ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

Qui trop combat le dragon

Techniques dans les combats

EBOOK PTGPTB.fr N°31

Table des matières

Ça commence ici…

Édito

Suivez le guide (1)

Déambuler armé jusqu'aux dents

L'Armure… Pourquoi diable m'en préoccuper ?
- Sélection de commentaires

Le Problème de l'armure
- Exploration des abus potentiels dans les jeux de rôles traditionnels
- Protection personnelle élevée – ou « C'est QUOI cette classe d'armure de fou ?! »
- Le secret est de faire respecter les règles

Tuer : pas si facile qu'il n'y paraît
- On est de vraies bêtes !
- « Vraiment, chef, je suis un mauvais tireur. »
- « Peux pas m'battre, trop occupé ! »
- Pan ! « Laissez nous seuls, salauds ! »
- « Cible en vue, feu ! »
- « Tout ça c'est très bien, Kyle, mais qu'est-ce que cela à voir avec le JdR ? »
- « Eh, p'tain, mais c'est pas drôle ? »
- Références

Suivez le guide (2)

Armures
- Les armures en fibre végétale
- Les armures en peau
- Les armures en textile
- Les armures d'écailles ou lamellaires
- Les brigandines et armures de plates
- Les armures de maille
- Les armures de plaque

Les blessures et les traumas
- Rendez les blessures plus réalistes
- En préambule : Le choc hypovolémique (déficit de sang)
- Blessures à la tête
- Blessures au cou
- Lésions thoraciques
- Blessures Abdominales et Pelviennes
- Extrémités
- En guise de conclusion

Suivez le guide (3)

Les Durées d'un round
- Qu'y a-t' il dans un round ?
- Le round d'une minute
- Le round de six secondes
- Le round de trois secondes
- Le round d'une seconde
- Alors laquelle utiliser ?
- Facteurs à garder à l'esprit
- Conclusion

Contrôler le ressenti de la campagne
- Étape 1 : Rejetez tous les mécanismes liés
- Étape 2 : Contrôlez la stratégie
- Étape 3A : Je veux faire ressentir la faiblesse des PJ à mes joueurs
- Étape 3B : Je veux faire ressentir la puissance des PJ à mes joueurs.
- Étape 4 : Mélangez tout et faites le buzz
- Quand dois-je utiliser ces conseils ?
- Notes finales
- Sélection de commentaires

Cinq règles pour rendre vos combats plus palpitants

1. Rendez intéressants les ennemis
2. Rendez intéressant le champ de bataille
3. Rendez important les combats
4. Créez-leur des conséquences
5. Faites qu'ils soient pertinents
À vous de jouer

Une vie de chien (de guerre)
La grande variété d'aventures que peuvent apporter les périodes de guerre.
Votre pays a besoin de vous !
« Alors, Des volontaires ? »
« Assez ! pleuraient-ils, on n'en peut plus ! »
Nous devons nous débrouiller seuls
Le blanc de leurs yeux
Huile bouillante !
Au diable ces jeux de soldats !
« Là , à l'horizon ! Vous ne voyez rien ? »
Un jour, cette guerre aura une fin

Les ebooks PTGPTB.fr
Nos autres ebooks !

Se tenir au courant

Recevoir les derniers articles

Crédits

Merci
L'AVENTURE CONTINUE GRÂCE À VOUS !

Ça commence ici...

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

Mention légale importante :

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

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

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB.fr, et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites internet, 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

> *Qui trop combat le dragon devient dragon lui-même.*
>
> *Nietzsche*

Les combats représentent une part importante des aventures de nos personnages.

Cela se constate facilement. Dans les règles, le combat constitue traditionnellement un sous-système, souvent plus détaillé, au sein du système de base : séquençage, initiative, types d'actions, frappe, défense, localisation, dégâts…

Cette insistance sur le combat oblige également à développer un système pour la gestion de la santé (soin, blessures, traumas), ainsi qu'à détailler précisément l'équipement : puissance des différentes armes, portée et encombrement, armures en tout genre…

Le temps ralentit pendant les phases de combat, et l'on peut consacrer la plus grande partie d'une séance à la résolution d'un conflit armé qui n'aura duré qu'une minute – ou moins – dans la temporalité du récit.

Bref, vu l'importance que les combats revêtent, on a tendance à s'y préparer, jusqu'à devenir de vraies machines de guerre ou des dragons, pour reprendre la citation de Nietzsche : surarmé, surprotégé, laissant d'innombrables cadavres derrière sans ressentir une once d'émotion… Mais cela se fait le plus souvent aux dépens de la fiction.

Dans cet ebook, vous découvrirez donc des articles cherchant à instiller un peu de bon sens autour de la table, notamment en ce qui concerne les combats et l'armement, et proposant des conseils pour donner davantage d'intensité dramatique aux confrontations martiales.

Bonne lecture !

Sélection des Textes : Angela « Quidam », Régis « Rappar »
Ordonnancement et transitions, relecture : Julien « Anorilian »,
Couverture : Anaïs G.
de la division « ebook »
30 novembre 2023

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

Un peu de bon sens...

Dans cette première partie nous avons réuni plusieurs articles donnant des informations pour soutenir une approche plus réaliste de la violence et de ses moyens, en particulier concernant l'attitude des personnages face aux meurtres de sang-froid.

Dans *Déambuler armé jusqu'aux dents*, Thorin revient sur le problème des PJ qui se promènent en permanence avec tout leur attirail de combat sur le dos – et en particulier quand ils arrivent dans un lieu civilisé. Comment éviter que toute interaction sociale finisse dans un bain de sang ?

Après les armes, les armures. Dans *L'armure… Pourquoi diable m'en préoccuper ?*, Jonathan Becker revient sur les difficultés entraînées par la vision esthétique que les lecteurs de fantasy peuvent avoir des armures. Comment avoir des armures "classe" et réalistes dans un monde fictif cohérent ?

Steven Satak s'intéresse à un autre problème des armures, celui de la course à la protection personnelle (CA) et de leurs abus dans certains jeux de rôles traditionnels. Dans *Le problème de l'armure*, il explique donc comment gérer et éviter cette course à la surprotection.

Enfin, Kyle Schuant nous invite à réfléchir sur l'acte même de tuer. Dans *Tuer : pas si facile qu'il n'y paraît*, il revient sur les réactions naturelles des animaux et des humains lors des conflits : il y explique que tuer, même en temps de guerre, n'est pas la réaction la plus commune.

Un ensemble d'informations et de réflexions pour renouveler ce qui tourne autour des combats dans vos parties !

Déambuler armé jusqu'aux dents

© Thorin pour Tab Creations, 2014
Traducteur : Arthur Camboly

Mettons que vous bossez dans un resto et que la cohue du midi soit juste passée. Vous êtes fatigué, vous avez hâte de prendre un quart d'heure de pause, mais il vous reste quelques tables à nettoyer. Alors que vous vous dirigez vers la première, six types baraqués débarquent, armés jusqu'aux dents.

Trois d'entre eux portent des AK-47 sur le dos, l'un possède un foutu lance-roquettes et les deux derniers portent plusieurs pistolets. Ils sont tous vêtus de gilets pare-balles et arborent divers couteaux et des ceintures de munitions accrochées partout sur le corps. Ils portent chacun les multiples cicatrices de leurs combats passés. Ils prennent place, puis commandent des saucisses et des petits gâteaux.

Que faites-vous ?

Certaines personnes reculeraient aussi vite que possible et appelleraient les flics. D'autres prendraient la fuite. Quelques-unes jetteraient un coup d'œil nerveux par-dessus leur épaule tout en restant à l'écart. Mais peu de gens continueraient comme si de rien n'était.

Replaçons ça dans le contexte d'un JdR. Ces hommes armés qui viennent d'entrer dans le resto ressemblent à bien des groupes de PJ. Et j'en ai vu, des groupes qui pensent pouvoir se balader où bon leur semble tout en étant armés jusqu'aux dents. Pour moi, le problème vient du fait qu'on abuse de la suspension de l'incrédulité. De plus, ça rabaisse l'importance de certaines armes qui sont particulièrement pratiques justement parce qu'on peut les dissimuler facilement (ex. les petits couteaux).

Bon, je comprends que, dans certains genres et dans certaines situations, il soit normal de tout le temps se balader armé. Personne ne remettra en question le fait de se balader armé jusqu'aux dents si l'action se déroule dans un désert post-apocalyptique tout droit sorti du cinéma, ou lors d'une mission militaire de science-fiction ; de même, personne n'ira vous embêter si vous portez un pistolet dans un univers de western. Mais il y a tout autant de genres (comme la fantasy urbaine ou un univers noir et sobre) où vous attirerez beaucoup l'attention.

Ainsi, la question revient à dire : *en tant que MJ, comment faites-vous face à cette situation en jeu ?*

Après lecture de différents JdR, j'ai vu beaucoup de conseils à ce sujet au fil des ans. Le conseil le plus élémentaire de tous se résume à appliquer des malus sociaux et à créer des problèmes. Là-dessus, je n'ai rien à redire. Mais d'après mon expérience, de cette méthode découle l'un de deux comportements possibles pour les PJ : soit les PJ élisent un personnage pour être leur « représentant », lequel ira se balader sans armes pour essayer d'éviter les malus, soit les PJ provoquent un conflit. Les deux cas sont problématiques.

Commençons par le deuxième : provoquer un conflit. On comprend aisément en quoi ce peut être un problème. Les conflits peuvent dégénérer facilement au point d'engloutir la campagne. J'ai été témoin de ce phénomène dans plusieurs parties qui se déroulaient dans le *Monde des Ténèbres*. On débute la partie avec pour objectif d'enquêter sur une cabale de vampires, puis ça dégénère en fusillade avec la police, suivie d'une course-poursuite endiablée, d'avis de recherche et de cambriolages au cœur de la nuit dans le rayons « armes » des hypermarchés afin de se réapprovisionner en munitions. À partir de là, la campagne ne tourne plus autour de l'enquête sur la cabale de vampires : l'important, c'est d'échapper aux autorités humaines.

Le premier cas, celui du représentant, peut également devenir un problème, même si celui-ci est plus nuancé. Ici, les PJ essaient de contourner « l'intention de la loi » qui découle de leurs « malus associés à leur dégaine de Rambo » en séparant leurs armes du type qui lance les dés. Voyez-le sous cet angle : six mecs costauds sortent d'un camion devant le supermarché du coin et cinq d'entre eux sont armés jusqu'aux dents. Celui qui n'a pas d'arme entre, décoche son sourire charmeur, puis achète un caddie entier de munitions et de quelques bricoles. Il ressort et distribue les munitions aux mecs surarmés, puis ils repartent dans le camion.

D'un point de vue réaliste, le représentant arriverait peut-être à faire tout ça sans que personne n'appelle les flics. Il pourrait même y arriver plusieurs fois. Mais il finira tôt ou tard par se faire choper. Quelqu'un finira par remarquer qu'il fait partie des membres d'un gang armé, qu'il fait des emplettes pour eux, et parviendra à la conclusion logique. Quant aux PJ armés, même s'ils ne font aucun jet social, les flics ont tendance à surveiller des types qui se baladent armés.

À présent, voilà pourquoi se servir d'un représentant reste un problème : on a beau essayer de contourner l'esprit du « On a des malus car on se balade armés », on ne fait en réalité que retarder l'inévitable. Arrivera un moment où tout le monde devra ravaler sa suspension d'incrédulité, sinon, un conflit surviendra obligatoirement.

Alors, si le conseil habituel ne fonctionne pas si bien que ça, qu'est-ce que je vous recommande ? En gros, je vous suggère de faire précisément ce que je viens de dénoncer, à quelques mises en garde près.

Commençons par nous demander pourquoi les PJ ont besoin que leurs personnages se baladent armés jusqu'aux dents. La réponse, c'est souvent parce qu'il y a un intérêt mécanique évident à ce que leurs armes et leur équipement soient disponibles au moment propice. D'autant que le coup du « Tu auras peut-être des malus sociaux si tu te balades armé » est assez confus ; et quand les joueurs doivent choisir entre un avantage mécanique évident aux conséquences floues et peu évidentes, ou se passer de cet avantage, ils choisiront souvent de l'avoir.

Voilà mon premier conseil : faites que les conséquences sociales soient évidentes et faites-le au moment où ils choisissent d'aller se balader armés ou non, plutôt qu'au moment où l'interaction sociale débute.

Conseil suivant : réfléchissez avant qu'un conflit n'émerge, et essayez de le provoquer par des évènements qui ne risquent pas de dégénérer en un bain de sang. Par exemple…

- Plutôt que les flics tirent sur les PJ parce que ceux-ci ont créé un conflit, les flics pourraient obtenir un mandat et faire une rafle chez les PJ en emportant leurs possessions comme preuves.
- Les autorités peuvent trouver des excuses mesquines pour faire crouler les PJ sous les amendes.
- La presse peut s'en rendre compte et afficher leurs visages dans tous les journaux, ce qui rendra leurs tentatives d'infiltration plus difficiles.
- Le gérant d'un magasin peut refuser de faire affaire avec eux, tout simplement.

Certains événements demanderont peut-être de mettre l'esprit critique de côté, mais mieux vaut ça plutôt que les persos se baladent armés tout le temps. C'est le moindre mal.

Mon dernier conseil : réfléchissez avant de donner aux joueurs une raison de vouloir que leurs persos se baladent sans arrêt armés. Les PJ auront l'avantage s'ils sont armés alors qu'ils craignent d'être embusqués, ou qu'ils doivent soudain combattre. Si ces situations n'apparaissent pas au cours de la campagne, les PJ n'en tireront aucun avantage et ils auront donc moins d'intérêt à faire ça.

Voilà mes conseils. Ils ne résoudront pas le problème mais ils vous aideront certainement à le gérer plus facilement.

Article original : *Walking Around Armed to the Teeth*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

L'armure… Pourquoi diable m'en préoccuper ?

© 2013 Jonathan Becker
Traducteur : Krophil'

Les gens qui kiffent les illustrations de fantasy (comme moi), regardent beaucoup de films de fantasy, lisent des bandes dessinées de fantasy ou apprécient une bonne couverture de Frazetta (1) (ou de ses nombreux imitateurs) ont été exposés au fil des ans à un éventail d'images d'armures épouvantables et historiquement fausses.

Kayce, de Gary's Games, est une artiste plasticienne de formation et connaît au moins la création de costumes et d'armures historiques. Je lui ai montré l'image suivante et lui ai demandé : « Qu'est-ce que c'est censé être exactement ? »

Le héros en armure dans Gladiator (une armure de l'Âge de bronze ?)

Gardez à l'esprit que je suis bien conscient que les vrais gladiateurs ne portaient en général que peu d'armure au niveau du torse. Mais ceci… C'est quoi ? Un plastron en cuir ? Il n'est pas métallique, il semble souple. Malgré son aspect cérémonial, il a l'air d'offrir au moins une certaine protection par rapport au fait d'être torse nu ou de porter simplement une toge. Mais comment appelleriez-vous cela et une telle forme d'équipement a-t-elle déjà été portée au combat ?

Et la raison pour laquelle je vous demande cela, c'est que vous voyez ce genre de choses dans les films. *Conan le Barbare* wiki est plein de trucs qui ressemblent à ça… peut-être plus ou moins décorés mais avec le même thème général… quelque chose de rigide, mais de souple, peut-être moulé en caoutchouc comme les costumes de Batman des vingt dernières années.

Il est possible que ce soit une sorte de cuir « bouilli » wiki léger et gaufré (ce que les rôlistes assimilent souvent à une « armure de cuir »), mais d'après tout ce que j'ai lu, ce n'est que vers le VIIIe ou le IXe siècle que l'on a commencé à faire bouillir le cuir pour en faire des armures (voire encore plus tard), alors que le film *Gladiator* wiki est censé se dérouler au IIe siècle (et *Conan* se déroule plus de 1000 ans auparavant).

Mais ce sont des films, bien sûr, et des films conçus pour être visuellement spectaculaires, ce qui entraîne toutes sortes de bizarreries : comme le roi Arthur et ses chevaliers portant une armure de plaques complète dans le film *Excalibur* wiki (bien que la légende d'Arthur se déroule aux Ve ou VIe siècles… en ne ratant ce développement technologique que d'un millénaire environ (2)). Ou encore dans le dernier film de Conan wiki [2011]:

Une scène du film Conan

C'est quoi, **ça ?**

Les armures de fantasy, c'est cool et tout… C'est marrant à regarder et à fantasmer dessus. En plus c'est sympa de visualiser un personnage (ou un PNJ cool) portant une sorte de matos bizarre dans votre univers fantastique/semi-mythologique de JdR… Mais alors pourquoi vous embêter à essayer d'injecter n'importe quel type de réalité historique dans votre jeu ?

Avez-vous vu à quoi ressemble une armure rembourrée ?

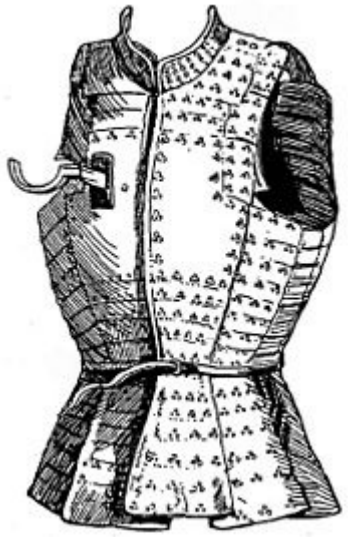
Une vraie armure rembourrée !

Pensez-vous que le port d'une armure lourde rembourrée jusqu'aux genoux permettrait à un voleur d'escalader plus facilement le mur d'un château que le port d'un haubert ? Allez ! Vous vous fichez de moi !

Voici où je veux en venir : à mon avis, il n'y a que deux manières de faire avec les armures dans un JdR… précise ou abstraite. Et si vous voulez être précis, vous devez…

- Soit faire très attention à l'exactitude historique : comme ne pas introduire d'armure de plaques à une époque antérieure à l'invention des armes à feu, par exemple ;
- Soit composer votre environnement de fantasy comme une pure création de votre esprit sans référence au monde véritable avec des gens portant une « armure de carapace de crabe », des mélanges fibres + peaux et autres [3]. En d'autres termes, faites dans l'exagération ou ne faites rien.

Au fait, vous pouvez aussi choisir d'opter pour la « méthode D&D » et simplement inclure un gros mélange de types d'armures absurdes et historiquement inexactes, regroupées ensemble, où un voleur porte une brigandine du XVIIe siècle dans votre monde pseudo-Xe siècle. Peut-être que vous avez des choses plus importantes dont vous préoccuper, comme ce que les orques prévoient de faire avec toutes ces pièces durement gagnées qu'ils ont volées et thésaurisées. Quand je dis « Il n'y a que deux manières de faire », je veux en fait dire que je n'ai que deux façons de faire, pour ma propre tranquillité d'esprit.



Bien sûr, si vous optez pour l'approche « précise », où vous voulez vraiment dire « Voici votre cotte de mailles… elle coûte 100 shillings d'argent, pèse X livres et protège de tant contre les haches et de tant contre les armes contondantes… », si vous voulez modéliser ce degré de précision, alors vous feriez mieux de vous assurer que cela a vraiment du sens, sinon les gens [des rôlistes encore plus pointilleux que vous (NdT)] vont vous en faire baver… de la même façon qu'ils ont fait chier [le co-créateur de *D&D*] Gary Gygax (même après sa mort) pour avoir à l'origine fixé le prix d'une armure de plaques à 60 pièces d'or [Pas assez cher, vu qu'elles étaient fabriquées sur mesure (NdT)].

Vous pouvez dire « C'est juste un jeu », ou vous pouvez rentrer dans les détails… mais vous n'avez pas droit aux deux.

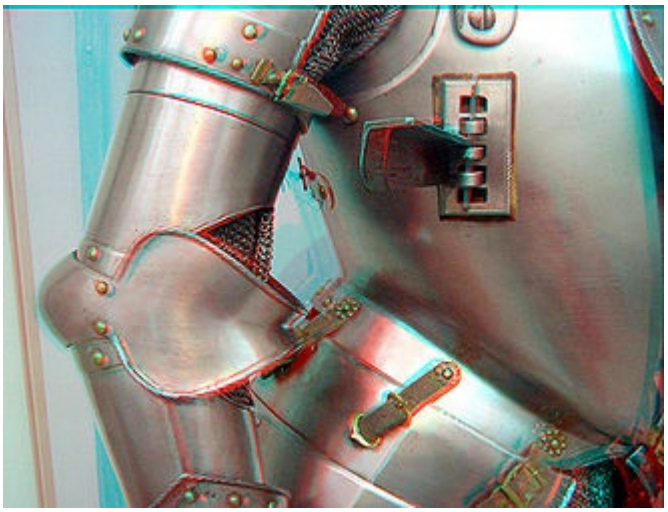
Personnellement, j'ai décidé de faire dans l'abstrait, parce que… eh bien, parce que c'est plus facile. À l'origine, Gygax aussi était abstrait (avec ses règles [du wargame médiéval-fantastique avec figurines] *Chainmail* ptgptb), en regroupant les individus comme étant légers, lourds ou blindés (pour ceux en armures de plaque). Comme mon jeu *5 Ancient Kingdoms* (en) se passe au VIIIe siècle, je n'ai pas d'armure de plaques, donc je peux me contenter de dire que les personnages portent une armure légère ou lourde (ou qu'ils sont sans protection). Et même si j'abandonne mon décor semi-historique pour revenir à l'époque des mythes préhistoriques comme l'Âge hyborien wiki [du créateur de *Conan le Cimmérien*] Robert E. Howard wiki, je ferai probablement la même chose. Parce que c'est foutrement plus facile.

Les gens ont toujours porté des armures, sous une forme ou une autre, tout au long de l'histoire. L'équipement de protection est important quand on essaie de vous faire du mal (non, sans blague ?!) et ce que vous portiez était sacrément personnalisé par rapport à la façon dont on le traite. Vous ne vous contentiez pas d'entrer chez Celio et de prendre un long manteau de mailles de taille 42 sur les étagères… On prenait vos mensurations et vous payiez cher pour qu'un armurier digne de ce nom vous fabrique quelque chose qui vous aille.

Avec de la chance, la personne connaissait son métier ; n'était pas dans un « mauvais » jour ; l'artisan ne souffrait pas d'un manque de matériaux dignes de ce nom, d'un besoin de nouveaux outils ou d'une autre clé à molette – qui pourrait perturber le

processus. Mais même ainsi, les différentes cultures avaient différents outils, finitions et styles… ce qui a donné des pièces très différentes d'un (apparemment) « même type d'armure ». Et, non, je ne parle pas seulement de heaumes d'apparence différente.

Donc plutôt que d'essayer de modéliser comment ses épaulières et canons d'avant-bras [wiki] à double couche donnent à un type une meilleure Classe d'Armure qu'un autre avec ses spalières démodées, je vais juste faire une abstraction : êtes-vous protégé légèrement ou lourdement ?



Canon d'avant bras sur armure complète (NdT)

Bon. Bien sûr, c'est un peu plus compliqué que ça parce que, eh bien, parce que je suis un *nerd*… mais pas beaucoup plus. Et je sais bien que ce n'est pas vraiment original de ma part d'emprunter cette voie : Randall Stukey [auteur du système *Microlite74* [wiki] (NdT)] le fait dans son livre [retroroleplaying (en)] et le premier endroit où je l'ai vu dans un vrai JdR est probablement *Warhammer, le jeu de rôle fantastique*. Mais être « original » n'est pas, en fin de compte, le but de l'exercice. Il s'agit de créer un jeu auquel je veux jouer et qui modélise ce que je veux qu'il modélise et laisse de côté ce dont je n'ai pas besoin.

Efficace contre les pieux

Mon JdR ne traite pas de reconstitution historique ; son sujet est la jouabilité. Les différents types d'armures que l'on trouve dans la plupart des versions de *D&D*, contiennent simplement plus de détails que ce que je tiens à inclure, juste pour rajouter des « options ». Mes joueurs ont déjà **beaucoup** d'options et de choix à faire (comme il se doit)… Le type d'armure que l'on porte, en fin de compte, est plus une question de **style** dans les jeux de rôle de fantasy.

Votre personnage porte-t-il une lourde cotte de mailles qui ferait tomber à genoux un homme moins baraqué ? Avez-vous des plaques emboîtées, laquées aux couleurs de vos armoiries familiales ? Ou s'agit-il simplement d'un manteau matelassé avec des clous métalliques, que l'on pourra facilement percer avec une pointe de lance ou d'épée bien placée ?

Bon ; les personnes qui utilisent le système de combat standard « d20 contre la CA » et qui veulent suivre cette même voie (abstraite) devront se tourner vers quelque chose comme le livre de Stukey… ou bien renommer « cuir, maille et plaque » en « léger, moyen et lourd » ou similaire. Les gens qui jouent à *AD&D* ou *Pathfinder* avec leur large gamme de nuances d'armure auront beaucoup plus de mal, car ces héritiers de *D&D* sont conçus pour être plus minutieux (c'est-à-dire plus « détaillés ») que *Old Dungeons & Dragons* ou [le JdR rétroclone années 80] *B/X* drivethru ou *Chainmail*. Et si vous jouez à une version plus détaillée, il y a des chances que vous le fassiez précisément parce que vous **aimez** le détail et la précision, et donc une méthode abstraite de gérer les armures n'est pas votre tasse de thé. Mais **ô mon Dieu** vous avez du pain sur la planche… à moins que vous ne vouliez pas vous prendre trop au sérieux (vous ou votre jeu).

Mais alors, si vous ne vouliez pas vous prendre au sérieux, pourquoi opteriez-vous pour un système détaillé de règles d'armure ? Je dis juste ça comme ça.

Pour moi, l'approche abstraite est le seul moyen de concevoir un système d'armure qui me permettra de rester sain d'esprit. Peu m'importe que votre armure semble sortir d'une tapisserie médiévale ou de *Mad Max 2* wiki. La forme n'a pas autant d'importance que la fonction (4), au moins pour modéliser l'effet de l'armure au combat. Il y a, bien sûr, d'autres considérations – comme la valeur pécuniaire et l'entretien de routine, mais j'ignore généralement ce genre de choses pour des raisons de commodité… comme j'ignore le fait que les personnages doivent parfois aller se soulager dans un buisson.

Ainsi se termine ma « pensée du jour » sur la création de JdR :)

Article original : *Armor, Why the hell do I bother ?*

Sélection de commentaires

Necropraxis

Tu peux à la fois jouer « précis » et « abstrait ». C'est ce que je fais.

Ta première image est une armure moyenne, CA5. Mais les bras ne sont pas protégés et ça pourrait peut-être importer dans certaines situations. Ça ne ferait jamais de différence dans un combat standard, mais ça pourrait avoir une conséquence, par exemple dans le cas d'une pluie acide torrentielle.

De même pour les armures de mailles – un autre exemple d'armure moyenne. On ne peut pas cogner une tenue de mailles jusqu'à ce qu'elle devienne une pelle improvisée, comme c'est le cas pour les plastrons. Ça peut être important aussi dans certaines circonstances.

Tom Fitzgerald

Je pense que quelques illustrations exactes aideraient beaucoup, surtout celles d'armures textiles. Je trouve que cet équipement de protection lors du dressage de chiens d'attaque n'est pas une représentation exacte de ce que sont vraiment les gambisons/cottes d'armes/hoquetons. Les jaques (5) (plus de vingt épaisseurs de lin – à opposer à un habit rembourré) sont en fait peu volumineuses, et constituent une armure étonnamment efficace. Elles étaient très répandues, ce que ni les jeux de rôles, ni leurs illustrations n'ont relevé.

Les armures de cuir sont très dures à identifier avec certitude, sauf les pourpoints de buffle de la Première Révolution anglaise [1642-1651]. Ceci est peut-être dû à la façon dont elle se décompose ; mais les armures en tissu étaient bien plus communes.

Ceci dit, j'aime beaucoup l'approche légère/moyenne/lourde. Elle permet d'inclure les armures lamellaires, la cuirasse segmentée romaine, l'armure de noix de coco et de rotin de l'Asie du sud-est, celle en bois dur du Nord-Ouest pacifique, etc. etc. sans trop compliquer les choses. Je choisirais d'ajouter des règles particulières de bonus pour des armures créées par des maîtres. Va voir l'armure du jeune roi Henri VIII d'Angleterre, elle doit donner au moins +2 ; mais en général je préfère une approche abstraite, mais avec plein d'illustrations.

Les sites web sur les armures, les sites des musées et les vidéos de mecs qui testent les armures peuvent aussi être d'une grande aide pour rendre les gens moins ignorants.

Hedgehobbit

J'ajouterais deux adjectifs : « primitif » et « supérieur ». Les armures primitives (des cultures sans travail du métal) pèsent un niveau plus lourd que les armures normales. Les armures légères primitives pèsent autant qu'une armure moyenne normale.

Les armures supérieures (comme la cotte de mailles elfique) pèsent un niveau de moins. Une armure moyenne supérieure pèse autant qu'une armure légère normale. Ainsi tu peux avoir neuf variantes d'armure, avec juste un tableau à trois colonnes.

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

(1) NdT : Illustrateur des plus influents de la fantasy et de la rétro-SF, Frank Frazetta wiki orne les couvertures de collections de livres (J'ai Lu S-F Fantasy en France p.ex.) et aussi celle du JdR français *Bloodlust 1re édition* grog et de ses suppléments (au point où on se demande si ces peintures et leurs femmes nues et plantureuses n'ont pas influencé ce jeu). [Retour]

(2) NdT : Le JdR *Pendragon* grog, dans ses campagnes *l'Enfant-Roi/Great Pendragon Campaign*, se tire astucieusement de l'anachronisme, en déclarant ne pas simuler le Ve siècle, mais les chansons de geste ptgptb des XIIe et XIIIe siècles. Du coup, chaque « phase » de 14 ans du règne du roi Arthur représente l'équivalent d'un siècle d'avancée historique de la culture technique des armes, des chevaux, des vêtements et des châteaux – et les joueurs peuvent acheter de l'équipement de plus en plus *badass*. [Retour]

(3) NdT : Plein d'armures historiques pourtant fabriquées en matériaux inattendus : fibres de noix de coco, baguettes de bois, casque en poisson porc-épic… dans l'article *Armures* ptgptb, dans cet ebook :). [Retour]

(4) NdT : *Armures de fantasy et attributs féminins* ptgptb et ses intéressants commentaires discutent au contraire de l'importance de la forme. Ils concluent que l'on peut avoir des armures plus impressionnantes que fonctionnelles, mais pas ridicules. [Retour]

(5) NdT : nos lecteurs complètement perdus sont invités à lire cet article très érudit wiki. [Retour]

Le problème de l'armure

© 2008 PTGPTB Steven Satak
Traducteur : Thomas Krauss

Exploration des abus potentiels dans les jeux de rôles traditionnels

Rééquilibrer la partie en s'attaquant aux armures

En ce qui me concerne, j'estime qu'un bon JdR est un JdR équilibré, un jeu qui empêche les abus durant les parties. Pourquoi ?

C'est bien simple. Quoi que vous puissiez avoir lu jusqu'ici et malgré les expériences que les créateurs de JdR aimeraient que vous viviez dans vos propres parties, la plupart des joueurs sont des gens conditionnés par leur culture. Et la plupart des cultures définissent le succès dans la vie (ou dans toute autre activité) en termes de victoire ou de défaite. En dépit de la nature fondamentalement narrative et supposément « non-compétitive » de la majorité des jeux de rôles, le fait est que les gens se font concurrence selon ces critères. Que cela nous plaise ou non, les joueurs s'efforcent d'arriver au sommet, en luttant contre les autres, le MJ et les règles. Alors qui, avec cette pression de compétition, fera en sorte que le roleplay, l'immersion et le plaisir prendront les rênes ?

L'**Expert des Règles** (*Rules Lawyer*) ne le fera pas. Il n'est intéressé que par les règles écrites, pas par le contrat social implicite au jeu. Son but est d'acquérir du pouvoir dans le cadre strict du jeu – ainsi que dans ses failles - tel qu'il est écrit dans les livres de règles. Si le jeu est déséquilibré, ou si l'équilibrage est laissé au gré d'un MJ négligent, tant mieux. Cet état de fait ne rend le travail de l'Expert que plus facile. Son but est de manipuler et de triompher au travers d'une adroite interprétation des règles.

Le **Grosbill** ne le fera pas. Il recherche le pouvoir, en quantité, et tout ce qui empêche son personnage de devenir le « meilleur des meilleurs des meilleurs » le contrarie. Ce type de joueur pliera, brisera et écrasera les règles pour renforcer son ego. Il les pousse aussi loin que possible selon un principe essentiel : « ne pas se faire prendre ». Bien entendu, le résultat final est que le Grosbill va également plier, briser et piétiner l'histoire et les autres joueurs. Mais il est là pour ça.

La **Joueuse Occasionnelle** ne le fera pas, elle non plus. Elle n'est là que parce qu'elle s'ennuie, parce qu'il n'y avait rien d'autre à faire, ou parce que son petit ami jouait ce soir-là. Elle n'accorde aucune importance au jeu et à tout ce qui lui est lié – non pas qu'elle soit assoiffée de pouvoir, ou qu'elle soit méchante et cruelle, mais parce qu'il y a de fortes chances qu'elle ne soit même pas présente à la prochaine séance.

Ce que je recherche - *l'équilibre* - est moins un appel à plus de réalisme qu'une demande aux MJ pour plus de continuité, de conséquences et d'équité. Nous nous y attendons dans la vraie vie, pourquoi pas ici ? Passer outre, c'est comme resquiller dans une file d'attente avec pour excuse que personne n'a explicitement dit que vous ne pouviez pas le faire mais seulement que vous ne devriez pas. La « bonne pratique du jeu du rôle » arrive grâce aux joueurs mûrs – et tout le monde n'est pas enthousiaste à l'idée de grandir. Je parle ici d'un état d'esprit particulier. Le JdR ne consiste pas à enfoncer le MJ et ses PNJ, ou les autres joueurs et leurs PJ.

Ce que je veux dire ? Eh bien, voyez les jeux comme un rêve éveillé et structuré : vous participez à des grandes histoires d'aventures (comme *Le Seigneur des anneaux*). Bon, il est vrai que Gandalf aurait pu chevaucher cet oiseau géant et mettre le cap sur le Mordor pour jeter l'anneau dans le volcan avant que les méchants ne l'aient vu. Fin du pénible Anneau Unique, hein ? Mais cela aurait laissé M. Tolkien avec une série de livres remplis de pages blanches – et vous et vos amis sans aventure. L'essentiel est que vous n'êtes pas en train de chercher à abuser de l'univers ou de l'histoire mais de les vivre et de jouer un rôle dans de grands accomplissements.

Cet article a été écrit à l'origine pour un compagnon de jeu avec derrière lui plus de vingt ans de pratique intensive du jeu de rôle (principalement *Rolemaster*) et qui en avait assez des abus des joueurs sur les armures. Nous avons discuté de plusieurs points qui nous paraissaient exagérés, mais nous avons décidé de commencer par cet article puis de l'enrichir d'autres points si le temps et le sujet le permettaient.

Protection personnelle élevée – ou « C'est QUOI cette classe d'armure de fou ?! »

Une note avant de commencer. La protection personnelle élevée entre dans la catégorie des « abus passifs ». Ça ne veut pas dire « moins déstabilisant » : les abus passifs sont tout simplement plus durs à détecter et à gérer. Un abus passif prend plus de temps pour faire son sale boulot et se base habituellement sur des failles ou abus subtils des règles. Mais il est tout aussi destructeur pour les campagnes de longue haleine que les abus actifs. D'ailleurs, un abus actif peut être plus simple à gérer :

non seulement il est assez évident et se produit rapidement, mais il est également le plus souvent une conséquence de joueurs ultra-performants ou d'un MJ qui manque de fermeté.

Ce sont des « péchés par omission » dans le monde du jeu de rôle.

La **protection personnelle élevée**, appelée parfois Classe d'Armure, est vraiment le moyen le plus simple et le plus évident pour disposer d'un avantage sur la partie et les autres joueurs. Elle est insidieuse par nature. Elle ne déclenche aucune alarme puisqu'elle est partie intégrante du genre. D'ordinaire, c'est le premier choix des nouveaux joueurs dont la capacité des personnages à survivre va être mise en cause dès le premier jet de dés.

Pourtant, la protection personnelle élevée va corrompre le jeu en une course à l'armement qui ne peut être gagnée ni par le joueur, ni par le MJ. Et cette course à l'armement peut devenir ingérable en très peu de temps, avec de graves conséquences.

Spirale mortelle

La course à l'armement commence le plus souvent quand les personnages, encore faibles en termes de puissance ou d'endurance, obtiennent des moyens de protection importants, comme une armure de plaques [1] ou des objets protecteurs puissants. La plupart des MJ vont contrer ceci avec un accroissement progressif du nombre de créatures ou des pouvoirs de chacune. La course à l'armement a commencé. La première conséquence est donc que les monstres seront de plus en plus imposants ou nombreux, voire les deux. Les rencontres deviennent plus excitantes mais aussi plus mortelles.

Vous prenez une rencontre typique dans une partie normale : un personnage de bas niveau, en armure de cuir, modérément armé, et une bande de gobelins. Résultat : une bastonnade absurde et les gobelins dépouillent le personnage de ses affaires.

Lorsque la course à l'armement est bien entamée, il est plutôt courant de voir le même personnage en armure de plaques se frayer un chemin au sein des armées de sous-fifres ennemis. Et au début, tout le monde est ravi. Notre Héros est pratiquement impossible à arrêter! Mais les joueurs ont oublié que, même si l'armure est en fer forgé, le personnage qui est dedans est toujours en guimauve. Un personnage bien protégé peut survivre durant de nombreux tours de combat. C'est seulement une question de temps avant que le coup fatal ne tombe. Et quand l'inéluctable 20 naturel arrive, notre héros sera tué sur le coup par des dégâts doublés ou triplés en plein ventre.

Si notre Héros n'était pas aussi lourdement protégé, il ne serait peut-être pas resté aussi longtemps au combat ou il ne se serait peut-être pas enfoncé aussi loin dans les catacombes. La vulnérabilité appelle la prudence. Et le MJ n'aurait peut-être pas envoyé autant de créatures vicieuses pour le submerger. Surenchérir n'aide pas l'histoire. Pas plus que ce qui présente un défi pour notre Héros n'implique nécessairement une mort rapide pour ses compagnons d'aventure, probablement pas aussi bien équipés que lui.

Survivre au voyage en enfer

La seconde conséquence est qu'il devient très difficile de repartir de zéro avec un nouveau personnage quand les chances de mourir sont élevées et que les autres personnages sont protégés jusqu'aux yeux. Des personnages de haut niveau meurent et sont remplacés par des garçons de ferme faisant leurs premiers pas sur les routes de l'aventure. De nouveaux joueurs arrivent, créent de nouveaux personnages et espèrent une soirée plaisante dans un univers de fantasy. Malheureusement, peu d'entre eux ont une chance de survivre – à ne serait-ce qu'un scénario – parce que le reste du groupe se compose de machines de destruction sur pattes. Comme vous l'avez probablement deviné, une rencontre constituant un défi pour un personnage avec une classe d'armure élevée scellera à coup sûr le destin du pauvre diable qui commence avec une simple armure de cuir.

Ra-sant!

La troisième conséquence est l'« affadissement » de votre personnage. Comme d'autres systèmes de jeu l'ont montré, votre personnage dépend de ses forces et de ses faiblesses pour définir sa place dans l'univers de la campagne. *Pendragon*, par exemple, place les conflits psychologiques en thème central, afin de permettre des situations romanesques à la cour. Comment votre personnage borgne avec sa force surnaturelle et son ennemi juré pourra-t-il évoluer dans un tel monde ? Mais notez bien que de tels traits préservent l'intérêt du personnage. Les gens – vous inclus – veulent voir se dérouler une histoire. Surpasser l'adversité envers et contre tout est une histoire très ancienne et très amusante.

Une classe d'armure élevée ne va pas seulement neutraliser votre vulnérabilité au combat, elle rendra également votre personnage ennuyeux. Après tout, si vous ne pouvez pas être touché, vous pouvez tout aussi bien jouer un rocher. Qu'est-ce qui pourrait vous défier ? Au lieu que vos joueurs résolvent les problèmes en fonçant dedans l'épée en avant, la vulnérabilité les fera réfléchir, parler, se baisser, esquiver et se faufiler pour survivre – et dans le processus, ils développeront un personnage que les autres voudront connaître.

Les autres joueurs veulent savoir qu'ils contribuent au succès de l'équipe. Les gens ont besoin que l'on ait besoin d'eux. Les tanks sur pattes n'ont pas vraiment besoin de qui que ce soit. Et qui diable veut entendre l'histoire d'un rocher ?

Cela nous conduit à des parties plus intéressantes, l'intérêt s'étant alors détourné de ce que votre personnage transporte à ce qu'il fait. Même les combats deviennent plus descriptifs : « Je me cache et je jette une pierre dans la direction opposée, je me glisse dans son dos et tranche sa gorge vulnérable » est bien plus passionnant que : « Je touche, 16 points de dégâts. »

Voilà en résumé pourquoi vous devriez vous sentir concerné par les déséquilibres causés par des scores de protection personnelle élevés. En supposant que vous êtes vraiment soucieux de ce problème, la question est : que pouvez-vous y faire ?

Déterminer un niveau technologique

Tout livre de règles de jeu de rôle présente tout un méli-mélo d'armes et d'armures, collectées dans l'arsenal des conflits humains de ces trois mille dernières années.

Prenons les armes.

De manière évidente, une liste donnée ne peut comprendre toutes les armes jamais inventées – il n'y a pas assez de place pour ça et, souvent, il n'y en a pas besoin. Toutefois, pour les finalités d'une campagne de *fantasy*, la liste est suffisamment longue. La plupart des jeux de rôles fantastiques présupposent que vous êtes au moins à l'Âge de Bronze. Les haches de pierre ne risqueront pas d'être très prisées. D'ailleurs, en y repensant un instant, vous pouvez généraliser cet exemple et arriver à la conclusion somme toute raisonnable que la plupart des armes n'ont pas eu leur moment de gloire durant la même période de l'Histoire.

Par exemple, plusieurs types d'armes d'hast sont disponibles sur beaucoup de listes en dépit du fait qu'elles ont été conçues pour des troupes en formations serrées, et en dépit du fait que certaines sont en réalité des descendantes d'autres – des inventions qui ont parfois des centaines d'années d'écart !

Parce que les livres de règles sont conçus en termes de flexibilité, ils essaient de présenter un large choix d'armes en les piochant au hasard parmi des milliers d'années d'exemples. De sorte que, avec toutes ces armes réunies sur une même page, nous sommes amenés à faire une association dangereuse : l'idée qu'elles sont toutes, d'une manière ou d'une autre, utilisées simultanément et dans le monde même où se déroule la campagne. Il devrait être évident que tel n'est pas le cas et il est probable que cela n'a jamais été l'intention des créateurs de jeu.

En passant aux armures, vous pouvez constater que la même erreur se reproduit. Dès l'instant où vous voyez la liste détaillée des protections personnelles, la question se pose d'elle-même : « Qui porterait une armure de cuir alors que la cotte de mailles est facilement disponible ? ». La réponse est évidemment : personne. Bien entendu, un certain nombre de personnes vont immédiatement répliquer « Et le prix, andouille ! » Cependant, on doit bien se souvenir que l'argent est rarement un problème fondamental dans les campagnes de *fantasy*. Principalement parce qu'il gêne le style héroïque. S'en tirer avec dix pièces d'or à l'année est peut-être satisfaisant pour le PNJ moyen mais il ne convient guère aux héros occupés à sauver le royaume.

En réalité, la disponibilité de différents types d'armures revient plutôt à comparer une Ford T [wiki] de 1923 et une Mustang de 2007 [wiki]. En 2007, les gens roulent en Ford Mustang s'ils peuvent se le permettre, ou en quelque chose de moins cher – mais similaire – s'ils ne peuvent pas. Vous ne voyez pas beaucoup de gens pauvres rouler dans des Ford T.

Le niveau technologique est relativement constant. Et c'est ce que vous, MJ, contrôlez.

Quel niveau technologique a votre campagne ? Le placez-vous sur l'équivalent de la fin du Moyen Âge européen ? Des débuts de l'Antiquité romaine ? De l'Arabie du treizième siècle ? Renseignez-vous sur le type d'armure prédominant de la période en question. Assurez-vous de chercher non seulement la mode vestimentaire des riches mais aussi celui des paysans. Décidez par exemple que dans votre campagne la cotte de mailles est le nec plus ultra et que le cuir et la fourrure sont la seconde meilleure possibilité. Ou, si vous êtes obligé, partez sur l'armure de plaques, les pauv'gens portant alors une armure d'écailles voire une cotte de mailles. S'il est chanceux, l'homme bien équipé pourrait porter une armure de plaques complète sur le champ de bataille ; mais ses gardes du corps et les soldats de métier ne porteront qu'un plastron – et seulement eux. Les paysans sont des paysans et ont rarement porté une armure, quelle que soit l'époque.

Le niveau technologique introduit aussi la question de la métallurgie. N'oubliez pas que les civilisations ont traversé l'Âge de Bronze, l'Âge de Fer et celui de l'Acier. L'époque à laquelle vous situez la campagne ne va pas seulement déterminer la technologie des armures mais aussi une pléthore d'autres choses. Le MJ consciencieux considèrera l'ensemble du tableau avant de prendre une telle décision.

Durant l'Âge de Bronze, les armures n'étaient pas seulement fragiles mais également faites du même métal que la monnaie [et de l'étain (NdT)]. Un trésor de dragon constitué de pièces de cuivre ne fera sans doute pas exulter dans une partie ordinaire, mais il aura un effet bouleversant dans un monde où les armures de bronze sont ce qui se fait de mieux et où les mines de cuivre ont été épuisées depuis quelques siècles.

La métallurgie, les techniques de conception d'armures et les capacités de production ; il existe déjà plein de livres traitant de ces sujets. Lisez-les donc ! Vous serez non seulement mieux informé mais vous pourrez aussi justifier vos choix à vos joueurs sur une base solide et historique, plutôt que de vous rabattre sur la vieille rengaine « Parce que je l'ai décidé ainsi ». Et

au fur et à mesure que vous êtes plus à l'aise avec le monde que vous créez, ces nouvelles informations vont inévitablement vous conduire vers de nouvelles amorces de scénarios.

Déterminer la rareté

Pensez à combien de voitures de sports roulant à 320 km/h vous pouvez croiser sur l'autoroute et allouez vos armures avancées en fonction. Une voiture est une voiture, certes. Mais il y a bien plus de gens qui conduisent des Volkswagen que des Lamborghini. La rareté est fonction de plein de choses : le coût, le niveau technologique et les chances que vous avez de mettre la main sur quelque chose sans devoir mettre une raclée à son propriétaire. Même si vous mettez la main dessus, il semble qu'il existe un principe comme quoi meilleure est l'armure, moindres sont les chances qu'elle vous aille correctement. Un coup d'œil rapide sur la manière dont sont faites les bonnes armures et vous commencerez à le comprendre. Un personnage ne devrait JAMAIS « trouver » une armure qui lui aille comme un gant – ou même très bien. Ce très bien devrait être le mieux qui puisse se produire et il faudrait même que la probabilité d'un tel cas soit très faible. Plus le niveau technologique est faible, moins ce sera un problème, mais vous devriez toujours faire en sorte que les équipements vraiment bons soient aussi rares qu'une poule avec des dents.

Trouver un objet magique qui confère une protection personnelle importante et permanente devrait être extraordinairement rare, si même une telle chose existe. La plupart de ses possesseurs le garderont sur eux, ou bien il sera enfermé à double tour ou alors il sera au fond de l'océan. Vous ne le trouverez pas dans le trésor d'un dragon ou dans une banale pièce de donjon. Le genre de personnes (ou de créatures) qui utilise de tels objets fera tout ce qu'il faut pour s'en tirer en un seul morceau. S'ils ne survivent pas, vous pouvez compter sur leurs compagnons pour récupérer tout ce qui a de la valeur, ne laissant rien derrière eux.

Déterminer le coût, en argent et en temps

De nombreux livres de règles et suppléments ont déjà discrédité l'idée que vous puissiez flâner dans le quartier des armuriers de la grande ville la plus proche, débourser quelques milliers de pièces d'or et repartir un quart d'heure plus tard dans une armure de plaques rutilante. Mais concrètement, bien entendu, c'est toujours comme ça que ça se passe dans les campagnes fantasy. Est-ce que cela signifie que le MJ est un raté ? Pas forcément.

Vous voyez, certains pensent honnêtement que c'est là que réside le côté *fantasy*. Leur idée de la fantasy est que vous pouvez faire ce qu'il vous plaît, céder à la course à la puissance, etc. Mais si vous y réfléchissez bien, ce n'est pas comme ça que les choses fonctionnent.

La *fantasy* implique le fantastique. Et cette notion de fantastique implique d'avoir un monde ordinaire pour pouvoir la mesurer et la comparer. Les dragons, les elfes, toutes ces choses sont merveilleuses et étonnantes, mais seulement si vous avez un monde ordinaire et logique où les intégrer. Si tout est possible, rien ne se révèlera fantastique. Et il en va de même pour les tâches plus banales comme acquérir une armure.

La meilleure armure qui puisse être achetée dans votre campagne ferait mieux d'être rare, exigeante en entretien et exclusivement le produit des meilleurs maîtres artisans de la région. Un ouvrier de basse condition est supposé pouvoir gagner jusqu'à dix pièces d'or à l'année. Une bonne cotte de mailles devrait coûter entre 80 et 120 pièces d'or, soit 8 à 12 ans de travail du tacheron moyen ! Si le *nec plus ultra* disponible pour votre niveau technologique est l'armure de plaques, sachez qu'elle coûte entre 3500 et 4500 pièces d'or, plus que le revenu de toute une vie de dix ouvriers ! Si votre meilleure armure ne suit pas ces proportions, assurez-vous que ce soit le cas à partir de maintenant. Si cela amène l'armure de plaques à 20 000 pièces d'or, qu'il en soit ainsi.

L'autre facteur est le temps. Plus une armure est chère et adaptée, plus le temps nécessaire à la confectionner sera long [et vice-versa. En fait, il faut le payer cher et pendant un temps fou, ce maître armurier (NdT)]. En supposant que votre personnage a suffisamment d'argent et a trouvé un maître armurier disponible et qui accepte d'honorer sa commande, vous pouvez tabler sur une pause dans les aventures de ce personnage pendant quatre à six mois dans le jeu. Il doit rester à quelques jours de cheval du maître armurier et se soumettre à des séances d'essayage hebdomadaires pendant que l'armure est créée sur mesure.

S'il ne le fait pas et si une erreur est commise, le travail prendra encore plus de temps. Bien entendu, tout ceci suppose que la première tentative pour créer une armure aussi extraordinaire soit la bonne.

Pour ceux d'entre vous qui estiment que c'est exagéré : je me suis vraiment fait faire une armure, pour la SCA [2], il y a longtemps. On m'a appris que je devrais m'entretenir avec mon armurier à propos de mon cuir et des mailles au moins une fois par mois, et comme je réglais la note, gérer les rendez-vous était pour ma pomme. Je me suis renseigné pour une armure de métal et on m'a répondu que si elle devait être prête dans six mois, son futur propriétaire devrait rester aux alentours pour un essayage par semaine, au moins. Les armures de plaques (à ce que j'en sais, le meilleur que vous pouvez avoir chez un armurier SCA) sont d'une minutie incroyable.

Il existe BEL ET BIEN des armures génériques mais si vous recherchez un ensemble adapté pour vous (et que vous êtes prêt à garder la ligne pendant toutes les années où vous le porterez), les différentes parties doivent s'agencer les unes avec les autres avec une marge de tolérance assez restreinte pour éviter des irritations permanentes. Je ne peux qu'imaginer ce qu'exigerait une armure de plaques partielle ou complète, mais je ne pense pas que ce soit MOINS exigeant pour l'acheteur, au niveau du temps à consacrer aux essayages. Rappelez-vous que les historiens déduisent les mensurations des rois à partir de leur armure.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, suggérer que le personnage se limite aux aventures qui lui laissent le temps de se rendre chez l'armurier. Cela permettrait de respirer entre les explorations de souterrains et d'ouvrir la possibilité à quelques aventures citadines. Mais toutes ces règles trouvent une meilleure illustration ailleurs. L'important est qu'un joueur souhaitant améliorer son perso va devoir sacrifier de son temps d'aventure pour obtenir ce qu'il désire. Souvent, ça vaut beaucoup plus que l'or. Utilisez-le à votre avantage.

Déterminer la disponibilité dans une région donnée

Les maîtres armuriers expérimentés sont comme tous les maîtres : ils se spécialisent. Vous devez ainsi décider pour votre campagne combien d'entre eux sont spécialisés dans la conception d'un type d'armure donné et ensuite s'ils sont disponibles à travailler pour n'importe qui.

Ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air. Les armuriers ont bien souvent autant de travail qu'ils peuvent assurer, du jour où ils ont rejoint leur guilde jusqu'à leur dernier souffle au-dessus de l'enclume chauffée. La demande d'armures – quel qu'en soit le type – dans un monde de campagne souvent en guerre ne faiblit jamais. Les royaumes ici et là sont très dépendants des troupes, des gardes personnels et des milices, ainsi que de toute brute et de toute canaille maniant une arme. Après tout, la force armée est la principale source du pouvoir politique. Vous pouvez être certain que les dirigeants se réserveront de manière permanente un maître armurier disposant d'un tant soi peu de talent dans sa spécialité. Il sera à leur service et à leur service exclusivement.

La possibilité de passer commande d'une armure pratique et vraiment efficace devrait être considérée comme une opportunité rare – un cadeau d'un duc reconnaissant, peut-être. Elle ne peut pas être équivalente à acheter sa miche de pain au boulanger du coin.

La technologie n'est pas uniforme entre les régions, pas plus qu'elle n'est partagée ou encore brevetée. Les secrets de la métallurgie sont conservés dans des régions précises où ils contribuent à la prospérité de l'endroit. Pour la même raison que vous deviez vous rendre à Tolède pour acquérir une épée d'acier de haute qualité et très onéreuse, le MJ doit expliquer aux joueurs où leurs personnages doivent aller pour rencontrer la guilde d'armuriers.

Mettre en avant les inconvénients de l'armure

Personne ne dort dans une armure de plaques, d'accord ? De même, personne ne se balade en ville avec. Tout le bataclan est transporté à dos de cheval, à la suite du propriétaire, et n'est revêtu qu'à l'aube d'une bataille importante. Déambuler en la portant comme si c'était un tee-shirt et un jeans est ridicule. C'est lourd, étouffant, et au mieux inconfortable. Il n'y a pas de climatisation ; la vision périphérique est très restreinte et les capacités auditives sont amoindries. L'épuisement causé par la chaleur est un ennemi bien réel.

Et une armure de métal requiert des soins exigeants et délicats. Le métal rouille, les jointures se grippent, les rivets travaillent et éclatent, les sangles pourrissent et se déchirent, sans oublier bien sûr les dégâts de combat. Vous devez surveiller les dégâts de votre armure, la réparer quand elle casse, ou souffrir d'une classe d'armure basse ET d'une agilité réduite ET de fatigue supplémentaire si vous n'en faites rien.

Revêtir une armure – n'importe quelle armure – prend du temps. À lui seul, ce préparatif peut empêcher un personnage de combattre lorsque, réveillé en pleine nuit, il est déterminé à s'équiper du bazar tout entier avant de se ruer hors de la tente au cœur de la mêlée. Une cotte de mailles n'est pas si pénible que ça mais une armure de cuir est une corvée, ainsi qu'une armure d'écailles ; une armure de plaques est ingérable, même avec de l'aide. La vérité, c'est que vos personnages devraient être en tenue de ville la plupart du temps, tout particulièrement la nuit, sauf s'ils explorent le donjon du coin, ou s'ils sont de tour de garde.

Les hommes en armure sont rares et on s'attend à ce qu'ils soient des nobles, des soldats ou des bandits. Dans tous les cas, ils ne passent pas inaperçus aux yeux de la populace et des autorités. Un type en armure ferait bien d'exhiber un blason aisément reconnaissable par les locaux, ou il sera considéré comme un brigand ou un mercenaire - aucun des deux n'étant vraiment accueilli à bras ouverts dans une société féodale.

Si des joueurs abusent de la bonne volonté du MJ et soutiennent que leurs personnages portent leurs armures quand ils ne le devraient pas, il est du devoir de tout bon meneur de jeu de faire payer ces joueurs. Et encore. Et encore. Imaginez des circonstances où une armure est un handicap :

- descente de rapides,
- corridors étroits,
- acrobaties,
- escalade,
- un combat sur les toits,
- etc.

Il n'est pas difficile de trouver des inconvénients qui poussent les personnages à renoncer de temps à autre à leurs carapaces protectrices. Accordez votre attention à l'environnement de tout combat et faites en sorte qu'il y ait plus d'un avantage à être équipés d'armures légères plutôt que des lourdes. Vos affrontements peuvent tourner en des réminiscences d'aventures de cape et d'épée des *Trois Mousquetaires*, mais cela va dans le sens d'une modération de la course à l'armement, et vos joueurs pourraient bien apprécier d'œuvrer à la rapière plutôt qu'à l'épée à deux mains.

Lorsque vous décrivez l'action, concentrez-vous sur les parties protégées du personnage. L'immersion des joueurs est mieux renforcée par les détails que par les chiffres. Les joueurs visualisent la gêne de leur personnage (« Je maintiens mon bouclier pour protéger mon flanc et mon bras gauche. J'ai mon épée pour parer sur ma droite. Qui porte la torche ? ») et sont embarqués dans un mini-jeu tactique d'optimisation de l'armure (« Est-ce que je peux courir et sauter avec ces jambières aux pieds ? »). Récompensez l'immersion, pas la connaissance exhaustive des règles. Néanmoins, une fois que tout ce qui doit être dit est dit, il y aura encore des joueurs qui opteront pour le métal [en VO : « fans de Heavy Metal » (NdT)]. Ils devraient payer, en temps et en argent et en dérangement, pour chaque morceau d'armure qui ait plus de quelques parties mobiles.

Le secret est de faire respecter les règles

Tous ces conseils sont inutiles à moins d'être bien clair, de le coucher sur papier, de faire passer le mot et de s'y tenir. C'est vrai pour n'importe quelle solution à n'importe quel type d'abus, passif ou actif, dans le JdR. Toutes les méthodes mentionnées jusqu'ici sont basées sur le réalisme, mais il y a plus. Vous devez changer la façon dont vous racontez l'histoire de sorte que les abus du système ne puissent avoir de prise sur vos parties. C'est votre boulot et le vôtre seul. Les joueurs ne vous aideront pas sur ce point. Vous, le MJ, le conteur de l'histoire, allez devoir décider avant que quoi que ce soit se produise, si vous allez posséder l'histoire ou si elle vous possédera. Vous décidez de ce qu'il en est avant que la partie ne commence.

Supposons que vous avez expliqué aux joueurs les différences avec ce qui est d'usage, bien avant que vous ne commenciez à jouer et qu'ils sont d'accord et toujours motivés pour débuter l'aventure. À aucun moment, vous ne devez penser que ça devient une démocratie parce que vous avez accepté quelques contributions de la part des joueurs. La plupart des joueurs que je connais ne joueraient pas si c'était le cas. Ils ont besoin que cette structure ferme et inflexible, cette « réalité » *fantasy*, reflète le monde de tous les jours dans le sens le plus important qui soit : quand un jeu est joué, il doit être possible de perdre. En somme, le MJ doit être ferme mais impartial à tout moment.

Maîtrisez la course à l'armement dans vos parties et vous maîtriserez une des sources du pouvoir. N'oubliez pas, le pouvoir corrompt. Et l'immunité à la mort est le plus grand des pouvoirs.

Article original : *The Armour Problem: Exploring Potential Abuses in Traditional Roleplaying Games*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

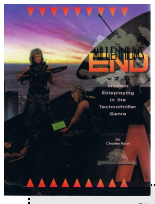
(1) NdT : « armure de plates », ou « armure de plaques » ? Selon Wikipedia, le terme plate (petite lame de fer rivée, utilisée en habillement sur une armure) est un anglicisme, lui-même basé sur une erreur : mieux vaut parler d'armure de plaques. [Retour]

(2) NdT : Society for Creative Anachronism (*Société pour l'anachronisme créatif*) « chercher et recréer les arts et savoir-faire d'avant le XVIIe siècle européen. » [Retour]

Tuer : pas si facile qu'il n'y paraît

© 2016 PTGPTB.fr tous droits réservés./ Kyle Schuant
Traducteur : Aicars

NdT : *Millennium's End* est un jeu de rôle de Chameleon Eclectic Entertainment (1993) se situant dans un futur proche et sombre ; les PJ sont des mercenaires travaillant pour des multinationales ; les règles de combat sont très détaillées.



Tuer des gens est une partie intégrante de *Millennium's End*, comme de la plupart des jeux de rôles. Toutefois, aucun ne tient compte du simple fait que les êtres humains sont souvent incapables de tuer, même quand leur propre vie est menacée.

Dans cet article, je ferai référence aux travaux de David Grossman, et à ma propre expérience militaire. Ce sont les idées que j'expose ici qui m'ont conduit à introduire une règle maison inhabituelle dans mes parties :

- *Si quelqu'un est au combat et en vient à tirer sur une autre personne pour la première fois, il doit faire un test de* Bravoure *(Bravado) à -50. S'il rate, il ne peut prendre l'ennemi pour cible. S'il rate le test de moins de 20, il peut faire un tir de sommation en utilisant sa compétence d'*Arme de poing *(ou n'importe quelle autre) afin d'intimider sa cible.*
- *Si quelqu'un n'est pas en situation de combat et veut tirer – sur un prisonnier, par exemple – il doit faire un test de* Bravoure*, suivi d'un test de* Volonté*, avec des modificateurs selon que la victime le supplie, etc.*

La distance physique à la victime réduira le malus et inversement. Ainsi il sera plus difficile de tuer avec un couteau au corps-à-corps qu'avec un fusil à 500 mètres.

On est de vraies bêtes !

Voici une petite anecdote tirée d'une des parties que je menais.

- ***Joueur :*** *OK, ce prisonnier ne sait rien : aucun intérêt. Je sors mon Glock et je lui tire dans la tête.*
- ***MJ :*** *Pendant que tu sors ton arme, le prisonnier commence à pleurer et te supplie de l'épargner. « Pensez à ma femme et à mon enfant ! » et il te montre leur photo.*
- ***Joueur :*** *Hé hé je m'en fous, je le bute quand même.*
- ***MJ :*** *Comme tu veux, fais un jet de* Volonté *à -30.*
- ***Joueur :*** *Hein ? Pourquoi ?*
- ***MJ :*** *Parce que ce n'est pas facile de tuer de sang-froid.*
- ***Joueur :*** *Bien sûr que si !*
- ***MJ :*** *Ah ouais ? Vraiment ? Tu vois ton chat ? Tords-lui le cou maintenant.*
- ***Joueur :*** *Ça va pas ? Psychopathe !!!*

Voilà une belle démonstration. Dans les films et les séries télés, dans les livres que lisent les joueurs, les héros accumulent les cadavres. Schwarzie ricane tandis qu'il renverse un type, ou fait un bon mot genre « Reste dans le coin » pendant qu'il l'épingle au mur avec son couteau. Facile. Marrant. Aucune hésitation.

Ça ne ressemble pas à la réalité. La majorité des gens ne tuent pas, même si leur propre vie est menacée.

Le lieutenant-colonel David Grossman, psychologue militaire, a fait une étude sur le meurtre en temps de guerre. Il cite une étude datant de la 2e Guerre mondiale qui montre que seuls 15 % des soldats sur le front faisaient intentionnellement feu sur l'ennemi. Il en ressort ceci :

Les humains sont des animaux. Comme les animaux, nous avons la réponse « Fuir ou combattre ». Dans la littérature comme dans les films, nous voyons ces deux réponses à un danger. Soit vous vous battez, soit vous fuyez.

Mais dans le règne animal, il y a deux autres réponses possibles : la posture et la soumission. Le lion rugit, l'ours se dresse sur ses pattes arrières pour paraître plus grand, plus massif, plus effrayant. Le chien roule sur son dos et montre le ventre :

« D'accord, c'est toi le plus fort. Tu vois, je te montre mon ventre : ne m'embête pas, je suis inoffensif. »

Ainsi, nous avons l'affrontement, la fuite, la posture et la soumission. On retrouve ces quatre attitudes lors des combats.

- La **fuite** est évidente : la personne se retire de la zone d'affrontement, elle s'échappe. Ce n'est généralement pas considéré comme une attitude très martiale.
- La **soumission** arrive souvent. Le type se rend ou se recroqueville au fond de la tranchée. Ou, comme dans mon exemple de partie précédent, demande grâce.
- La **posture** est assez fréquente, les hommes crient et s'encouragent, jouent du fifre, du tambour et du cor en chargeant l'ennemi. La posture a même une formalisation théorique avec les concepts de charge à la baïonnette et de tir de barrage [ou tir de suppression (NdT)].
  Historiquement, la plupart des charges à la baïonnette ne finissaient pas en vrai corps-à-corps. Soit que la charge se brise à quelques mètres des lignes ennemies, soit que ceux-ci, devant l'éclat froid de l'acier et la charge de centaines de fous furieux au regard meurtrier, finissent par s'enfuir ou se rendre.
  L'objectif du tir de suppression n'est pas vraiment de toucher l'ennemi afin de le blesser ou de le tuer, mais de l'effrayer afin de lui faire baisser la tête – une soumission temporaire.
- L'**affrontement** est en réalité une réponse inhabituelle. La plupart des gens, lorsqu'ils se battent, se battent sans tuer. Nous avons une répugnance personnelle, instinctive, à briser l'intégrité du corps d'une autre personne et à lui ôter la vie.
- Le **faux-fuyant** est un comportement que Grossman n'appelle pas par son nom, parce que ce n'est pas un comportement animal. C'est un comportement humain. Vous évitez de faire votre boulot. Vous bluffez, prétendez que vous le faites ; mais en réalité vous levez le pied. Vous trouvez autre chose à faire. Ça peut très bien être quelque chose d'utile, mais ce n'est pas ce que vous étiez censé faire : tuer.

Venons-en maintenant à quelques exemples personnels et historiques.

« Vraiment, chef, je suis un mauvais tireur. »

Grossman cite cette étude datant de la Seconde Guerre mondiale et souligne que seuls 15 % des soldats sur la ligne de front tiraient directement sur l'ennemi. Il mentionne également des exemples historiques antérieurs.

Après la bataille de Gettysburg, on retrouva sur le champ de bataille environ 23 000 fusils. Rappelons qu'il s'agissait de mousquets : il fallait dresser l'arme à la verticale, y verser la poudre, la tasser avec une baguette d'acier, puis y jeter la balle, tasser à nouveau avec la baguette, retirer la baguette, porter l'arme à l'épaule et faire feu. Puis recommencer. Tout cela prenait de dix à trente secondes, selon l'entraînement des types. L'arme ne restait chargée que pendant deux secondes. Le reste du temps, elle était vide (après le coup de feu), ou ne contenait que de la poudre. On s'attendrait donc à ce que au mieux un cinquième des fusils abandonnés soient chargés. Pourtant, près de la moitié d'entre eux étaient chargés (11 000). La moitié de ceux-ci étaient chargés deux fois ou plus (6 000). Et la moitié de ces derniers plus de trois fois. On en retrouva même un avec 23 charges de poudre et de balles à l'intérieur !

D'accord, peut-être que ces trucs n'ont pas fait feu et que les gars se sont contentés de recharger. Mais s'ils étaient aussi avides de tuer l'ennemi que dans les livres et les films, n'auraient-ils pas tenté de réparer leurs armes ? N'auraient-ils pas été inquiets à l'idée de tirer cinq ou six coups en une fois, risquant ainsi de faire exploser leurs armes ? Peut-être ont-ils tout bonnement oublié de faire feu – mais c'est peu probable. Les soldats sont entraînés. Ils font les choses encore et encore jusqu'à ce qu'elles deviennent instinctives.

La seule conclusion peut être que certains hommes ont choisi de ne pas tirer. Alignés parmi une centaine d'hommes ou plus, ils n'ont pas voulu risquer de problèmes en ne faisant pas feu ; alors ils se sont contentés de faire les mouvements, l'absence de leurs tirs étant masquée par la fumée que dégageaient ceux de leurs camarades. Et ils ont ainsi pu passer inaperçus.

Très bien, quelques types n'ont pas fait feu. Mais au moins, les autres tiraient sur l'ennemi ? En fait, non.

Les rapports des officiers de la guerre de Corée, des deux Guerres mondiales et des conflits antérieurs montrent que beaucoup de ceux qui tiraient, tiraient vers le ciel. C'est un comportement de posture classique, qui prépare une réponse de fuite ou de combat. On rend compte de situations où un officier marche le long d'une ligne d'hommes, dont beaucoup tirent en l'air. S'il avise l'un des soldats et lui ordonne « Vous, tirez sur ce type ! », le soldat obéit. Mais dès que l'officier passe à quelqu'un d'autre, les tirs se perdent vers le ciel. « Vraiment, chef, je suis un mauvais tireur. »

En 1808, l'armée prussienne mena une étude intéressante. Ils avaient remarqué qu'au cours des batailles contre Napoléon une quantité incroyable d'acier volait dans les airs, sans tuer grand-monde. Alors, ils ont aligné un bataillon, un millier d'hommes, pour tirer sur une cible de bois de la taille d'un autre bataillon, haute de 1,80 m et longue de 180 m. Ils découvrirent que les hommes pouvaient tirer trois coups à la minute. Ainsi, ce sont 3000 coups à la minute qui volent vers l'autre bataillon. Trois balles pour chaque ennemi. À 100 mètres (une portée typique pour un engagement durant les guerres napoléoniennes), 40 % des tirs atteignaient leur cible. C'est à dire 1200 sur 3000. Pas si mal. Ainsi, le bataillon ennemi de 1000 hommes va se prendre 1200 coups à la minute et se retrouver à terre en une minute, non ?

En fait, les Prussiens ne s'attendaient pas à ce que leurs soldats atteignent un si bon résultat au combat. L'ennemi leur tire dessus aussi, la fumée des armes obscurcit la vue, le grondement des canons, même s'il ne les atteint pas, va distraire et effrayer les soldats. Bon, peut-être qu'ils feront moitié aussi bien. Généreux ? Très bien, disons dix fois moins bien ! Restent 120 coups à la minute. Et une fois touché par une balle de plus d'un centimètre propulsée à plusieurs centaines de mètres par seconde, n'importe qui se retrouverait par terre. On pourrait donc s'attendre à voir tomber environ une centaine de soldats ennemis chaque minute.

En fait, au combat, seuls deux ou trois hommes tombent à chaque minute. Un ou deux coups au but sur les trois mille tirs censés traverser les cent mètres qui séparent les armées. Que se passait-il ? Eh bien, la plupart ne tiraient pas du tout et ceux qui tiraient le faisaient au-dessus des têtes. « Je ne veux tuer personne, juste leur faire peur. »

« Bon, très bien » allez-vous objecter « mais si ma propre vie était en danger, si le type juste en face de moi voulait me tuer, alors je le tuerais certainement. Bon sang, c'est de l'autodéfense ! »

En fait, non. Lorsque les charges à la baïonnette sont menées à leur terme, quand les assaillants bondissent dans la tranchée ennemie, si les défenseurs ne se rendent pas immédiatement, très peu d'entre eux se prennent un coup de baïonnette. Généralement, ils se font cogner avec la crosse. Lorsque l'attaquant se rue sur lui avec sa baïonnette, le fusil semble simplement lui tourner tout seul entre les mains et il le cogne sur la tête ou dans le ventre, avec la lourde crosse du fusil. Les contusions sont moins mortelles que les coups d'armes blanches.

Prenons un exemple plus concret. Lors d'une patrouille en Somalie, dans les rues de Baidoa, une section de soldats australiens repéra une bande de jeunes natifs qui semblaient suspects. À l'approche des Australiens, ils s'enfuirent. Les soldats les poursuivirent jusqu'à ce que le chef de section rattrape l'un d'eux. Il posa la main sur l'épaule du fugitif pour le faire se retourner. Le gars pivota, colla un vieux pistolet Sten sur le ventre de l'Australien et appuya sur la détente. Click – l'arme était enrayée (ce qui arrive une fois sur dix mille […pour une arme bien entretenue, ce qui ne devait pas être le cas ! (NdT)]).

Le chef de section avait le droit – selon les lois de la guerre, selon les législations civiles et militaires australiennes, moralement, et même suivant le simple bon sens – d'abattre l'homme sur le champ. Toutefois, le chef de section se contenta d'un « Connard! » bien senti avant de lui arracher l'arme des mains puis de s'en servir pour le frapper au visage.

Ainsi, nous voyons un soldat bien entraîné, expérimenté – assez pour avoir été promu – qui refuse de tuer, même en légitime défense (rappelez-vous cette histoire la prochaine fois que vous tomberez sur un pacifiste qui vous dit que les soldats jouent à égorger des bébés).

Sans surprise, le nombre de tués s'accroît avec la distance. Bien que pendant la Seconde Guerre mondiale, il y ait eu un taux de refus de tir de 85 % parmi les fantassins, il était de zéro pour l'artillerie ou les bombardiers. Ceux que vous tuez ne sont pas identifiables en tant que personnes, ce ne sont que des points sur une carte.

« Peux pas m'battre, trop occupé ! »

Bon, alors que font les hommes au combat, s'ils ne se battent pas ? Eh bien ils trouvent autre chose à faire. Ils désignent des cibles aux tireurs. « Y en a un là ! Et un autre ! ». Si on les interroge : « Je suis un mauvais tireur, monsieur. Il vaut mieux que je sois numéro 2, à l'aider à trouver des cibles. » Ils montent les chargeurs. Ils transmettent des messages. Ils font des bandages aux blessés. Ils tirent en l'air. Ils se recroquevillent au fond de la tranchée. Ils crient des insultes vers l'ennemi. Ils demandent un soutien d'artillerie. Tout pour éviter de tuer directement.

Ici, certains d'entre vous sont probablement en train de penser « Ils ne tirent pas, c'est de la couardise ! Salauds ! ». Mais en fait, nombre des individus qui n'arrivent pas à tirer sont très courageux. Ils vont porter des messages sous le feu ennemi, ou ramasser des camarades blessés dans des champs de mines. Ils n'arrivent pas à tirer, non parce qu'ils ont peur d'être tués, mais parce qu'ils ont peur de tuer.

Je suis conscient que, logiquement, moralement, désigner des cibles, monter des chargeurs, demander un soutien d'artillerie – c'est à peu près la même chose que tirer. Dans une commission d'enquête, vous seriez un complice. Mais cela ne donne pas la même impression. Si vous avez jamais vécu dans une ferme, vous savez ceci : maîtriser l'animal pendant que quelqu'un d'autre lui coupe la gorge n'est pas la même chose que lui trancher la gorge soi-même.

Je crois que c'est la vraie raison qui fait qu'à l'époque moderne, l'artillerie, les bombes et les mines font plus de pertes que les armes à feu.

Pan ! « Laissez-nous seuls, salauds ! »

Le comportement le plus courant est la réponse de posture. Elle n'est pas exprimée en ces termes, mais c'est en fait un élément important de la théorie tactique et stratégique. Après tout, qu'est-ce que l'effet de surprise ? Vous avez l'air effrayant, parce que vous êtes apparu à un moment ou un endroit qu'ils n'avaient pas prévu. Ceci mène à une réponse de soumission ou de fuite.

Dans l'armée australienne, on apprend une devise aux fantassins :

> *« Le rôle de l'infanterie est de chercher et d'engager l'ennemi, de le tuer ou de le capturer, de s'emparer et de tenir le terrain, de repousser les attaques, de jour ou de nuit, quels que soient la saison, le climat ou le terrain. »*

Notez que « tuer » est seulement une partie de la devise. Comme le capitaine Hornblower [1] le dit :

> *« Nous ne sommes pas ici pour tuer l'ennemi mais pour le battre. »*

Quand l'ennemi est-il défait ? Quand il s'est soumis ou a fui. Historiquement, un moyen efficace de le faire a été de tuer une partie de l'ennemi ou de lui présenter des preuves convaincantes que vous avez à la fois la volonté et les moyens de le faire.

Pour s'éloigner un moment des aspects militaires, on peut remarquer que la plupart des confrontations policiers/criminels ne se terminent pas par des blessures par balles, comme dans les films. Les policiers surgissent en criant, les visages couverts, agitant en tous sens les flingues d'une manière menaçante et les criminels se rendent.

À l'armée, les chefs essayent de produire le même effet. Notre armement est conçu pour intimider. Les mitrailleuses par exemple, ne sont pas conçues pour tirer avec régularité au même endroit. Elles sont conçues pour arroser dans une sorte de forme de coin. Quand vous tirez avec elles, l'ennemi sait que s'il passe dans cette zone, il pourrait être touché. Ainsi, il ne traverse pas la zone [cette zone est *neutralisée* d'où la notion de *tir de neutralisation* wiki dans l'armée française (NdT)].

De plus, les fusils sont bruyants. Les êtres humains ont deux peurs instinctives, universellement, depuis l'enfance : la peur de tomber et la peur des bruits forts.

Étant donné la mortalité et la précision de leurs armes à feu, d'un point de vue purement technique, les armées napoléoniennes auraient dû utiliser des arcs longs. Mais il n'y en avait pas. Pourquoi? Parce que quelque chose qui fait « **Pan!** », émet une grande bouffée de fumée, tire une bille d'acier qui bouge plus vite que vous ne pouvez la voir et semble venir de nulle part quand elle vous touche, est plus effrayant qu'une flèche qui vole dans l'air. [L'entraînement au fusil est aussi plus rapide et plus facile que l'entraînement à l'arc long (NdT)] Une centaine ou un millier de gars qui tirent ces choses est encore plus effrayant. Même si vous avez lu cet essai et savez que la plupart d'entre eux ne sont pas en train de tirer directement sur vous, cette information ne peut vous aider à résister à vos instincts humains et, de toute façon, la balle qui vous touche par accident fait aussi mal que celle qui vous touche exprès. Je développerai ce sujet sur la mortalité des armes à feu comparée à d'autres armes dans un essai futur : *Flingues, Flingues, Flingues ! Pourquoi sont-ils si inutiles ?*

« Cible en vue, feu ! »

Alors, comment est-ce que l'armée entraîne à tuer ? Eh bien, elle revient à la supposition que les hommes sont des animaux. La chose qui nous distingue des animaux est notre capacité à penser, à être logiques, à rationaliser. Mais en combat, il n'y a pas de temps pour penser, alors nous suivons nos instincts et faisons les réponses combattre-fuir-posture-soumission. Nous retournons à l'animalité.

L'armée vous entraîne comme un animal. Stimulus, réponse, récompense. Vous dites : « assis », le chien s'assied et vous le récompensez. Vous dites : « assis », le chien s'assied et vous le récompensez. Et ainsi de suite. Un scientifique nommé Pavlov fit une fameuse expérience où il faisait sonner une cloche chaque fois qu'il y avait de la nourriture dans un coin pour un chien. Les gens et les animaux salivent quand ils mangent. Après avoir sonné une cloche chaque fois qu'il y avait de la nourriture, il advint que dès qu'il sonnait la cloche, le chien salivait.

Alors l'armée dit : « Tirer droit n'est pas si dur. Débarrassons-nous de l'idée de mettre dans le mille – qui a jamais vu une cible avec des cercles concentriques sur le champ de bataille? » et les fait tirer sur des cibles à forme humaine, qui apparaissent puis tombent quand vous les touchez. Alors, c'est ce que les soldats font. Les cibles à forme humaine apparaissent, vous tirez, la cible tombe. Les cibles à forme humaine apparaissent, vous tirez, la cible tombe. Faites ça un millier de fois, puis allez sur le champ de bataille. Les cibles à forme humaine apparaissent, vous tirez, la cible tombe.

De cette manière, l'armée américaine augmenta la proportion de tirs réels de 15 %, pendant la 2e Guerre mondiale, à 50 %, pendant la guerre de Corée, jusqu'à presque 95 % pendant la guerre du Vietnam.

Là, vraiment, est la vraie différence entre les armées occidentales modernes et les armées du Tiers-Monde. À l'Ouest, nous avons cet entraînement ; eux pas. Ainsi, si en 1993 à Mogadiscio 120 US Rangers peuvent tenir en respect 1000 Somaliens, ce n'est pas parce que les rangers font 2,10 m et sont à l'épreuve des balles ; c'est parce que seulement environ 150 des Somaliens font feu directement vers eux, tandis que presque tous les 120 rangers tirent sur les Somaliens. Ils sont en sous-nombre, mais en fait les chances sont égales, tant que les rangers ne paniquent pas à l'idée d'être en infériorité numérique.

C'est aussi une différence décisive entre les forces de police et la plupart des criminels. La plupart des criminels ne sont pas entraînés à tirer et tuer des cibles à forme humaine. La plupart des criminels n'ont pas pour but de tuer, mais visent plutôt la richesse et les trucs qui brillent et que tout le monde trouve sensas. Ainsi, quand ils sont confrontés à quelqu'un qui veut les

tuer, eux-mêmes ne veulent pas tuer et se rendent. C'est pourquoi bien plus de criminels sont tués par la police, que l'inverse. Ce n'est pas parce que les criminels sont allés à « l'École de Tir des Méchants de James Bond » et ne peuvent tirer droit.

La plupart des gens sont très, très réticents à tuer et ne le feront pas, même en cas de légitime défense. Ils peuvent cependant être entraînés à le faire.

Une remarque, qui est très importante pour l'œuvre de Grossman de nos jours, est que de nombreux jeux vidéo modernes ressemblent aux méthodes d'entraînement utilisées pour faire tirer les policiers et les soldats. Les cibles apparaissent, vous tirez, la cible tombe. Grossman attribue la hausse du nombre de meurtres par armes à feu à ce genre de jeux. Ils vous désensibilisent à la violence et vous conditionnent – de la même manière que le fait l'entraînement aux tirs de la police et de l'armée – à être capable de tirer sur des êtres humains. Ainsi, si un jour vous êtes vraiment énervé et avez une arme à feu, tirer sur une personne n'est pas vraiment si nouveau pour vous.

« Tout ça c'est très bien, Kyle, mais qu'est-ce que cela à voir avec le JdR ? »

Eh bien je vais vous le dire. *Millenium's End* contient son lot de combats et la possibilité de tuer est assez élevée. Toutefois, c'est considéré comme un problème technique. Pointez l'arme vers l'ennemi, appuyez la gâchette, puis allez sur ce gros tableau et calculez ses blessures.

Mais appuyer sur la gâchette n'est pas si facile. Si seulement 15 % des gens sans entraînement spécial peuvent y arriver, comment se fait-il que 100 % des personnages dans les jeux de rôles peuvent y arriver ? Beaucoup ont l'expérience de l'armée ou de la police ; toutefois, dans le monde réel, la grande majorité des soldats et des officiers de police font toute leur carrière sans tuer quiconque. Ainsi, ils ne découvrent jamais s'ils auraient tué ou pas. En ce qui concerne votre personnage, les chances sont grandes qu'ils n'aient jamais tiré sur quelqu'un auparavant, cependant, vu le genre d'affectation de *Millenium's End*, ils le feront probablement lors de leur carrière de Black Eagle.

Voilà comment j'arrive à cette règle maison citée plus haut :

- *Si quelqu'un est au combat et en vient à tirer sur une autre personne pour la première fois, il doit faire un test de* Bravoure *(Bravado) à -50. S'il rate, il ne peut prendre l'ennemi pour cible. S'il rate le test de moins de 20, il peut faire un tir de sommation en utilisant sa compétence d'*Arme de poing *(ou n'importe quelle autre) afin d'intimider sa cible.*
- *Si quelqu'un n'est pas en situation de combat et veut tirer – sur un prisonnier, par exemple –, il doit faire un test de* Bravoure*, suivi d'un test de* Volonté*, avec des modificateurs selon que la victime le supplie, etc.*

La distance physique à la victime réduira le malus et inversement. Ainsi il sera plus difficile de tuer avec un couteau au corps-à-corps qu'avec un fusil à 500 mètres.

Ceci soulève la question : et si le personnage a une expérience policière ou militaire ? Ne sera-t-il pas plus facile de tirer pour lui ? Je vous dirais de ne pas permettre cela, parce que j'ai découvert que chacun de mes joueurs m'a dit que leur personnage était un tueur sans cœur, assoiffé de sang depuis longtemps, une fois qu'ils avaient entendu ma règle maison.

Au mieux, j'autoriserais des pénalités moindres au test de *Bravoure*/*Volonté* pour les soldats et les policiers, à cause de leur entraînement. Toutefois, je suggérerai aussi que vous rendiez quasi-impossible de tirer sur une personne désarmée. Les soldats modernes et les agents de police sont entraînés contre ça, on leur enseigne beaucoup les règles légales, les Droits de l'Homme et la convention de Genève [2].

« Eh, p'tain, mais c'est pas drôle ? »

Les objections à cette règle se résument en gros à : « Cela empêche les joueurs d'être capables de faire tout ce qu'ils veulent voir leurs personnage faire et parfois, ce que ces derniers doivent faire. »

C'est vrai. Toutefois, une partie importante du jeu de rôle consiste à surmonter des obstacles. Les obstacles peuvent être des gardes, des serrures, l'obscurité (votre personnage cherche quelque chose mais ne sait pas quoi), les dépenses – ou ça peut être lui-même. Souvenez-vous juste que, si votre personnage ne peut pas tuer, cela ne veut pas dire que son ennemi le sait. À un : « Bah ! Tu n'auras pas les couilles d'appuyer sur la gâchette ? », peut être répondu : « Peut-être, peut-être pas. Es-tu prêt à jouer ta vie là-dessus ? »

Millennium's End traite déjà de deux aspects de la difficulté de tuer des gens : la technique (quelle arme utiliser) et la légale (la légitime défense réelle ça passe, tirer en rafales dans une foule de civils, ça ne passe pas).

Mais il y a un troisième aspect : le moral ou le personnel. Et en fait, il est le plus important. La plupart des êtres humains s'abstiennent de tuer, blesser ou se voler les uns les autres, non pas parce que c'est illégal, ou techniquement difficile, mais parce qu'ils pensent que c'est mal. Parfois, même quand c'est juste, ils pensent encore que c'est mal.

Mon sentiment est que c'est une bonne règle, parce qu'elle apporte plus de réalisme au JdR et donne plus de personnalité/de profondeur à votre personnage. Si vous pensez qu'il devrait être capable de se promener en flinguant les gens impunément, vous devriez jouer à *Doom*.

Références

http://www.killology.com/, le site web de David Grossman qui parle de la science qui étudie le meurtre, à la fois la façon dont les gens sont entraînés à tuer (tant à la guerre que dans la criminalité) et les effets psychologiques de leurs actions sur eux.

L'article a été développé dans un essai (payant) de 20 pages : *Conflict, and A Person's Place In It*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

(1) NdT : Célèbre héros, officier de marine exemplaire des romans de C.S. Forester, dont est inspiré le film *Master & Commander*. [Retour]

(2) NdT : Pour des manières plus « roleplay » de faire prendre conscience du caractère sacré de la vie des PJ, avez-vous lu l'article *Tout à coup, humains* ptgptb ? [Retour]

Une dose de vrai...

Après les conseils qui viennent d'être donnés pour éviter certains comportements excessifs concernant les armes, les armures et la violence gratuite à nos tables de jeu, voici deux articles qui décrivent les armures et les blessures de manière réaliste.

Comme nous l'avons vu, de nombreuses armures de fantasy ne correspondent à aucune réalité historique. Dans *Armures*, Tom Fitzgerald nous propose une catégorisation des différentes armures qui ont pu être développées au cours de l'Histoire humaine et nous offre une galerie impressionnante d'armures ayant existé dans de nombreux endroits du monde. De quoi puiser de belles inspirations pour développer ses univers avec cohérence !

Dans *Les blessures et les traumas*, James West revient sur les effets réels et concrets des blessures : choc hypovolémique, plexus brachial, pneumothorax… Ça peut faire peur. Pas d'inquiétude, l'objectif n'est pas de faire vous-même les diagnostics, mais bien de vous aider à décrire à l'occasion ce que peuvent ressentir les personnages qui se sont pris X points de blessure.

Voici donc des outils pour faire naitre de la fiction à partir d'éléments réalistes.

Armures

© 2015 Tom Fitzgerald
Traducteur : Nicolas Pottier

NDLR : Cet article contient beaucoup de photos pour illustrer les différents types d'armures et n'est donc pas tout à fait adapté à une liseuse monochrome. N'hésitez donc pas à le consulter sur notre site pour en profiter pleinement !

Selon moi, la confection d'armure est une des caractéristiques principales de la civilisation. Je parle ici de civilisation au sens classique : des sociétés agraires, stratifiées et complexes où un surplus [de nourriture] permet l'émergence de spécialistes de tous bords.

Tout au long de l'Histoire humaine, les armures ont été un moyen efficace de gagner un avantage militaire. Chaque tribu avait accès à des armes, chaque tribu abritait son lot de va-t'en-guerre, mais la confection d'armures nécessite un niveau d'organisation et de richesse incompatible avec la vie nomade en petites familles ; seuls des peuples sédentarisés dont les villes sont reliées par des routes commerciales [disposaient des moyens pour acquérir et entreposer le matériel nécessaire]. L'existence conjointe de ressources en excédent suffisant pour être investies dans la technologie militaire et la volonté de le faire (pour protéger ledit surplus) implique l'apparition de progrès techniques qui semblent survenir spontanément. Le savoir-faire militaire est comme une manifestation physique du désir primaire de l'homme de perpétrer la violence impunément et l'environnement culturel fourni par la civilisation lui permet de s'épanouir.

Les armures conçues au fil de l'Histoire étaient efficaces et chaque pièce que j'ai incluse [dans cet article] fournirait un degré de protection contre les armes rencontrées par les membres de ces cultures. Toutes choses égales par ailleurs, l'individu en armure sortirait vainqueur.

Qui plus est, l'armure est également un bon indicateur de statut social. Son apparence est étroitement liée à l'efficacité de la protection qu'elle fournit : un artisanat de qualité implique l'acquisition laborieuse de savoir-faire, de richesses et d'influence. Confectionner des armures efficaces demande un certain degré de coordination : gestion de la main d'œuvre, développement de compétences spécifiques, développement d'une activité économique liée à l'acquisition de matériaux et production de surplus pour la soutenir. Le guerrier qui revêt cette armure emporte avec lui l'empreinte de sa civilisation et l'arbore tel un talisman. Plus somptueuse est l'armure, plus la civilisation qui l'a conçue doit être ingénieuse et admirable.

On peut aussi ajouter que, en plus d'impliquer l'existence d'une civilisation sophistiquée, les guerriers revendiquent aussi leur efficacité en tant qu'hommes de guerre. Avec de telles brebis, à quoi doivent ressembler les bergers ?

En ce qui concerne les mécanismes de jeu, je suis partagé. J'adore la variété ahurissante qui existe dans le monde de l'armurerie, entre les différentes pièces et les matériaux qu'on utilise pour leur confection ; je ne suis cependant pas friand des systèmes de jeu trop complexes [1]. Je suis tout à fait satisfait du système de classement des armures en catégories Légère, Intermédiaire et Lourde [selon leur degré de protection], les casques et les boucliers procurant des bonus supplémentaires. D'un autre côté, j'aimerais donner plus d'importance à l'optimisation de l'équipement et avoir un système de règles réaliste et détaillé (*crunchy*) où les personnages roturiers en simples bottes et casques de bois dépouillent leurs adversaires morts de leurs cuirasses nauséabondes en cuir de poisson, pour gagner un léger avantage.

Idéalement, chaque élément d'un JdR devrait être unique, illustré, et intimement lié au jeu en termes culturels et mécaniques. Ainsi, à la place de porter une chemise de mailles, un personnage devrait revêtir un baidana rouillé dont les anneaux sont gravés avec les noms des vingt-sept saints thuléens (+3 à la classe d'armure (CA), bonus de +1 sur les interactions avec les hérétiques praskoviyens, malus de -4 sur les interactions avec le clergé de Laighlander). Mais c'est probablement trop lourd.

L'autre option, c'est de considérer que les armures en fibre végétale, en bois, en peau et en textile sont des armures légères (+1 à la CA). Les armures d'écailles et lamellaires, les brigandines, les cottes de plaques et la maille sont des armures

moyennes (+3 à la CA). Les armures de plaques sont lourdes (+5 à la CA). Les casques et les petits boucliers ajoutent +1 à la CA et les boucliers plus imposants, +2.

Ce qui suit est une typologie grossière que j'ai établie après quelques jours improductifs de lecture superficielle et une rafle dans les favoris Pinterest d'un type, qui s'est offusqué de mon passage et m'a bloqué (ce qui est apparemment une possibilité). Les catégories ne sont basées sur aucune étude académique, mais elles ont l'avantage de permettre des regroupements pouvant être examinés individuellement. Je suis conscient que cette liste est loin d'être exhaustive et j'apprécierais que l'on m'envoie d'autres exemples d'armures exotiques venant des quatre coins du globe. Je suis également conscient qu'un bon nombre de ces armures sont composites (elles combinent plusieurs matériaux), ce qui est particulièrement le cas des armures japonaises qui semblent être aussi complexes que toutes celles du reste du monde réunies (c'est pourquoi j'ai préféré ne pas m'attarder dessus). Je m'occuperai des boucliers et des casques plus tard.

Les catégories que j'ai choisies sont basées sur les techniques de fabrication et sont les suivantes :

1. **Les armures en fibre végétale :** faites de bois, de rotin, ou de tout matériau composé principalement de fibres de cellulose.
2. **Les armures en peau :** faites de cuir, de fourrures ou à partir de peaux d'autres créatures.
3. **Les armures en textile :** faites à partir de fibres textiles tissées.
4. **Les armures d'écailles ou lamellaires :** composées de plaques individuelles attachées entre elles ou à un support.
5. **Les brigandines et armures de plaques :** composées de plaques individuelles cousues à l'intérieur d'un habit.
6. **Les armures de maille :** composées d'un maillage d'anneaux entrelacés.
7. **Les armures de plaques :** composées principalement de plaques de métal [contrairement à l'armure de plates [wiki], les pièces sont d'un seul tenant, offrant une meilleure protection, mais une mobilité moindre (NdT)].

Les armures en fibre végétale

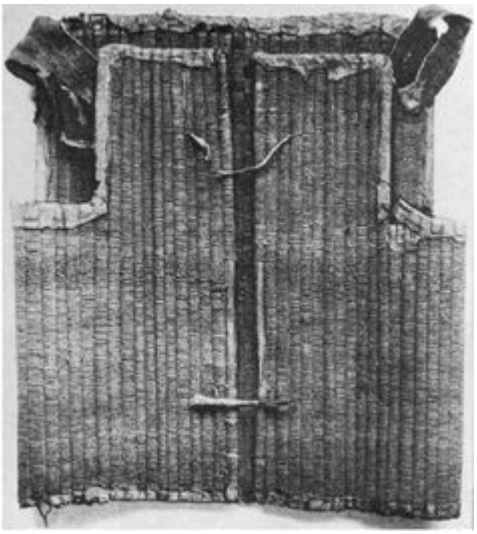
Ces armures, ainsi que celles faites en peau, sont parmi les protections les plus primitives [que j'ai pu trouver]. Je suis pourtant certain qu'elles procuraient un avantage militaire indéniable à ceux qui les portaient, surtout s'ils combattaient des adversaires sans protection, ce qui était hautement probable à cette époque.

Cuirasses papoues tressées en fibre végétale

Armure en baguettes de bois – Îles Aléoutiennes wiki*, Alaska*

Armure en fibre de noix de coco tressée et casque en poisson porc-épic des îles Gilbert [wiki]

Armure en fibre de coco tressée de l'île de Nauru wiki. *[+10 contre les attaques de vampires, sert également de collier anti-démangeaison (NdT)]*



Armure shasta wiki *en baguettes de bois et fibre végétale – Nord-Ouest du Pacifique*

Cuirasse Da'o wiki *en rotin tressé et cuir de poisson – Taïwan*

Armure tinglite wiki en éclisse de bois et fibre végétale tressée – Alaska. Admirez aussi le fantastique casque et le gorgerin en bois.

Les armures en peau

Elles n'étaient pas aussi répandues que ce que les films, les séries télévisées et les jeux de rôles pourraient laisser penser. Les armures à base de peaux d'animaux, traitées sous différentes formes, ont existé dans diverses cultures autour du globe et à travers les siècles. La plupart de ces pièces d'équipement se sont désagrégées au fil du temps, ne nous laissant que des indices cryptiques pour nous en faire une idée. Le passage suivant date de la Chine des royaumes combattants (du Ve au IIIe siècle av. J.-C.) et décrit une armure en peau de rhinocéros. Les espèces locales ont, sans surprise, été chassées jusqu'à leur extinction :

> *Les armuriers (*han jên*) confectionnaient les cuirasses (*kia*). Les armures faites à partir de la peau de rhinocéros à deux cornes (*si*) sont constituées de sept couches de peau tandis que celles faites à partir des rhinocéros à une corne (*se*) en ont six. Les armures qui utilisent une combinaison des deux possèdent cinq couches. La première tient cent ans, la seconde, deux cents ans et la troisième trois cents ans.*

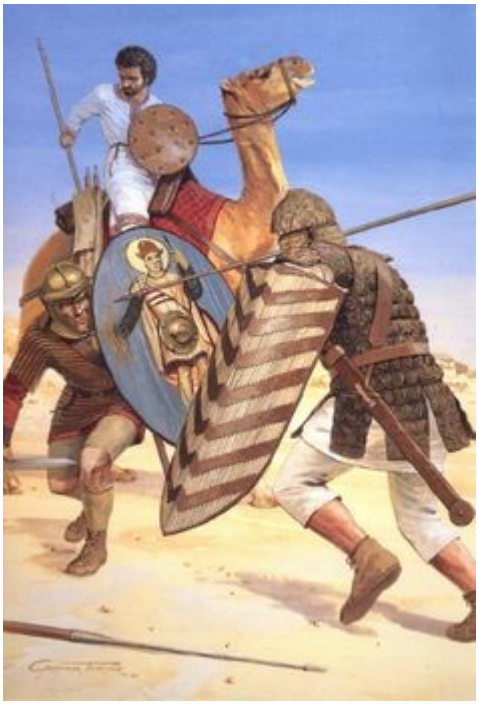
Note : J'aurais bien aimé trouver une photo d'un authentique cuir bouilli qui respecte les descriptions historiques, mais l'ombre de Gygax [co-créateur de *Donjons & Dragons* (NdT)] porte trop loin.

Armure tchouktches wiki en bois et peau de morse de Sibérie orientale. Notez le bouclier dorsal qui est caractéristique des armures tchouktches et koriaks wiki.

Les Tchouktches étaient des guerriers formidables qui opposèrent une résistance féroce à la colonisation russe. [L'anthropologue Vladimir Bogoraz wiki nous en donne un aperçu] en 1909 avec cette description :

*Pour se préparer au combat, chaque guerrier doit suivre un entraînement difficile et dédie tout son temps libre à des exercices physiques. […] Le héros doit tirer un traîneau lourdement chargé au pas de course sur de longues distances. Il porte des pierres et du bois, saute en hauteur, mais surtout transperce l'air avec sa longue lance. Cet entraînement est pratiqué dans la solitude ; sa manœuvre-clé étant de brandir la lance de toutes ses forces pour que la hampe se courbe comme un rouleau de peau de renne. Le guerrier s'entraîne aussi au tir à l'arc, où il utilise dans ce but différentes flèches (*sic*) aux têtes effilées ou contondantes. De cet entraînement, il tire expertise et agilité. […] Lorsqu'on lui tire dessus, il esquive les flèches en bondissant sur le côté, les pare toutes avec le manche de sa lance ou les attrape simplement avec ses doigts avant de les renvoyer.*

Armure et casque romain en peau de crocodile datant du IIIe siècle av. J.-C. et retrouvés en Égypte. La panoplie n'avait apparemment qu'un rôle cérémoniel…



... mais les livres de la série Men-At-Arms d'Osprey interprèteront tout selon l'angle martial

Les bottes de cavalerie étaient une vraie forme de protection. Elles ont d'ailleurs remplacé les jambières et les solerets [wiki] *lorsque l'armure de plaques a commencé à être abandonnée.*

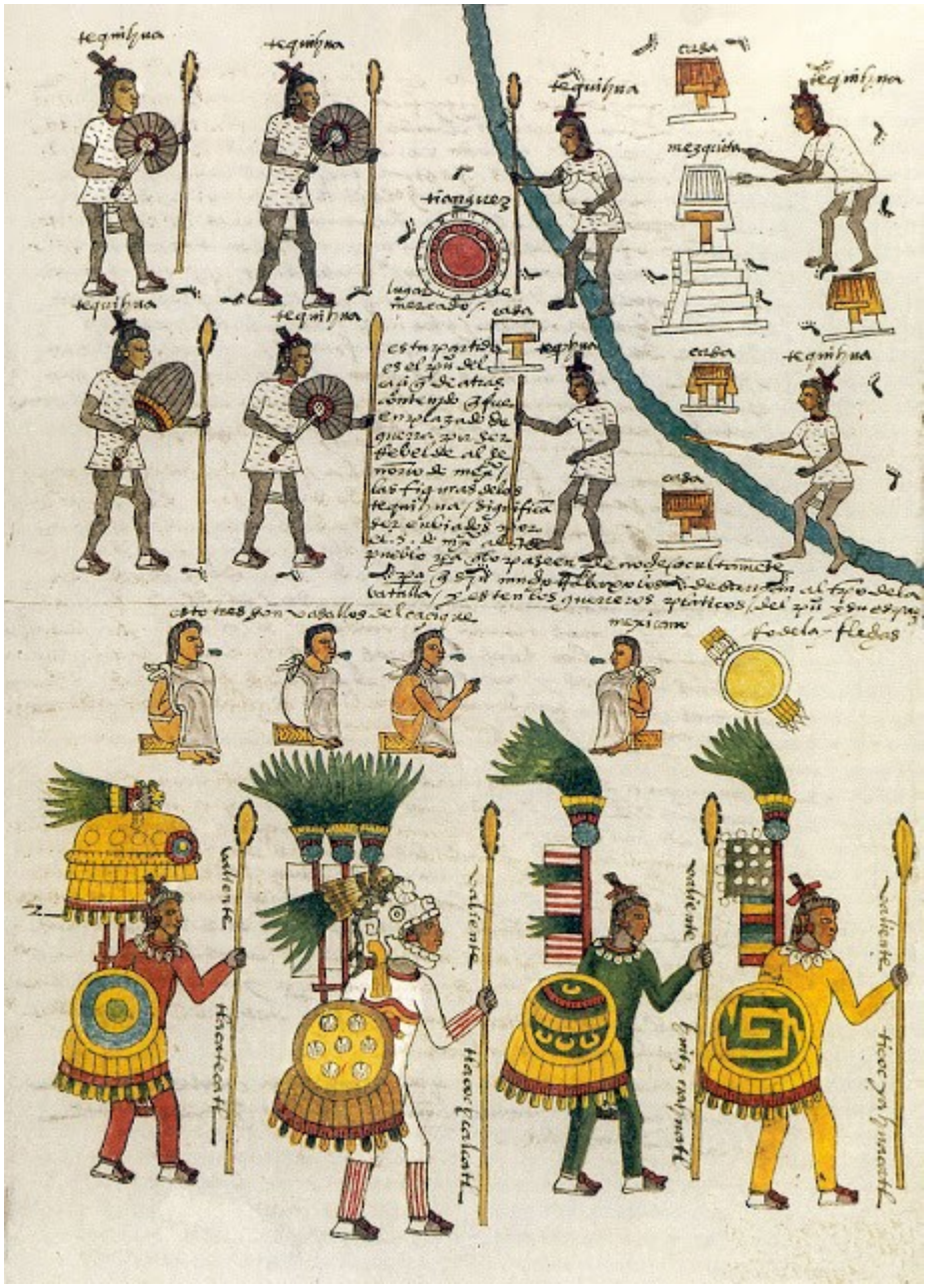
Cuirasse en cuir provenant des Célèbes wiki *en Indonésie.*

Un « buff coat » anglais datant du XVIIe siècle. Ces manteaux étaient connus pour leur prix onéreux, parfois supérieur à celui de la cuirasse de plaques sous laquelle on les portait habituellement.

Cuirasse Da'o de Taïwan en cuir de poisson et casque en rotin. Oui, apparemment le cuir de poisson est une chose qui existe bel et bien [2].

Les armures en textile

Cette catégorie met en avant le type d'armure le plus répandu et le plus méconnu de l'histoire. Les protections en textile étaient bien plus efficaces qu'on ne pourrait le penser aujourd'hui. J'ai vu des reconstitutions de chemises en lin encaisser admirablement les reproductions de flèches à pointe bodkin [wiki] tirées à partir d'une réplique d'arc long.



Manuscrit aztèque représentant des ichcahuipilli, des vestes courtes rembourrées en coton, probablement similaires aux gambisons wiki *européens. Fait intéressant, beaucoup de conquistadors espagnols finirent par délaisser leur cuirasse de plaques pour l'ichcahuipilli, beaucoup moins étouffante.*

Armure matelassée du Cameroun

Chilta hazar masha ou « manteau d'un millier de clous ». Cette armure venue d'Inde était fabriquée à partir de plusieurs couches de tissu, de rivets en laiton et quelques plaques de métal.

Un autre Chilta hazar masha

Pourpoint à œillets ou holledoublet. Une curieuse armure composée d'une myriade de petits anneaux en métal cousus sur le pourpoint. Apparemment très résistant aux armes tranchantes et perçantes.

D'authentiques vestons pour chiens de chasse, cousus en utilisant la même technique.

Détail de l'ouvrage. C'est apparemment incroyablement long à réaliser.

Un jupon français datant du XIVe siècle. Une armure matelassée et rembourrée qui est peu ou prou identique à un gambison.

Un wappenrock allemand datant du XVe-XVIe siècle, probablement confectionné à partir de plusieurs couches de lin

Reconstitution d'un linothorax, une armure rigide fabriquée à partir de plusieurs couches de lin collées ensemble. Le résultat est une sorte de papier mâché ultra résistant.

Détail de La Chasse de Sainte Ursule wiki *de Hans Memling. Portez votre attention sur l'homme [qui nous tourne le dos] à gauche, il porte une jaque* wiki *renforcée par des clinches, des plaques de métal ovales ou rectangulaires liées entre elles par des chaînes et destinées à protéger le bras. Qui plus est, il porte une chemise de mailles sous la protection en tissu, ce qui était une pratique standard pour l'époque* [3].

Ah, voilà une pièce d'équipement incongrue. Les armures japonaises sont non seulement étranges et compliquées par bien des aspects, mais il faut ajouter à cela le horo wiki [la forme ovale orange dans la photo (NdT)], un cadre en osier recouvert de tissus qui offrait une protection contre les coups dans le dos. Ces choses pouvaient être énormes et imposantes et avaient définitivement leur place dans le considérable arsenal de guerre psychologique du samouraï.

Une armure en textile coréenne, qui ressemble à un sac de pommes de terre.

Jibha soudanaise, une armure matelassée et rembourrée

Encore des armures soudanaises. J'ai comme l'impression que des combats de type médiéval eurent lieu dans certaines parties de l'Afrique alors que le reste du monde était rentré dans l'ère moderne.

Cette illustration montre un type d'armure matelassée russe du nom de tyegilyai. J'aurais préféré trouver une photo, mais c'est plutôt difficile lorsqu'on ne comprend pas le cyrillique.

Les armures d'écailles ou lamellaires

Ces deux formes de protection sont très similaires, elles sont composées de petites plaques liées entre elles [au lieu d'être faites d'un seul tenant (NdT)]. La différence se trouve dans la façon dont ces éléments sont maintenus ensemble ; sur une armure lamellaire, ceux-ci sont agencés de manière à tenir en place tout seuls tandis que sur les armures d'écailles, ils reposent sur une armature.

Les brigandines et les armures de plaques sont les cousines des armures lamellaires et d'écailles mais utilisent des plaques de métal cousues à l'intérieur du vêtement. Malheureusement, il n'existe aucun terme dans la nomenclature existante qui réunit ensemble ces différents genres d'armure.

Armure lamellaire tchouktche apparemment faite à partir d'os, de peau de morse et de bois de cerf. Le casque aussi est lamellaire.

Un casque d'écaille « penny plate » [littéralement plaque en pièce de monnaie (NdT)] originaire d'Europe

Une armure japonaise renforcée avec des pièces, qui n'est pas sans rappeler la « chemise maclée » apocryphe de Meyrick wiki en (4)

Armure japonaise d'écailles en cuir laqué

Armure lamellaire koriak en fer datant de 1901. Le peuple koriak wiki vivait dans l'Est de la Sibérie non loin des Tchouktches. Ils ont fait ensemble la transition depuis l'os vers le fer pour leurs armures lamellaires.

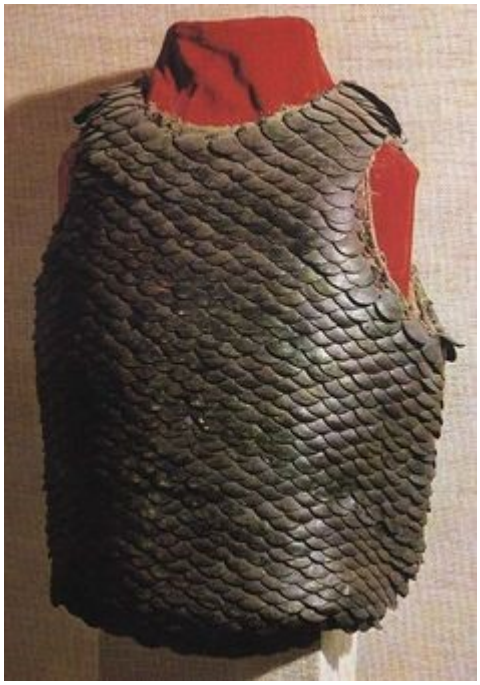
Broigne wiki soudanaise datant de la bataille d'Omdurman wiki en 1898. Elle ressemble à la chemise maclée de Meyrick, mais un hémisphère et quelques siècles les séparent.

Chine : armure de cuir lamellaire yolo. Remarquez aussi le brassard en cuir laqué posé en dessous.

Armure d'écailles en cuir. Je n'arrive plus à retrouver les références mais si je me souviens bien, cette armure était d'origine scythe [wiki] *ainsi elle devrait remonter au IIIe s. av. J.-C. [notre recherche donne une origine au VIe s. av. J.-C. (NdT)].*

Armure d'écailles polynésienne en coque de noix de coco fixées sur une armature en rotin tressé

Lorica squamata romaine, une armure d'écailles en fer



Armure d'écailles en fer – Italie, XIVe siècle

Armure tlingit en pièces de monnaie chinoise. Apparemment, les Tlingits [wiki] échangeaient leurs fourrures contre de la monnaie chinoise, qu'ils avaient évidemment du mal à dépenser. J'imagine que porter ce gilet était plutôt utile quand on avait besoin d'aller faire ses courses.

Reconstitution d'un brassard et d'une paire de jambières pré-Viking en éclisse wiki *provenant du site de fouilles de Valsgärde* wiki

Armure française en fer utilisée durant la Première Guerre mondiale. La structure s'approche de l'assemblage de la « maille en tuile » (tegulated) apocryphe de Meyrick [elle est en réalité plus proche du jaseran (NdT)].

Reconstitution d'une armure de cérémonie lamellaire en pierre de la dynastie Qin, Chine (IIIe s. av. J.-C.)

Armure lamellaire en fer tibétaine avec un camail wiki *attaché au casque. L'ensemble remonterait au XVIe ou XVIIe siècle.*

Cuirasse et casque moro [wiki] *(Philippines) en corne de buffle domestique ; elle imite l'armure de plaques des espagnols.*

Les brigandines et armures de plaques

Cette forme de protection ressemble à une armure lamellaire ou d'écailles inversée, la similarité étant si poussée qu'on a retrouvé des armures de plaques fabriquées à partir de vieilles lamelles de métal provenant d'amures lamellaires endommagées. La distinction entre brigandine et cotte de plaques repose sur la taille des morceaux de métal utilisés lors de la confection de l'armure ([5]). Les brigandines sont une invention tardive [du XIVe siècle], elles imitent souvent les justaucorps portés par la population civile, mais sont doublées de lames de métal de petite taille. À l'opposé, les armures de plaques sont plus encombrantes car ce sont les précurseurs de l'armure de plaques, qui apparaîtra lors du Moyen Âge tardif.

Brigandine italienne datant du XVIe siècle. Les différentes photographies nous permettent d'apprécier la qualité de l'ouvrage.

Bottes mongoles doublées avec des plaques de métal

Armure de plates boru en fer et cuir. Origine : Afrique.

Armure de plaques suédoise provenant de la bataille de Visby en 1361. Observez la variation en taille, nombre et forme des plaques.

Reconstitution d'une armure de plaques utilisée lors de la bataille de Visby

Une autre brigandine italienne datant du XVIe siècle

Une jaque [wiki] *de plaques anglaise qui se distingue de la brigandine par le fait que les lames de métal sont cousues au tissu plutôt que rivetées.*

Les armures de maille

Elles sont composées d'un maillage flexible réalisé à partir d'anneaux en métal. Depuis leur invention par les Celtes au IIIe siècle av. J.-C, toutes les armures de maille en Europe sont faites à partir d'anneaux fermés par des rivets, ou une combinaison d'anneaux rivetés et d'anneaux normaux. La plupart des mailles asiatiques sont différentes ; les anneaux, au lieu d'être assemblés puis fermés par un rivet, sont encastrés les uns dans les autres [comme les anneaux de porte-clés (NdT)], ce qui donne un maillage bien plus fragile.

Une armure de maille rivetée digne de ce nom a la particularité d'offrir une protection presque totale contre les coups tranchants. On pourra cependant toujours vous pilonner jusqu'à ce que mort s'ensuive sans rencontrer de problèmes et un bon coup d'estoc avec une arme pointue pourra faire sauter quelques anneaux et vous blesser, mais il est difficile de la trancher.

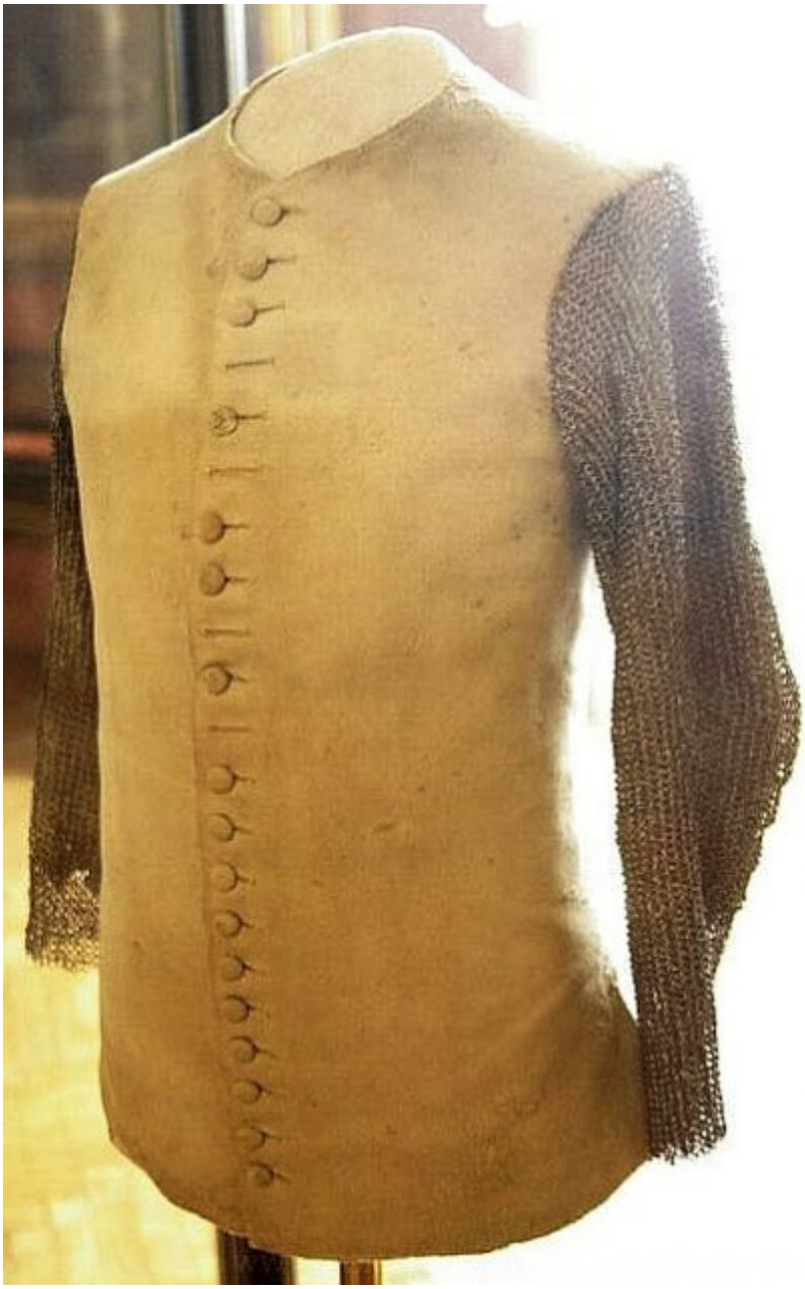
C’est aussi une forme de protection plutôt efficace contre les flèches, du moment que l’on porte une armure rembourrée en-dessous.

Haubert de maille rivetée, Venise – XVe s.

Armure de maille et de plaques sind [wiki], *fin XVIII*[e]*-XIX*[e] *siècle, Inde*

Doublet armé avec manches et goussets en maille – XVe s., Europe

« Cape de l'évêque » composée de plus de 100 000 anneaux rivetés. Allemagne, XVIe siècle.



Doublet armé français, avec des manches en maille

Armure japonaise en maille et plaques. Le Japon a développé un nombre ahurissant de maillages différents pour ses armures mais celui-ci est toujours cousu à un support en tissu.

Un yoroi katabira japonais, habit matelassé doublé avec de la maille

Kazaghand ottoman datant du XVe s. Similaire au yoroi katabira, c'est un habit doublé avec de la maille.

Armure et casque de maille plate moro [wiki en] *(sud des Philippines)*

Armure en maille, plaques et barde [pièces d'armures qui protègent un cheval (NdT)] – Perse, 1450

Baidana russe, une armure de maille qui se démarque par son utilisation de rondelles de métal rivetées à la place d'anneaux.

Baidana ayant appartenu au tsar Boris Godounov [wiki]

Les armures de plaques

L'utilisation de plaques de métal dans la fabrication d'armures est une technique de fabrication ancienne, qui a approché un niveau de sophistication élevé à l'époque de l'empire romain avant d'atteindre son apothéose lors de la Renaissance européenne.

Les armures de plaque sont incroyablement difficiles à entailler ou perforer et, contrairement à la croyance populaire, très résistantes aux flèches. Après l'avènement des armes à feu, il y eut une période où on tirait sur les armures de plaques les plus lourdes après leur assemblage pour prouver qu'elles étaient pare-balles. L'impact laissé par le projectile en était la preuve irréfutable.

Une majeure partie, mais pas la totalité, des casques étaient fabriqués suivant cette méthode.

La panoplie de Dendra, une armure en bronze de l'époque mycénienne [wiki]. *XVe s. avant J.-C.*

Une cuirasse en bronze provenant des Pays-Bas, XIe au VIIIe siècle avant J.-C.

Plastron étrusque en bronze, VIIIe s. av. J.-C.

Kardiophylax étrusque ^{wiki}*, une armure pectorale en bronze. VIIe s. av. J.-C.*

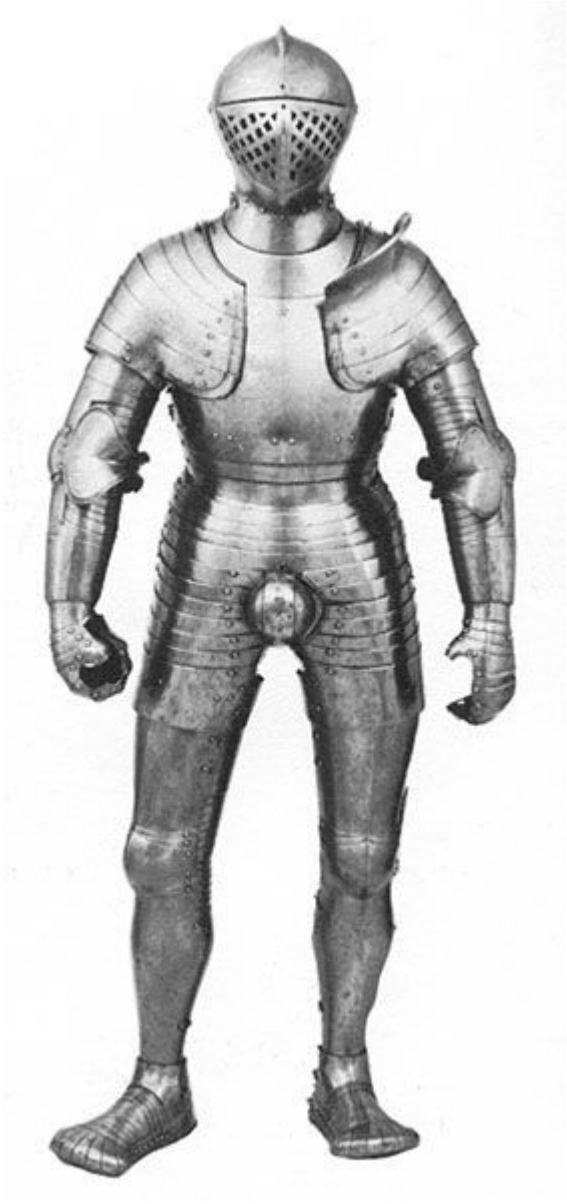
Cuirasse en bronze « façon cloche » grecque, VIIe s. av. J.-C.

Cuirasse « musculata » grecque datant de -475

Plastron étrusque à trois disques. V^e^-IVe s. av. J.-C.

Plastron carthaginois en laiton, IIIe s. av. J.-C.

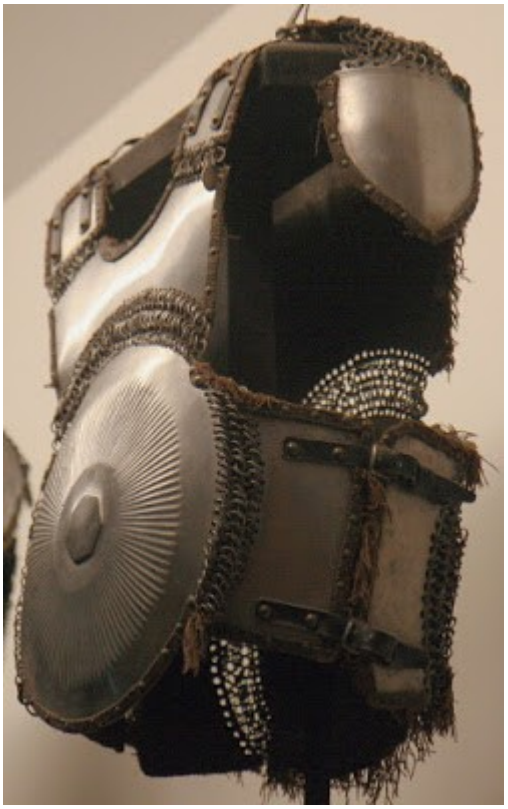
Armure italienne transitoire incorporant des éléments de brigandine, maille et plaque. XIVe siècle.



L'armure de plaques d'Henri VIII wiki *datant d'environ 1510 – quand il avait environ 20 ans. À partir de ce point, l'armure médiévale a atteint son apogée et ne verra pas d'évolution technologique majeure.*

Cuirasse anime [articulée ?] allemande qui remonte aux années 1590.

Armure de trois-quarts de cuirassiers français datant de 1630. L'absence de solerets [wiki] est ce qui a donné son nom à ce type d'armure.



Krug perse, une armure en maille et plaques, XVIe-XVIIe siècle.

Fig. 129. Japanese breastplate with marks of bullets, 1750 ?

Plastron japonais avec des impacts de balles, 1750

Cuirasse en plaque de fer de l'île de Nias [wiki] *en Indonésie. Fin XIXe-début XXe siècle.*

Fig. 192. Brewster body armor, 1917-1918

Armure Brewster [la première protection corporelle capable d'encaisser les tirs des fusils, développée sur commande de l'Armée des États-Unis ; elle pesait 18 kilos (NdT)], 1917-1918.

Article original : *Body Armor*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : L'auteur travaille sur un JdR d'inspiration slave utilisant une variante de son cru du système de *Donjons & Dragons*. Certaines des réflexions qu'il émet dans ce paragraphe et les suivants sont en relation avec ce jeu. [Retour]

(2) NdT : Les premières traces d'utilisation de la peau de poisson pour faire du cuir remontent au VIIIe siècle au Japon, où il était utilisé dans la fabrication d'armes, d'armure et de petits objets. Il faudra attendre le XIVe siècle pour qu'il soit utilisé en Europe. [Retour]

(3) NdT : La portée de cette pratique est cependant difficile à déterminer. Il semblerait que le port d'une armure textile par-dessus une armure en métal tienne plus de l'identification du porteur ou de la protection contre les intempéries, que d'un désir de défense supplémentaire. [Retour]

(4) NdT : La classification utilisée par Meyrick divise les spécialistes ; de nos jours une armure comme celle-ci serait classée en broigne. [Retour]

(5) NdT : En plus de la taille des pièces de métal, il existe une différence entre les deux types d'armures : l'agencement des lames de métal. Chez la brigandine, elles se chevauchent, ce qui n'est pas le cas pour l'armure de plaques. [Retour]

Critical Miss

Critical Miss, le magazine pour les rôlistes dysfonctionnels, présente :

Les blessures et les traumas

© 1999 James West
Traducteur : Courtney Chitwood

NDLR : Les images (non-gores) ont été rajoutées par nos soins.

Rendez les blessures plus réalistes

Un robot nettoyeur urbain agressif prend notre héros, Buck StarBlaster, pour un tas d'ordures et lui enfonce une pique dans la poitrine en essayant de le nettoyer. Buck est jeté à terre et décide de rester au sol sans bouger. Alors qu'il gît sur place, il s'aperçoit qu'il exhale une bave sanguinolente sur les plaques du sol près de son visage. Respirer lui occasionne une douleur vive dans le dos.

Une fois que le robot nettoyeur s'est éloigné, il essaye de se relever mais tombe à nouveau en souffrant et réalise que son bras droit ne peut plus le soutenir – le pieu a fracassé son scapula (omoplate) droit.

Il arrive finalement à se mettre sur pieds, mais il se sent chancelant. Sa respiration est rapide et courte, et il commence à avoir des sueurs froides. Buck est le genre de gars qui repasse ses sous-vêtements, alors ça le met en rogne quand il baisse la tête et voit son uniforme impeccable et amidonné couvert de sang. Il sent monter une panique irrationnelle et déchire sa chemise pour dévoiler la blessure perforante. Buck n'a aucune compétence médicale, mais décide que ce serait une bonne idée de refermer la plaie avec la mousse de colmatage qu'emporte tout astronaute expérimenté.

Il titube dans l'allée. Il a l'impression qu'il ne reçoit pas d'air et sa poitrine est comme enflée. Il arrive au bout de l'allée et tombe à genoux ; ses jambes ne veulent plus le porter et de toute façon, elles deviennent engourdies. Il ne peut toujours pas respirer et sa vue s'obscurcit. Il essuie sa bouche avec son bras et sa manche est couverte de sang. Il ne voit pas assez bien pour trouver un taxi et tombe au sol, prostré et haletant. Après quelques minutes, il s'évanouit.

Heureusement pour Buck, le vagabondage est illégal et un véhicule de police en patrouille s'arrête pour le ramasser.

Plus évocateur que « 12 points de dégâts », hein ?

Cet article a pour but de familiariser les meneurs de jeu avec les résultats des blessures traumatiques, de leur permettre de rajouter du réalisme et de la tension à leurs JdR les plus sombres.

Il ne doit en aucun cas être utilisé comme conseil médical

En préambule : le choc hypovolémique (déficit de sang)

Beaucoup des blessures listées dans cet article induiront un état de choc hypovolémique. L'état de choc est causé par une chute de la pression artérielle. C'est un syndrome clinique qui traduit une insuffisance circulatoire aiguë. La baisse du débit cardiaque, brutale et importante, entraîne une anoxie (chute du taux d'oxygène dans le sang) et une souffrance de tous les organes. Notez que le choc septique possède essentiellement les mêmes symptômes.

NdT : Le choc peut être dû à la perte d'efficacité brutale du cœur (choc cardiogénique) ou à la diminution brutale du volume de sang veineux (choc hypovolémique) soit par insuffisance de volume circulant (hémorragie ou déshydratation massive par diarrhées et/ou vomissements), soit par insuffisance relative en raison de la dilatation du système vasculaire (choc septique).

Choc léger à modéré (perte de 10 % à 25 % du volume sanguin)

Le blessé est pâle, sa respiration est rapide, son rythme cardiaque s'accélère. Il a soif, ses extrémités sont froides et ses sens commencent à faiblir. Même le plus solide des aventuriers commence à sentir monter une peur panique liée à la difficulté de respirer.

Choc important (perte de 30 % à 50 % du volume sanguin)

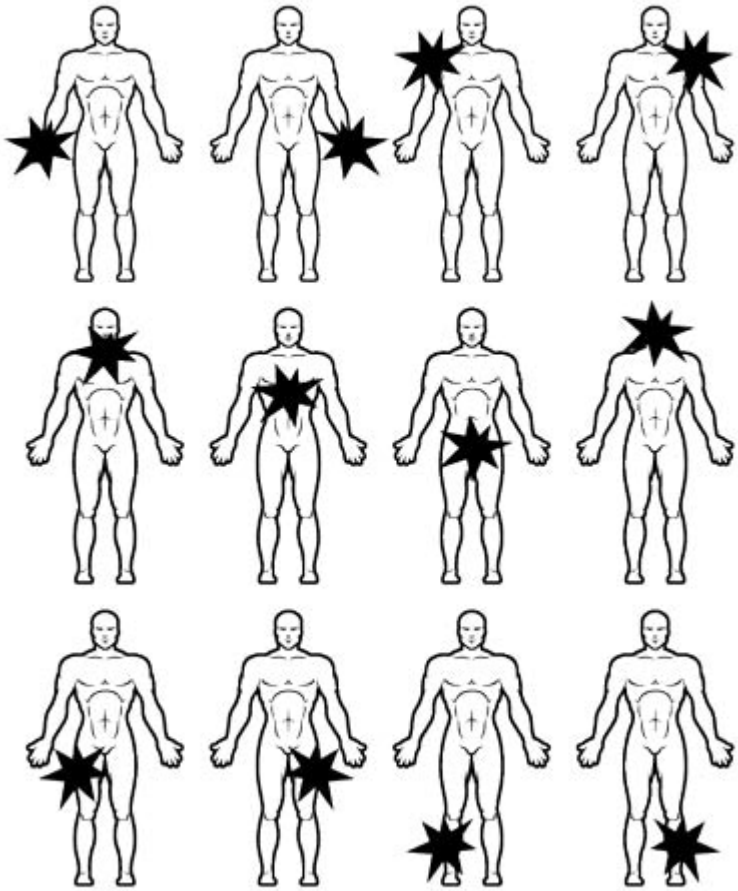
Le manque d'apport d'oxygène aux organes vitaux provoque une souffrance de tous les organes, qui vont orienter leur métabolisme (fonctionnement) vers l'anaérobie (fonctionnement sans apport d'air) afin de compenser ce défaut d'oxygène. Mais l'accumulation de déchets comme l'acide lactique va provoquer des défaillances physiologiques successives, commençant souvent avec le cœur puis le cerveau.

En gros, vous arrêtez de respirer, votre cœur s'arrête, tout le reste fait défaut et vous mourez. Cela peut prendre de quelques heures à quelques jours après la blessure initiale.

Ndt : Choc mortel (perte de plus de 50 % du volume sanguin)

La pression sanguine est trop faible et la pompe cardiaque s'est désamorcée, elle n'a pas assez de volume pour être efficace. La mort survient en quelques minutes.

Conséquences des blessures selon l'emplacement



Blessures à la tête

Cuir chevelu

Les blessures au cuir chevelu saignent abondamment, mais la perte de sang reste insuffisante pour provoquer une hémorragie grave.

Crâne

Les fractures du crâne ont des effets différents suivant leur emplacement, mais, d'une manière générale, *elles provoquent des troubles de la conscience (confusion, désorientation, coma) et des séquelles variables*. Une augmentation de la pression dans le cerveau, causée soit par un gonflement du cerveau, soit par une hémorragie cérébrale peut provoquer des dommages graves. Les séquelles sont extrêmement variables : cela peut être des séquelles motrices (impossibilité de bouger un ou plusieurs membres, troubles de la marche, de la parole, etc.) ou intellectuelles (perte de mémoire, trouble du langage, etc.)

Le patient peut avoir un mal de tête localisé à la blessure. Il se sentira en général somnolent et sombrera plus tard dans le coma. Le patient perdra ses réflexes les uns après les autres. Il peut perdre graduellement l'usage de l'un de ses bras ou jambes, ou devenir hémiplégique (paralysie complète d'un côté du corps). Cela se produira graduellement à mesure que la pression augmente, commençant avec un bredouillement et de la maladresse. La respiration peut devenir irrégulière et une partie ou tout le corps peut se mettre à trembler (épilepsie).

Ces dégradations peuvent se dérouler sur des heures ou jours et l'état peut empirer drastiquement en quelques minutes.

Mâchoire

Une mâchoire brisée entraîne une incapacité de fermer la mâchoire correctement (les dents ne s'alignent pas correctement), des douleurs lors des mouvements de la mâchoire, des difficultés à parler.

Les fractures de la mâchoire peuvent aussi entraîner l'obstruction des voies respiratoires provoquant une asphyxie (notamment avec la langue).

Visage

Toutes sortes d'os peuvent être brisés dans le visage : le méplat, les sinus, les pommettes, les orbites et, bien sûr, le nez. Il y a une grande gamme de symptômes possibles, mais les lésions graves du visage entraînent généralement un gonflement progressif amenant des difficultés à respirer, l'inhalation de sang, et finalement (en environ 1 heure) obstruant souvent complètement les voies aériennes en entraînant l'étouffement. Il peut également y avoir un engourdissement ou une paralysie d'une partie du visage. Les lésions au visage peuvent aussi entraîner une grave hémorragie et un état de choc.

Blessures au cou

Comme vous pouvez l'imaginer, il y a beaucoup de choses importantes qui passent par le cou, dont la colonne vertébrale, le larynx et la trachée, le nerf phrénique [nerf innervant le diaphragme, causant, entre autres, le hoquet (NdT)], le plexus brachial [ensemble de nerfs innervant les bras (NdT)], l'artère carotide interne et externe, la veine jugulaire externe et interne, les nerf cervicaux, l'œsophage, le pharynx, etc. Bien sûr, plusieurs de ces organes peuvent être lésés simultanément.

Voici une liste des symptômes possibles pour les blessures à chacun de ces points. Ils ne sont pas tous forcément présents en même temps.

- **Artère carotide :** hémorragie massive avec inconscience quasi-immédiate et installation d'un choc hypovolémique aiguë.
- **Nerf phrénique :** difficulté respiratoire, le nerf phrénique commandant les mouvements du diaphragme, muscle indispensable à la respiration.
- **Veine jugulaire :** hémorragie limitée car c'est une veine et non une artère.
- **Larynx et trachée** (on respire par la trachée) : crachat de sang, blessure aspirante au cou (voir blessures du thorax), difficultés à respirer, inspiration bruyante et sifflante (stridor).
- **Moelle épinière :** paralysie, paralysie partielle (sans surprise !) .

- **Nerfs cervicaux :** impossibilité de hausser l'épaule ou de tourner le menton vers l'épaule opposée, paralysie de la langue, difficultés à déglutir.
- **Œsophage et pharynx** (se connectent à votre estomac) : difficultés à déglutir, perte de sang par la bouche, blessure aspirante au cou.
- **Plexus brachial :** engourdissement et/ou paralysie partielle d'un bras. Des dommages aux muscles du cou provoqueront des difficultés à maintenir la tête levée.
- **Fractures de la clavicule ou du scapulaire** (os de l'épaule) : jusqu'à éclissage, douleur en essayant de bouger, incapacité d'utiliser correctement le bras, douleur en essayant d'utiliser le bras.

Lésions thoraciques

Les blessures au thorax peuvent entraîner des dommages à la cage thoracique, aux poumons, la trachée, les deux bronches principales, l'œsophage, le cœur, le diaphragme, les vaisseaux médiastinaux et la colonne vertébrale. N'importe quelle association de lésions peut se produire.

Plaie thoracique aspirante

On inspire en bougeant un muscle appelé diaphragme, créant un vide dans la poitrine, qui fait descendre l'air dans les poumons par la bouche. Toutefois, s'il y a un trou dans la cage thoracique, l'air peut entrer par ce trou au lieu de la bouche, empêchant ainsi l'air d'arriver dans les poumons.

Le patient se sentira essoufflé, l'air sera aspiré par le trou dans la poitrine de façon visible. Le manque d'oxygène entraînera généralement une perte de conscience quelques minutes pouvant conduire au décès du blessé par asphyxie.

Pneumothorax sous pression

Une perforation dans la paroi thoracique peut agir comme un clapet anti-retour, laissant l'air entrer mais pas sortir. Il peut arriver que le poumon soit perforé, mais pas la paroi thoracique (par une côte cassée par exemple). De même, si une blessure ayant perforé à la fois la paroi thoracique et le poumon est soignée avec une compresse serrée, l'air s'échappera du poumon, mais pas de la cage thoracique.

Dans ces cas, la pression de l'air accumulé dans la cage thoracique provoque une hyperinflation de la poitrine, empêchant le patient de respirer. Ce dernier aura une respiration rapide et courte. Le patient perd conscience à cause du manque d'oxygène en quelques minutes et mourra d'asphyxie s'il est laissé sans soins.

Hémothorax sous pression

Problème similaire au pneumothorax mais dans ce cas, le syndrome provient de l'accumulation de sang dans la cage thoracique. Le patient souffrira de choc hypovolémique en plus de l'asphyxie. Ce syndrome est souvent associé avec un pneumothorax sous pression (hémopneumothorax).

Fracture des côtes

Le principal symptôme de la fracture des côtes est la difficuté respiratoire induite par la douleur de la fracture, ce qui rend tout effort respiratoire difficile. L'intensité de la douleur dépend du nombre de côtes cassées. Par exemple un sternum cassé est particulièrement douloureux. Ceci mis à part, les côtes seront certainement maintenues en place par les muscles environnants et ne nécessitent pas plus d'attention. Toutefois des fractures de côtes peuvent se compliquer par un volet thoracique, un hémothorax, les côtes peuvent également endommager les poumons par leur mouvement.

Diaphragme

Une blessure perforante sous le mamelon est susceptible de percer le diaphragme, le muscle qui sert aux mouvements respiratoires. Il en résulte une détresse respiratoire aiguë qui peut être accompagné d'un hémothorax, d'une hémorragie pouvant aller jusqu'au choc hypovolémique.

Volet thoracique (mouvement paradoxal de la paroi thoracique)

Encore une autre façon d'étouffer : des côtes ou le sternum sont cassés de telle manière que respirer fait passer l'air d'une partie des poumons vers une autre, plutôt que de le faire sortir. Cela entraînera une perte de conscience par asphyxie et le blessé mourra s'il est laissé sans soins.

Parenchyme pulmonaire (dommages aux poumons)

Des lacérations des poumons peuvent provoquer un pneumothorax, comme ci-dessus, ainsi que des saignements dans les poumons. Des contusions provoqueront un gonflement des tissus interstitiels et des saignements dans les voies aériennes secondaires. Dans un cas comme dans l'autre, le patient aura du mal à respirer et toussera ou exhalera certainement du sang. Si les blessures sont graves, le manque d'oxygène peut entraîner l'inconscience et la mort.

Cœur

Une blessure perforante au coeur va entraîner une perte massive de sang, une défaillance cardiaque aiguë associée à un choc hypovolémique massif et la mort à très brève échéance. Des blessures de type contondante peuvent entraîner des saignements dans le péricarde (tamponnade). [le liquide entre les deux feuillets du péricarde empêche le cœur de se remplir de sang pendant la diastole (NdT)]. Quand celui-ci se remplit de sang, le cœur se contractera moins efficacement, ce qui fera baisser la pression artérielle, provoquant un état de choc. À noter qu'une tamponnade peut être provoquée par une infection, via un épanchement de liquide – et non de sang – dans le péricarde.

Aorte et vaisseaux majeurs

Avec les moyens médicaux modernes, 85 % des patients souffrant de ruptures aortiques multiples décèdent sur place, 20 % de ceux qui survivent à cela décèdent dans les 6 heures, et 72 % du reste meurent dans la semaine. Ceci est donc une bonne manière de saigner à mort en quelques minutes. Les symptômes les plus courants pour une blessure perforante sont un pneumothorax massif et une chute de pression artérielle conduisant au choc hypovolémique.

Pour les blessures contondantes, le risque est le pneumothorax associé en général à des fractures des côtes.

Blessures abdominales et pelviennes

Le principal danger immédiat d'une blessure abdominale ou pelvienne est le risque de toucher une artère de gros calibre ou un organe richement irrigué : par exemple la rate, le pancréas, le foie, les reins. Ces blessures vont provoquer une hémorragie importante conduisant à un choc hypovolémique. Enfin, ces blessures abdominales entraînent une douleur importante associée à des nausées et des vomissements réflexes.

Intestins

Des lésions des intestins provoqueront quasi-systématiquement une péritonite. La péritonite est une inflammation du tissu bordant la cavité abdominale, le péritoine. Commençant environ un jour après la blessure, elle entraîne une douleur atroce, une contracture abdominales majeure, de la fièvre, des vomissements, une sensation de soif. Laissée sans soins (chirurgie et/ou antibiothérapie), une péritonite provoquera la mort du blessé en quelques jours par choc septique.

> *NdT : SEPSIS : Le sepsis est une réaction systémique du système inflammatoire liée à la présence d'un foyer infectieux (bactérie, virus, parasite) dans les tissus (poumon, cœur, muscle, peau, etc.). Le sepsis peut se compliquer en choc septique, entraînant comme pour le choc hypovolémique un dysfonctionnement d'un ou de plusieurs organes.*

Rate et foie

Douleur abdominale dans le quadrant supérieur gauche (rate) ou droit (foie), hémorragie importante entraînant un choc hypovolémique rapide.

Une rupture de la rate peut également se produire jusqu'à deux semaines après la blessure initiale, après dissolution du caillot initial, ou par rupture de la capsule splénique sous la pression d'une hémorragie faible au départ.

Vessie et reins

Douleurs abdominales, lombaires ou latérales, incapacité d'uriner ou sang dans les urines. Des blessures aux reins peuvent entraîner une hémorragie massive par atteinte d'une artère rénale. À long terme, des dégâts aux reins peuvent entraîner une insuffisance rénale qui évoluera plus ou moins rapidement vers le décès du patient en absence de technique de dialyse moderne ou de transplantation. Il ne faut toutefois pas oublier que l'on vit très bien avec un seul rein fonctionnel.

Muscles abdominaux

Des dégâts importants des muscles abdominaux pourront provoquer une éventration, c'est-à-dire la sortie à l'extérieur des organes contenus dans le ventre. Extrêmement douloureux, associé à un risque majeur d'infection et un risque d'hémorragie important.

Vaisseaux sanguins

Des blessures au niveau de vaisseaux sanguins de gros calibre de l'abdomen (aorte abdominale) provoquent des hémorragies importantes conduisant rapidement vers un choc hypovolémique.

Fracture du pelvis

Mise à part l'impossibilité de se tenir debout, les fractures du bassin sont souvent associées à des hémorragies internes par rupture des artères irrigant les membres inférieurs (artères fémorales).

Extrémités

La nature des dommages aux extrémités (bras et jambes) est assez intuitive. En général, une blessure mineure rendra le membre douloureux ou son usage très difficile ; tandis qu'une blessure majeure en rendra l'usage impossible. Des vaisseaux sanguins de gros calibre (artère radiale pour l'avant-bras, humérale pour le bras, fémorale pour la jambe, tibiale ou dorsale pour le pied), peuvent être endommagés, entraînant une forte hémorragie. Les articulations peuvent être disloquées, les os cassés, les muscles et tendons coupés. Notez que les dégâts à la ceinture scapulaire [composée de l'omoplate, de la clavicule et du sternum (NdT)] rendront quasiment impossible l'usage des bras.

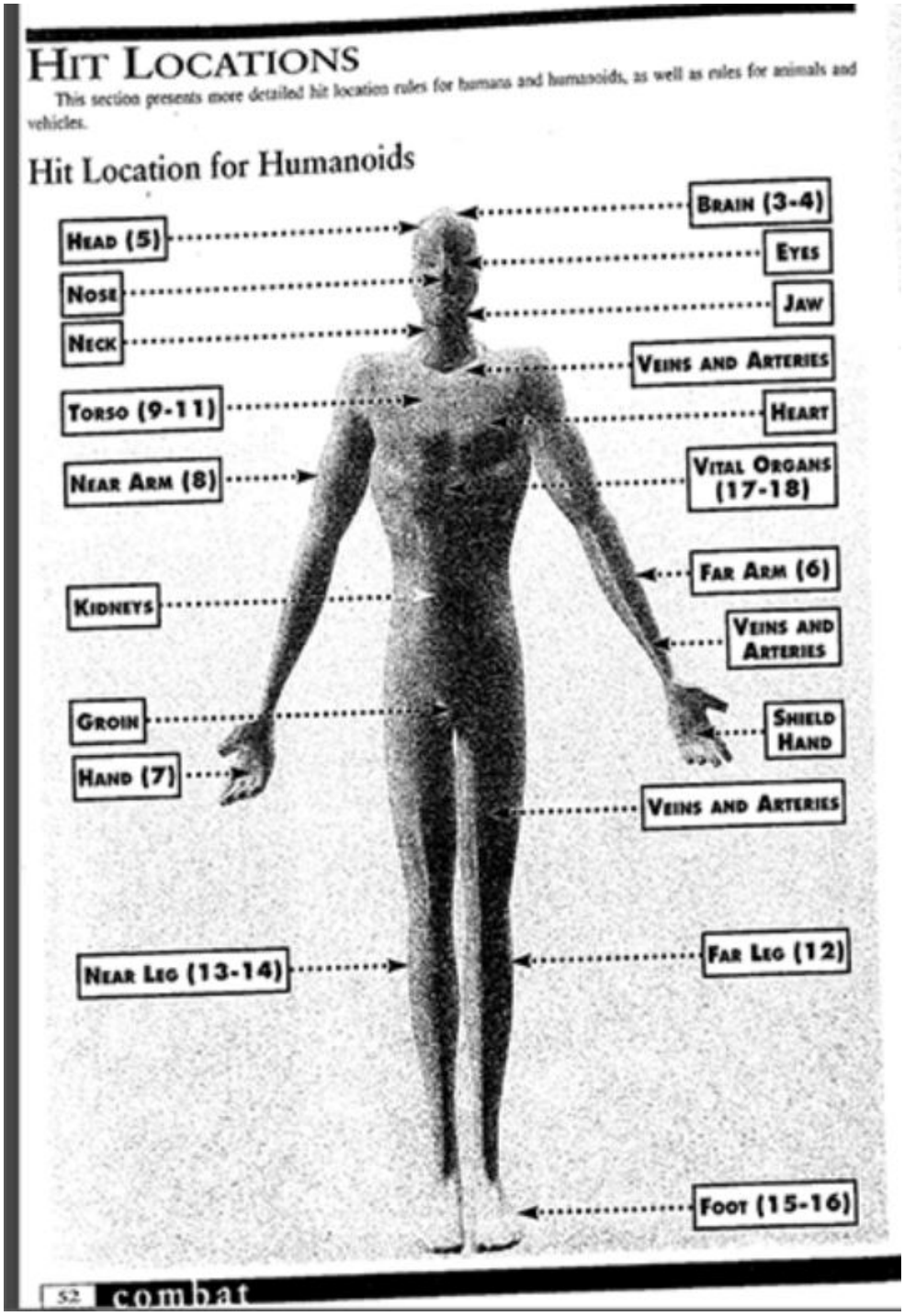
Choc septique

Le choc septique est une défaillance circulatoire aiguë responsable de désordres hémodynamiques, métaboliques et viscéraux en rapport avec un défaut d'oxygénation des tissus, secondaire à une infection grave. Il se caractérise par de la fièvre, un état de choc conduisant au décès du patient s'il est laissé sans soins. C'est un problème qui peut survenir dans les jours ou les semaines suivant une blessure mal nettoyée, surtout en cas d'indisponibilité de traitement antibiotique.

Inconscience

Pour résumer, ce qui vous rend inconscient est soit un dommage direct au cerveau, soit l'impossibilité de l'alimenter suffisamment en oxygène ou en sang. Si tout apport sanguin est suspendu, vous perdez connaissance en quelques secondes.

Des hémorragies massives peuvent entraîner une perte de pression sanguine assez importante pour que l'inconscience survienne en une poignée de secondes. Si l'apport en oxygène diminue, l'inconscience survient en quelques minutes, en fonction du degré d'asphyxie. Un empoisonnement (cyanure, monoxyde de carbone par exemple) peut aussi provoquer une perte de conscience.



En guise de conclusion

Le moyen le plus simple d'utiliser ce guide est certainement d'utiliser le système de dégâts de votre jeu de rôle préféré et, si vous voulez une description graphique, de rechercher une blessure de gravité identique à la partie du corps concernée.

Notez qu'il y a des vaisseaux sanguins majeurs à peu près partout, alors si vous voulez rajouter la perte de sang, allez-y.

Le truc pour faire paraître les blessures particulièrement vilaines est de ne pas lire à vos joueurs toute la liste des symptômes d'un coup. N'en donnez que quelques-uns à la fois, qu'ils aient une chance d'assimiler. Rappelez-vous de rajouter l'effet du sepsis, des muscles déchirés et des os brisés.

Si leurs personnages doivent continuer tout de même en souffrant d'un sepsis, assurez vous qu'ils le ressentent – faiblesse, fièvre, frissons, vomissement réflexe, mains qui tremblent, perte de connaissance occasionnelle.

> *« Et ils moururent tous de façon horrible. Fin »*

Si vous avez des joueurs à peu près sains d'esprit, un avantage d'utiliser un tel système est qu'ils essayeront beaucoup plus de ne pas faire blesser leurs personnages, ce qui veut dire moins de violence gratuite. D'un autre côté, certains joueurs s'adonneront à encore plus de violence gratuite car ils retirent une espèce de frisson pervers à l'évocation de blessures atrocement douloureuses et de descriptions anatomiques explicites qui vous retournent l'estomac.

Nous espérons que l'ajout de descriptions sanguinolentes enrichira vos parties, que vous fassiez à fond du roleplay pour explorer les implications culturelles de perturbations sociales mineures, ou que vous soyez un pervers tordu assoiffé de sang. Dans les deux cas, le mal vient des descriptions !

> *NDLR : Cet article a été relu par Bartabak, l'auteur du JdR qui parodie les super-héros :* Marcel Super-Blaireau. *Merci à lui !*

Article original : *Traumatic Injury for Gamers*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

...et une bonne louche de fiction !

On évite les excès, on introduit un peu de réalisme et on garde le cap sur la fiction.

D'abord, Anthony Laffan réfléchit à la notion de round de combat dans *Les durées d'un round*. Il distingue les différents découpages temporels que les systèmes de JdR ont pu faire, tout en soulignant leurs intérêts ludique et narratif respectifs : pourquoi et comment utiliser un round de 1, 3, 6 ou 10 secondes ?

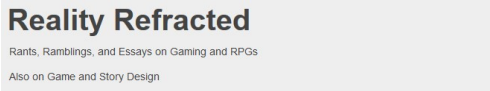
Ensuite, *Contrôler le ressenti de la campagne* revient sur différents stratagèmes pour gérer la difficulté des combats, et surtout pour leur conserver un ton épique afin de maintenir l'intérêt pour la campagne.

À partir son expérience personnelle, GGG revient pour sa part sur quelques principes qui permettent de faire des combats quelque chose de plus qu'une simple suite de jets de dés et propose donc *Cinq règles pour rendre vos combats plus palpitants* et uniques.

Enfin, *Une vie de chien (de guerre)* de Paul Mackintosh expose le type d'aventures qu'on peut vivre dans le contexte d'un conflit, sans se limiter aux seules batailles rangées. Comment impliquer les personnages-joueurs dans le conflit ? Quelles missions peuvent-ils faire ? Quelles difficultés vont-ils rencontrer ? Cet article propose de nombreuse accroches de scénarios qui vous permettront de faire d'un contexte de guerre un monde propice à des aventures, sans pour autant n'avoir que des combats.

Les durées d'un round

© 2010 Anthony Laffan
Traducteur : Krophil'



Peu importe à quel JdR vous jouez, il est important de garder à l'esprit les durées des rounds. Ils nous donnent une des plus importantes informations lors d'un combat : littéralement, le temps qui s'écoule pendant plusieurs rounds. C'est aussi un des aspects les plus frustrants du jeu de rôle, quand vous réalisez que ce qui vous a pris une heure pour le gérer, assis autour d'une table, équivalait en fait à six secondes en temps de jeu. Ça devient encore plus étrange dans certaines parties quand vous regardez ce qui s'est passé en fait durant cette fraction de temps et que vous ajoutez des éléments dramatiques comme les flics qui arrivent ou des gens accourant à la rescousse ; ça peut devenir carrément n'importe quoi. Selon l'ambiance de votre campagne ou le genre de joueurs que vous avez, vous pourriez vouloir modifier la durée du round dans vos parties.

Avec cela à l'esprit, analysons un peu plus en profondeur les durées des rounds.

Qu'y a-t-il dans un round ?

Avant d'étudier ce qu'il se passe pendant un round, on a besoin de savoir ce que c'est. La plupart des systèmes de règles décomposent le temps en trois unités : actions, rounds et tours. La signification des unités est en général cohérente dans les systèmes récents. En revanche, avec des règles plus anciennes, vous devriez revérifier leur chronologie, quand on voit que certains systèmes (comme *AD&D 2e édition*) parlent de « tours » pour signifier dix rounds, alors que ma définition ci-dessous est différente.

- **Action** : Une action est ce que fait un personnage donné. La plupart des systèmes modernes la décomposent en plusieurs séquences, mais certains non. Attaquer un adversaire est une action, courir vingt secondes en est une autre. Recharger son arme est une action. Le nombre d'actions dont vous bénéficiez dépend du système et de votre personnage, mais c'est généralement la chose la plus rapide à résoudre dans un tour entier et elle a rarement une durée donnée précise.
- **Round** : En général, un round est un tour de table complet en suivant l'ordre d'initiative. Du premier au dernier ou vice-versa. Un round est habituellement ce qui donne le tempo. C'est aussi ce qu'on considère quand on a différentes limites de temps, leurs utilisations et restrictions.
- **Tour** : Dans la plupart des systèmes d'aujourd'hui, un tour est ce qu'un personnage fait dans un round. Cela ne veut pas dire qu'il y a réellement un chronométrage dans le round, seulement un ordre établi artificiellement pour indiquer qui va résoudre l'ensemble de ses actions. Cependant, comme dit précédemment, dans certains systèmes un tour est en fait une série de rounds et est utilisé comme une unité de temps à part.

Maintenant que nous avons passé en revue les termes élémentaires, je vais vous parler de la partie sympa. Le fait de connaître l'action et le tour, c'est important, certes, mais, pour cet article au moins, la chose la plus importante est le round et ce qu'il signifie. Ceci étant dit, regardons quelques-unes des durées de rounds les plus communes et leurs usages.

Le round d'une minute

Je pense que le round d'une minute est devenu une relique du passé de nos jours, mais son usage le plus connu était dans *AD&D*. Il est possible que cela ait été aussi le cas dans *Donjons et Dragons*, mais ça fait trop longtemps pour que je m'en souvienne.

Cette manière de faire a beaucoup d'avantages et d'inconvénients. Malheureusement, l'un des inconvénients est que les joueurs pensent que le MJ ne se foule pas trop pour décrire ce qui se passe. Cependant, le round d'une minute rend les combats plus longs, ce qui signifie que voir les flics arriver au bout de trois rounds (durant lesquels n'importe quel rôliste peut vous dire qu'il se passe **beaucoup** de choses) n'est pas aussi inhabituel ou bizarre qu'avec un temps de jeu plus court.

Avec un round d'une minute, les une-à-trois actions du personnage ne représentent pas *seulement* ses attaques, mais plutôt comment il se débrouille globalement pendant cette minute, ou sa capacité à exploiter les ouvertures qui se présentent à lui durant ce laps de temps. C'est là que le MJ a besoin d'embellir la scène avec des descriptions entre les rounds, parce que s'il ne le fait pas, le joueur a l'impression que le perso peut seulement abattre son épée trois fois en une minute alors que, avouons-le, même une personne non entraînée peut faire mieux que ça.

Cependant, quand on prend en compte le fait que ce sont trois *ouvertures* et que le MJ décrit bien le combat, ce round d'une minute peut devenir un combat d'escrime épique, où les adversaires échangent des coups durant la passe d'armes et se poursuivent sur tout le champ de bataille. Bien fait, vous obtenez de longs combats comme dans les films ; mal fait, vous aurez ennuyé et déboussolé les joueurs qui se demanderont pourquoi ils ne peuvent pas en faire plus en une minute.

Ce manque de capacité à faire des choses n'est cependant pas limité aux attaques. Et si quelqu'un se lance dans une course effrénée ? Il faut s'attaquer à des calculs de distance parcourue, pour expliquer de façon cohérente une minute entière de déplacements. C'est pareil pour les autres actions qui peuvent arriver pendant un round de combat mais n'y sont pas directement liées. C'est là que les choses se compliquent et c'est pourquoi je pense que le round d'une minute est plus ou moins devenu de l'histoire ancienne. Malgré tous ses avantages, trop de choses peuvent arriver *autour* du combat et risquent d'être perturbées.

Le round de six secondes

Le round de six secondes semble être la durée de round la plus utilisée ces temps-ci. Ici encore, on le voit aisément, elle permet de facilement suivre le temps écoulé. Dix rounds font une minute, six cents rounds font une heure. Il permet aussi au MJ d'avoir un bon équilibre entre le fait de permettre aux joueurs de faire plusieurs choses en un round, mais sans avoir trop de « Comment ça, je ne peux attaquer qu'une seule fois en une minute ? ». Ceci étant dit, cela ne résout pas tous les problèmes.

Mais c'est une option à considérer quand vous créez un jeu de rôle ou que vous modifiez vous-même la durée du round. La possibilité de suivre facilement l'écoulement du temps, en y sacrifiant une petite partie de la plausibilité en fait un bon système

de durée. Le MJ, ici, devra toujours prendre le temps de décrire les actions plus explicitement que le simple mécanisme d'« attaque, touché » que l'on joue en fait. Il faut expliquer qu'il se passe plus de temps qu'une action de personnage. Toutefois, ce temps peut être utilisé en impliquant davantage les joueurs, en leur faisant expliquer comment ils réalisent leur action. Récompensez les descriptions bonnes et vraisemblables, pour leur en faire prendre conscience. De cette manière, le combat est plus amusant pour tout le monde [1].

Le round de trois secondes

Le round de trois secondes possède certains avantages du round de six secondes, en résolvant beaucoup de problèmes qu'on peut avoir avec des rounds plus longs. Un round de trois secondes, ironiquement, souffre du problème opposé à celui de six secondes quand on en vient aux actions des PJ. Dans des jeux de rôles où un haut niveau signifie plus d'attaques, vous commencez à avoir des personnages qui vont à une vitesse mirobolante. Ils seront capables d'expédier non pas un, ni deux, mais quatre ennemis ou plus, en un seul round.

Cependant, on peut facilement éviter cela en limitant le nombre d'attaques des PJ et PNJ par round.

La communication est étrangement plus facile ici, même si elle doit être contrôlée par le MJ. Il est facile de dire une phrase en trois secondes, tant qu'elle n'est pas trop longue. Cependant, les conversations peuvent vite démarrer, c'est pourquoi vous devez garder le contrôle de ce que vos joueurs disent. Si ce n'est pas un problème pour vous, tant mieux, mais ceux qui cherchent à conserver le réalisme des scènes de combat devraient en être conscients.

L'autre problème des rounds de trois secondes arrive dans des parties plus importantes, avec des résultats importants. **Beaucoup de choses** peuvent arriver pendant un round et, dans le monde réel, résoudre un round de combat peut prendre **beaucoup de temps**. Attendre une heure pour résoudre trois secondes de temps de jeu peut être très frustrant et mener à l'ennui. Surtout quand le MJ restreint ce qui peut être dit ou pas, pour plus de réalisme.

Le round d'une seconde

C'est la durée du round utilisée dans les JdR comme *GURPS* et, bien qu'il ait ses avantages, personnellement je ne l'aime pas. Même si bien des choses peuvent arriver en une seconde, cela implique pour moi des contraintes qu'un rôliste a du mal à supporter.

La conversation est plus ou moins impossible, vu que vous ne pouvez vraiment dire qu'un seul mot en une seconde. Ainsi, toute tentative de plaisanterie ou d'ordres significatifs sera morcelée sur une durée de 5 à 10 minutes dans le monde réel pendant que vous attendrez votre tour pour dire quelque chose d'autre.

De plus, même si la plupart des JdR utilisant les rounds d'une seconde compensent habituellement en n'autorisant que bouger **ou** attaquer **ou** viser **ou** préparer son arme, il y a de nombreuses façons de contourner cela et, même avec de telles contraintes, **beaucoup de choses** peuvent arriver en trois rounds ou moins. Enfin, à moins que vous ne le souhaitiez, tout ce que peuvent faire les PJ durant ces rounds d'une seconde quand ils atteignent les niveaux élevés, ça surprend. Pensez-y ; même si à haut niveau il faut s'y attendre, si vous voyez quelqu'un sortir ses deux flingues, vider leurs chargeurs dans quatre personnes, jeter les flingues, en prendre deux autres – tout ça en une seconde, cela peut paraître étrange.

Toutefois, le round d'une seconde a son utilité. Spécialement en combat rapproché quand vous êtes vraiment en train de gérer des combats seconde par seconde. Regardez *La Mémoire dans la peau*, la scène où Bourne est attaqué dans son appartement à Paris ; des systèmes comme *GURPS* avec leur durée de temps d'une seconde peuvent précisément la recréer. [Cependant, cette même scène excitante qui dure 30 secondes dans le film, mettra une heure pour être recréée dans la partie (NdT)]

Alors laquelle utiliser ?

Honnêtement, cela dépend vraiment du jeu et, plus encore, du scénario en question. Certaines choses sont intrinsèquement liées à la durée du round dans un JdR et vous devez les prendre en compte. Ceci dit, selon la situation, plusieurs durées de round peuvent fonctionner. Votre PJ est-il engagé dans la confrontation finale avec le gars qui a tué son père ? Passez peut-être à une durée d'une minute par round, le temps de ce combat, et donnez-vous à fond pour décrire les interactions dont les jets d'attaque ne sont que les ouvertures que les protagonistes obtiennent.

Un moment plus sérieux, dramatique ? Descendez à une durée de temps plus courte, comme une ou trois secondes, et faites en sorte que chaque seconde compte pour eux. Vous devez faire attention quand vous faites cela car tous les systèmes ne sont pas conçus pour être utilisés avec des durées de round différentes tout en donnant l'impression d'être fluides. Mais, si les joueurs vous font confiance, cela peut ajouter beaucoup à l'expérience de la pratique rôliste.

Ceci étant dit, je pense que la durée de round que vous devriez utiliser *en général* dépend de la taille du groupe. Si vous avez trois ou quatre joueurs (ou, plus important, si le JdR est conçu pour trois à quatre joueurs et un MJ), je pense qu'une durée de round de trois secondes fonctionne plutôt bien. Le combat est plus fluide, on arrive à compter les minutes qui passent, et on peut accomplir un nombre décent d'actions en trois secondes, sans avoir une impression de trop d'actions.

Si votre partie a entre quatre et six joueurs, les rounds de six ou dix secondes pourraient être les plus pratiques. Cela donne aux joueurs un peu plus de marge pour parler pendant leur round et pendant qu'il arrive moins de choses à chaque personnage, le temps passe plus vite.

Pour plus de six joueurs, vous pouvez essayer d'aller jusqu'à une minute par tour. Le temps hors-personnage que vous passez sur chaque round sera plus long [puisque votre attention sera divisée entre plus de joueurs] et cela vous demandera de décrire plus, vous permettant également, avec des descriptions, de faire sentir aux joueurs qu'il se passe plus de choses.

Varier les différentes durées de rounds est cependant quelque chose que vous ne devriez faire que si votre groupe se connaît et que vos joueurs se font confiance pour ce genre de chose. Si vous aimez jouer strictement les règles telles qu'elles sont écrites dans le manuel, alors continuez. Si vous êtes plus flexibles et indisciplinés, varier la durée du round pourrait être plus votre truc. Toutefois, pour créer un jeu de rôle, vous devez considérer les avantages et les inconvénients de chaque choix de type de round.

Facteurs à garder à l'esprit

Quand vous déterminez une durée de round pour un jeu de rôle, vous devez garder certaines choses en tête.

- **Attaques** : Votre joueur va-t-il faire un jet pour chaque attaque qu'il fait tout au long du round ? Ou plutôt pour savoir comment son personnage se débrouille face à son adversaire ? Si vous voulez qu'il fasse un jet pour chaque attaque, alors vous avez besoin d'une durée de round plus courte. Si c'est pour les ouvertures qu'il trouve, ou l'effet général, ce sera une plus longue durée de round.
- **Mouvement** : Bien que le mouvement n'impacte pas le durée du round, la vitesse de déplacement est impactée par celui-ci. Les gens vont plus loin en une minute qu'en six secondes, c'est simple. Donc vous voulez que vos mouvements soient aussi logiques.
  Gardez à l'esprit que la plupart des PJ sont en forme et compétents, donc ils parcourront en moyenne trente-cinq mètres en cinq secondes. Ce qui signifie qu'à pleine vitesse, ils peuvent parcourir sept à huit mètres en une seconde. C'est un sprint à pleine vitesse cependant - en ne se concentrant sur rien d'autre. C'est une estimation utile pour des rounds de une à dix secondes, mais moins pour ceux d'une minute sachant que vous courrez rarement à fond pendant une minute ou plus.
- **Les autres petites actions** : combien de temps dans votre tour pour ouvrir une porte ? Charger un pistolet ? Dégainer un couteau de sa botte ? Même si ces mouvements étaient plus rapides avec un entraînement spécial ou avec de la chance, on peut dire que c'est en général une affaire de plusieurs secondes. Votre main doit descendre, d'où qu'elle vienne, vers là où est cachée l'arme. L'attraper, la tirer du fourreau et la brandir. Pour un round de trois secondes ou moins, vous allez sérieusement considérer que tout ça va prendre le tour de jeu du personnage-joueur sans capacités spéciales ou entraînement.
  Pour une durée de six secondes ou plus, ce serait une partie du tour. Pour une minute, cela ne devrait même pas vraiment compter, sachant que quelques secondes par rapport à soixante, ça n'est pas énorme.
- **Les actions plus longues et l'arrivée des renforts** : peu importe la durée de votre round, vous devez comprendre qu'un nombre surprenant de choses peut arriver dans un combat en moins de cinq rounds. Plus il y a de joueurs, plus jouer un round prend du temps. Enfin, vous devez garder en tête que ce n'est pas drôle de regarder un combat se dérouler sans que vous ne puissiez faire quoi que ce soit. Pour cela, il vous faudra prendre en compte ces actions qui se passent **pendant** le combat et les gens qui essayent d'arriver au lieu du combat. Quelqu'un qui se rend en voiture sur le lieu d'un affrontement peut attendre deux heures pour entrer dans la scène de baston, rien que pour se rendre compte que cela ne fait que trente secondes qu'ils ont été appelés. Ça veut dire que – s'ils ont de la chance – ils auraient trouvé leurs clefs de voiture et atteint la porte dans ce laps de temps. Alors pour ce qui concerne l'arrivée de la police…
  Si les choses risquent de se passer ainsi dans votre JdR, vous pouvez envisager d'allonger la durée des rounds. Sinon, le MJ (ou votre système) va devoir trouver d'autres moyens de divertir les joueurs qui ne sont pas directement impliqués dans le combat, pendant qu'ils font des actions étendues.

Conclusion

Les durées de rounds, comme je le disais, sont importantes pour contrôler le flux d'actions. Associées à un groupe de bonne taille, avec le bon type de JdR, et au MJ adéquat, elles peuvent vraiment aider le combat à devenir vivant et prenant, comme il devrait l'être. Mal fait, cela peut sembler arbitraire et déroutant. Quand on crée un jeu de rôle, et que l'on cherche à établir la durée d'un round, on doit garder à l'esprit ce qui devrait arriver dans un round typique.

De quel genre de combats parle-t-on ? Pour combien de joueurs le JdR est conçu ? Autant de choses importantes à considérer. Trouvez le bon équilibre, combiné avec ce qui peut arriver dans un tour. C'est là que vous aurez votre réponse. Gardez juste à l'esprit que rien n'est parfait quand on parle de JdR ; il y a un pour et un contre dans chaque décision prise ; vous devez donc trouver ce qui semble bien pour votre JdR. Même si cela revient à se fiche totalement des durées de rounds comme à *Mutants & Masterminds*, où chaque tour de joueur équivaut à une case de comics.

Article original : *Round Timers and you*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Ce petit article donne un exemple de roleplay par un joueur, que le MJ reprend avec les mêmes mots et enrichit pour la description. [Retour]

Contrôler le ressenti de la campagne

© 2010 Anthony Laffan
Traducteur : Djiles

Reality Refracted

Rants, Ramblings, and Essays on Gaming and RPGs

Also on Game and Story Design

Je suis plutôt accro aux articles de conseils aux MJ que vous trouverez en cherchant à gauche et à droite, que ce soit *Robin's Laws of Good GMing*, Le *DXM Manual* [écrit par Tracy Hickman, il traite des structures narratives (NdT)] ou *Dirty MJ* *grog* par John Wick, dont j'admets être un fan. Pas que j'aime tout ce qu'il fait, dit ou la manière dont il le dit, mais il semble avoir le même point de vue que moi sur le jeu de rôle.

Cependant, parmi toutes ces ressources et dans plein de courriers de lecteurs demandant de l'aide pour mener, vous aurez des sujets comme « Les persos des joueurs deviennent trop puissants trop vite, comment arrêter ça ? » ou « Comment rendre la perception de mes parties plus/moins épiques bien que les PJ soient d'un haut/bas niveau ? »

Il y a plusieurs théories qui existent à ce sujet et plusieurs qui incluent ce que je m'apprête à développer ici, ce qui honnêtement est un concept élémentaire.

Une des meilleures façons de contrôler le ressenti se trouve dans les mécanismes de combat. Pourquoi ? Parce que le combat est la partie la plus réglementée d'un système et cela vous montrera le niveau de puissance qu'un groupe de PJ est parvenu à accumuler. Peu importe le système utilisé : à l'exception des joueurs qui évitent les combats (et cela vaut même jusqu'à un certain point dans ce cas-là), le combat vous indiquera bien vite si vous vous trouvez face à un groupe de personnages qui sont soit super bourrins, soit plutôt faibles, ou entre les deux. Ceci dit, ce conseil ne s'applique pas qu'aux combats ; avec quelques ajustements on peut l'étendre à n'importe quel type de défi dans le jeu.

Étape 1 : Rejetez tous les mécanismes liés

La première étape est d'éliminer tous les mécanismes liés les uns aux autres. Je ne dis pas qu'il faut les ignorer ; en fait vous devez comprendre tout ce dont les PJ sont capables de faire pour que cela marche, donc vous devez y être plus attentif que jamais. Non, là où je veux en venir c'est : ne dévoilez pas aux joueurs ce qui lie l'ennemi à ses propres mécanismes de jeu. À moins qu'ils n'entreprennent une action de type « évaluer [les forces et les faiblesses] » (ce que les joueurs font rarement d'après mon expérience, mais cela arrive), ne leur donnez aucun détail technique sur leur adversaire. À la place, décrivez les adversaires, le plus simplement possible. Évidemment, si le PNJ/monstre est hyper connu, plus vous donnez de détails, mieux c'est, mais plus vous simplifiez la description, plus vous laissez les joueurs remplir les blancs eux-mêmes.

S'ils ressentent leurs persos comme trop faibles, ils le percevront un peu plus menaçant. S'ils se sentent forts, ils le verront comme un peu plus faible. Le vrai truc, c'est d'être cohérent. Souvent, seuls les éléments, les créatures et les personnages spéciaux seront précisément décrits. Rien de mal, après avoir décidé que le PNJ serait une menace, à garder sa description aussi élémentaire que possible.

Imaginez ceci : « Un grand chevalier à l'armure de plaques décorée, une épée à deux mains dans le dos s'approche de vous. » Cela n'est pas très détaillé et si les PJ sont dans un quartier où les chevaliers en armure décorée sont légion, personne ne remarquera celui-là plutôt qu'un autre. Mais vous savez que ce chevalier est en réalité Guitou Grosbill la meilleure lame de ce côté-ci de l'Abysse et qu'une défaite humiliante est tout ce qui attend les idiots assez téméraires pour le défier. Pourtant, tout ce que voient les PJ est un gogo de plus en armure de plaques qui pense qu'il peut résister à leur puissance extraordinaire. La déculottée, ou la résistance très intense que leur infligera Sir Guillaume de Grosbillie, sera une surprise totale.

D'un autre côté si vous cherchez à valoriser vos PJ, développez chaque détail. Attirez l'attention sur tout. Montrez combien les adversaires sont implacables et terrifiants. Si c'est un monstre, faites que les PJ l'aperçoivent en train d'achever (et sans gros effort apparent) un groupe de dix soldats qui les précédait. Soignez particulièrement les détails de votre monstre/adversaire et soulignez-les comme étant importants ; ainsi quand les personnages-joueurs l'abattront sans que le combat soit aussi acharné qu'ils appréhendaient, ils se sentiront bien, géniaux et même puissants.

En bref, la description est un outil puissant. La plupart des MJ n'ont pas le temps de décrire les moindres détails complexes d'un décor. En fait, la plupart des joueurs n'en veulent pas. Essayez à l'occasion : ciselez votre description de tout ce qui est dans une zone et il ne faudra pas attendre longtemps pour que l'attention des joueurs les plus investis diminue graduellement. S'ils sont multitâches aucun problème, mais quid des autres ?

Le raccourci que j'ai vu pratiqué dans presque toutes les parties auxquelles j'ai participé au cours des seize dernières années est de se concentrer sur les éléments les plus importants. Les joueurs vont se focaliser dessus et interpréter ce surcroît de détails comme l'indice d'une information capitale. Pensez-y : combien de fois avez-vous démarré un combat par : « Vous vous retrouvez face à quatre gobelins » quand il s'agissait d'une rencontre aléatoire ou négligeable ? Maintenant combien de fois avez-vous décrit de pied en cap un grand dragon maléfique… ou la boîte à musique finement ouvragée essentielle au déroulement de l'intrigue ? Ça n'est pas une mauvaise chose. C'est comme cela que les aventures avancent. Les humains ont une imagination débordante, les laisser remplir les blancs est donc une bonne chose. Les descriptions vous offrent cependant l'occasion de prendre vos joueurs à contre-pied. Par exemple en accordant une attention exagérée à un élément banal, ce qui incitera vos joueurs à lui prêter une puissance qu'il n'a pas. Ou en dissimulant la véritable importance de quelque chose derrière le masque de la normalité.

Essayez un peu par vous-même, mais n'en abusez pas ou cela perdra de son efficacité. Si tout ce qui n'est pas décrit s'avère surpuissant, les joueurs comprendront vite la supercherie. Le truc est de le faire de manière apparemment aléatoire. Le reste du temps, il vaut mieux se contenter de procéder normalement.

Étape 2 : Contrôlez la stratégie

Les adversaires intelligents sont terrifiants : ils pensent, organisent et planifient. Et bon sang ce qu'ils préparent ! Reprenez quelques-uns de vos livres ou BD favoris ; combien de personnages vraiment flippants sont des brutes épaisses ? Combien sont plus proches d'un Batman ? Imbriquant des plans les uns dans les autres, avec des plans B, C… jusqu'à Z ? Ils ne s'engagent pas face à un adversaire sans se renseigner sur lui, ils se préparent. En appliquant cette même méthode, vous pouvez contrôler le style de votre campagne par le biais des combats.

Vous voulez rabaisser le caquet des PJ ? Utilisez des tactiques plus astucieuses contre eux. Si les PNJ adoptent des stratégies efficaces contre les PJ, cela compliquera la tâche de ces derniers ; ils devront à leur tour prendre des décisions d'autant plus réfléchies. Cet empêcheur de tourner en rond de guérisseur n'arrête pas de soigner le guerrier ? Éliminez-le – les guérisseurs sont souvent des mauviettes. Même punition pour le mage avec ses sorts dévastateurs et son copain le roublard qui poignarde dans le dos. Enlevez la logistique, puis ciblez ceux qui peuvent encaisser les dégâts. Forcez les PJ à se défendre les uns les autres ou à en assumer les conséquences. Après tout ils ne sont pas *obligés* d'aider le soigneur qui est en équilibre précaire au bord du précipice. Mais s'il tombe… eh bien ils peuvent dire adieu aux soins pour le reste du combat.

Inversement, si vous voulez valoriser vos PJ, diminuez le niveau stratégique de leurs adversaires. Laissez les joueurs choisir qui affrontera qui et faites que les ennemis se pissent dessus et pètent les plombs parce que le chevalier en armure du groupe résiste à une attaque avant de se tourner vers son assaillant. En attribuant des tactiques plus simples aux adversaires tout en laissant les plus ingénieuses aux PJ, le combat devient plus facile pour eux. Des combats plus faciles impliquent un plus grand sentiment de puissance à la fin.

Il est important de garder cette étape à l'esprit pour les conseils qui suivront. Cela vous permet en effet d'ajuster à la volée l'opposition fournie par un adversaire qui malencontreusement se révèle trop puissant.

Étape 3A : Je veux faire ressentir la faiblesse des PJ à mes joueurs

En combat, il existe deux façons de faire sentir la faiblesse de leur personnage aux joueurs ; cependant avant d'entreprendre la moindre action de ce genre, vous devez vous demander pourquoi.

Pourquoi voulez-vous qu'ils ne se sentent pas à la hauteur ? Est-ce que la lutte du faible contre le fort est un thème de votre campagne ? Est-ce que vous avez besoin d'augmenter la tension pour une raison ? Ou ne voulez-vous pas avoir à gérer les actions entreprises par des PJ qui se sentiraient forts ? Si votre raison est la dernière, alors cet article ne vous aidera pas. Voici cependant un lien vers une vidéo de *Play Dirty* de John Wick que vous devriez méditer. Si c'est une des autres raisons en revanche, alors ce qui suit devrait vous aider.

La meilleure façon de faire sentir la faiblesse des PJ aux joueurs est de rendre chaque combat difficile. Et le type de combat est plus important encore. Si un affrontement force les personnages à agir en groupe et à épuiser toutes leurs ressources, ils ne se sentiront pas si puissants que ça, pas vrai ? Il a fallu quatre à six personnes pour venir à bout d'**un seul** adversaire. Difficile de trouver quelqu'un dans le monde réel qui puisse facilement résister aux assauts combinés d'un tel groupe, à moins d'imaginer des gens normaux affrontant un combattant très bien entraîné. Mais si ces mêmes personnes sont elles-mêmes des combattants aguerris, quel niveau de maîtrise est alors nécessaire pour leur résister ? Plus important : à quel point un groupe de personnages comme celui-ci doit-il être faible pour qu'une telle situation se produise ?

Le danger de cette méthode est que, dans la plupart des systèmes de jeu, un PNJ assez puissant pour égaler 4 à 6 personnages-joueurs a de très fortes chances d'en tuer au moins un. Si c'est quelque chose que vous recherchez vraiment, alors allez-y. Dans le cas contraire, mieux vaut garder ce risque à l'esprit – sans que cela invalide cette approche. Soyez juste conscient de ce risque.

Généralement, moins il y a d'adversaires dans un combat difficile, plus les joueurs se sentiront surclassés, dans ce contexte précis du moins. Faire cela à longueur de campagne abaissera le sentiment de puissance. Si la plupart des combats contre un faible nombre d'adversaires sont difficiles à remporter, il y a peu de chances que qui que ce soit se sente très puissant, pas vrai ? L'astuce est de trouver un adversaire qui soit plus puissant que chaque PJ individuellement, mais qu'ils puissent battre en s'y mettant tous ensemble.

La solution sera différente pour chaque système et vous devez faire très attention de ne pas trop vous fier à des indicateurs comme le « Facteur de Puissance (FP) » [de *Donjons & Dragons* ou *Pathfinder* par exemple (NdT)] ; bien que ce soit un bon indicateur en général, j'ai déjà vu un groupe de 5 PJ de niveau 10 étaler une créature de FP 15 en deux coups de cuillère à pot, mais se faire rétamer par un monstre solitaire de FP 12. Les mauvais jets de dés ou la fatigue n'étaient pas en cause, seulement l'adversaire était simplement fort là où les personnages ne l'étaient pas. En deux rounds, la première ligne s'est retrouvée soit étourdie soit charmée suite à des jets de sauvegarde ratés et s'est mise à attaquer les autres PJ… Donc là où je voulais en venir,

c'est que rien n'est pire que de mettre accidentellement et prématurément fin à une campagne parce que vous avez mal jaugé la menace de votre opposition.

L'autre façon de mettre les PJ face à leur faiblesse ne fonctionne que ponctuellement et demande une préparation consciencieuse. Bien exécutée, elle peut cependant permettre à des PNJ plus *faibles* de donner une leçon d'humilité aux grands méchants PJ en les prenant à leur propre jeu. Le truc, c'est la préparation. Si les PNJ se préparent aussi bien que les PJ le font habituellement, alors le combat tournera bien mieux pour eux.

Arrangez-vous pour que les PNJ assurent là où les PJ ont des difficultés et faites en sorte que la rencontre se déroule sur un terrain où les PJ sont à leur désavantage [1]. Qu'importe que Conan le Guerrier ait 300 points de vie, son jet de sauvegarde de Volonté est seulement de 12 ; opposez-lui un PNJ disposant de contrôle mental.

Cette astuce doit être utilisée avec précaution mais c'est aussi une bonne manière de rendre fous de rage les personnages (mais pas les joueurs, espérons-le [2]) et ainsi de leur offrir un sentiment de satisfaction **énorme** quand ils arriveront enfin à vaincre ce groupe de méchants qui les nargue depuis quelques rencontres.

Étape 3B : Je veux faire ressentir la puissance des PJ à mes joueurs.

En général, valoriser les personnages-joueurs consiste à faire l'opposé de ce qui les fait se sentir faibles. Cela veut dire qu'au lieu que les PJ soient obligés de s'y mettre à quatre ou six pour gagner un combat, inversez ce rapport de force. Mettez quatre méchants par PJ et quand ceux-ci gagneront, difficilement ou pas, les joueurs se sentiront puissants. Pourquoi ? Parce qu'il est difficile de ne pas se sentir puissant lorsqu'on est vainqueur à 1 contre 4. Ce concept est appelé « casser du sous-fifre » (*mook*) car c'est exactement ce qu'ils font. Les personnages-joueurs ne combattent pas de PNJ terrifiants, ils tapent sur des petites frappes. Pensez à tous ces gars dans les films d'action qui tombent au premier coup, ce sont des sbires. Ils sont là pour montrer que les personnages principaux sont diablement bons. C'est d'ailleurs leur but dans la vie.

Pour illustrer ce point de nouveau, prenez un instant pour imaginer ce qui suit : « Vous êtes debout au milieu d'un champ de bataille, victorieux, devant vous gît un terrible ogre ». Cela sonne bien non ? Vous avez abattu un ogre, bien joué ! Mais si cela n'était pas un mais quatre ogres ? Cinq ? Vingt ? À mesure que vous augmentez le nombre, la sensation de puissance épique de vos combats augmente. Tuer un adversaire par round en étant à peine égratigné vous donne un sentiment de puissance.

Je m'en suis vraiment rendu compte lorsque, au cours d'une partie où j'étais joueur, mon tour est venu et j'ai déclaré : « Bon, c'est mon tour et cela veut dire que trois autres sont morts ». D'accord, je sais que je combats juste des petites frappes, le MJ sait que je combats des petites frappes et il sait que je le sais. Mais cela n'a pas d'importance car je me sentais puissant d'en abattre trois en un round.

Le mieux est que cela n'empêche pas les combats contre des petites frappes d'être quand même dangereux. Au lieu d'une seule créature puissante, vous combattez un tas de petites créatures. Cependant, le degré de difficulté pour le combat devrait rester le même. La différence, c'est que la créature puissante vous touchera à tous les coups alors que les sous-fifres ne vous toucheront qu'une fois sur cinq ou une fois sur vingt. Cependant, s'il y a cinq ou vingt sous-fifres alors l'un d'entre eux finira forcément par vous toucher et plutôt souvent. Ces coups ne blessent pas autant que ceux de la puissante créature, mais le mal est fait. Ils vous affaiblissent peu à peu comme une peau de chagrin pendant que vous les hachez menu l'un après l'autre. En

bref, cela revient à un jeu de points de vie ; chaque point de vie des petites frappes représentant un point de vie d'une créature puissante tandis que chacun de vos points de vie reste celui de votre personnage. Vous échangez des gnons, vous verrez que vos adversaires feront des dommages moins grands mais plus fréquents que les vôtres qui seront plus importants. À la fin, un des deux camps vaincra. Cependant, même si vous mourez de cette façon, vous vous sentez quand même balaise. Vous n'êtes pas mort des coups d'un nabot souffreteux. Il aura fallu une vingtaine de gobelins pour venir à bout de votre héros. Vous en avez tué quinze et l'un d'entre eux a eu un coup de pot et vous a mortellement touché. Il n'en reste pas moins que, dans votre résistance héroïque, vous avez tué quinze d'entre eux et que vous étiez seul. C'est un sacré exploit.

Une autre façon de valoriser vos personnages-joueurs, c'est de leur faire combattre ce gros monstre solitaire qu'ils redoutent. Seulement, il a déjà été amoché et ça, ils ne le savent pas. Ils tombent sur un énorme dragon et ils le combattent. Le dragon tombe plus tôt que prévu… Bon sang, ils sont peut-être plus forts qu'ils ne le pensaient, non ? Ils ont tué un dragon malgré tout ! Le fait que le dragon ait été préalablement blessé n'en paraîtra que secondaire voire pas important du tout par rapport au fait qu'eux, un groupe d'inconnus, ont tué le gros méchant. Cette idée n'est pas aussi utile que le combat de sous-fifres mais cependant, c'est un moyen génial de rééquilibrer les chances dans un combat entre un adversaire redoutable et un groupe de PJ plus faibles que lui. Le danger présent ici - comme dans tous les combats « peu de PNJ et plein de PJ » - est que le monstre va probablement tuer au moins un des PJ. Pour cette raison, vous devez utiliser cette méthode avec prudence. Bien employé cependant, cela peut s'avérer génial.

Étape 4 : Mélangez tout et faites le buzz

Cette étape s'utilise conjointement avec la première étape sur l'utilisation des règles. Elle consiste simplement à tout mélanger. Les joueurs ont des attentes en termes de rencontres, la littérature a une manière de mettre en place des situations standards : les dragons sont grands et terrifiants, nécessitant des groupes de personnes si ce n'est des armées entières pour être vaincus ; les gobelins se déplacent par paquets de douze et mourront au moindre éternuement. Vous devez garder ces considérations à l'esprit quand vous évaluez la situation pour contrôler le ressenti de la campagne.

Après tout, si les adversaires que vous utilisez pour rabaisser les PJ sont des dragons, cela signifie que quatre à six personnes sont *censées* être nécessaires pour tuer un dragon. Cela ne paraît donc pas si bizarre s'il faut que tous s'y mettent, non ? D'un autre côté si l'adversaire le plus fort est le Héros Gobelin (ne leur dites qu'après que c'est un héros, bien après, un peu comme pour Guitou Grosbill ci-dessus) et qu'ils se sont pris une rouste par un gobelin… Ça n'est pas très glorieux, tout ça, dites-moi ? L'astuce ici, c'est les variations. Les rencontres qui devraient être faciles mais qui, finalement, nécessitent de s'y mettre à quatre ou six pour les gérer.

Cela marche aussi pour valoriser les personnages. « J'ai tué deux gobelins » n'est pas aussi épique que dire « J'ai tué deux ogres » : même si – d'un point de vue mécanique – il n'y a pas une grande différence dans la facilité avec laquelle ils ont tué les monstres, il y en a une du point de vue des sensations. En bref, ce que j'essaie de dire c'est que, quand vous voulez contrôler le ressenti de votre partie, la présentation compte. Donc secouez un peu les choses.

D'autre part, si vous voulez valoriser les PJ, faites en sorte que les autochtones parlent d'eux. Les PJ (en général) adorent que le bon peuple parle d'eux et de leurs hauts faits. La prochaine fois qu'ils arrivent en ville, faites en sorte que les habitants les reconnaissent. Des petits commentaires ou ragots comme : « Voilà Sir William, on dit qu'il a tué dix ogres tout seul ! » pendant que Sir William marche dans la rue. Que les villageois lui montrent un peu plus de respect, tout cela vous aidera à les valoriser.

À l'inverse, si personne ne les reconnaît et ne parle de leurs faits et gestes ou que l'on encense les actes d'autres plutôt que les leurs est un moyen sûr de ne pas valoriser vos PJ.

Quand dois-je utiliser ces conseils ?

Une dernière chose avant la conclusion, je pense que je devrais aussi répondre à une question du type : « Quand devrais-je utiliser ces conseils ? ». Simplement, dans quel genre de campagne ou de situations souhaitez-vous contrôler le ressenti, et dans quel sens ?

En règle générale, vous voudrez vous assurer que vos joueurs se sentent faibles quand vous voulez faire monter la tension. Ces conseils sont utiles pour des jeux de rôles comme *Exterminateur : Le Jugement* grog ou n'importe quel autre JdR où vous voulez qu'il y ait un sentiment de suspense constant, que tout le monde peut mourir à n'importe quel moment.

Il est important de rappeler aux joueurs combien leurs personnages sont puissants de temps en temps. Utilisez ces situations pour diminuer la tension. Prenons l'exemple d'une série comme *Supernatural*, généralement, Sam et Dean sont surclassés par ce qu'ils pourchassent ; ils sont faibles en comparaison mais dans quelques épisodes où on les voit avec des gens normaux, on constate alors à quel point ils sont en fait doués.

Pour des ressentis plus épiques, des jeux comme *D&D*, *L5A* ou n'importe quel jeu où vous tentez de raconter une histoire des plus épiques, vous devrez utiliser sans modération des situations comme des combats contre les sous-fifres. Faites le buzz autour de leurs actions et faites que les joueurs se sentent comme les héros qu'ils vont être. De même que dans le jeu « faible », faites l'exact contraire de temps à autre et vous augmenterez alors le suspens et l'enjeu. Ces campagnes sont généralement moins stressantes pour les joueurs ; après tout, leurs persos sont des gens extrêmement compétents, qui tombent les ennemis comme des mouches.

Plus important encore, utilisez ces conseils quand votre groupe s'amuserait plus avec l'une ou l'autre alternative. Les jeux de rôles sont des jeux, cela veut dire que vous jouez. Les jeux sont faits pour s'amuser. Alors amusez-vous !

Notes finales

Comme je l'ai dit plus haut, c'est par la présentation qu'on contrôle le mieux le ressenti dans une partie. Peu importe ce qui est éliminé dans les combats, du moment que vous pouvez vendre une vision globale de ce qui se passe. Ceci dit, contrôler les combats aidera aussi à ce que les joueurs ressentent un peu la même chose aussi. C'est un outil à manier avec précaution cependant. Se sentir faible peut être désagréable si ce n'est pas ce que le joueur recherche.

Je vous recommande sincèrement de passer de l'un à l'autre tout au long de la campagne. Peut-être pas comme routine systématique, mais de temps en temps. Ainsi, après avoir déprécié les PJ pendant un temps, organisez un combat contre des sous-fifres, juste pour montrer à quel point ils **sont** en fait puissants, mais que leurs autres combats sont simplement titanesques. Cela servira autant pour diminuer la tension que pour montrer combien ils ont progressé. De même, un combat titanesque qui rappelle aux joueurs que, malgré toute leur renommée et leur puissance, il y a toujours plus puissant qu'eux, vous aidera à garder le contrôle de la partie.

Pour clore la question, je me dois de repréciser que, à trop rabaisser vos PJ, il se peut que vous enleviez le plaisir et l'amusement de la partie. Beaucoup de personnes jouent au jeu de rôle pour s'échapper du quotidien et se faire rappeler à quel point vous êtes faibles n'est pas une échappatoire agréable pour la plupart d'entre nous. Ceci dit, vous ne devriez faire en sorte que vos joueurs se sentent faibles que lorsque vous avez de bonnes raisons de le faire en jeu et pas simplement parce que vous ne voulez pas gérer des personnages puissants. Si cela ne vous intéresse pas de gérer les choses que peuvent ou non faire vos PJ, vous ne devriez pas maîtriser la partie et c'est ça l'important à garder en mémoire : vous jouez à un **jeu**. Cela sous-entend que l'objectif ultime est de s'amuser. Faites donc tout votre possible pour que ce soit le cas et assurez-vous que vos joueurs (et vous-même) vous amusiez. Si cela n'est pas le cas pour l'un d'entre vous, alors le groupe (ou cette personne) doit réévaluer ce que vous faites pendant cette soirée de jeu ensemble.

Comme promis, la vidéo (en) de John Wick sur comment gérer des « PJ trop puissants ». C'est bon de la garder en mémoire, même si vous procédez un peu différemment. De plus, elle contient de bons conseils que je n'ai pas donnés ici.

Sélection de commentaires

Coureton

Je pense que l'option de jeu « faible » est plus simple quand vous maîtrisez un nombre important de joueurs car cela permet un taux de mortalité plus élevé sans détruire l'intégrité du groupe et compromettre les chances que les joueurs gagnent. J'ai trouvé ceci particulièrement pertinent pendant ma campagne *GURPS* dans l'univers de *Red Star* grog car, lorsqu'un PJ sur dix mord la poussière à chaque séance, cela a l'air dangereux et effrayant. En faisant cela, vous ne perdez pas l'esprit du groupe car il y reste assez de personnages cohérents pour que l'atmosphère perdure tout comme la continuité de la campagne. Un effet secondaire intéressant de ceci est que, dans ce style de jeu, les joueurs auront davantage tendance à battre en retraite que dans n'importe quel autre type de campagne, s'il n'existe pas pour eux une raison précise de continuer le combat.

Une autre option fonctionne plutôt bien, je trouve, pour rendre l'univers de jeu dangereux et effrayant. Tu ne l'as pas évoquée pour valoriser les PJ et prouver qu'ils maîtrisent la situation : c'est de faire mourir des PNJ. Si les PJ sont six dans un groupe de vingt et que presque tout le reste du groupe meurt, alors les PJ se sentent formidables mais il est très clair que l'univers peut les tuer et qu'il le fera si les PJ lui en donnent l'opportunité. Cela devient fichtrement amusant si les PJ veulent garder en vie ces mêmes PNJ pour une raison ou pour une autre. Les PJ sont d'habitude plus enclins à vouloir préserver la vie de PNJ dont je me fiche de prime abord ; ce que je trouve intéressant.

Au sujet des descriptions, tu as totalement raison, mais je pense que c'est très difficile de contrôler le degré de description à la volée, en particulier au début d'une partie. J'ai la mauvaise habitude de choisir un type de description par partie et de ne pas en dévier pour le reste de la partie à moins qu'il n'y ait un élément spécial qui ne l'y force, et comme tu en as fait la remarque, les joueurs dressent immédiatement l'oreille quand cela m'arrive car c'est comme si je disais : « Hé ! Je réclame votre attention ! ». C'est une bonne chose de nous rappeler de continuer à travailler dessus et tes suggestions structurent bien les concepts à garder en mémoire.

Merci !

Article original : *Controlling the Feel of the Game*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : 10 façons de rendre vos ogres plus impressionnants ptgptb donne justement des conseils tactiques et des ruses pour rendre plus coriaces les adversaires « faibles ». Il y a des ruses amusantes ! [Retour]

(2) NdT : Le contrôle mental est très rarement apprécié des joueurs, comme en témoigne l'excellent article *Les tarés du self-control* ptgptb. [Retour]

Cinq règles pour rendre vos combats plus palpitants

© 2011 GGG et Geek's dream girl
Traducteur : Véronique Lejeune

La poussière du champ de bataille est encore en suspension lorsque Ghost la Rôdeuse Férale [race et classe de D&D4 *(NdT)] interroge le gobelours-barghest Brekhu. Celui-ci ricane avec mépris malgré le goût du sang dans sa bouche… Il est en train de mourir, il le sait. Il vit ses derniers instants.*

Ghost le dévisage froidement. « Pourquoi ? Pourquoi fallait-il que ma famille meure ? Pourquoi as-tu attaqué mon village il y a tant d'années ? »

Le ricanement de Brekhu se fait plus cruel. « Si cela n'avait pas été ton village, cela aurait été un autre. Les tiens se trouvaient sur mon chemin au mauvais moment. »

Ghost sent son estomac se tordre. Cela faisait si longtemps qu'elle attendait des réponses, et au final il n'y en avait aucune. D'une voix étranglée par la rage, elle lui demande « De quelle manière veux-tu mourir ?! ».

Brekhu éclate de rire. « Tu penses que tu as le pouvoir de me détruire ? La rage des Enfers coule dans mes veines. Je te maudis de mon dernier souffle. Tout ce que tu chériras sera voué à disparaître. »

Les yeux de Ghost se plissent au moment où elle enfonce les lames de ses épées jumelles dans les entrailles de Brekhu. Puis elle se penche sur son corps et murmure : « Tout ce que j'exècre également ».

Brekhu rit de plus belle, un filet de sang dégoulinant de ses lèvres pendant que de la fumée commence à s'échapper de sa bouche, ses yeux, son nez et ses oreilles. Il se réduit rapidement en cendres tandis qu'un feu infernal brûle également en Ghost. Elle extrait ses épées et déchiquette le corps carbonisé de Brekhu. Elle le fixe du regard…

La joueuse lève les yeux sur moi, me sourit et s'exclame : « C'était un beau combat ! »

Eh non, ceci n'est pas une tentative d'écriture romanesque, mais la scène finale de ma toute dernière séance de *D&D4*. Le combat fut très éprouvant et les joueurs ont pratiquement épuisé toutes les ressources de leurs personnages, mais le lendemain, ils en parlaient encore. J'en étais heureux car les combats marquants sont ceux qui reviennent dans les récits de campagne pendant des années.

Les joueurs m'ont demandé le nombre d'ennemis qu'ils avaient massacrés et j'ai fait le décompte.

Cela m'a fait réfléchir posément à la manière dont j'aime construire mes scènes de combat. En y réfléchissant, un certain nombre de règles que j'essaie de suivre lors de la création des affrontements me sont venues à l'esprit. Aucune d'entre elles n'est vraiment innovante ou stupéfiante, mais peut-être que les voir réunies dans cet article vous inspirera pour la création de vos propres escarmouches.

1. Rendez intéressants les ennemis

Cette règle est explicite. Je n'aime pas balancer les mêmes adversaires à mes joueurs, encore et encore. Je voulais qu'avec ce combat, ils aient l'impression de prendre d'assaut un grand camp gobelin dirigé par un barghest, avec des lanceurs de sorts, de l'artillerie, des tirailleurs, des adversaires embusqués, etc. Mon groupe de cinq personnages-joueurs de niveau 5 et leur compagnon PNJ de niveau 1 avaient fait deux rencontres s'enchaînant rapidement sans qu'ils aient la possibilité de prendre un repos complet [1], même si je leur ai accordé de « reprendre leur souffle », comme expliqué ci-après.

Ils avaient massacré 22 gobelins de niveau 1, répartis entre archers et combattants au contact : 3 gobelins (niv. 2), 2 loups (niv. 2), 5 hobgobelins (niv. 5), 1 sorcier gobelin (niv. 4), 1 gobelin fendeur de crânes (niv. 3), 1 gobelours étrangleur (niv. 6), 1 mage de bataille hobgobelin (niv. 6) et 1 barghest étrangleur (niv. 6). Dans ce combat, les antagonistes étaient suffisamment diversifiés pour que les joueurs réfléchissent à la meilleure façon de procéder. Ils étaient toujours en train d'en découdre avec les monstres de la première rencontre lorsque je fis intervenir ceux de la deuxième, en donnant aux PJ assez de temps pour récupérer 1 pouvoir de rencontre ou dépenser 1 sort de guérison. Ils finirent par utiliser presque tous leurs pouvoirs quotidiens et même certaines de leurs potions, cartes de rencontre et points de faveur. C'était super !

Ils finirent tous blessés à un moment donné : plusieurs d'entre eux tombèrent sur le champ de bataille et furent ramenés à la vie par les pouvoirs de guérison que le groupe pouvait utiliser. Il y eut beaucoup de « changements de partenaires » quand les PJ se téléportaient les uns les autres et que les ennemis repoussaient une cible pour en engager une autre. Ce fut à la fois chaotique et extraordinaire et personne ne trouva le combat trop long.

Et oui, je sais, les barghests ne lancent pas de malédictions et ne se consument pas dans des flammes infernales quand ils meurent, mais cela me semblait pertinent et les joueurs ont adoré. Je suis rarement les règles à la lettre quand je peux améliorer l'histoire par ces petits ajouts.

2. Rendez intéressant le champ de bataille

Il n'y a rien de plus monotone qu'un grand champ de bataille vide. Les lieux d'affrontement doivent être dynamiques et intéressants avec de nombreux types de terrains et les effets qui vont avec, mais pas trop pour ne pas embourber votre partie. Cela fait passer « ce combat contre des gobelins » à « ce combat contre des gobelins dans les grottes derrière la cascade ».

Pour ce combat, j'ai pris la carte du *Fort de Gisombre* utilisée pour la tristement célèbre rencontre de « Dendefer ». Elle montre une rivière qui traverse des bois (qui sont devenus des sous-bois pour l'occasion) et une cascade abritant un réseau de grottes. Il y a également un cercle magique dont le sorcier gobelin s'est servi pour gagner des avantages et dont n'importe qui pouvait prendre le contrôle grâce à un test d'action mineure d'Arcanes. Il y avait beaucoup de couverts potentiels, du terrain difficile, des pièges dans la rivière – que personne n'a finalement déclenchés – et les grottes cachées [derrière la cascade, NdT]. Il y avait bon nombre de choses représentées sur la carte avec lesquelles on pouvait interagir et tant les PJ que les PNJ les ont utilisées à leur avantage à un moment ou à un autre.

3. Rendez important les combats

Je me suis servi de cette rencontre pour introduire un jeune goliath, Ilikan Lance-Épieu. Je voulais donner aux joueurs une raison d'envoyer les PJ à un village goliath proche (et au mystérieux monastère dans les montagnes qui le surplombaient). Je pensais alors qu'il pourrait être intéressant qu'un PNJ se joigne à eux pour une courte durée. Une poignée des gobelins recherchés par les PJ s'en prenaient au jeune homme au début de la scène. Au moment où les PJ arrivèrent sur le bord de la carte, Ilikan avait réussi à tuer un gobelin avec une lance et à saisir sa grande hache. Les autres gobelins rendus furieux s'avançaient pour la curée ; les PJ se précipitèrent pour aider le jeune garçon et venger Ghost, le PJ dont la famille avait été massacrée par cette même troupe de gobelins quand elle était enfant.

Ce combat aurait pu se résumer à venger la famille de Ghost, mais introduire quelqu'un que les gobelins persécutaient – comme ils s'en étaient pris jadis à la jeune Ghost – a donné à ce combat une portée beaucoup plus personnelle. Ghost se précipita sans hésiter et quand Brekhu entra en scène, je dis au joueur de Ghost que ce gobelours avait une oreille déchirée. Cela indiquait au joueur que c'était ce « gobelin » que Ghost avait blessé dans sa fuite quand elle était enfant.

Soudain, ce combat était devenu une affaire « vraiment » personnelle.

4. Créez-leur des conséquences

Il devrait toujours y avoir des conséquences à tout combat digne de ce nom, au-delà du simple « Tu gagnes ou tu meurs ». Si les PJ avaient perdu le combat, non seulement le village de Ghost n'aurait pas été vengé, mais les gobelins auraient poursuivi leurs massacres et leurs pillages. Ce n'était pas acceptable.

Et qui plus est, l'introduction d'Ilikan a amené une autre conséquence potentielle. Les PJ auraient pu gagner mais ils auraient pu ne pas réussir à sauver la vie du jeune goliath. Cette possibilité leur était insupportable à tous.

5. Faites qu'ils soient pertinents

Comme je l'ai dit, ce combat était très important pour l'intrigue personnelle d'un PJ. Ce genre de rencontre peut être, à bien des égards, plus important que les affrontements de l'apogée de votre campagne. Ils sont plus personnels et ont plus d'impact pour les joueurs dont les personnages sont impliqués.

Il est également essentiel que vos combats s'intègrent bien dans la logique interne de votre campagne, et si ce n'est pas le cas qu'il y ait une sacrée bonne raison pour ça.

Il avait déjà été établi de par l'historique du personnage de Ghost que des bandes de gobelins écumaient les terres sauvages du nord, fondant sur les petits villages qui tentaient de subsister. Il avait aussi été établi qu'au sud, des orques essayaient de repousser les frontières pour récupérer plus de territoires. Si j'avais organisé une confrontation avec des orques dans le nord, cela aurait semblé incongru et j'aurais dû prévoir une bonne justification pour cela. Peut-être une note précisant que ces orques cartographiaient la région dans le but de faire passer la guerre sur deux fronts. De même, si je plongeais les joueurs dans une bataille contre des élémentaires sans que ces derniers aient aucune raison de se trouver là, cela nuirait au « réalisme » de mon univers (même si je déteste utiliser ce terme pour un jeu de fantasy).

À vous de jouer

Avez-vous un récit de combat mémorable issu de l'une de vos parties, qui illustre ou défie ces règles fondamentales ? Avez-vous à l'esprit une autre règle que j'aurais oubliée ? Faites-le-nous savoir !

Article original : *Five Rules for Running More Exciting RPG Combats* (NdE)

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

NdÉ : Le site ne fonctionne plus, mais l'article est consultable ici waybackmachine. [Retour]

Une vie de chien (de guerre)

© 2000 PTGPTB, par Paul Mackintosh
Traducteur : Aicars

La grande variété d'aventures que peuvent apporter les périodes de guerre.

Il y a en ce monde bien peu d'événements avec le potentiel dramatique de la guerre. Cet article explore la diversité d'amorces d'aventures possibles pendant une période de conflit et pas seulement les plus évidentes d'entre elles : les batailles rangées en terrain découvert. Disons-le : bien que les batailles, petites ou grandes, se trouvent sur toute liste d'actions militaires possibles, il y a bien plus que des batailles durant une guerre. Les soldats passent pas mal de temps à d'autres activités, telles que les reconnaissances, les raids, les sièges ou le service de garnison.

Non pas que je sois contre le simple combat : les aventures en temps de guerre en ont besoin et les batailles, les embuscades, les massacres et les déroutes peuvent générer des aventures très palpitantes et passionnantes. Mais il y a plein de choses en dehors des batailles qui peuvent fournir une excellente matière première pour des parties en temps de guerre.

Bien que la plupart des exemples donnés se rapportent à un monde médiéval-fantastique, cet article devrait se révéler utile pour les MJ pour tous les genres.

Votre pays a besoin de vous !

Au Moyen Âge, les armées n'étaient pas entretenues en temps de paix, lorsque les seules forces organisées dans les environs étaient les garnisons des châteaux et les suites des nobles. Les troupes étaient levées si un seigneur voulait entrer en guerre, et à ce moment seulement. Divers moyens étaient employés pour se procurer des soldats, et vous pouvez choisir celui qui « encouragera » le mieux les personnages à entrer dans une armée. Devenir soldat peut être une aventure en soi.

S'engager dans une compagnie de soldats, pour servir contre une solde, la nourriture, la boisson et le gîte, pourrait rebuter et faire fuir les PJ. Mais cela peut paraître une proposition sacrément attirante durant des temps de famine, de luttes politiques, ou lorsque toute autre menace accable le royaume. Il y a aussi les perspectives plutôt alléchantes de butin, qui devraient intéresser même les personnages dont les besoins vitaux sont satisfaits. Des PJ respectables ne goûteront peut-être pas l'aspect « viol et pillage » de la chose, mais dépouiller un ennemi diabolique de ses babioles brillantes est certainement une activité acceptable ?

Qu'ils soient affamés ou cupides, vos persoonnages-joueurs pourraient découvrir que leur premier défi est d'entrer dans l'armée. Au XVe siècle, les contrats des capitaines spécifiaient souvent que l'on devait rassembler des troupes équipées et capables. Un capitaine PNJ dans une telle situation voudra ainsi enrôler des PJ ayant l'expérience du combat et remplissant ces conditions. Vos héros sauront-ils faire leurs preuves ? Une ou deux épreuves seraient-elles à l'ordre du jour ? Ou peut-être le capitaine a-t-il d'autres idées sur la manière dont ils pourraient s'insinuer dans ses bonnes grâces, un petit travail qu'ils pourraient faire pour lui ?

Comme les groupes de PJ ont tendance à être de petite taille, le capitaine pourrait être un spécialiste cherchant simplement une poignée d'assistants : par exemple, un ingénieur qui veut un petit détachement pour escorter une machine de guerre nouvellement construite, ou combattre dans les tunnels que ses mineurs ont construits sous les murailles d'un château :

> *« Vous avez déjà combattu dans des souterrains, les gars ? Vous êtes exactement ceux dont j'ai besoin. 'Feriez mieux d'emmener ces lanternes avec vous ».*

Une autre possibilité est que le capitaine recruteur soit un petit noble cherchant à grimper dans l'estime du souverain, mais sans grandes possibilités côté argent. En temps de guerre, quand on est riche, c'est facile de plaire à son suzerain : il suffit de lui remettre de l'argent. La manière difficile est de faire quelque chose, si possible d'audacieux et de réussi, qui soit remarqué. Ce genre de leader ambitieux peut fourrer les PJ dans toutes sortes de pétrins, la compagnie se portant volontaire pour les missions dangereuses à chaque occasion, et étant en général, hyperactive. Le capitaine recruteur pourrait même être un PJ, une façon intéressante d'introduire un nouveau venu dans une campagne existante.

Un noble pourrait même engager les PJ sans les mener à la guerre. Selon le droit féodal, les vassaux devaient un service militaire à leur seigneur, mais n'avaient pas toujours à le fournir eux-mêmes. Un PNJ noble à court de soldats, ou qui préférerait les garder vivants à la maison, pourrait engager des PJ convenablement équipés pour remplir ce devoir. De tels PJ pourraient bien se retrouver à agir comme une unité indépendante, vêtus de la livrée de leur employeur, pourvu qu'ils obéissent aux ordres du général désigné par le seigneur. Opérer seul est, après tout, le *modus operandi* habituel durant les parties.

La conscription, ou le recrutement forcé sont le meilleur moyen de - ne pas ! - obtenir l'adhésion loyale des PJ à une cause. Si votre campagne se déroule dans un pays au gouvernement autoritaire, ou dans un empire décadent, les capitaines pourraient ne pas se soucier de savoir si les recrues veulent servir, ou même si elles en sont capables, du moment qu'ils remplissent leurs quotas. Cela peut surprendre, mais ce genre de recrutement peut être un premier contact amusant avec la carrière militaire des PJ. Et comme de coutume pour certains rôlistes, une auberge est le meilleur point de départ.

Un capitaine recruteur, avec une bande d'hommes de main baraqués, pourrait trouver qu'il est plus simple d'attendre à la sortie d'une brasserie que de pauvres âmes ivres en sortent en titubant. Mieux, il pourrait abreuver les PJ lui-même, garantissant ainsi leur ébriété. En fait, s'il paye le tenancier de la « taverne à picole » pour être généreux sur la bière, il n'aura même pas besoin d'être présent. C'est assez stupéfiant l'effet que peut avoir un peu de liqueur versée dans beaucoup de bière. Même le plus réfractaire des PJ se réveille simplement le matin suivant avec un mal de crâne et un nouveau métier !

Bien sûr, bon nombre de soldats ainsi engagés sont susceptibles de tenter de déserter et leur qualité au combat est discutable. Mais les déserteurs capturés s'exposent aux plus sévères des châtiments et, en temps de guerre, on doit faire des exemples. Ordonner aux PJ d'assister, avec le reste de l'armée, à un tel châtiment pourrait le leur enfoncer dans le crâne. Mieux encore, s'ils tentent eux-mêmes de s'échapper, laissez-les découvrir combien leur officier peut être imaginatif lorsqu'il s'agit de mettre au point des punitions.

Même les prisonniers peuvent être recrutés en temps de guerre, spécialement ceux ayant l'expérience du combat. Les dirigeants préfèrent souvent engager de tels scélérats plutôt que leurs sympathiques et productifs sujets, qui payent leurs impôts. Cela offre une solution bienvenue aux MJ coincés avec un groupe de PJ emprisonnés.

Reconnaissons-le, bien des groupes de PJ ont tendance à mal se conduire. Cela permet aussi aux MJ de mettre en scène des officiers PNJ désagréablement intéressants, et de donner aux PJ les missions vraiment dangereuses (ou stupides ?) que les soldats normaux refuseraient [1]. Et mieux encore, une unité de détenus pourrait être tenue à l'écart pour essayer de maintenir la discipline dans le reste de l'armée. Cela signifie (encore une fois) que les PJ pourront opérer seuls.

Les volontaires sont bien plus adaptés aux unités d'élite, et ceux de statut social supérieur pourraient regimber à l'idée de servir parmi les soldats du commun. Incorporés à une compagnie de gentilshommes volontaires, comme les célèbres Trois Mousquetaires, ils auront tendance à opérer plus indépendamment et à accomplir de hauts faits, poussés par leur honneur plutôt que par le désir d'être payés ou la peur du châtiment. En outre, c'est tout à fait le genre de types que les commandants détachent de l'armée régulière pour remplir les missions les plus intéressantes. De tels PJ pourraient s'associer à une armée pour une cause, tout comme les Croisés historiques s'assemblèrent pour rejoindre les expéditions vers la Terre Sainte. Peut-être quelque grand mal menace-t-il le pays et souhaitent-ils rejoindre le camp du bien (déjà entendu ça quelque part ?)

D'un autre côté, des PJ plus mercenaires pourraient s'engager simplement en tant que tels – mercenaires. De nouveau, cela leur sera particulièrement facile s'ils ont une réputation de combattants courageux ou habiles, et leur donnera plus de contrôle sur leur propre destin. Des PJ malins choisiront sûrement de servir le camp qui paye le mieux, tout en gardant à l'esprit qu'il reste possible de déserter [ou trahir] si l'ennemi augmente son offre. Finalement, ils doivent s'assurer qu'ils sont du côté des vainqueurs – crucial s'ils veulent s'amuser à dépenser leur argent après la guerre !

Il est possible que volontaires et mercenaires ne se voient pas imposer un officier les contrôlant directement, surtout si une telle indépendance était une des conditions de départ de leur contrat de travail. À nouveau, cela augmente les possibilités de

roleplay d'une telle unité, car elle agira plus comme un groupe de PJ normal. Il suffit de remplacer : « Vous êtes assis dans une taverne lorsqu'un homme vêtu de noir se glisse vers vous avec une proposition » par « Vous êtes assis dans la caserne lorsqu'un sergent vêtu de rouge s'avance crânement vers vous avec un ordre. » Facile !

Vos PJ pourraient même être obligés de servir dans l'armée, comme dans l'Angleterre de la fin de la dynastie anglo-saxonne [2], où tout homme physiquement apte âgé de 16 à 60 ans devait servir si le pays était envahi. Même des PJ non-combattants pourraient ainsi se trouver recrutés. Comparée aux soldats d'élite des levées triées sur le volet, la masse d'hommes des Fyrds anglo-saxons n'était pas très bien équipée ; ils étaient seulement armés de piques et de dagues et tout au plus protégés par une veste de cuir et un bouclier de bois [3]. Des PJ voleurs ou filous colleraient certainement à ces critères ! Des commandants d'armée sensés, toutefois, tenteront d'utiliser les capacités spéciales des personnages. Des voleurs peuvent détrousser l'ennemi, par exemple en maraudant des objets magiques nécessaires à ses machinations. Les filous, les trafiquants, les amuseurs… peuvent infiltrer le camp ennemi comme espions et saboteurs.

« Alors, Des volontaires ? »

Les PJ ne devraient vraisemblablement pas être incorporés dans une unité de ligne. D'abord parce qu'à cause de leur expérience de l'aventure, ils sont probablement un peu différents des soldats ordinaires. Certains d'entre eux n'ont même pas besoin de se voir fournir épées ou fusils – ils ont leurs propres petits bijoux ! Ensuite, les possibilités d'aventure seraient restreintes. Si les PJ forment une petite unité d'élite, alors ils se verront attribuer des missions plus intéressantes. Cela ne signifie pas que l'on attende des PJ qu'ils affrontent seuls des armées entières d'ennemis, à moins que le jeu ne soit de la fantasy vraiment épique. Ils rencontreront peut être l'armée ennemie, bien sûr, mais l'aventure sera plutôt faite de manœuvres d'évitement, de déguisements ingénieux et de subterfuges, que d'une longue série de rencontres guerrières. Toutefois, s'ils sont obligés de combattre pour s'échapper, préparez les dés.

Assez parlé de l'incorporation dans l'armée. Passons maintenant à ce qu'ils pourraient faire une fois qu'ils ont intégré ses rangs.

« Assez ! » pleuraient-ils, « on n´en peut plus ! »

Une armée récupérant son approvisionnement en chemin peut vraiment répandre la destruction sur le pays traversé. En fait, les grands raids le long des voies d'approvisionnement du territoire ennemi faisaient partie des stratégies de base au Moyen Âge. Ils nourrissaient une armée sans utiliser les ressources alliées, et maintenaient les soldats heureux grâce au pillage. Tout aussi important, ils défiaient l'autorité du dirigeant ennemi, en ébranlant le soutien de la populace envers un dirigeant qui avait échoué à les protéger.

> *Vous pourriez inverser l'idée, avec des villageois engageant les PJ pour les défendre des raids des soldats. Les PJ pourraient être surpris de découvrir que ces mêmes soldats sont du côté des gentils.*

Le simple fait de maintenir une armée approvisionnée occupe en permanence de nombreux soldats.

Du fait du besoin en provisions, une armée n'est pas toujours rassemblée dans un camp unique. Elle peut être répartie entre les fermes et les villages environnants. Cela peut conduire à des tensions lorsque les soldats mangent les réserves de nourriture et que les habitants font face à la perspective de la famine. Des troubles peuvent se produire, même si les commandants de l'armée prévoient de dédommager les civils – des paysans affamés ne mangent pas de promesses [ni de bons de réquisitions (NdT)].

Les soldats tapageurs, ivres ou voleurs ont aussi tendance à porter sur les nerfs des civils ! À la suite de tels griefs, les habitants pourraient trouver le courage de s'unir pour protéger leurs biens, attaquant tout soldat qui tenterait de prendre de la nourriture ou des animaux.

Durant la Guerre Civile anglaise [1641-1651], des bandes appelées « porteurs de massue » (*clubmen*) apparurent dans certains comtés et utilisèrent la force pour s'opposer aux ravages des armées, leur loyauté changeant selon quel camp menaçait le plus leurs propriétés. Parfois, ils s'opposaient à toute force s'approchant. De tels développements peuvent créer des scénarios intéressants, avec plein de perspectives de combats à petite échelle, aussi bien que pour la réflexion et la diplomatie. Si les PJ sont trop gentils pour causer eux-mêmes les ennuis, alors peut-être que ce seront les singeries d'une unité alliée stationnée à proximité qui les déclencheront. Comment les PJ s'y prendront-ils avec de tels coquins, techniquement du même côté qu'eux ? Compliqué !

Et si des prises d'otages, des situations désespérées et des agitateurs ennemis sont ajoutés au mélange, alors les choses vont devenir encore plus compliquées.

Nous devons nous débrouiller seuls

À la suite de telles missions de fourragement, les PJ pourraient se retrouver séparés de leur armée. Des PJ réticents - le genre qui ne s'embête pas avec tous ces cris et ces battements de tambour –, pourraient simplement être laissés derrière ! Et même si les PJ restent avec l'armée jusqu'à ce que la victoire soit assurée, ils devront toujours rentrer chez eux après ça. Quelle que soit la manière dont ils ont été séparés, les PJ pourraient avoir des problèmes. Un exemple tiré de l'histoire peut se révéler intéressant.

En rentrant de croisade, le roi Richard Cœur-de-Lion tenta de traverser l'Autriche, un pays dirigé par des gens qui lui étaient hostiles (le roi avait récemment insulté le duc d'Autriche). Avec seulement une poignée de compagnons, il décida de voyager à travers ces terres sous l'apparence de pèlerins revenant de Jérusalem. Ils allèrent d'ennuis en ennuis, leur nombre diminuant jusqu'à ce que le roi n'ait plus avec lui qu'un garçon parlant allemand et un autre serviteur. Alors que le garçon allait chercher des provisions, il dépensa un peu trop d'argent pour un humble pèlerin, et fut surpris avec les gants du roi passés à sa ceinture ! Capturé par des seigneurs locaux soupçonneux, il révéla finalement où se trouvait le roi. Ainsi débuta la célèbre captivité du roi Richard en Allemagne. Vos PJ feraient-ils des erreurs aussi stupides, et finiraient-ils par devoir s'échapper de prison ? Leurs fausses oreilles tromperaient-elles même un enfant elfe ?

Le blanc de leurs yeux

Évidemment, les batailles sont une composante majeure de la guerre, mais sont souvent évitées au Moyen Âge de par leur nature imprévisible et radicale. Le roi Henry II d'Angleterre défendit victorieusement son vaste royaume des incursions et parvint même à l'étendre sans aucune bataille rangée durant toutes les années de son long règne. Les raids et les sièges étaient bien plus courants au Moyen Âge, car perçus comme des stratégies plus sûres que les batailles rangées. Mais ces dernières se produisaient encore assez souvent, lorsque les forces assiégeantes étaient forcées au combat par une armée de secours, ou lorsque les chefs de guerre pensaient que les chances étaient de leur côté. Il y avait même la croyance répandue qu'une bataille rangée était la fin appropriée d'une campagne. En d'autres temps, comme au début de l'ère moderne, la bataille rangée était considérée comme la forme ultime de la guerre.

Considérons la bataille ouverte en gardant ceci à l'esprit. Vos joueurs voudront certainement que leurs PJ aillent au combat à un moment de leur carrière militaire, et vous n'avez pas envie de les décevoir.

Si les PJ finissent au milieu d'une bataille, vous et vos joueurs devrez alors utiliser votre bon sens pour vous sortir agréablement de l'expérience. Ce serait une honte de transformer une expérience aussi potentiellement excitante, colorée et pleine de tension en de vulgaires jets de dés. La meilleure façon de procéder est sans doute de se concentrer sur l'environnement immédiat des PJ, en terme de possibilités d'héroïsme et d'actes désespérés, tout en décrivant seulement ce qu'ils peuvent voir autour d'eux. Les PJ peuvent encore avoir la possibilité de modifier le cours de la bataille – s'ils se trouvent là où il faut être (par exemple devant une brèche dans les lignes ennemies), ou en face de quelqu'un ou de quelque chose d'important (comme les étendards ou le commandant ennemi). Et n'oubliez pas que les PJ peuvent vivre des accalmies dans le cours de la bataille alors qu'elle va et vient autour d'eux, donnant à chacun le temps de réfléchir et de souffler ; et, plus important, le temps d'avoir un aperçu de la situation générale et peut-être de réagir de manière appropriée.

> *La bataille de Hoth dans* L'Empire contre-attaque *est sans doute le meilleur exemple de comment maintenir l'attention centrée sur les PJ dans une grande scène de bataille.*

Bien que vos joueurs puissent supposer que les PJ vont se retrouver au cœur de la mêlée, il y a d'autres endroits où ils peuvent se retrouver. Des PJ vétérans pourraient être tenus en réserve et, une fois que vous leur avez fait un bon récapitulatif détaillé du combat, se trouver trop heureux d'avoir évité le gros de la bagarre.

Les PJ pourraient entrer en action seulement à la fin de la bataille, avec l'ordre de capturer un ennemi important ou un objet dérobé par des pillards. Toutefois, si le camp des PJ est vaincu, l'aventure ne concernera plus que leur fuite - un problème important si l'ennemi ne prend pas de prisonniers. Des PJ loyaux pourraient vouloir s'assurer que leurs dirigeants, leurs commandants ou leurs amis s'échappent aussi.

Une autre alternative à la ligne de front est de faire protéger un convoi de bagages par les PJ, ou qu'ils se voient confier la tâche de garder un PNJ important. Cette dernière option peut devenir difficile si le VIP insiste pour se mettre en danger. À la bataille de Crécy, le roi de Bohème, bien que vieux et aveugle, demanda en un geste chevaleresque à être conduit au cœur de la mêlée afin qu'il puisse porter un coup de son épée. Deux de ses preux chevaliers lièrent leurs propres rênes à ceux de sa monture et firent comme il avait demandé. Tous trois furent promptement occis !

Les PJ pourraient même se voir ordonner de déborder l'adversaire et, prenant avantage de l'absence de nombreux soldats du territoire ennemi, s'y engouffrer et y tenter des missions de spécialiste. Des PJ avides pourraient un peu rechigner à l'idée de passer sans s'arrêter derrière tous les trains de bagages qu'ils découvrent à l'arrière, ce qui pourrait les plonger dans les ennuis, surtout s'ils sont ralentis par une lourde charge de butin !

Huile bouillante !

Lorsqu'ils appartiennent à une armée assiégeante, des PJ explorateurs de souterrains peuvent être envoyés par une galerie de mine nouvellement creusée dans les cavernes sous la citadelle assiégée. Les soldats ordinaires ne peuvent vraiment pas être considérés comme des adversaires valables pour le genre de bêtes qui se tapissent souvent dans les galeries souterraines des forteresses fantastiques.

Il y a aussi d'autres moyens d'entrer – des ruses genre Cheval de Troie, ou d'audacieuses escalades nocturnes le long des murs. Des PJ voleurs pourraient se voir ordonner de s'introduire dans le château par le conduit des latrines, exactement comme un soldat courageux le fit pour Philippe Auguste lorsqu'il prit Château-Gaillard aux soldats du Roi Jean dans les premières années du XIIIe siècle. Une mission aussi désagréable pourrait être vue comme une punition après un larcin ! Une fois à l'intérieur, on attend des PJ qu'ils relèvent la herse, qu'ils empoisonnent le puits, ou même qu'ils capturent le commandant de la garnison.

Des PJ du côté des défenseurs ont bien plus de raisons de se battre – ne serait ce que parce qu'ils sont pris au piège ! Si le château est petit, ou si leurs alliés ont eu à répartir largement leurs ressources stratégiques, l'équipe des PJ pourrait se retrouver isolée. Les châteaux du Moyen Âge étaient souvent défendus par une petite troupe de personnes, tel le château de Châlus que Richard Cœur-de-Lion assiégea en 1199, qui avait seulement deux chevaliers et quelques compagnons à l'intérieur. Un de ces défenseurs, utilisant son arbalète du haut des remparts en s'abritant derrière une poêle à frire, parvint à blesser mortellement Richard. Le roi, croyez-le si vous voulez, était en train de regarder les cabrioles de l'homme avec amusement lorsque le carreau mortel frappa ! Mais des PJ assiégés ont bien plus à faire que de repousser les attaques. Ils pourraient tenter une sortie pour faire passer un message à travers le camp des ennemis. Ils doivent négocier avec les assiégeants, décidant de sujets tels que combien de temps ils attendront une armée de secours avant de livrer la forteresse. Il pourrait y avoir des problèmes à régler à l'intérieur, lorsque les autres assiégés perdent confiance. Si vous voulez vraiment de l'aventure, ils pourraient avoir à faire tout ça en même temps.

Au diable ces jeux de soldats !

Les aventures en temps de guerre ne sont pas toujours basées sur le conflit avec l'ennemi ou la population locale – des conflits peuvent aussi bien surgir à l'intérieur des forces armées. La mutinerie est l'exemple le plus évident ; la paye ou les conditions de vie en étant les causes les plus fréquentes. Quand les fonds ou les sources d'approvisionnement commencent à se tarir, les commandants pourraient commencer à distribuer des menaces ou de vaines promesses pour maintenir la discipline, et parfois les soldats réagissent en prenant eux-mêmes les choses en main. Des rumeurs de mutinerie peuvent aussi apparaître à cause d'officiers impopulaires, ou d'ordres qui laissent présager une mort certaine, et cela peut mener à une aventure.

Dans certaines armées médiévales, les chefs tentèrent de maintenir la discipline en édictant des règlements. En 1190, Richard Cœur-de-Lion rédigea des règles devant être respectées par ses soldats et les marins durant l'expédition vers la Terre Sainte. Lorsqu'un homme tuait un autre Croisé, il devait être attaché à sa victime et enterré vivant. Si des témoins dignes de foi prouvaient qu'un homme avait tiré un couteau contre un autre et fait couler le sang, alors le coupable perdrait sa main !

De telles punitions pourraient semer le trouble plutôt que de l'apaiser. Et si les PJ subissent la rigueur de la justice militaire, ou s'ils ne peuvent supporter plus longtemps un officier sadique, alors ils pourraient eux-mêmes se mutiner. Vous pourriez vous amuser à jouer de tels chefs – alimentant graduellement le mécontentement de PJ avec de plus en plus d'ordres scandaleux. Des PJ respectueux des lois (ou raisonnables) qui restent loyaux à leurs officiers pendant une mutinerie se verront ordonner d'aider à rétablir l'ordre, de protéger les officiers des troubles, ou de garder les coffres du trésor. À moins que n'apparaisse une révolte majeure destinée à renverser le régime, il est plus sûr à long terme de rester fidèle à ses supérieurs. On traite rarement les mutins avec légèreté !

> *La désertion est aussi un problème majeur durant la guerre et on le règle souvent avec sévérité. On faisait souvent des exemples des déserteurs capturés, soit par exécution publique, soit par un douloureux marquage au fer rouge ; ce dernier les marquant à vie comme couards.*

« Là, à l'horizon ! Vous ne voyez rien ? »

Bon nombre de PJ sont parfaits pour le rôle militaire spécial d'*éclaireur*, surtout les PJ forestiers. Avec seulement un ou deux individus de ce type, tout le groupe de PJ peut devenir un groupe d'éclaireurs. Leur fonction principale est la reconnaissance : se déplacer en avant de l'armée pour réunir des informations telles que la position, la puissance, la composition et l'état des forces ennemies, aussi bien que la configuration du terrain. Comme l'écrit le sage Sun Tzu dans *L'Art de la guerre*, si les porteurs d'eau ennemis boivent eux-mêmes avant de remplir les récipients du reste de l'armée, alors les forces ennemies sont assoiffées. Les éclaireurs doivent savoir quels signes subtils rechercher !

En tant que premiers soldats alliés à arriver sur zone, des PJ éclaireurs peuvent se retrouver en situation difficile. Même si les soldats ennemis ne sont pas là, la population elle-même pourrait être hostile. Parfois, une occasion que de courageux éclaireurs ne sauraient refuser croisera la route des PJ. Ils pourraient, par exemple, rencontrer un ennemi de haut rang parti lui-même en reconnaissance. Les PJ devraient-ils tenter de le capturer ou de l'assassiner ?

En 1191, pendant sa croisade en Palestine, le roi Richard I partit chevaucher avec ses seuls faucons et une poignée de compagnons, avec l'intention de capturer quelques sarrasins s'il devait en rencontrer. Toutefois, alors qu'il piquait un petit somme sous un arbre, il fut attaqué. Montant rapidement en selle, il plongea dans la mêlée, mais se retrouva durement malmené, à mesure que d'autres sarrasins arrivaient. En fin de compte, la situation fut sauvée par un chevalier nommé William de Preaux, qui se mit à crier (dans la langue de l'ennemi) qu'il était le roi. Les attaquants, naïfs, se replièrent dès qu'ils eurent capturé ce courageux chevalier ! Vos PJ se feraient-ils pareillement duper ?

L'aspect le plus dangereux du métier d'éclaireur est d'espionner l'ennemi et d'éviter ses éclaireurs et ses guetteurs. Si les PJ sont capturés, ce pourrait être leur tour de révéler des informations ! Mais il y a des avantages à prendre des risques. Des personnages habiles pourraient infiltrer un camp ennemi comme assassins ou saboteurs. Si, par exemple, l'ennemi marche sur une forteresse avec en remorque une puissante machine de guerre assurant la destruction du château, alors il pourrait y avoir quelques feux d'artifice au programme. Des personnages opportunistes pourraient aller directement chercher les coffres du trésor ennemi. S'ils réussissent à en dérober le contenu, l'ennemi pourrait avoir affaire à une mutinerie et à une désertion massive, un point utile à aborder si les PJ sont découverts par leur propre camp et doivent s'expliquer.

Les PJ pourraient même rencontrer des déserteurs ennemis souhaitant changer d'allégeance, et faire un brin de recrutement. Toutefois, si les déserteurs sont des alliés, peut-être même les propres amis des PJ, alors de difficiles décisions devront être prises.

Un jour, cette guerre aura une fin

Vous pourriez hésiter à plonger votre monde de campagne dans la guerre, à cause des changements que cela apporte, ruinant peut-être vos notes de background précautionneusement rassemblées. Mais une guerre n'a pas besoin de trop modifier les choses, d'autant plus si les dirigeants actuels sont victorieux. Vous pourriez introduire un conflit à petite échelle, comme une invasion frontalière, ou voir la guerre prendre place dans un pays étranger, deux solutions qui devraient laisser votre zone de campagne relativement inchangée.

La guerre n'impose pas non plus de déterrer les petites figurines en métal et les mètre-rubans ([4]), et de laisser l'aspect "rôle" de côté. Quelles que soient les implications politiques de la guerre, il y a une foule d'aventures à jouer, de toutes formes et types. Avec les accroches d'aventures présentées ci-dessus, même le plus récalcitrant des PJ, terré loin de la ligne de front, ne peut éviter d'être pris dans le flot épique de la guerre, et de produire de grandes histoires. La guerre a pour habitude de jeter directement les soldats dans le grand bain. Vos PJ savent-ils nager ?

Article original : *It's a Dog(Soldier)'s Life*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : L'archétype de ce groupe étant représenté dans le film : *Les douze Salopards* wiki. [Retour]

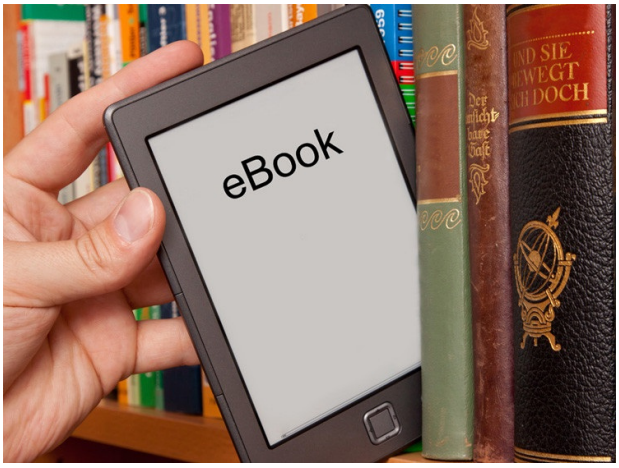
(2) NdT : Avant la bataille d'Hastings (1066) et le couronnement du Normand Guillaume le Conquérant. [Retour]

(3) NdT : À la bataille d'Hastings, les troupes anglo-saxonnes se divisaient en deux groupes : les *Housecarls* - infanterie lourde composée de soldats professionnels, et les *Fyrds*. Parmi ceux ci, les *Select Fyrds*, propriétaires terriens devant un service militaire à la Couronne – et dont l'équipement se rapprochait de celui des Housecarls -, et les *Great Fyrds*, auxquels fait référence cet article. Leur équipement pouvait même se limiter à une armure légère, une coiffe pendante, une fourche et une fronde. [Retour]

(4) NdT : Instruments indispensables à tout joueur de wargame avec figurines, avec la table de ping-pong où déployer ses unités, bien sûr. [Retour]

Les ebooks PTGPTB.fr

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



01 – Le plaisir de la table
Pourquoi le Jeu de Rôle est un loisir si agréable.

02 – Les grosbills, ces incompris ?
Mieux comprendre cette manière de jouer et ce type de joueur.

03 – Transmettre la flamme du rôlisme
Un voyage dans l'initiation au jeu de rôle, depuis notre première fois à nous, jusqu'à leur première fois à eux…

04 – La théorie… c'est pratique
La théorie ne fait pas que prendre la tête, elle résoud aussi des problèmes concrets.

05 – Dirty PJ
Réponse à "Dirty MJ"? Montrer au MJ qui est le vrai maître à la table de jeu.

06 – Une brève histoire du jeu de rôle
De la naissance du JdR à l'âge d'or, la chute et le nouvel âge d'or.

07 – Le père Noël est un rôliste
Le jeu de rôle ne fait pas de cadeaux ? Et si !

08 – Comment écrire un bon scénario
En finir avec l'angoisse de la page blanche

09 – Les maîtres de l'improvisation
Les magiciens de l'impro partagent leur secrets.

10 – Bâtir une campagne mythique
Les scénarios, c'est bien, mais les campagnes sont inoubliables.

11 – Le JdR, de l'art ou du cochon ?
Vous rendez-vous compte que vous êtes des artistes ?

12 – Narrativisme, mon amour
Certains ne jurent que par lui. D'autres sont enquiquinés. Étudions-le.

13 – Fatal Fumble
Numéro 13 oblige, cet e-book a pour sujet la poisse, la scoumoune.

14 – Le système, cet important
Pourquoi nous embêtons-nous avec des règles ? Pourquoi sont-elle ainsi et pas autrement ?

15 – Le JdR, c'est le maaal
Quand notre loisir était accusé de mener au satanisme (entre autres).

16 – Mon perso, ce héros
Au centre de nos parties : vos persos !

17 – Écrire son jeu de rôle
Créer son JdR 1. *Les bases – Même les créateurs que vous vénérez ont débuté un jour…*

18 – Coup de foudre à JdR Hill
N'évitez plus les relations amoureuses entre personnages-joueurs.

19 – Créer son JdR : l'avis des pros
Créer son JdR 2. *Le rôle de chacun dans la production d'un JdR, les exigences des lecteurs, les supports…*

20 – L'accessoire, c'est l'essentiel !
Il ne faut pas seulement du papier, des crayons et des dés.

21 – Le marketing rôliste pour les nuls
Créer son JdR 3. *Le marketing n'est pas du tout un gros mot.*

22 – Les PNJ ont aussi une vie
Donnez vie aux « seconds rôles » de votre univers.

23 – Joueurs, joueuses et PJ, mode d'emploi
Les MJ ne sont pas seuls et seules à contribuer au succès de la partie !

24 – Peindre un univers fictif réaliste
Pour en finir avec les simplifications et les stéréotypes des univers peu crédibles.

25 – Souvenirs, souvenirs… ou les premières parties de JdR
À nos souvenirs, aux vôtres, et aux souvenirs de ces auteurs et autrices que nous traduisons.

26 – spécial Lovecraft : Bons baisers de R'lyeh
N'est pas mort qui à jamais est lu. Plongez dans l'univers du Mythe et son héritage.

27 – « 18+ », thématiques adultes et JdR
Peut-on jouer avec l'oppression, la violence, le sexe et les autres sujets sérieux ?

28 – Les Visages du Dragon
L'héritage de Donjons & Dragons : à préserver, ou à jeter ?.

29 – Trouver des Joueurs et des Joueuses
Vous avez envie de jouer ou mener ? Allez à la rencontre d'inconnus.

30, v'la les flics !
La police et la justice réalistes et jouables

Nos autres ebooks !

Hors série n°1 : La compil'
L'ensemble des ebooks numéros 1 à 10, en un seul fichier.

Quatre-vingt-dix-minutes
« L'hôpital vient d'appeler… ». Jeu narratif vainqueur du Game Chef, sur la relation entre un fils et son père.

Ebook spécial : L'Ombre du passé
Un jeu de rôle complet ! L'adaptation française de The Shadow of Yesterday.

Tous les 3 mois, nous sommes susceptibles de publier un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB.fr. Alors suivez-nous sur les réseaux sociaux !

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de PTGPTB.fr ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir ou rire 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 serveur Discord

Nos gazouillis @PTGPTB

Mastodon @ptgptb

BlueSky @ptgptb.bsky.social

Recevoir les derniers articles

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

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

Crédits

Textes : Thorin, Jonathan Becker, Steven Satak, Kyle Schuant, Tom Fitzgerald, James West, Anthony Laffan, GGG, Paul Mackintosh.

Conception ebook : Angela « Quidam », Julien « Anorilian », Régis« Rappar », Benoit Huot.

Œuvre d'art de couverture : Anaïs G.

Les illustrations de l'hydre PTGPTB sont l'œuvre de Tiamate.

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

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

Merci

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

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

Un remerciement particulier à Marc Mileur Le Plaine (Zagul), Aigri-Man, The Silarkhar, ElrikMelny et deux parrains anonymes qui nous soutiennent sur Tipeee, et contribuent par leurs dons à payer l'hébergement et des lots de concours !

L´AVENTURE CONTINUE GRÂCE À VOUS !

ptgptb.fr