong Kong Action Theatre](#) ou [Feng Shui](#) sont tous d'excellents choix pour les grosses armes, les explosions plus grosses encore et les gros sourires en mâchant son cigare. Pour un peu plus de réalité dans vos jeux modernes, [Aberrant](#) et plusieurs suppléments de GURPS ([Black Ops](#), par exemple) ont de bons détails sur les zones de guerre modernes et les régions dévastées. [Shadowrun](#) est une excellente source pour des scénarios d'infiltration, et propose des flingues et des explosions trop cools (et vous pouvez imaginer un dragon avoir ses propres raisons d'apporter Noël dans les banlieues), et rien, peut-être, n'a autant de potentiel pour des joyeux méga-dégâts que [RIFTS](#). Pour l'ambiance décalée, toutefois, je recommande la simplicité comme maître mot – envisagez donc [Risus](#), [Fudge](#) ou le génial système d'action débridé d'[OctaNe](#).

Et surtout... Joyeux Noël !

Article original : [Campaign Toybox #12 : Slayriders](#)

NdT : les liens ont été rajoutés lors de la traduction

(1) NdT : Les "noms de code" sont ceux des [rennes du père Noël](#), il y a quatre mâles (Tornade, Furie, Comète, Tonnerre) et quatre femelles (Danseur, Fringant(e), Cupidon, Éclair). Rudolf, ajouté ultérieurement, guide les autres dans la nuit. [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Steve Darlington traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.



PLAT PRINCIPAL : **Bien penser les cadeaux**

[Faites un don](#)

[Récompenses](#)



Faites un don

© 2007 Robin D. Laws

Un article de Robin D. Laws, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Atma



[Il y a quelques articles](#), je mentionnais la règle sacrée de l'impro théâtrale : ne niez jamais. L'idée est la suivante : quand vous travaillez ensemble pour créer une scène à partir de rien, vous devez accepter et construire à partir de n'importe quelle contribution d'un autre acteur. Vous ne pouvez pas la contredire ou l'ignorer ; cela fait reculer la scène et fait perdre du temps. Le résultat est, en d'autres termes, créateur d'ennui. La règle veut que les acteurs abandonnent un certain degré de contrôle personnel sur l'histoire et qu'ils acceptent la spontanéité et l'avancement de l'histoire.

Cependant dans presque toutes les situations de jeu de rôle, il existe une force qui contredit régulièrement l'avancement de l'histoire et le fait bien plus souvent que n'importe quel MJ ou joueur : les dés et les règles. Dans votre poche à dés, ces polyèdres qui veulent tout régenter, associés à votre système de résolution favori, disent constamment non aux PJ pendant que ces derniers tentent d'agir dans le monde.

L'échec est en général ennuyeux. C'est la menace crédible de l'échec en suspens qui est intéressante.

Dans d'autres formes de récit d'aventures, les échecs des protagonistes sont des événements rares et remarquables. Ils surviennent avec parcimonie, voire jamais. Lorsque c'est le cas, ce sont des événements clés qui marquent une étape importante et dramatique dans l'histoire. Ils ont une signification profonde pour le héros et son rôle dans le monde.

(Les renversements de situation, dans lesquels le héros est mis dans une mauvaise posture suite à l'action réussie d'un antagoniste, sont des choses différentes. Nous parlons ici d'échecs complets, dans lesquels le protagoniste n'a que lui à blâmer pour son triste sort. Un autre phénomène advient lorsque les héros découvrent qu'une action particulière est impossible – la forteresse est imprenable, les conditions atmosphériques empêchent d'utiliser les capteurs correctement. Ceci réduit les choix des personnages et rend la situation plus difficile ; ce ne sont pas des échecs à proprement parler)

Les échecs de routine sont quasiment inexistants dans les fictions d'aventure hors du jeu de rôle. Ils font apparaître les protagonistes comme incompetents et indignes de notre désir d'identification et d'évasion. Encore pire, ils ralentissent l'histoire.

Quand avez-vous vu pour la dernière fois :

- Un personnage important du laboratoire technique des *Experts* contaminer accidentellement un échantillon, le rendant inutilisable en tant que preuve – dans un épisode qui ne tourne pas spécifiquement autour de cet échec ?
- Un personnage de *Star Trek* échouant à lire correctement un tricordeur ?
- Le sens du danger d'un super-héros réagir sur un faux positif ou un faux négatif – dans une histoire qui n'utilise pas cet événement comme preuve que quelque chose ne tourne pas rond ?

L'échec d'un héros à accomplir une action routinière n'ajoute rien à l'intérêt d'une histoire. C'est juste un boulet à traîner.

Le personnage doit d'abord gérer les conséquences fâcheuses de son échec. C'est un temps X de jeu perdu à revenir au point de départ. Puis le MJ doit trouver une manière détournée de fournir l'information, les ressources ou tout autre élément qui va faire avancer l'histoire par d'autres moyens. Cela nécessite l'insertion de scènes, de dialogues, de lieux et d'événements supplémentaires qui ne servent à rien et n'avancent à rien [Ⓛ](#).

Étant donnée la nature imprévisible de la narration dans un JdR, il est possible que n'importe lequel de

ces ajouts lance l'histoire dans une direction inattendue et intéressante. Mais c'est également vrai des séquences qui pourraient être en train de faire avancer le scénario, si cet échec gratuit n'était pas survenu.

D'un autre côté, un potentiel d'échec crédible doit exister quand les enjeux sont grands. Dans ce cas, ce potentiel génère du suspense, une des émotions-clés qui nous fait revenir encore et toujours à la table de jeu.

La plupart des systèmes de règles demandent de fixer le niveau de difficulté pour accomplir une action dans le monde fictif du jeu, comparent d'une manière ou d'une autre cette difficulté aux capacités des personnages, et demandent un jet de dés.

Je prétends que si vous cherchez à créer quoi que ce soit qui ressemble à une histoire, votre MJ doit prendre le temps de se poser quelques autres questions avant que les dés ne sortent de leur poche :

1. Ce jet de dé va-t-il générer du suspense ? Les joueurs s'en soucient-ils vraiment ?
 1. Si oui : lancez les dés
 2. Si non : passez à la question suivante
2. L'échec sera-t-il au moins intéressant et donnera-t-il autant d'élan à l'histoire qu'un succès ?
 1. Si oui : lancez les dés
 2. Si non : le succès est "cadeau". Le personnage réussit automatiquement.

Réclamer des jets de dés est une habitude difficile à abandonner. L'outil est là, nous sommes tentés de l'utiliser. Cependant, ce n'est pas parce que vous avez un sac de macarons crus et de la peinture dorée, que vous devez obligatoirement en faire une décoration de Noël.

Beaucoup de joueurs veulent faire plein de jets de dés. C'est amusant d'interagir avec les règles. Les joueurs ont passé beaucoup de temps à choisir et à augmenter leurs capacités, ils veulent les utiliser. Des fois les jets de dés rendent la réussite de tâches difficiles plus crédible.

Il est toujours possible de faire se rejoindre les capacités des personnages et les succès d'office accordés par le MJ, pour permettre à ces dés si importants d'être lancés. Quand un personnage veut effectuer une action que le MJ considère comme une réussite d'office (un "cadeau"), le joueur peut toujours lancer les dés – afin d'agrémenter sa réussite automatique d'un bénéfice mineur en extra. En général ce succès secondaire sera que l'action est accomplie de manière particulièrement brillante et impressionnante, ce qui renforcera chez le joueur le sentiment d'identification et d'évasion ⁽²⁾ :

- Non seulement l'expert en ADN réussit à identifier les échantillons comme appartenant au suspect principal, mais il le fait en pulvérisant le record de vitesse détenu par le connard arrogant du laboratoire.
- Le personnage grimpe sur le mur, et atterrit au sommet avec un gracieux mouvement. Derrière lui, sa cape se gonfle dans le vent, et sa silhouette se découpe spectaculairement contre la pleine lune.
- La chanson du barde distrait bien les gardes, et attire en plus l'attention d'une superbe courtisane.

Un échange type entre MJ et joueur pourrait se dérouler ainsi :

Jack, un joueur : *“Je veux me glisser dans le poste de garde, neutraliser les sentinelles et prendre leurs uniformes, pour que nous puissions nous infiltrer dans le palais.”*

Le MJ pense : *Enfin ! Une manière crédible et appropriée de rentrer dans le palais après une demi-heure d'hésitations ! Est-ce que cela peut être une situation à suspense ? Peut-être pour Jack, mais c'est une mission en solo, les autres joueurs ne seront pas très intéressés – surtout qu'ils doivent attendre qu'il réussisse avant d'entreprendre quoi que ce soit. En somme, pas assez de suspense pour valoir le coup. L'échec serait-il aussi intéressant que le succès ? Certainement pas : le personnage de Jack serait capturé et traîné dans le corps de garde, les obligeant à le secourir – ils seraient encore plus éloignés de leur but réel qui est d'entrer dans le palais, et nous avons joué un scénario de capture/sauvetage la semaine dernière.*

MJ : *“OK, c'est cadeau.”*

Jack : *Je peux lancer quand même ?*

MJ : *Mhh.* [Pensant à un possible bénéfice secondaire.] *Bien sûr.* ”

[Le joueur lance les dés, et réussit.]

MJ : *“Tu t’acquittes de la tâche en un éclair. Les autres n’ont même pas eu le temps de réaliser que tu étais parti que te voilà revenu avec les uniformes.”* ⁽³⁾

Voilà ! Avec cette simple méta-règle que vous pouvez imposer à tous les systèmes de jeu, vous avez le moyen que les joueurs ressentent les succès comme chanceux et satisfaisants. Vous avez éliminé les échecs inutiles, et vous empêchez qu’ils bousillent l’histoire ou qu’ils la transforment en une suite comique d’échecs.

Ne coupez pas l’élan. Laissez les personnages être décontractés et compétents.
C’est cadeau.

Article original : [Make it a Gimme](#)

(1) NdT : Appliquant cet axiome, l’auteur a conçu [Cthulhu](#), une variante de *L’Appel de Cthulhu*, dans laquelle les indices essentiels à la poursuite de l’aventure sont automatiquement trouvés. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Un article-miroir – [Apprenez à expliquer les échecs](#) – conseille également de rendre les échecs spectaculaires et impressionnants ! [\[Retour\]](#)

(3) NdR : Pourquoi laisser le MJ raconter le succès du personnage ? Le joueur pourrait le faire, tout en garantissant la cohérence de son personnage, qu’il connaît mieux que quiconque. [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Robin D. Laws traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.

Récompenses

© 2003 Mark J Young

Un article de Mark J. Young, tiré de [Gaming Outpost](#), et traduit par Pal



Enrichissez vos parties en intégrant la notion de récompenses

Nous avons précédemment parlé de la [Création de personnage](#), un des mécanismes centraux de la plupart des JdR. Un autre point important qui attire beaucoup l'attention lors des discussions sur la création de JdR se réfère aux systèmes de récompense, c'est-à-dire ce que reçoivent les joueurs lorsqu'ils jouent bien.

On prend souvent comme axiome, dans les discussions sur la création de JdR, que si vous voulez encourager les joueurs à jouer d'une certaine manière pendant la partie, vous devez concevoir un système qui récompense ce comportement et décourage les autres. Cette méthode, appelée de manière inappropriée "la carotte et le bâton", suggère qu'il doit y avoir un avantage à suivre la bonne voie et une pénalité à ne pas le faire.

La véritable méthode de la carotte et du bâton consiste à faire miroiter un bénéfice à quelqu'un, sans jamais le laisser l'obtenir, mais qu'il continue à essayer d'atteindre. Cela me semble être un choix particulièrement malheureux en JdR, car les joueurs se rendront finalement compte qu'ils ne recevront jamais la carotte et cesseront d'aller vers elle. Si vous vous représentez mentalement l'image du bâton attaché sur le dos de l'âne et de la carotte pendouillant au bout d'une perche, pour que l'âne continue d'avancer vers sa récompense alors qu'elle bouge avec lui, vous réaliserez que ce type de système ne marche que pour les idiots.

Il y a une importante leçon à retenir ici. Il y a longtemps, je jouais à un JdR dont le système de récompense impliquait des seuils de points d'expérience à atteindre pour avoir le droit de jeter les dés sur une table qui donnait au personnage un avantage mineur, pour peu qu'il ne l'ait pas déjà reçu. Au fur et à mesure des parties, il était de plus en plus difficile d'atteindre le seuil suivant, et de moins en moins probable de tirer un avantage que l'on n'avait pas déjà. Il en résulta que les joueurs ignorèrent ce système qui, en pratique, n'influait pas le jeu. Si les joueurs considèrent que le système de récompense est une carotte qu'ils n'atteindront jamais, il deviendra bientôt superflu et n'encouragera plus rien du tout.

Cependant, la notion de gratifier les comportements désirés et de pénaliser ceux que l'on réprovoque est souvent fondamentalement incomprise. Il en résulte des systèmes incohérents, bourrés de contradictions internes qui, en tentant de récompenser certains comportements, en encouragent d'autres en pratique.

[Multiverser](#) ⁽¹⁾ n'a aucun "système de récompense". D'une certaine manière, rien n'est gratifié ni puni. Et pourtant les gens y jouent et y trouvent des récompenses, car celles-ci sont inhérentes à l'expérience [de jeu]. C'est le point de départ pour concevoir un système de récompense : comprenez ce que vos joueurs cherchent dans une partie de jeu de rôle, et encouragez-le. En considérant un JdR comme *Multiverser* qui n'a pas de système de récompense inclus, nous pouvons commencer à sonder les motivations qui amènent des personnes à jouer, et à comprendre quels types de rétribution vont fonctionner.

Pour certains, le jeu est une question de défis, de compétition : affronter quelque chose que vous devez surmonter. Au risque de marcher sur les plates-bandes d'une certaine autre théorie [référence à la théorie [LNS](#) ptgptb, NdT], nous appellerons ce joueur le "Ludiste". Pour lui, la gratification ultime est la sensation d'avoir gagné, d'avoir franchi les obstacles, battu l'ennemi ou résolu le problème de manière significative.

Je joue actuellement à une partie de Multiverser sur notre [forum officiel de Gaming Outpost](#), dans laquelle, il n'y a pas si longtemps, mon personnage était impliqué dans une bataille magique.

L'attaquant s'est enfui, l'assassin qu'il avait invoqué ayant été repoussé. J'ai vaincu cet ennemi, j'ai remporté le conflit. La récompense est énorme pour un Ludiste.

Pour le joueur que nous appellerons “Simulationniste”, la récompense est bien plus subtile. Elle implique le sentiment d’être entré dans une autre réalité, d’une certaine manière, que vous en ayez exploré une de ses possibilités et découvert ou compris quelque chose à son sujet.

Dans le même univers de jeu [que ci-dessus], mes compétences juridiques m'ont permis de convaincre le prince de la région d'assigner à mon personnage la tâche plutôt complexe d'organiser son système judiciaire et de créer un parlement, de manière à transformer sa principauté médiévale en un État moderne et démocratique. J'ai passé pas mal de temps à me demander comment répartir une douzaine de juges dans un système judiciaire à plusieurs niveaux, basé sur la jurisprudence, et encore plus à inventer une organisation législative bicamérale, où une des chambres représentait une noblesse en déclin et l'autre une paysannerie majoritairement analphabète. Comment organisez-vous des élections lorsque l'électorat ne sait ni lire ni écrire ? J'étais au cœur de ce monde que je voyais évoluer. Participer à ce genre de choses offre de grandes récompenses [pour un simulationniste].

Un autre type de joueur est souvent appelé “Narrativiste”. Il y a de nombreuses manières de le décrire, ce qui amène parfois à contester cette terminologie. Permettez-moi de suggérer que ce joueur recherche quelque chose comme la création d’une pièce de théâtre morale : c’est-à-dire, créer une histoire parlant d’une problématique.

Dans le même univers où mon perso avait combattu un magicien et organisé le bras législatif, l'homme qui avait nommé mon perso “Président de la Cour Suprême” exigea qu'il lui jure fidélité, et dans le principe, je l'ai fait : je ne lui ai pas promis d'être d'accord avec lui, mais que je reconnaîtrais son droit à décider de ce que serait la loi.

Mais cet homme a fait fermer toutes les églises de la principauté. D'après lui, les religieux se battaient entre eux au détriment de la communauté, donc il a déclaré hors-la-loi toutes les manifestations religieuses publiques. Mon personnage était très religieux. Après avoir pris son poste, il découvrit qu'un des principaux cultes interdits était fondamentalement en accord avec ses propres croyances. Cela le mit dans une position où il avait juré d'appliquer une loi qui pouvait facilement être utilisée pour persécuter des gens qui partageaient ses convictions religieuses, et qui pouvait même l'accuser lui-même de trahison.

Cette tension est une merveilleuse posture narrative, car le personnage hésite entre faire son devoir de Juriste suprême dans un système légal qui opprime sa propre foi, et utiliser son poste et son autorité limitée pour que ce culte (et d’autres ?) puisse(nt) continuer à être pratiqué(s) et encouragé(s) en ville, en dépit des restrictions imposées.

La récompense vient ici de parvenir à résoudre la tension créée d’une manière ou d’une autre. Les bénéfiques narrativistes peuvent, d’une certaine manière, être les plus gratifiants. Mon personnage pouvait être celui qui crée la première fissure dans la digue, qui finira par rompre, de façon que le prince soit obligé d’admettre à nouveau la pratique ouverte et libre des religions. Ou bien il pourrait être le martyr dont la mort galvanise le peuple qui se soulève pour sa liberté. Il y a de grandes possibilités d’histoires ici, et la prise de conscience de ces possibilités est en elle-même une rétribution.

Les mécanismes des systèmes de récompenses peuvent être ludistes, narrativistes ou simulationnistes : ce qui indique quel type de jeu ils encouragent. La question est maintenant : comment fonctionnent ces mécanismes ?

Je suis convaincu qu’un système de récompense fonctionnel comporte deux aspects ; ils doivent aller dans le même sens, ou alors le système est incohérent. C’est-à-dire qu’il encourage ou décourage la même

façon de jouer au même moment. Je pense pouvoir donner un exemple simple et familier de système qui encourage un certain type de jeu ludiste (il y a de nombreuses manières de jouer au sein de chacune des familles mentionnées), et une bidouille populaire qui est employée pour le modifier, mais qui le rend en fait incohérent. C'est sans doute le modèle le plus couramment utilisé pour la progression dans le JdR, et probablement la rustine la plus connue.

Le modèle est simple : vous tuez des monstres et collectez des trésors, et cela vous donne des points d'expérience. Ces points d'expérience sont une récompense puisqu'ils vous permettent de monter de niveau quand vous en avez suffisamment, et vous devenez ainsi meilleur pour combattre les monstres et accumuler des trésors.

Certains rôlistes souhaitent que leurs parties ne traitent pas uniquement de combattre les monstres et d'accumuler les trésors. Ils veulent qu'elles consistent à bien jouer son personnage, à agir comme lui, et à créer de belles histoires. Alors ils laissent tomber les XP pour les combats et le butin, et en donnent plutôt pour une bonne interprétation, pour les actions du personnage et la progression de l'histoire. À quoi servent alors ces précieux points ? Quand vous en avez assez, vous pouvez passer votre perso au niveau suivant et il devient meilleur pour... tuer les monstres et amasser des trésors.

J'espère que le problème est ici évident. Un système de récompense fonctionnel vous donne quelque chose quand vous faites ce qui est encouragé par le jeu, afin que votre personnage devienne meilleur à faire ce qui est encouragé par le jeu. Ce système "corrigé" vous encourage à faire ce que le Meneur de Jeu souhaite que vous fassiez et vous devenez meilleur à ce que le MJ ne veut pas que vous fassiez. Il y a une dichotomie fondamentale entre les deux aspects du système. Il est incohérent.

Si vous deviez ne retenir qu'une chose de cet article, souvenez-vous qu'un système de gratification fonctionnel a deux aspects. Il attribue des récompenses pour un certain type d'actions, et ces récompenses sont une monnaie qui peut être utilisée pour des actions données. Les deux doivent être en accord, ou le système est dysfonctionnel. Le système doit à la fois reconnaître le type de jeu désiré et le faciliter.

Dans un sens, n'importe quelle récompense peut convenir à n'importe quel type de jeu. Ce qui est important, c'est la façon dont elles sont gagnées et dont elles sont dépensées. Bien sûr, certains types de rétributions conviennent mieux à certaines manières de jouer. Mais puisque vous venez de voir le défaut de la bidouille habituelle du système le plus commun, vous pourriez vous demander s'il est possible de concevoir un système de récompense qui ne soit pas ludiste. Bien que je ne considère pas les systèmes de récompense comme indispensables (rappelez-vous, *Multiverser* n'en a pas : la partie de JdR est sa propre récompense), je pense que c'est possible. Considérons les possibilités pour tenter de faire germer quelques idées.

Pour récapituler, considérons le modèle ludiste. Un personnage gagne de l'expérience pour avoir surmonté des difficultés, que ce soit tuer des monstres, résoudre des énigmes, capturer des espions ennemis, désarmer des explosifs, ou tout autre obstacle durant la partie. Ces points sont utilisés pour améliorer ses capacités à tuer des monstres, résoudre des énigmes, capturer des espions ennemis, désarmer des explosifs, ou tous autres obstacles durant la partie. C'est le système de récompense ludiste fondamental, car on attribue des récompenses pour renforcer les bénéfices inhérents aux victoires. Elles permettent au personnage de surmonter de plus grandes difficultés à l'avenir.

Ou alors, un joueur comprend que son personnage a des valeurs morales, qui peuvent facilement entrer en conflit. Le joueur amène ce personnage dans des situations où le conflit va s'imposer à lui, et où le PJ aura à choisir entre telle ou telle valeur, et il en reçoit un certain bénéfice. Il l'utilisera alors pour acheter quelque chose à ajouter au jeu, qui l'aidera à résoudre ce conflit d'une manière ou d'une autre, comme introduire un autre personnage dans la scène, ou faire apparaître à portée de main un objet qui n'était pas encore mentionné. On peut dire que c'est un système de récompense narrativiste, car il donne des primes à la création de situations développant l'intrigue de base (*premise*), et ces primes aident le joueur à la faire progresser.

(Ce n'est pas évident, car un système de récompense très similaire pourrait être utilisé pour une Exploration simulationniste ⁽²⁾ des personnages ou de l'univers de jeu ⁽³⁾. Il implique également des aspects qui ne sont pas intrinsèquement narrativistes, comme la capacité du joueur à ajouter des éléments à l'univers. Des éditeurs indépendants ont publié plusieurs excellents JdR ludistes, qui incluent cette idée ⁽⁴⁾.

Le point critique est ici que le joueur qui crée une situation présentant un dilemme moral est récompensé par le pouvoir de résoudre ce problème, et ainsi de construire l'histoire.)

Pour un exemple simulationniste, nous devons peut-être trouver quelque chose de plus radical. Un personnage prend un travail de garçon d'écurie dans une nouvelle ville. Le joueur fait des efforts pour décrire la vie et les activités d'un garçon d'écurie. On tient le décompte du temps qu'il y passe, avec des bonus s'il le fait bien. Quand un score prédéterminé est atteint, le propriétaire des écuries vient voir le personnage et lui propose d'être promu palefrenier. On peut dire que c'est un système de récompense simulationniste, car la rétribution est donnée pour jouer de manière adaptée au contexte, et elle apporte de nouvelles opportunités pour explorer d'autres aspects du monde.

Voici un meilleur exemple, plus adapté à un monde moderne : un personnage est journaliste pour le journal de son lycée ou de son université. En rapportant bien les histoires qui sont pertinentes pour son école, il reçoit assez de points pour devenir journaliste pour le quotidien local, puis celui du département, d'une petite ville, ensuite d'une grande ville, et peut-être ensuite devient-il un correspondant de CNN. Chaque progression lui permet d'accéder à des parties du monde qui lui étaient fermées auparavant. D'autres personnages-joueurs, dans ce scénario spécifique, pourraient être photographes/caméramans, éditeurs, assistants, avec des fonctions qui maintiennent le groupe ensemble et le font progresser en tant qu'équipe. Ainsi le système simulationniste récompense l'Exploration en permettant l'Exploration.

Il y a d'innombrables façons de fabriquer des systèmes de règles de gratification pour chaque manière de jouer. Je pense que, pour y parvenir il faut commencer par une estimation de comment le JdR fonctionne sans aucune récompense, pour déterminer le type de jeu que vous voulez encourager. Créez ensuite un système qui, en réponse aux actions désirées, offre aux joueurs une rétribution qu'ils peuvent dépenser pour faciliter ce genre d'actions.

Article original : [Rewards](#)

(1) NdT : *Multiverser* est un jeu de rôle écrit par l'auteur, non traduit. Les personnages-joueurs évoluent à travers des univers (médiéval fantastique, Space Opera), avec leurs propres lois (existence de la magie, technologie...). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : [L'Exploration au sens LNS](#) est l'intérêt pour les éléments imaginés, découverts à travers les aventures des PJ. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Par exemple dans "[Changer les rôles](#)" (ptgptb), c'est un joueur qui "meuble" une pièce du scénario. Cela renforce l'immersion, mais pas forcément l'intrigue. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Par exemple les cartes de [Torg](#) [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Mark J. Young traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.



DESSERT : **Savoir se montrer prodigue**

[Des objets magiques autrement](#)

[La surprise du chef](#)

[Quand Petit papa Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque](#)



Des objets magiques outremer

© 2005 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Signs & Portents n°26](#) (septembre 2005), et traduit par Mathieu Rivero



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

Je râle continuellement sur le fait que les objets magiques du système d20 sont trop souvent traités comme des babioles omniprésentes, reléguées au statut de simples outils. J’y ai donc réfléchi un peu et ai créé quelques objets qui pourraient rajouter une touche de bonne humeur et de rire à vos parties.

Le jeu de cartes de la Duperie

Haakon révéla sa main en un geste élégant et regarda Jarra droit dans les yeux. “Regarde ça et pleure, gamin. Carré d’as ! T’as perdu !”

Son adversaire réfléchit un instant avant de se lever et tira son épée. Haakon se leva et lui fit face pour le regarder droit dans les yeux. “Quoi ? Tu ne sais pas perdre ?”

Son adversaire esquissa un sourire, prit une carte encore inconnue de sa main, et la retourna face visible. “Perdre, ça me va. Par contre, je ne supporte pas les tricheurs.”

Haakon regarda la carte.

C’était un as.

Le jeu de cartes de la Duperie est un objet très inhabituel. En cela que son intelligence et sa conscience singulières sont réparties entre plusieurs objets physiques distincts : 52, pour être précis. Chacun d’eux prend la forme d’une carte à jouer, dont le dessin est aussi changeant que l’est le paquet lui-même.

“Allez, voyons ce que la destinée te réserve. Ta première carte est l’Aube. Cela veut dire que quelque chose va bientôt t’arriver. La seconde lame est la Fille. Cela veut dire que quelque chose arrivera à quelqu’un de proche. Et la troisième... Hmm.

– Quoi ? Il y a quoi dans la troisième carte ?

– Ne parlons pas de cette carte.”

Le paquet peut ressembler à un jeu de cartes tout à fait normal, ou être un paquet de cartes divinatoires. Les nombres peuvent se suivre, ou alors chacune des cinquante-deux cartes peut être un as. Le jeu n’a d’autre but que mettre en colère, diviser et tourmenter ceux qui entrent en sa possession.

Lorsqu’on le trouve, il fera comme si les cartes étaient face cachée (c’est-à-dire qu’on verrait un dessin abstrait ou une image sur la face visible). Le plus souvent, le paquet attend que celui qui le trouve annonce ce qu’il voit ou pense voir – par exemple “C’est un jeu de cartes !” ou “C’est un tarot divinatoire !” et le paquet dessinera les faces cachées en fonction.

Et c’est là qu’il commencera à s’amuser.

Si ses possesseurs pensent qu'il s'agit d'un jeu standard, alors un jeu standard ce sera, et ils pourront l'utiliser comme tel. Une fois qu'ils se seront mis à jouer, la magie se mettra en œuvre en commençant simplement par décevoir les joueurs, donnant une très bonne main à un joueur, mais une main encore meilleure à un autre. Cela devrait finir par provoquer des conflits voire des rixes, avec des accusations de tricherie étayées par le jeu lui-même. Il n'y a rien qu'il préfère à une fin de soirée au coin d'un feu mourant, éparpillé au sol, entouré par des cadavres, à attendre que ses prochaines victimes le trouvent.

Si, en le découvrant, on pense avoir obtenu un tarot de bonne fortune, cela offre au jeu de toutes nouvelles possibilités de tourments. Ces dernières dépendent de ce que le jeu déduit ; il cherchera à montrer ce qu'on redoute le plus et donnera des conseils qui s'avèreront catastrophiques si on les suit.

Histoire

On en sait peu sur l'origine de ce jeu. Il a pu être créé par un tricheur professionnel ou une diseuse de bonne aventure douteuse. Le paquet aurait dû être détruit maintes fois par des victimes mécontentes, mais la colère que le jeu provoque est souvent dirigée ailleurs – les autres joueurs ou le “diseur de bonne aventure” – alors que le paquet, lui, tombe dans l'oubli. Lorsque l'on découvre quelles en sont les propriétés, on s'entiche invariablement du jeu et des possibilités de semer la discorde qui s'ouvrent.

D'une manière ou d'une autre, le jeu est toujours parvenu à survivre et à trouver de nouvelles victimes. ⁽¹⁾

Le jeu de cartes de la Duperie : un paquet de jeu de cartes. Alignement Chaotique Mauvais, Intelligence 10, Sagesse 13, Charisme 13. Empathie. Champ de vision et d'audition : 20 m. Ego : 8.

Pouvoirs mineurs : le jeu a 10 rangs de Bluff (pour un total de +13) et 10 rangs de Pouvoirs majeurs : l'artefact consiste en une multitude d'objets séparés. Les cartes peuvent changer leurs valeurs.

Personnalité : Les cartes sont extrêmement malicieuses et ne cherchent qu'à semer la discorde et le mal.

Jérézon

Autour de Woosen le barbare, le sable semblait prendre vie. Woosen n'était pas effrayé puisqu'il lui manquait l'intelligence nécessaire pour comprendre la nature de la plupart des dangers – et lorsqu'il y arrivait, il s'en débarrassait d'un coup de sa fidèle épée. Il regarda le sable se mouvoir chaotiquement, puis se fondre en tourbillons distincts. Un paysage de tornades de sable se forma ; de chacune sortit un pilier d'os qui, une fois érigé, vint à la vie.

D'une main ferme, Woosen empoigna le pommeau de son épée longue, se préparant à renvoyer les abominations aux sables d'où elles étaient issues, lorsqu'une petite voix résonna dans sa tête.

“Ce sont des squelettes, Monsieur”, dit la voix d'un ton doux et apaisant. “Peut-être que votre masse d'armes serait un meilleur choix ?”

Pour le joueur, Jérézon est un objet magique : un bouclier intelligent qui prodigue des conseils et des bonus en défense. Mais pour le MJ, c'est une autre affaire, bien plus créative. C'est un mécanisme à intrigues, un “gilet de sauvetage” et une insulte :

- Comme moteur d'intrigue, Jérézon permet au MJ de donner des indices directement au joueur, ce qui peut s'avérer très utile lorsque ses joueurs sont a) des crétins finis, b) enclins à se fourrer dans des situations apparemment inextricables ou c) les deux. Cela vous donne également la possibilité de guider subtilement le déroulement des scénarios, faisant en sorte que les PJ suivent l'intrigue que vous avez prévue pour eux et pas la fausse piste dont vous ne connaissiez pas l'existence avant que les joueurs n'obtiennent 9.75 en ajoutant deux et deux.
- Comme “gilet de sauvetage”, Jérézon facilitera grandement les chances de survie des personnages,

ceux du joueur que l'on trouve dans tous les groupes – celui qui arrive à faire mourir son perso chaque semaine.

- Si vous l'utilisez comme une insulte ; eh bien vous n'avez simplement qu'à expliquer au joueur sa fonction de "gilet de sauvetage".



Histoire

Le bouclier Jérézon (l'origine exacte de son nom est inconnue) a été créé il y a plus d'un millénaire par des sorciers appartenant à la cour d'un roi souffrant. Jérézon fut la dernière tentative – futile – menée pour garder en vie le fils aîné du roi – un idiot – jusqu'à ce qu'il hérite du trône. Ils ne dotèrent pas seulement le bouclier de l'intelligence et de la sagesse, mais aussi de toutes les connaissances d'une civilisation puissante – une réserve de savoir qui n'a fait que grandir durant son existence plus que millénaire.

Depuis, il a eu de multiples propriétaires. Parmi ceux-ci, nombreux sont ceux qui ont tout ignoré des vastes possibilités qu'offraient les capacités de Jérézon, car il ne se révèle qu'à ceux qu'il estime dignes de son aide.

Jérézon : écu +4, alignement Neutre Bon. Intelligence 19, Sagesse 19, Charisme 10. Doué de parole. Télépathie à 35 mètres, vision nocturne, vision aveugle (sonar). Ego : 23.

Pouvoirs mineurs : l'objet a niveau 10 (pour un bonus total de +14) dans chacune des Connaissances suivantes : Mystères, Géographie, Histoire, Folklore local, Nature, Noblesse et Héraldique, Religion.

Personnalité : L'objectif et la raison d'être de Jérézon, dont il tire toute satisfaction et plaisir, sont de protéger et de conseiller son propriétaire. Jérézon est toujours prêt à donner des conseils, que ce soit pour des questions vestimentaires ("Il me vient à l'idée que la couleur à la mode est le bleu, Monsieur."), pour des affaires de cœur ("Je pense que la jeune demoiselle n'attend qu'une chose de votre part, Monsieur, c'est que vous la contactiez."), ou pour des questions de survie immédiate ("Il me semble, Monsieur, qu'il y a une porte dissimulée de l'autre côté de la pièce, juste en dessous du portrait de feu le duc de Cannondane.").

Si Jérézon a un défaut, c'est son désir d'aider son propriétaire combiné à son absolue certitude que son avis est toujours le bon ; ce désir peut lui faire refuser une décision prise par son maître qui différerait de la sienne. Dans ce genre de cas, Jérézon boudera probablement (une grève du zèle très polie et très formelle) et refusera d'offrir d'autres conseils, jusqu'à ce que son propriétaire accepte de suivre les recommandations qu'il avait émises.

La plupart des propriétaires de Jérézon trouvent son aide tellement utile qu'ils pensent que se soumettre à ses décisions est un bien moindre mal, comparé au prix à payer pour regagner les faveurs de ses conseils.

Le Cadran solaire déréglé

Au premier coup d'œil, le Cadran déréglé semble être un gadget amusant mais inutile. L'objet est fidèle à

ce que son nom suggère : un cadran solaire qui n'affiche pas la bonne heure. Lorsqu'il est posé sur une surface plane, une ombre apparaît sur la tablette. Mais elle ne dépend pas de la position du soleil ; à la place, elle accuse un autre angle, montre donc une autre heure. Les observateurs perspicaces se rendront compte que la "mauvaise ombre" se déplace à une vitesse normale, que son décalage avec l'heure locale est constant. On peut donc obtenir l'heure locale précise en compensant, à moins que l'on n'ait déplacé le cadran très loin [et que l'on ne sache plus quelle est l'heure locale, NdT].

Les possesseurs du cadran ont là un objet modérément utile : une horloge qui marche en intérieur comme à l'extérieur et qui est très précise... une fois qu'on a calculé le décalage.

Mais le véritable pouvoir du cadran ne se révèle que lorsque les utilisateurs se rendent compte que celui-ci indique le temps exact d'un méridien précis dans le monde. Il n'y aura que sur cette ligne-là que le cadran sera exact. Allez un peu plus à l'est ou l'ouest et un écart apparaît avec l'heure solaire. Cela en fait un instrument de navigation incomparable, si vous connaissez la longitude sur laquelle il est réglé.

Le cadran peut déboucher sur des genres de scénarios très différents.

D'abord, ce peut être le McGuffin ⁽²⁾ qui déclenchera tout un périple à travers le continent, campagne dans laquelle le propriétaire du cadran ordonne aux PJ d'aller vers l'est (ou l'ouest) jusqu'au cœur du continent, jusqu'à ce que ce dernier indique l'heure locale – en d'autres mots, ils le "calibrent" à des fins de navigation.

Autrement, un groupe naïf ayant en sa possession le cadran, peut penser qu'il s'agit d'un objet plutôt banal, juste une horloge qui avance ou qui retarde. Le groupe pourrait se retrouver assailli par des adversaires variés (probablement payés par des guildes de marchands rivales) déterminés à voler le cadran.

L'affaire du temps et de la longitude

Si votre monde est quelque peu semblable au nôtre, la latitude (la position Nord-Sud) est facile à trouver, en utilisant simplement un astrolabe et la hauteur des étoiles. Mais établir une méthode pour obtenir la longitude s'est avéré plus complexe, et ce n'est qu'en 1764 que le premier dispositif de navigation précis et portable a été inventé (un chronomètre de marine de [John Harrison](#) [insensible aux mouvements d'un navire], évitant les étapes de "Tiens, on a découvert l'Amérique !").

Une horloge précise vous permet de calculer votre longitude en comparant l'heure à l'endroit d'où vous êtes parti avec l'heure locale, utilisant la rondeur de la Terre pour convertir le résultat en distance. S'il est midi là où vous êtes (si le soleil est au zénith), mais que votre montre réglée sur votre point de départ indique onze heures, vous avez une heure de longitude de plus, soit quinze degrés plus à l'est de votre position initiale.

Histoire

L'histoire du cadran peut être adaptée à votre monde, mais il aura probablement été créé des centaines d'années auparavant et réglé sur une ville portuaire appartenant à un empire marchand étendu. Des navires partaient de ce port pour explorer le monde. Sa rareté indique que loin d'avoir été produit en masse, il ne doit en exister que quelques (ou un seul) exemplaire(s). Ceci indique que le cadran n'était pas utilisé par de simples marchands, mais pour jouer un rôle précis : peut-être pour équiper le navire d'un explorateur ou d'un cartographe, ou celui d'un personnage important – l'empereur, par exemple.

Article original : [Alternate Magical](#) (*Signs & Portents* #26, p. 44)

(1) NdT : Imaginez un paquet de cartes de la Duperie dans un univers contemporain fantastique. "P... quand est-ce que mes Terrains vont sortir ?!" "Ha ha ton minable Géant des Glaces est piétiné par ma carte Rare Dragon Mécanique" "C'est comme ça ? Je te le

détruis en représailles avec ma carte Mythique invincible Colère des dieux”. Il y a de quoi s’énervé, hein ? Surtout quand il en existe des millions, pour duper les collectionneurs et vider leurs porte-monnaie... [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le [MacGuffin](#) est un concept du cinéma d’Hitchcock. C’est un objet matériel et généralement mystérieux qui sert de prétexte au développement d’un scénario. Exemple : une formule, un collier, un document secret... [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Jonny Nexus traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.

Knight of the Dinner Table™

BRAVO, BOB... LA SERRURE S'OUVRE ET LE COFFRE AUSSI !!

À L'INTÉRIEUR, TU TROUVES UNE CARTE QUI DIT "FÉLICITATIONS MAÎTRE VOLEUR ET HÉROS. VOUS VENEZ DE RÉCUPÉRER 1000 POINTS D'EXPÉRIENCE. DE PLUS, CE COUPON VOUS PERMET D'OBTENIR UN OBJET MAGIQUE DE VOTRE CHOIX, À CHOISIR PARMIS LES TABLES 1A À 1C DU MANUEL DU MAÎTRE."

"VOUS RECEVEZ ÉGALEMENT UN BONUS DE +1 À TOUS VOS JETS DE DÉS DE LA SÉANCE."

WOOHOO !
JE SUIS LE
MAÎTRE DU
MONDE !!

JE VAIS FAIRE
MES COURSES.

BIEN.
BON BOULOT,
BOB !

J'ADORE QUAND
B.A. PLACE DES
PETITS CADEAUX
DANS L'AVENTURE
QUAND C'EST TON
ANNIVERSAIRE.



Copyright 2012 · All Rights Reserved · KenzerCo · www.kenzerco.com

Quand le père Noël est à sec : offrir des cadeaux à votre groupe de jeu sans faire sauter la banque

© 2011 Connie Thomson

Un article de Connie Thomson, tiré de [Geek's Dream Girl](#), et traduit par Benoit Huot



Les vacances de Noël approchent à grands pas, comme tous les commerçants vous l'ont certainement fait savoir (cette semaine, on a pu entendre les premières musiques de Noël sur mon lieu de travail. Que Cthulhu me vienne en aide). La pression est désormais réelle pour trouver le cadeau parfait pour chaque personne de votre liste.

Mais si vous êtes un petit rôliste geek sans le sou, cette pression est encore pire. Vous voulez montrer à votre MJ et vos camarades de jeu que vous pensez à eux mais, avant que les factures et le loyer ne soient payés et que vous n'ayez fait le plein de la voiture, vous pouvez vous estimer heureux s'il vous reste assez d'argent pour autre chose que des pâtes. Dans ce cas, comment diable allez-vous bien pouvoir trouver l'argent pour acheter des cadeaux ?

Croyez-moi, je sais ce que vous ressentez. La mauvaise nouvelle, c'est que, dans l'ensemble, ça craint vraiment de ne pas avoir une thune à Noël. Mais la bonne nouvelle, c'est que... eh bien, il y en a deux en fait. La première, c'est que la plupart des geeks se sont probablement déjà retrouvés fauchés comme les blés une fois ou deux donc, à moins qu'ils ne soient complètement déraisonnables, ils comprendront que vous ne puissiez pas vous permettre de leur acheter un truc cher. La seconde nouvelle est encore meilleure : vous n'avez pas besoin de dépenser tant d'argent que ça pour montrer aux membres de votre groupe qu'ils comptent pour vous.



Pour ceux qui sont vraiment sur la paille

Si vous n'avez pas du tout d'argent pour les cadeaux, ne désespérez pas ! Vous pouvez encore témoigner de l'attention à votre groupe.

Les coupons rôlistes. Quand vous étiez jeune, vous avez probablement déjà réalisé un petit carnet de tickets pour vos parents, qu'ils pouvaient échanger pour avoir un câlin gratuit, pour que vous sortiez les

poubelles ou nettoyez votre chambre. C'est un peu cucul la praline mais vous n'aviez pas d'argent et vos parents étaient probablement aux anges.

Si vous êtes multiclassé MJ et Père Noël à cette période de l'année, pourquoi ne pas fabriquer un carnet de coupons pour vos joueurs ? La plupart des tickets devraient concerner des choses mineures, comme une relance de dés gratuite ou un test de compétence réussi. Mais vous pourriez aussi mettre quelque chose de plus consistant comme un coup critique automatique, un jet de sauvegarde réussi ou "Une potion de soins légers apparaît magiquement dans ton sac" (U) .

Si vous êtes joueur, le jeu de coupons est un peu plus difficile à abattre, mais, avec un peu de créativité, vous pourriez bien trouver de très bonnes choses. Je suis sûre que mes MJ adoreraient échanger un coupon avec moi pour "Une séance de jeu sans aucune interruption téléphonique" (parce que j'oublie parfois d'éteindre ma sonnerie – désolée !).

Offrir de votre temps. Nous avons tous des amis qui ne cessent de remettre les choses à plus tard parce qu'ils n'en ont jamais le temps. Si vous disposez de plus de temps que d'argent, votre cadeau peut être de prendre en charge cette tâche. Qu'il s'agisse de convertir la fiche de perso manuscrite d'un autre joueur en version électronique, de trier ses figurines ou de mettre toutes ses cartes *Magic* sous pochette, c'est le geste qui compte et qui marquera les esprits pour longtemps.

Rendre service. Peut-être que vous savez faire des choses que vos amis ne peuvent pas. Si l'un de vos compagnons rôlistes utilise la même figurine de paladin non peinte depuis des mois, et que vous avez du matériel de peinture chez vous (sans avoir besoin d'acheter de nouvelles couleurs), offrez-lui de la lui peindre. Copiez des CD pleins de musiques de jeu pour celui ou celle qui n'arrive toujours pas à comprendre comment on fait. Arrangez tous les fils de sorte que sa PS3, sa Xbox et son équipement sonore puissent fonctionner en même temps. Tout ce que vous pouvez faire et qui évitera des maux de tête sera apprécié.

Options si vous n'êtes pas encore à sec (mais que cela ne saurait tarder)

Si des heures supplémentaires ou une commission exceptionnelle sur les ventes vous ont permis d'obtenir un peu d'argent en plus, mais pas assez pour acheter à chacun ce que vous considérez comme un "cadeau sympa", revoyez votre définition de sympa ! Vous pouvez faire beaucoup avec peu d'argent.

Matériel de jeu. Les manuels de règles sont chers mais ils sont la seule chose véritablement coûteuse nécessaire à un JdR sur table. Pensez plutôt à tous les autres éléments que vous utilisez durant une séance, vous savez, ces choses que vous teniez pour acquises jusqu'à ce que vous en ayiez réellement besoin : feuilles de brouillon, crayons, gommes qui ne laissent pas de traces... Pour une poignée d'euros, vous pouvez acheter à chacun un ou deux carnets, du matériel d'écriture et une gomme de très bonne qualité. Si vous pouvez dépenser un peu plus, un set de dés pas trop cher (ma boutique de jeu du coin en a pour à peine quelques euros) ou un paquet de 52 cartes à jouer (élément essentiel pour jouer à [Deadlands](#)) constituent aussi un excellent bonus. Mettez tout ça dans un sac cadeau à 50 centimes que vous aurez trouvé au bazar d'à côté, posez un sac sur le siège de chacun autour de la table et le tour est joué. Et vous êtes génial(e) !

LA NOURRITURE ! J'attends encore de rencontrer un rôliste qui n'aime pas manger ou qui rejettera un cadeau qui se mange. Si vous maîtrisez complètement les compétences Cuisine ou Pâtisserie, un bon gros plat de lasagnes, un chili ou des cookies vous feront passer au rang de rock-star des cadeaux. Vous pouvez même envisager de préparer une pile de cookies pour chacun ou des cassolettes individuelles de lasagnes, mais vous vous simplifierez grandement la vie (et votre carnet de chèques vous remerciera) en vous contentant d'apporter assez de nourriture pour tout le monde un soir de jeu tout en vous exclamant : "Joyeux Noël les gars !".

Vous ne savez pas cuisiner ? Pas de problème. Plutôt que de partager la note pour la pizza, réglez-la vous-même. Ou achetez les cochonneries et les boissons pour tous pour une nuit de jeu. Tout le monde appréciera et saura que vous faites attention à eux.

Un cadeau groupé. Pour les groupes de jeu soudés, pourquoi ne pas acheter un truc qui fera plaisir à

tout le monde ? Un nouveau jeu de plateau, la dernière extension de [Dominion](#), un tapis de jeu plus grand... Vous pouvez vous contenter d'un seul gros cadeau que chacun pourra utiliser et qui rendra tout le monde heureux, pour un coût bien inférieur à celui de tous les cadeaux individuels cumulés.

Réoffrir ses cadeaux ?

Offrir les cadeaux qu'on a reçus est toujours un sujet sensible et pas forcément une bonne idée (en fait, c'en est rarement une). Mais considérez ceci : vous avez sur vos étagères de vieux livres que vous n'avez pas ouverts depuis des années. Vous ne pouvez même pas vous souvenir de où ni comment vous les avez eus, et ils ne signifient pas grand-chose pour vous. Mais eh, ce sont des livres de JdR donc vous les gardez. Vos potes de jeu de rôle s'extasiaient devant ces livres à chaque fois qu'ils viennent chez vous, parce qu'ils les avaient il y a des années ou les ont juste toujours voulus. Plutôt que de les regarder dépenser leur argent durement gagné sur Ebay pour des exemplaires en nettement moins bon état que les vôtres, pourquoi ne pas retirer vos livres des étagères, les emballer et les donner à vos amis ? Ils seront fous de joie, vous serez pour eux comme le héros des vacances, et tout ce que ça vous aura coûté, c'est du papier cadeau (vous pourrez même être payé(e) en retour en participant à la super campagne que vos amis feront jouer avec ces livres !).

Souvenez-vous de ce qui est important

L'élément de la période de Noël le plus important pour les personnes que vous estimez, est de leur faire savoir qu'elles sont spéciales à vos yeux. Les mots et les actions véhiculent cette idée bien plus que n'importe quel objet. Lorsqu'il est évident qu'un cadeau a été choisi et donné avec attention et amour, le moindre présent, aussi insignifiant soit-il, peut briller et rester pour toujours dans les esprits.

Donc ne vous inquiétez pas si l'argent ne court pas les rues. Avec juste un peu de temps et d'efforts, vous pourrez offrir des cadeaux géniaux et en avoir encore assez pour passer à l'épicerie. Ainsi, restez à la maison le dernier samedi avant Noël et détendez-vous – vous êtes paré(e).

(Non, sérieusement. Restez chez vous ce samedi-là. Je dois bosser au magasin et, même si je vous aime beaucoup, les gars, je ne veux pas vous voir quand les portes du magasin s'ouvriront.)

Article original : [Broke Santa: Gifts For Your Game Group That Won't Break The Bank](#)

(1) NdT : Dans le même ordre d'idées, Paizo, l'éditeur original de *Pathfinder*, propose des [decks de cartes](#), dont un, [GameMastery Plot Twist Cards](#) (traduit en français chez [Black Book](#)), permet des retournements de situation inattendus, pour les joueurs comme le MJ. [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles tirés de Geek's Dream Girl traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.



MINUIT SONNE : L'heure des cadeaux

[Le père Noël est un PJ](#)

[Le père Noël est un MJ](#)



| | |
|---|---|
| <p>LE PÈRE NOËL EST UN RÔLISTE</p> <p>Pour mon MJ adoré !</p> <p>offert par : _____ (Attention, ce carnet n'est pas une tentative de corruption cachée)</p> | <p>Cher MJ, voici ton carnet de coupons rôlistes.</p> <p>Je l'ai découpé dans l'ebook n°7 : <i>Le Père Noël est un Rôliste</i>, de PtgPtb Vf (un site qu'il est bien !).</p> <p>En cours de jeu, dégaine tes coupons comme bon te semble et personne autour de la table ne pourra y faire grand-chose.</p> <p>http://ptgptb.free.fr/</p> |
| <p>RAPPEL À L'ORDRE</p> <p>"Ce que j'ai subi a fait de moi ce que je suis." (V pour Vendetta)</p> <p>EFFET : Ce coupon est valable sur le personnage d'un de vos joueurs, de préférence le plus casse-pieds (selon votre estimation toute personnelle). Provenant d'une warp zone inconnue de tous, un pot de fleurs surgit et se fracasse sur la tête du personnage, lui faisant perdre sa concentration ou sa prochaine action, au choix du MJ.</p> | <p>GRAND MAÎTRE, QUEL EST CE VIRUS TRÈS ÉTRANGE ?</p> <p>"Vous êtes la peste, et nous, nous sommes l'antidote." (Matrix)</p> <p>EFFET : Le virus que ce coupon vous autorise, vous permet de rendre – jusqu'à la fin de la séance – les PJ allergiques à une chose qui vous lasse : interminables achats d'équipement, traîner dans les auberges, se séparer, taper avant de poser les questions...</p> |
| <p>DANS L'ÉPISEME PRÉCÉDENT...</p> <p>"Tu vois, le monde se divise en deux catégories : ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi, tu creuses." (Le Bon, la Brute et le Truand)</p> <p>EFFET : Désignez un joueur qui doit, dans les 48 heures, faire un résumé de la partie et citer les principaux points positifs et négatifs de la dernière séance, avant d'envoyer le tout par mail aux différents joueurs de la soirée.</p> | <p>AZATHOTH DÉBARQUE SANS AVOIR RÉSERVÉ</p> <p>"Toc toc badaboum c'est moi." (Jean-Paul Belmondo)</p> <p>EFFET : Ce coupon vous permet d'arrêter la séance au moment où vous la jouez, en introduisant une catastrophe soudaine. Vous n'êtes pas du tout obligé(e) de tenir compte du cataclysme à la prochaine partie.</p> |
| <p>DÉLÉGATION ABUSIVE</p> <p>"T'es un marrant, Sully. J't'aime bien, c'est pour ça que je te tuerai le dernier." (Commando)</p> <p>EFFET : Ne soyez plus l'esclave de la logistique ! Grâce à ce coupon, déléguiez l'organisation de la prochaine séance à un de vos joueurs. Ce dernier devra planifier la soirée, la date, l'heure, déterminer qui amène quoi et comment, etc. Vous, MJ, poserez simplement vos fesses pour masteriser et critiquer le choix si peu original des chips et le côté redondant des bouteilles de coca. Ben ouais !</p> | <p>ESPRIT D'INITIATIVE AU D4</p> <p>"Mais enfin, Parn, comment veux-tu que je le SACHE ?" (Chroniques de la Guerre de Lodoss)</p> <p>EFFET : Vous jouez depuis longtemps et certains joueurs ignorent toujours les dés à utiliser ? Dans ce cas-là, faites-leur lancer le dé de votre choix. Peut-être qu'avec un d4 au lieu d'un d20, la preuve par l'exemple sera plus parlante...</p> |
| <p>FILS DE PUB</p> <p>"Un slogan(t) de toilette !" (Le Donjon de Naheulbeuk)</p> <p>EFFET : Pendant les temps morts de la partie, les joueurs devront écrire un slogan, ou le synopsis d'un clip pour promouvoir votre campagne. Vous désignerez le(s) vainqueur(s) et récompenserez son personnage.</p> | <p>GRAND PRIX DE ROME</p> <p>"Je suis pas mauvaise, je suis juste dessinée comme ça..." (Qui veut la peau de Roger Rabbit ?)</p> <p>EFFET : Pendant la partie, plutôt que de réaliser des crobars immondes au dos de leur feuille de perso, les joueurs devront dessiner un motif "JM [cœur] mon MJ". Vous désignerez le(s) vainqueur(s) et récompenserez son(leurs) personnage(s).</p> |

| | |
|---|---|
| <p>LE PÈRE NOËL EST UN RÔLISTE</p> <p>Pour mon MJ adoré !</p> <p>offert par : _____ (Attention, ce carnet n'est pas une tentative de corruption cachée)</p> | <p>Cher MJ, voici ton carnet de coupons rôlistes.</p> <p>Je l'ai découpé dans l'ebook n°7 : <i>Le Père Noël est un Rôliste</i>, de PtgPtb Vf (un site qu'il est bien !).</p> <p>En cours de jeu, dégaine tes coupons comme bon te semble et personne autour de la table ne pourra y faire grand-chose.</p> <p>http://ptgptb.free.fr/</p> |
| <p>ONDES NÉGATIVES</p> <p>"Attention chérie, ça va couper." (La Cité de la peur)</p> <p>EFFET : Le téléphone portable de vos joueurs est leur compagnon préféré même à votre table de jeu ? Ce coupon vous permet d'en réquisitionner un pour la soirée. Désormais, vous pourrez utiliser l'appareil d'un joueur pour envoyer des SMS de messages secrets aux autres joueurs ! Pensez juste à bien vider la messagerie en fin de séance.</p> | <p>RETOURNEUR DE TEMPS</p> <p>"Ceci... n'est jamais... arrivé." (Prince of Persia)</p> <p>EFFET : Grâce à ce coupon, vous revenez dans le temps de quelques secondes (2 rounds de combat, moins d'une minute de RP) afin d'éviter les conséquences dramatiques d'un événement ou une série catastrophique de jets de dés.</p> |
| <p>SECOND SOUFFLE</p> <p>"C'est marrant, c'est toujours les nazis qui ont le mauvais rôle... Nous sommes en 1955, Herr Bramard ! On peut avoir une deuxième chance ?? Merci." (OSS 117 : Le Caire, nid d'espions)</p> <p>EFFET : Les PJ, suite à une série de coups de chance ou autres, ont rétamé en un tour votre super méchant de fin de campagne. Grâce à ce coupon, faites-le revenir (d'une manière dramatique), encore plus fâché, pour reprendre la bataille et enfin donner aux joueurs le fil à retordre tant mérité.</p> | <p>TOUTE-PUISSANCE</p> <p>"Je suis l'alpha et l'omega, baby !" (Bruce tout-puissant)</p> <p>EFFET : Votre groupe ergote sans fin sur vos décisions ? Remet en cause vos choix de maîtrise ? Il est temps de leur montrer qui est le Maître. Grâce à ce coupon, vos joueurs ferment leur clapet et reconnaissent que vous avez raison jusqu'à la prochaine séance, ce qui vous permet de continuer la partie sans l'embourber.</p> |
| <p>VER SOLITAIRE</p> <p>"Shenzi, tu connais un bon resto ?" / "Non, pourquoi ?" / "La bouffe est en train de se carapater !!" (Le Roi lion)</p> <p>EFFET : Ils pillent votre frigo sans vergogne, oublient systématiquement de procéder au ravitaillement et en plus de ça, ils se plaignent de ne pas manger ce qu'ils désirent... Voici l'arme ultime contre les morphales amnésiques récidivistes ! Grâce à ce coupon, chaque joueur étant venu le mains vides à cette session doit vous verser 3 € ou ressortir immédiatement pour acheter quelque chose. Ce sort de zone peut s'appliquer à une sélection particulière de joueurs, à la discrétion du MJ.</p> | <p>ZONE DE SILENCE</p> <p>"Non mais quand on est un moins que rien, on la zippe et basta. Foutishhh ! Zipe ta queue." (Austin Powers)</p> <p>EFFET : Grâce à ce coupon, vous pouvez forcer vos joueurs à ne pas dire du mal du scénario ou de la manière dont vous menez cette partie. C'est également un excellent moyen de faire taire vos joueurs aussi longtemps que dure votre monologue. À vous les feux de la rampe !</p> |
| <p>CINÉ GONZO</p> <p>"Ceci n'est pas une défaillance de votre téléviseur." (Au-delà du réel)</p> <p>EFFET : Vos joueurs partent en vrille, le scénario dévie dangereusement et l'ensemble devient un grand n'importe quoi ? Plutôt que de chercher un moyen de rattraper l'irréparable, activez ce coupon pour basculer automatiquement dans un univers parallèle où tous les délires sus-mentionnés sont permis.</p> | <p>RÉVÉLATION SURPRENANTE</p> <p>"Luke... Je suis ton père." (L'Empire contre-attaque)</p> <p>EFFET : Sortez un coup de théâtre de votre chapeau et balancez une révélation (fils caché, histoire enterrée, rumeurs qui se révèlent fondées...) bouleversant les connaissances de vos joueurs. Puis reposez-vous quelques minutes en les laissant délibérer car c'est eux qui doivent maintenant vous expliquer le pourquoi du comment et remettre de la cohérence dans l'aventure !</p> |

| | |
|---|--|
| <p>LE PÈRE NOËL EST UN RÔLISTE</p> <p>Pour mon Joueur adoré !</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <h2 style="margin: 0;">COUPONS RÔLISTES</h2> </div> <p>offert par : _____ (Attention, ce carnet n'est pas une tentative de corruption cachée)</p> | <p>Cher Joueur, voici ton carnet de coupons rôlistes.</p> <p>Je l'ai découpé dans l'ebook n°7 : <i>Le Père Noël est un Rôliste</i>, de PtgPtB Vf (un site qu'il est bien !).</p> <p>En cours de jeu, dégaine tes coupons comme bon te semble et personne autour de la table ne pourra y faire grand-chose (même pas moi !).</p> <p> http://ptgptb.free.fr/ </p> |
| <p>AMNISTIE LOCALE</p> <p>"Personne ne bouge, j'ai perdu ma cervelle !" (Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Vous venez de dire une connerie plus grosse que vous ou bien d'en faire une comme oublier sa feuille de perso. Heureusement, ce coupon vous protège des velléités de votre MJ, qui ne vous en tiendra pas rigueur pour le reste de la séance.</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> | <p>APAPEUR</p> <p>"Quel danger ? Ha ! Moi j'aime le danger ! Je me ris du danger, ha-ha-haaa !" (Le Roi lion)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Votre personnage réussit automatiquement son test de résistance à la peur ou à la frayeur.</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> |
| <p>COUP DE MAÎTRE</p> <p>"Braddock ! Je vous préviens, faites attention où vous mettez les pieds !" / "Je mets les pieds où je veux, Little John... Et c'est souvent dans la gueule." (Portés disparus 3)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Vous réussissez automatiquement un coup critique.</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> | <p>CHARMEUR PLUS VRAI QUE NATURE</p> <p>"Elle ignorait qu'elle était belle. Je l'ai instruite." (Fanfan la Tulipe)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Votre personnage séduit le ou la PNJ. Pas besoin de jet de dé ou d'interprétation, il ou elle réussit. Déjà que vous n'y arrivez pas forcément en vrai alors décrire la danse lascive de votre héros ou héroïne en armure de plaques devant des joueurs qui gloussent...</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> |
| <p>COUP DE POUCE</p> <p>"La seule question à te poser, c'est de savoir si c'est ton jour de chance. Alors, fumier, c'est ton jour de chance aujourd'hui ?" (L'Inspecteur Harry)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : La malchance, ça arrive à tout le monde. Mais pas à vous. Grâce à ce coupon, vous avez droit à une relance gratuite. Vous conservez le meilleur des deux jets.</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> | <p>CTHULHU-TOUTOU</p> <p>"Non ! On ne sent pas le cul quand on connaît pas !" (Didier)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Un combat contre un monstre ? Jouez ce coupon et chaque fois que votre personnage lancera un objet long, le monstre ira le chercher et le rapportera avec le sourire (Attention, ne fonctionne pas sur le boss de fin !).</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> |
| <p>DISCRÉTION ASSURÉE</p> <p>"Ce ne sont pas ces droïdes-là que vous recherchez." (La Guerre des étoiles)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Grâce à ce coupon, vous pouvez esquiver sans problème toute une patrouille de gardes, quel que soit l'univers. Ces derniers ne vous voient tout simplement pas ou ne vous cherchent pas.</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> | <p>ESPRIT D'À-PROPOS</p> <p>"Tu as pensé à la tarte ?" Sammy, dis-moi que tu n'as pas oublié la tarte." (Supernatural)</p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Servez-vous de ce coupon pour que le MJ omette le fait que vous avez clairement oublié un élément dans votre préparation. Un équipement clé que vous n'avez pas pensé à prendre, une personne à prévenir ou à faire venir qui vous est sortie de l'esprit... Bref, vous avez oublié un truc, un truc indispensable. Ce coupon vous permet de faire comme si vous ne l'aviez pas oublié.</p> <p> COUPONS RÔLISTES </p> |

| | |
|---|--|
| <p>o o ✂</p> <h2>JOHNNY MNEMONIC</h2> <p><i>"Je n'ai pas dit que ce serait facile, Néo. J'ai dit que ce serait la vérité." (Matrix)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Ne fouillez plus vos notes ! Regardez simplement avec bienveillance votre meneur de jeu en lui tendant ce coupon. Il devra se charger lui-même de vous rappeler les éléments importants du scénario et des précédentes séances.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES | <p>o o ✂</p> <h2>MON PETIT DOIGT M'A DIT</h2> <p><i>"Un X marque l'emplacement !" (Indiana Jones et la Dernière Croisade)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Grâce à ce coupon, votre MJ vous fournit un indice inopiné pour relancer une enquête qui piétine ou révéler des pistes que vous ignorez.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES |
| <p>o o ✂</p> <h2>NYARLATOTHEP EST VOTRE AMI SUR FACEBOOK</h2> <p><i>"Écoutez-moi, Rabbi Jacob, écoutez-moi ! Il faut que je me confesse. Voilà... je ne suis pas juif." / "Ça ne fait rien, monsieur, on vous garde quand même !" (Les Aventures de Rabbi Jacob)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Le MJ introduit un PNJ religieux ou un cultiste pour vous compliquer la tâche ? Avec ce coupon, vous êtes désormais reconnu comme un membre bien placé dans le culte, voire comme un prophète.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES | <p>o o ✂</p> <h2>OBJET EX MACHINA</h2> <p><i>"Un siège éjectable ? C'est une blague ?" / "Sachez, 007, que je ne plaisante jamais dans mon métier." (Goldfinger)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Ce coupon vous permet de sortir un objet de nulle part et de l'inscrire directement dans votre équipement. C'est juste que vous aviez oublié qu'il se trouvait dans le puits sans fond de votre poche...</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES |
| <p>o o ✂</p> <h2>INVISIBILITÉ TEMPORAIRE</h2> <p><i>"Quand je regarde comme ça, on me voit. Si je regarde comme ça, on ne voit plus. On me voit. On ne voit plus." (Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Vous avez besoin de sortir du jeu sans vous faire huer ? Que ce soit pour répondre à votre copine, votre mère, ranger votre chambre ou autre appel de Dame Nature, pas de panique : ce coupon empêche le MJ de vous insulter publiquement (il peut toujours vous en vouloir en secret) et lui permet de vous mettre entre parenthèses du scénario pendant un maximum de 30 minutes.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES | <p>o o ✂</p> <h2>PAS DE BRUIT DERRIÈRE LE PARAVENT</h2> <p><i>"Je n'ai pas eu de relations sexuelles avec cette femme." (Bill Clinton)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Ras le bol de la triche de ce &s@s de MJ ? Pour la prochaine heure, ce coupon l'oblige à lancer les dés devant son écran de jeu et à appliquer les résultats mentionnés.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES |
| <p>o o ✂</p> <h2>REFILL</h2> <p><i>"Mais oui, exactement ! Il nous faut des pouvoirs magiques !" / "C'est ça... Je vois pas en quoi c'est une bonne nouvelle mais c'est ça." (Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : En panne de points de magie ? De sorts à lancer quotidiennement ? De points de Vide, de dés d'héroïsme ou de toute autre ressource vitale pour votre personnage ? Grâce à ce coupon, vous remontez à bloc dans un des éléments concernés. Les ennemis n'ont qu'à bien se tenir !</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES | <p>o o ✂</p> <h2>RÉPLIQUE SPIRITUELLE</h2> <p><i>"Tu connais mon intelligence. Ne crois-tu pas que si j'avais tort, je le saurais ?" (The Big Bang Theory)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Parfois, votre langue se délie plus vite que vous ne le pensez. Ici, c'est plutôt une bonne chose car votre trait d'esprit vous permet d'obtenir l'effet escompté sur un PNJ.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES |
| <p>o o ✂</p> <h2>SURVIVOR</h2> <p><i>"Monsieur Bond, vous réapparaîsez aussi inévitablement que la mauvaise saison." (Moonraker)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Grâce à ce coupon, vous réussissez automatiquement un jet de protection, de sauvegarde ou d'esquive.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES | <p>o o ✂</p> <h2>VOLONTÉ INÉBRANLABLE</h2> <p><i>"Buenos Dias. Je m'appelle Inigo Montoya, tou a toué mon père, prépare-toi à mourir !" (Princess Bride)</i></p> <p>COUPONS RÔLISTES</p> <p>EFFET : Ce coup-ci, pas question de jeter l'éponge. Vous êtes prêt(e) à soulever des montagnes et à vaincre la mort pour accomplir votre objectif. Votre prochain jet de dé(s) est automatiquement réussi.</p> <p>o o</p> COUPONS RÔLISTES |



DIGESTIFS : **Articles traduits sur PTGPTB(vf)**

[Geek's Dream Girl](#)

[Jonny Nexus](#)

[Kenzerco](#)

[Mark J. Young](#)

[Robin D. Laws](#)

[Steve Darlington](#)

[Signs & Portents](#)



Geek's Dream Girl

Présentation

Geek's Dream Girl est un site de rencontre entre geeks (américains) à la recherche de l'âme soeur, fondé en 2008 par E. Foley. Il offre du suivi et des conseils dans la démarche mais aussi plein d'articles sur la vie des geeks et ses intérêts : JdR, jeux vidéos, anime/comics/mangas, films et livres.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

[Quand les rôlistes tournent mal : gérer un joueur à problèmes](#)

Quand et comment chasser un joueur de la table

[La Vie continue](#)

Des astuces pour faire en sorte que vos joueurs ressentent que l'univers de jeu continue de vivre entre les sessions.

[Pas besoin d'être Shakespeare](#)

Vivez pleinement les amours de vos personnages sans gêner les autres joueurs !

[Parler le jargon donjonnesque](#)

Les trucs aberrants des anciennes éditions de *D&D* auxquels vous avez échappé (ou pas)

Jonny Nexus

Présentation

Jonny Nexus est un auteur de fantasy/SF humoristique, dont le roman *Game Night* fut nommé à la GenCon 2008. Il est le principal auteur de *Critical Miss*, dont nous avons traduit les meilleurs articles mais contribue à de nombreux autres magazines de SF, de fantasy, et des suppléments de JdR. Son site web : <http://jonnynexus.com/>

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Critical Miss

[Maîtriser avec que dalle](#) (*Critical Miss 1*)

Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable

[Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel](#) (*Critical Miss 2*)

Une méthode 100 % fiable pour déterminer votre degré d'inaptitude à l'aspect social du jeu de rôle.

[Salut les gars, vous devez être le groupe !](#) (*Critical Miss 2*)

Guide pour parachuter de nouveaux personnages dans un scénario en cours.

[Il vous faut un Avocat \(ès règles\), les mecs !](#) (*Critical Miss 3*)

Votre MJ est un enfoiré qui exploite les règles contre vous. Il vous faut un spécialiste pour vous défendre ! Il vous faut... un avocat ès règles !

[Le pire jeu de rôles jamais écrit ?](#) (*Critical Miss 3*)

Alors quel est ce jeu de rôle cauchemardesque auquel nous avons si imprudemment joué ? Son nom est *Cyborg Commando*.

[Les règles de base de Jonny](#) (*Critical Miss 4*)

C'est votre première partie en tant que MJ ou joueur ? Ces conseils de base sont pour vous.

[Tous à bord de L'Express pour l'aventure !](#) (*Critical Miss 4*)

Le dirigisme rend la tâche du MJ plus facile, y a-t-il de "bonnes" manières de s'en servir ?

[La Percée](#) (*Critical Miss 5*)

Un scénario pour guérir les joueurs de leurs souhaits de réalisme pur et dur.

[Test de validité d'Univers](#) (*Critical Miss 5*)

Êtes-vous un Personnage ?

[Bel univers de jeu... Et que diriez-vous de quelques putains de scénarios ?](#) (*Critical Miss 6*)

La politique de supplément des éditeurs

[Le Guide du Maître de Jeu salaud](#) (*Critical Miss 6*)

Utilisez la maîtrise pour résoudre vos problèmes personnels !

[Ouais, mais... Mon perso n'en a rien à cirer !](#) (*Critical Miss 6*)

Les foireurs de scénars peuvent agir dès le début

[Comment James Wallis a gâché la vie de mon personnage](#) (*Critical Miss 8*)

Jonny attaque James Wallis pour les malheurs de son perso – et le remercie. James Wallis explique sa vision de *Warhammer* et de la campagne. Une rencontre entre un auteur et un joueur, via le scénar !

[Le plan d'action de Jonny pour sauver le JdR](#) (*Critical Miss 8*)

Dans les années 80, quand la droite religieuse disait au monde que le jeu de rôle était l'adoration du Diable, notre loisir était en plein boom. Il faut donner à nouveau une image de danger au JdR.

[Techniques de défense juridique pour rôlistes](#) (*Critical Miss 8*)

Vous correspondez au profil de l'adolescent sataniste ? À travers ce document, nous vous présenterons un certain nombre de techniques juridiques que vous pouvez suivre.

[Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos](#) (*Critical Miss 9*)

Le plaisir de découvrir les secrets... des autres personnages-joueurs

[Le blanchiment d'informations pour les nuls](#) (*Critical Miss* 10)

Merde, un naïf pourrait même croire que le joueur interprète son personnage.

[Je voudrais remercier mes parents...](#) (*Critical Miss* 11)

Envoyer un PJ en cour martiale et remporter le prix du roleplay !

Signs & Portents

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

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

[Jouer avec Débilus](#) (*S&P* 9)

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

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

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

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

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

Knights of the Dinner Table

Présentation

Knights of the Dinner Table est une bande dessinée humoristique rôliste éditée par Kenzer & Company. Son titre est une référence décalée aux chevaliers de la table ronde du roi Arthur. En plus de la BD, de nombreux articles autour du jeu de rôle sont venus s'ajouter au magazine, l'optique étant toujours la même : aborder avec humour le jeu de rôle et ses travers.

Articles de KODT traduits sur PTGPTB(vf)

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

[Ces jeux que l'on a, mais auxquels on n'a jamais touché](#)

Tu possèdes beaucoup de jeux auxquels tu n'as jamais joué. C'est quoi ton problème ? Tu fais exprès de jeter ton argent par les fenêtres ?

[Démolir le rêve du rôliste](#) (KODT 70)

Avez-vous déjà rêvé de vivre du jeu de rôle ? Réveillez-vous !

[La Montagne : les coulisses d'un éditeur américain](#) (KODT 70)

Éditer des jeux de rôle est un business comme un autre. Il faut juste savoir à quoi on s'attaque.

[Trouver d'autres rôlistes](#) (KODT 70)

Quelques conseils insolites pour trouver des joueurs pour sa "table".

[Construire une relation avec votre personnage](#) (KODT 132)

Votre personnage a une vie entre les aventures. Explorez-la.

[La Déclaration des Droits du Rôliste](#) (KODT 132)

Un exemple de contrat social pour groupe de JdR

[Piège de facilité](#) (KODT 142)

D&D4 s'inscrit-il dans une tendance culturelle vers le spectaculaire ?

[D&D4 c'est encore les donjonneux qui en parlent le mieux](#) (KODT 143)

Le petit dernier prend une raclée.

Mark J. Young

Présentation

M. Joseph Young est co-auteur de [Multiverser : The Game](#), et auteur ou co-auteur de ses divers suppléments. Il est diplômé de la Widener University School of Law. Pasteur et chapelain de la Guilde des Rôlistes Chrétiens, il a abondamment écrit sur de nombreux sujets dont les jeux de rôles, le droit et la foi, la plupart étant à disposition sur le réseau, et nombre de ces écrits étant traduits sur PTGPTB !

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Gaming Outpost

[Création de perso](#)

Pourquoi les systèmes de création de perso brident l'inventivité et comment y remédier

[Récompenses](#)

Comprenez ce que vos joueurs cherchent dans une partie de jeu de rôle, et encouragez-le.

[Valeurs](#)

Mark J. Young nous démontre comment la notion de valeur – souvent négligée – peut être utilisée afin de rendre nos univers de jeu plus intéressants. Vous ne perdrez pas d'argent à lire cet article.

[Étreintes](#)

Pourquoi l'amour est-il si souvent écarté de nos parties? Une réflexion et une incitation à offrir plus de possibilités d'histoires tendres à vos joueurs.

[La Sagesse dans les jeux de rôles](#)

Interpréter quelqu'un de plus sage que vous

[Gauche ou droite ?](#)

Nos choix font-ils vraiment une différence ? Un MJ nous présente une autre façon de “faire le plan du Donjon”

[Des pièces de monnaie invisibles](#)

Les créateurs de JdR peuvent être étranges. Des fois, ils peuvent voir des choses qui ne sont pas là – mais peut-être que si vous saviez quoi chercher, vous pourriez les voir aussi.

PTGPTB

[Théorie101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun](#)

Si vous ne voulez pas savoir comment les jeux de rôles fonctionnent réellement, il est temps d'arrêter votre lecture.

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

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

[Théorie 101 – 3e partie : Les propositions créatives](#)

Pourquoi jouons-nous ?

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires – 1re Partie : Les sources de la Loi](#)

La plupart d'entre nous mènent leurs parties de jeu de rôle sans beaucoup de considération pour les lois et les gouvernements qui constituent la toile de fond de leur mondes...

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

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

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

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

The Forge

LNS : de la théorie à l'application

Utiliser la théorie pour aider à la création de JdR

Daedalus

Dans l'esprit de la radio

Le jeu de rôle a quelque chose à apprendre d'un vieux média

Robin D. Laws

Présentation

Robin Laws, né en 1964, est un auteur et créateur de jeux prolifique. Il a créé *Feng Shui*, majoritairement contribué à *Dying Earth*, *Over The Edge*, *Hero Wars*, le Gumshoe System... C'est un génie du système de règles, car il en invente des originales pour coller au mieux au genre considéré. Ses sages conseils, partiellement traduits par PTGPTB, sont disponibles dans [Robin's Laws of Good Gamemastering](#). Il vit au Canada.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

[Fausses pistes et comptes à rebours](#)

Deux techniques narratives pour épicer vos scénarios d'enquête

[Les facteurs de distinction](#)

Une manière de promouvoir votre JdR ou votre campagne, en pointant son originalité

[Internet est votre antisèche](#)

Téléchargez autre chose que des scénarios...

[Méchantes vérités sur les boniments](#)

Savez-vous au moins vendre votre JdR en convention?

[Selon mon bon vouloir](#)

Les systèmes de règles protègent qui, de quoi ?

[Quand la planification tourne à la baston](#)

Trop de préparation révèle les mauvais côté des joueurs

[Les tarés du self-control](#)

Le JdR: la forme ultime de loisir pour les gens intelligents qui ont peur des émotions et ont des problèmes relationnels.

[Excusez-moi, je dois y aller](#)

Rendre intéressantes les scènes d'interrogatoire et d'investigation

[Oui, mais...](#)

Utilisez les techniques du théâtre d'improvisation

[Oui, mais... – le scénario](#)

Utilisez les techniques du théâtre d'improvisation pour en faire un scénario

[Comment donner la chair de poule](#)

Le jeu dont vous êtes un anti-héros

[Faites un don](#)

Faites cadeau d'actions réussies

Steve Darlington

Présentation

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

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

PTGPTB

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

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

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

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

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

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

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

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

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

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

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

Les presses tournent.

[Machines à rêves \(PTGPTB 3\)](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Comment relancer tout le marché du JdR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Définir nos termes \(PTGPTB 12\)](#)

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

[Tout à coup, humains \(PTGPTB 15\)](#)

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

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

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

[Systèmes de défense \(PTGPTB 16\)](#)

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

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

5 raisons d'aimer le JdR

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

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

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

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

[Osez être stupide \(PTGPTB 28\)](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

[Résumez-le ! \(PTGPTB 29\)](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

Ailleurs

[La Belle Époqualypse](#)

L'Art Nouveau bouleverse les fondements de la réalité. L'Apocalypse est en marche... Et la campagne des PJ aussi !

[Les Filles de l'Exil, la révision](#)

Après la soumission d'un JdR de concours, les avis du jury tombent et l'auteur doit revoir son œuvre – et remettre en question ses choix fondamentaux...

[Jeu de rôle et "The Righteous Mind"](#)

Le monde est votre source d'inspiration. Utilisez-le. Utilisez par exemple cette étude sur les 5 principes-clés de moralité que nous acquérons de façon innée...

[Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne](#)

Après avoir lancé plus de 40 propositions de campagnes/JdR originales dans les genres et dans les styles, Steve révèle ses trucs pour que vous ayez les outils pour créer vous aussi des concepts chouettes pour vos parties.

[Les Filles de l'Exil, le Making-of](#)

Que se passe-t-il dans la tête d'une personne qui a une semaine pour écrire un JdR pour un concours ? Quelles sont les allées et venues de l'approche des thèmes ? Comprenez la genèse du jeu de 9 pages qui s'ensuit.

[Les Filles de l'Exil, le JdR](#)

Un jeu de rôle d'amour, de devoir et de révolte.

[Joueurs contre la misogynie](#)

Les membres masculins ont fait du milieu du jeu, année après année, un endroit toxique, hostile et dangereux pour les femmes. Et ce n'est pas juste mauvais pour les femmes, ou pour nous, mais c'est mauvais pour le jeu en général.

[\(Ne pas\) en faire toute une scène](#)

Les créateurs contemporains de JdR sont tellement occupés à essayer de mettre en avant leur point de vue, qu'ils en oublient que beaucoup d'éléments étaient déjà en place bien avant qu'ils ne commencent à y réfléchir...

[Règles et "immersion" ou le Manifeste du Pétard](#)

Il y a une tendance à considérer que les règles ne font qu'empêcher l'immersion. Or l'immersion peut aussi se faire grâce à elles. Prenez de la perspective.

[Comment je maîtrise les scénarios d'enquête](#)

Comment Steve mène ses scénarios d'enquête : rapides, sans attente, centrés sur les personnages, inspirés par les séries télé.

[Vieillir](#)

Et si on inversait la courbe de progression des PJ ? Est-ce que cela dégoûterait les joueurs ? Comment transformer cela en un excitant challenge mélo.

[Les Justifications Manifestement Absurdes](#)

Le grand défi de la création de JdR – et de la maîtrise – consiste à décider d'abord ce qui est le mieux pour le jeu, et à ne le justifier qu'après.

[Les Probabilités magiques](#)

L'essentiel, c'est le pourcentage de succès de jets de dés que les gens aiment avoir. Au final, la simulation n'importe pas vraiment.

Critique d'un jeu de rôle à part : le JdR idéal pour les débutants, où l'on apprend le JdR en jouant

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

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

[Modes de jeu cachés et création](#)

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

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

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

[Les Survivants](#)

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

[Ascension vers le monde du Dessus](#)

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

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

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

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

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

[L'étincelle de l'Avatar](#)

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

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

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

[Style et structure](#)

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

Signs and Portents

Présentation

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

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

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

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

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

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

[Faire un plan – foireux](#) (S&P 8)

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

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

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

[Invitez le Juge Elias](#) (S&P 9)

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

[Jouer avec Débilus](#) (S&P 9)

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

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

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

[États de décomposition](#) (S&P 11)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Mes JdR de rêve \(S&P 30\)](#)

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

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

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

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

Continuer à jouer quand on a un boulot et une famille

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

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

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

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

[Trois régimes politiques méd-fan](#)

Et si interagir avec le gouvernement et les habitants était la partie la plus difficile de l’aventure ? Si marcher dans la rue était aussi périlleux que de survivre dans un donjon truffé de pièges ? Cet article explore trois régimes politiques peu orthodoxes...

See Page XX

L'article de Robin D. Laws vous a plu et vous lisez l'anglais dans le texte ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans son ebook [See Page XX](#) (PDF disponible au prix de 2,95 €) qui reprend les 24 premiers articles du webzine de Pelgrane Press.



Liste des articles

Tear Up Your Character Sheet, You've Been Voted Off the Island
Yes, but... part one ([Oui, mais...](#) (ptgptb))
Yes, But...The Scenario ([Oui, mais... – Le scénario](#) (ptgptb))
Pitches and Misses ([Méchantes vérités sur les boniments](#) (ptgptb))
Pardon Me, I Must Be Going ([Excusez-moi, je dois y aller](#) (ptgptb))
Make It A Gimme ([Faites un don](#) (ptgptb))
Roleplaying As Gestural Narrative
Driven in a Fiat ([Selon mon bon vouloir](#) (ptgptb))
Self-Control Freaks ([Les tarés du self-control](#) (ptgptb))
The Creeps and How to Get Them ([Comment donner la chair de poule](#) (ptgptb))
Kill Me and Take My Stuff If You Insist But At Least Let Me Tell You My Backstory First
When Planning Turns To Wrangling ([Quand la planification tourne à la baston](#) (ptgptb))
Points Of Distinction ([Facteurs de distinction](#) (ptgptb))
The Internet Is Your Cheat Sheet ([Internet est votre antisèche](#) (ptgptb))
Fear of Structure: The Diagnosis
Fear of Structure II: Exploratory Surgery
Red Herrings and Ticking Clocks ([Fausses pistes et comptes à rebours](#) (ptgptb))
Don't Do That
Kitting Out GUMSHOE
GUMSHOE Example Of Play
Fakebooking It
Consensus: Like A Fiat, But With More Passenger Room
How to Design for GUMSHOE
The Esoterrorists Scenario Design Notes

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? 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](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

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(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !***

Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be (VF)*.



[Ebook n°1 : Le plaisir de la table](#)

[Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?](#)

[Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[Ebook n°4 : La théorie... c'est pratique](#)

[Ebook n°5 : Dirty PJ](#)

[Ebook n°6 : Une brève histoire du jeu de rôle](#)

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

Crédits

Textes : Steve Darlington, Robin D. Laws, Jonny Nexus, Connie Thomson, Mark J. Young

Traducteurs : Pal, Atma, Mathieu Rivero, Benoit Huot

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

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

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

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



*Toute l'équipe de Places to go, people to be (vf)
vous souhaite d'excellentes fêtes de fin d'année
et une année 2014 encore meilleure que celle qu'a pu être 2013 !*



Places to Go.
People to Be

LE PÈRE NOËL EST UN RÔLISTE

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



4 INÉDITS

EBOOK PTGPTB(VF) N°7