



ÇA COMMENCE ICI...

Mention légale importante :

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

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

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

ÉDITO

Vous avez remarqué ?

Quand on se lance dans un projet de publication, il est assez rare de voir paraître un numéro 1. Mais il est encore plus rare de voir sortir un numéro 2 quelques mois après. Vous ne me croyez pas ? Jetez un œil aux fanzines, vous verrez.

Bref, tout ça pour dire que vous avez sous les yeux le deuxième **ebook Places to go, people to be VF** (au passage, merci de votre soutien et de vos commentaires, qui ont confirmé votre intérêt pour ce type de lectures) et que le simple fait de l'avoir réalisé est notre manière à nous de conjurer le mauvais sort. D'ailleurs, en parlant de malédiction, nous avons voulu en aborder une, très prégnante dans l'univers du JdR : le grosbill. Le [premier ebook](#) parlait du plaisir de la table ? Eh bien retournons notre veste et abordons cette fois-ci son *déplaisir* ! Mais en même temps, le grosbill, c'est un peu comme un Nintendogs ou un tamagotchi, c'est un animal de compagnie virtuel dont il faut savoir s'occuper. Et puis, malgré tout, on l'aime bien au village, non ? En tout cas, nous espérons que les articles de ce trimestre vous permettront de mieux comprendre celui qui, à bien des égards, est l'alpha et l'omega du jeu de rôle.

Comme précédemment, cet ebook dispose d'annexes pour celles et ceux qui souhaitent poursuivre leur découverte de nos auteurs. N'hésitez pas à vous plonger dedans si vous en avez envie.

Ah oui, une dernière chose : vous pouvez désormais nous suivre sur Twitter, [@PTGPTB_vf](#). Promis, on ne vous polluera pas votre timeline (d'autres s'en chargent très bien) mais vous pourrez ainsi savoir ce que nous vous préparons et être au courant de la parution des prochains ebooks.

Bonne lecture à tous, et surtout bons jeux (avec ou sans grosbill ^^) !

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

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

PITIÉ POUR LES PAUVRES DIABLES

© 1999 Steve Dempsey

Un article de Steve Dempsey, tiré de [PTGPTB n°10](#) (novembre 1999), et traduit par Antoine Drouart

Ce qu'il nous faut, c'est un grand et formidable melting-pot de joueurs



Un mal rôle autour du jeu de rôle et son nom est le grosbillisme (1).

Les grosbills sont ces joueurs dont le principal intérêt pour le JdR réside dans l'amélioration de leur personnage jusqu'à des niveaux ridicules. Ils veulent les objets magiques les plus puissants, le plus de fric, les plus gros flingues ou la plus grosse réserve de sang. Et également souvent au détriment du plaisir des autres joueurs.

Cela peut même conduire jusqu'à la triche. Ça peut sembler un concept étrange, dans un jeu qui n'a soi-disant pas de gagnants, mais nous avons tous des récits de quelqu'un qui s'est amené dans une partie avec un personnage possédant le maximum dans toutes les caractéristiques, et tous les objets magiques de la-mort-qui-tue. De même, ces gens-là cachent les dés qu'ils lancent derrière leurs mains et semblent faire des jets critiques fichtrement souvent.

Toutefois, il est aussi trop facile de simplement se moquer du grosbillisme ou de le rejeter : nous devons étudier sa cause et sa place dans notre loisir.

Pour comprendre d'où vient ce type de comportement, je pensais examiner mes motivations pour le jeu de rôle. Étant donné qu'être meneur de jeu est quelque chose d'un peu différent, je me concentrerai dans cet article sur pourquoi je veux être joueur dans une partie.

Il y a un élément social très important dans le jeu de rôle. Ce n'est pas un jeu auquel vous pouvez jouer seul (ça rend sourd...), aussi toute personne qui souhaite jouer doit être intéressée par la rencontre d'autres personnes. Généralement cela signifie aussi, au moins au début de sa carrière de rôliste, faire de nouvelles connaissances, car on trouve rarement des rôlistes sous les sabots d'un cheval.

Presque tous les jeux de rôles amènent pour partie à s'évader de la réalité. Dans l'ensemble, nous ne jouons pas pour analyser de grandes questions philosophiques ou sociales (bien que quelques tentatives, peu judicieuses à mon avis, aient été faites dans ce sens, notamment par White Wolf). Presque toutes les parties se déroulent dans des lieux ou à des époques imaginaires et incluent des éléments fantastiques comme la magie ou le voyage supraluminique.

J'aime également la stimulation intellectuelle liée aux défis, aux énigmes ainsi que l'excitation de l'action et des combats. Cela est très similaire au frisson qui nous parcourt lors de la lecture d'un bon polar ou devant un film comme *Predator*. Si la tension est bien exploitée, que les épreuves sont ajustées à un niveau de difficulté qui est stimulant mais reste possible, alors l'effet est des plus plaisants.

Enfin, les aspects dramatiques du jeu de rôle m'éclatent tout particulièrement. J'aime interpréter le rôle de quelqu'un d'autre, être amené à faire et dire des choses qui ne seraient normalement pas dans mon caractère.

En outre, si le jeu permet de développer et de faire évoluer son personnage, on peut alors s'attacher à lui au bout d'un certain temps. Nous nous rappelons tous ces grandes campagnes où, après avoir commencé avec un magicien de bas niveau avec deux points de vie, nous arrivions finalement à un stade où, après nous être cachés des monstres et avoir utilisé des sorts inappropriés avec créativité pendant des lustres, nous faisons trembler les démons les plus puissants devant notre magie dévastatrice.

Voici mes raisons un peu dans le désordre, et je suis sûr que vous pouvez vous retrouver dans chacune d'entre elles. Alors, les grosbills sont facilement compréhensibles : ce sont les joueurs pour qui le dernier but est celui qui domine les autres. Leur principale motivation est l'accumulation du pouvoir, qu'il soit dans les caractéristiques du personnage ou dans la possession d'équipement magique ou de haute technologie. Un simple désir d'être le meilleur des meilleurs, le vampire le plus effrayant, le combattant le plus fort ; bref, de gagner.

Vous auriez pu penser qu'il n'y avait pas de gagnant en jeu de rôles, mais il n'en est rien. Tout d'abord, il y a le but commun de l'aventure : vaincre la corporation maléfique ou le magicien fou, mais je ne parle même pas de cela. Il y a toujours de la place pour une réussite personnelle, gagner plus d'expérience, plus de pouvoirs, ou de plus grosses griffes. N'importe quoi qui les rende meilleur, ou, encore mieux, meilleur que les autres joueurs. C'est cette faim de puissance qui mène les grosbills. Mais qui parmi nous peut nier avoir eu de tels désirs ? N'avons-nous tous aucune envie que notre personnage devienne un héros, une légende, une star ?

C'est la même chose pour la triche. Avant de pointer un doigt accusateur, combien d'entre nous peuvent dire qu'ils n'ont jamais "accidentellement" fait tomber un dé malheureux, ou modifié un tant soit peu leurs caractéristiques ? Quel MJ n'a jamais laissé un joueur relancer les dés à un moment critique, ou permis de bricoler un poil les jets de caracs ?

Pourquoi faisons-nous ces choses, s'il n'est pas possible de gagner ? C'est parce qu'elles rendent notre expérience ludique plus amusante. Elles nous permettent d'améliorer notre statut dans le jeu, de jouer un peu plus la vedette, de nous rapprocher du héros de cinéma parfait que nous souhaitons être, et nous empêchent de disparaître comme un élément du

décor. En ce qui concerne les MJ, la bidouille est particulièrement importante pour améliorer un peu la fluidité de la partie, pour être sûr que les héros sont des héros. Il doivent faciliter suffisamment la tâche des personnages pour qu'ils ne soient pas tous tués lors de la première rencontre.

Vu sous cet angle, la majorité des grosbills ne trichent pas beaucoup plus que le reste des rôlistes. S'ils en arrivent là, cela devient visible et finalement, plus personne ne veut jouer avec eux.

Toutefois, l'accent qu'ils mettent sur le gain personnel encourage la magouille, et c'est un trait qui leur a donné une mauvaise réputation parmi les joueurs qui ne jouent pas de cette façon : les joueurs qui considèrent que tricher est apparenté à un péché mortel. Qu'est-ce qui peut être fait concrètement contre cela ?

Je dois avouer que tout le problème ne vient pas des grosbills, mais des autres joueurs qui sont trop enclins à clamer que le grosbillisme n'est pas du jeu de rôle "correct". Après tout, qu'est-ce qui ne va pas dans le grosbillisme ? La vaste majorité des jeux ont un système d'expérience. Plus vous jouez, plus votre personnage devient puissant. Le grosbillisme est ainsi inclus de fait. Si vous n'aimez pas, alors jouez à un jeu où cela n'arrive pas (comme le *Traveller* original qui n'a pas de système d'expérience du tout ; ou bien des JdR où la progression des compétences est liée à la découverte d'un maître et non pas aux jets de dés ⁽²⁾). Mais si vous vous amusez à un jeu qui encourage le grosbillisme d'une façon ou d'un autre, il est alors un peu fort de critiquer cette pratique.

Le grosbillisme en tant que tel est une approche valable du JdR.

Malheureusement, comme les joueurs se concentrent sur les aspects d'acquisition du jeu, ils ont tendance à ignorer d'autres aspects. Il leur reste encore l'aspect social, mais il tend vers la compétition avec ses pairs plutôt que vers la sociabilité. Ce type de joueurs approche les situations dramatiques ou les énigmes en tentant de réduire l'opposition à l'état de pulpe sanguinolente, plutôt que d'explorer les valeurs, les circonstances, les limites et la culture du monde présenté par le meneur de jeu. C'est en définitive de l'évasion, mais on peut certainement se demander si des occupations imaginaires aussi violentes sont bien saines. Ainsi, on peut certainement critiquer la pauvreté de l'approche grosbilliste.

Mais d'un autre côté, de nombreux – la plupart – des jeux informatiques d'aujourd'hui, tels que *Quake*, *Rumble* ou même *Baldur's Gate*, encouragent de telles formes de jeu. Si on les prend en compte, avec une grande partie des jeux de plateau, des jeux de cartes et des jeux de rôles présents sur le marché, il n'est pas difficile de s'apercevoir que c'est un style très populaire.

Nous devrions alors le reconnaître pour ce qu'il est, et accepter le grand rôle qu'il joue dans notre loisir.

Et pourquoi pas, l'adopter et le soutenir parce que non seulement les grosbills représentent une part significative de notre loisir, mais aussi une majorité des jeunes et des nouveaux joueurs. Sans les grosbills, notre loisir n'existerait pas. Et ce sont ces gens que nous nous permettons de snober ?

Cela ne veut pas dire que vous devez les accueillir à votre table, mais d'un autre côté, ne les rejetez pas non plus systématiquement.

Une façon de résoudre le problème est de jouer cartes sur table au début de la partie.

En général, vous n'iriez pas voir un film dont vous ne connaissez rien. Ça peut être la même chose en jeu de rôle. En tant que MJ, tentez de vous faire une idée des motivations de tous vos joueurs. Assurez-vous que chacun y trouve son compte, et il n'y aura pas de désaccord majeur.

En tant que joueur, vous pouvez aussi y participer. Dites à votre MJ ce que vous aimez, et facilitez les choses pour les autres joueurs. C'est un peu de travail en plus, mais cela vaut le coup, si vous ne voulez pas passer une douzaine de sessions de quatre heures à tuer des orcs alors que votre personnage est un poète romantique, ou passer des semaines à discuter des subtilités de la cérémonie du thé alors que votre hache de bataille +8 est assoiffée de sang !

Une autre approche est de déplacer les récompenses de la partie, depuis les points d'expérience simplement vers l'expérience du jeu lui-même. Cela réduira les opportunités de compétition. Les MJ peuvent aussi tenter de faire ressortir le caractère des PJ en leur présentant des situations où le combat est complètement inapproprié ou contre-productif ; comme obtenir un indice vital d'un enfant autiste ou d'un Dieu Très Ancien. Cela mettra tous les personnages sur le même niveau, quelles que soient leurs compétences de combat, pour que chacun puisse avoir sa part égale de gloire.

Il y a de la place pour tout le monde dans le jeu de rôle. Non seulement dans le milieu rôliste, mais aussi autour d'une même table. La cohabitation entre les grosbills et les autres est simplement une question de travail et de découverte de ce que les joueurs et le MJ veulent dans leurs parties. Le jeu de rôles est un loisir qui a de nombreuses facettes, et tous nous y jouons pour de nombreuses raisons. Avec de la préparation et de la tolérance, les parties pourront facilement offrir quelque chose pour chacun.

Après tout, dans le milieu du JdR, un personnage-joueur d'un joueur grosbill pourrait simplement être vu comme un matérialiste. La société ne les regarde pas d'un si mauvais œil que ça, et nous devrions en faire autant.

Article original : [Sympathy for the devil](#)

(1) NdT : *Powergamer* dans le texte. L'auteur indique son synonyme le *munchkin* : un grosbill plus gamin, qui fantasme, et s'amuse à tout casser. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Et une mention à *Empire & Dynasties*, où un personnage progresse en... suivant des cours. [\[Retour\]](#)

L'ÉVOLUTION DU GROSBILL

© 2001 Monte Cook

Un article de Monte Cook, tiré de Montecook's rants, et traduit par Benoist Poiré



Arrêtez de vous en prendre aux “grosbills”

NdT : Cet article a été traduit une première fois par Benoist Poiré sur notre site partenaire www.cerbere.org. Qu'ils en soient remerciés.

[Le site de Monte Cook] est un site de jeu de rôles, alors pourquoi pas une gueulante rôliste ?

Prêts ? Bien. Parce que celle-là va mettre mal à l'aise pas mal de monde – je vais défier ce que vous pensez être une bonne manière de jouer.

J'étais un de ces chanceux qui furent entraînés dans Internet assez tôt. Lorsque ce n'était, de mon point de vue, que de l'Usenet (et quelques MUD).

Je pensais bien qu'il devait exister d'autres utilisations d'Internet, à part lire ce qu'un type lambda avait pensé de l'épisode [*Star Trek*] *Next Generation* de la nuit dernière, ou de combattre des monstres dans des donjons en format texte, mais je ne les connaissais pas.

C'est durant cette période, il y a 10 ou 11 ans environ, que je fus initié au terme “grosbill” (“*munchkin*”). Pour ceux qui seraient apparemment novices au JdR, à Internet, voire aux deux, les grosbills sont... eh bien, c'est bien là le problème, n'est-ce pas ? Tout le monde utilise le terme “grosbill”, mais personne ne semble l'utiliser exactement de la même manière.

Les grosbills pourraient être :

- * Des rôlistes qui veulent des personnages à l'image des dieux
- * De jeunes rôlistes qui n'ont pas encore “mûri” au-delà de concepts comme le Porte-Monstre-Trésor.
- * Des gens qui sont plus intéressés par les mécaniques de jeu que par le roleplay.
- * Quelqu'un qui joue un jeu de rôle d'une façon qui ne vous plaît pas.
- * Quelqu'un qui joue un jeu de rôles qui ne vous plaît pas.
- * Quelqu'un qui ne vous plaît pas.

“Grosbill” est un terme presque inutile. J'ai vu des gens se plaindre de rôlistes “grosbills” et en tant qu'observateur extérieur je pouvais me rendre compte qu'ils parlaient en fait de types de joueurs complètement différents.

Mais tout le monde aime utiliser ce terme, parce qu'il signifie en fait “un rôliste pas aussi doué que moi”. Ceci est fondé sur l'idée que les rôlistes mûrissent et s'améliorent intrinsèquement au fil du temps. Vous voyez, il y a une idée communément admise qui déclare que lorsque vous commencez à jouer au jeu de rôle, vous vous intéressez plus aux chiffres et à tuer des trucs. Plus tard, vous devenez plus mature et vous évoluez, pour ne plus vous occuper de telles trivialités et autres bas divertissements, mais vous vous étendez plutôt sur l'immersion profonde dans le personnage et la narration d'une histoire. De ce fait, le style le plus mature est clairement meilleur parce qu'il est, en fait, plus mature.

Tuuuu ! Merci d'avoir joué.

Je n'y crois pas. Pas seulement la partie sentencieuse, mais toute l'idée d'évolution. Vous commencez à jouer et vous vous enflamez pour tout ce qui a trait au JdR. C'est tout nouveau, donc “les orcs qui menacent le village” est une histoire – et c'en est une que vous n'avez jamais entendue jusqu'ici, parce que vous êtes néophyte. Vous vous intéressez aux mécanismes du jeu parce que vous le devez, juste pour garder la tête en dehors de l'eau. Et certainement, c'est amusant de décapiter le chef orc, prendre ses 78 p.o. et son cimeterre +1.

Parce que vous ne l'avez jamais fait auparavant.

Plus tard, quelquefois BIEN plus tard, vous commencez à changer. Taillader ses ennemis en pièces devient agaçant et les couper en rondelles ne semble plus vraiment convenable. Vous décidez d'essayer de découvrir s'il pourrait y avoir quelque chose de plus. Là, les rôlistes prennent généralement l'une de deux voies :

Voie 1 : la voie du dur réalisme. Également connue sous le nom de voie *Rolemaster*TM. Vous aimez les JdR, mais la simplicité des jets d'attaque et de dommages, les points de vie trop abstraits, ne sont tout simplement pas suffisants. Vous voulez savoir exactement si vous touchez l'orc, quels tendons ont été déchirés suite au contre-taillant de votre lame et quel effet cette blessure va avoir sur l'orc le prochain round, même si c'est seulement une pénalité de -2 aux jets de perception parce qu'il a une goutte de sang dans l'œil. Ce que vous voulez, ce sont les blessures critiques, échecs critiques et accidents critiques de char à bœufs table L-7. Vous voulez tenir compte de chaque action à la fraction de milliseconde près. Vous voulez que votre personnage avec 1 point de compétence placé en Arc-zen-sous-marin soit vraiment différent de cet autre personnage dont le joueur n'aurait pas su que la compétence était utile (sans parler de sa disponibilité).

Voie 2 : la voie du conteur. Aussi connue sous le nom de voie du Conteur™. Vous aimez les jeux de RÔLE, mais détestez les JEUX de rôle. Vous voulez écrire des traités de 24 pages sur la qualité de l'eau du village natal de votre personnage. Vous voulez sortir de chaque session de jeu en vous lamentant sur la mort du noble Roi Carlsbad ou vous réjouir de la mort du despote Carlsbad (peu importe, pourvu qu'il y ait de l'émotion). Vous ne voulez pas lancer les dés, vous voulez illuminer, animer toute la table de jeu avec une chanson de votre enfance et passer le reste de la session à discuter avec le PNJ palefrenier à propos de la qualité de l'avoine dans la région depuis la pénurie d'il y a sept ans – et vous ne possédez même pas de cheval.

La plupart des gens croient que l'une ou l'autre de ces voies est une fin en soi, et – évidemment – qu'elles sont mutuellement exclusives.

Non. Ces deux suppositions sont fausses. J'ai travaillé sur quelques jeux différents durant ma carrière, mais l'une des expériences les plus étranges qu'il m'ait été donné de vivre fut de travailler avec les gars qui bossent sur *Champions* [JdR de super-héros ; initia la création de personnages par points, NdT]. Ces gens-là jouaient à *Champions* (pardon – ils jouaient avec le Hero System) trois, quatre fois par semaine, et je me suis joint à eux. Mais ces gens-là étaient tous des rôlistes de la voie 2. Ils jouaient des psychodrames comme vous ne le croiriez pas. Avec *Champions*.

Champions !

Bon, soyons sérieux un moment. Ce JdR est le rêve devenu réalité de l'optimisateur féru de puissance. Créer de bons personnages à *Champions*, c'est comme remplir votre déclaration d'impôts – vous retenez toutes les déductions fractionnelles (1) possibles et imaginables pour juste un point de plus tout en prenant des désavantages de fou (comme "phobies" et "grands-mères") pour réussir à obtenir toujours plus de points. Et le combat se déroule comme un wargame avec figurines – vous pourriez finir une bataille en une soirée si vous êtes prêts à rester éveillé très tard.

Il fut un temps où je croyais que les joueurs de *Champions* devenaient des rôlistes Conteurs parce qu'il le devaient – parce que c'était la meilleure alternative pour éviter d'interminables batailles complexes sans fin. Et peut-être n'est-ce pas si loin de la vérité.

Bien sûr, je peux aussi vous donner des exemples de vampires irréductibles qui se délectaient du nombre de dés de dommages qu'ils pouvaient infliger (*Vampire* est un jeu où vous jouez un vampire et tout le monde autour est humain et normal, mais ce n'est pas pour les rôlistes bourrins – ouais bien sûr) et de joueurs de *Rolemaster* qui pouvaient passer une séance entière sans toucher un dé. Si vous ne croyez toujours pas que ces deux voies s'entrecroisent en fait sans cesse, laissez-moi vous expliquer où je veux en venir.

Les voies 1 et 2 ne représentent pas une fin d'évolution pour le rôliste. L'évolution d'un rôliste ne se fait pas de manière linéaire. C'est un cycle – d'une certaine façon. Si vous continuez à jouer à partir de l'une ou de l'autre des voies durant une assez longue période, vous arrivez en définitive à un moment où vous réalisez que les batailles abstraites contre des monstres avec une emphase sur les scores et les règles du JdR que vous adoriez il y a si longtemps sont toujours marrantes, d'une certaine façon. Bien sûr, ça ne l'est plus exactement comme ça l'était à l'époque, mais quelque part entre nostalgie et absence de prétentions, vous apprenez que tout ça est amusant. Mouliner, bourriner, véritable et intense roleplay et même un coup critique mortel (et satisfaisant) de temps en temps.

C'est énervant et stupide pour des gens investis dans un minuscule loisir de niche comme le JdR de critiquer la façon dont les autres jouent. C'est exaspérant, en particulier, de voir des rôlistes avec plus d'expérience tourner les nouveaux "grosbills" en ridicule sous prétexte qu'ils seraient stupides ou immatures.

Vous avez été un jeune rôliste vous aussi (vous êtes peut-être un jeune rôliste maintenant). Vous avez apprécié ces premières expériences, simples histoires et cet insouciant PMT. Laissez donc d'autres joueurs les apprécier à leur tour. Ne dénigrez pas, ne ridiculisez pas les expériences des autres juste parce que vous êtes déjà passé par là.

Et si quelqu'un joue au JdR depuis 20 ans et apprécie toujours autant le bourrage insouciant... Où est le problème ? Bien que j'apprécie des jeux ordinateurs comme *Half Life* et *Fallout Tactics*, il ne me déplairait pas du tout de jouer un petit *Galaga* ou (Dieu me vienne en aide) *Sinistar*. Mes parents préfèrent les émissions télé qui passent sur Nick at Nite (2) plutôt que les programmes actuels. Cela démontre-t-il un quelconque manque de maturité ? D'une certaine façon, je pense que c'est juste une préférence différente de la vôtre.

Il est vital pour les professionnels du jeu d'essayer de voir leur travail sous l'angle de vue de tout type de joueur potentiel. Je pense que ce serait génial si tous les joueurs essayaient de faire ça aussi. Et ils ne doivent pas le faire juste parce que c'est la bonne chose à faire, parce que ça renforce l'esprit de communauté et fait briller le soleil. Ils doivent le faire parce qu'en s'ouvrant à d'autres perspectives, ils trouveront en fait de nouvelles (et quelquefois vieilles) manières de s'amuser en pratiquant le jeu.

C'est dur d'être tolérant. C'est dur d'admettre que les gens puissent être différents de vous. Une fois que vous avez découvert votre vérité fondamentale du jour, quelle qu'elle puisse être, il semble que la seule option est de faire du prosélytisme (même si ça revient à pointer du doigt et à faire des remarques insidieuses). Je suppose que les rôlistes fanatiques sont très semblables à des fanatiques religieux. Beaucoup plus que la plupart des fondamentalistes chrétiens voudraient l'admettre – mais c'est un autre coup de gueule.

Article original : The Evolution of Munchkin

(1) NdT : Retrouvez la technique de “l’arbitrage” dans le [LNS4](#) sur notre site. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : programme télé avec des rediffusions de sitcoms du genre *Cosby Show* ou *Roseanne*. [\[Retour\]](#)

LES NARRATIVISTES : UNE NOUVELLE RACE DE GROSBILLS ?

© 2005 Max Cairnduff

Un article de Max Cairnduff, tiré de [PTGPTB n°26](#) (mars 2005), et traduit par JMS

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?



Premièrement, un avertissement : tous les narrativistes ne sont comme ceux décrits ici. Je crois sincèrement que certains cherchent réellement une nouvelle façon de jouer. Cependant, je ne suis pas persuadé que ces derniers soient représentatifs de tous ceux qui se disent narrativistes. Les grosbills aiment gagner. Ils optimisent leurs personnages et exploitent les règles afin de maximiser leur avantage durant la partie. Ce vénérable cliché du JdR, selon lequel il n'y a ni gagnant ni perdant, n'est pas une philosophie à laquelle ils adhèrent.

Ces dernières années, il y a eu un courant, illustré par de nombreux JdR discutés sur The Forge (mais que l'on trouve aussi dans des jeux de rôles plus grand public), à donner aux joueurs davantage de contrôle sur les événements survenant durant la partie. Le Métacontrôle. Il y a eu aussi une tendance à renforcer l'importance de l'histoire par rapport à la simulation de la "réalité".

Beaucoup de jeux des années 70 et 80 (mais pas tous bien sûr, je parle de tendances) mettaient l'accent sur le réalisme, même dans les genres les plus invraisemblables. On se référait au réalisme comme à une Cour Suprême.

Si une règle était irréaliste, c'était en soi et par soi un problème, sauf si cette règle était spécifiquement et intentionnellement irréaliste par nécessité (comme les mutations dans *Gamma World* (1)).

Cette philosophie est passée de mode dans la conception de JdR. Maintenant, nous voyons de plus en plus de gens se référer en priorité à l'histoire.

Plutôt que de demander si quelque chose se produirait dans la vie réelle, les jeux ont tendance à demander si cela se produirait dans les histoires ou les films du genre concerné.

Le problème, c'est que personne ne perd jamais dans les histoires ou dans les films du genre concerné. Et c'est là que tout commence à aller de travers.

Beaucoup de gens, en plaidant pour les jeux narrativistes, mettent en cause ce qu'on appelle le facteur "cigarillo". Vous vous représentez votre personnage comme ce type super cool et il vous faut concilier cela avec son échec quand vous faites un jet de merde. Dans les histoires de genre, les héros n'échouent pas. Ils gagnent. Donc, quand l'accent est mis sur l'imitation du genre, de nombreux joueurs comprennent que ça signifie que leurs personnages ne devraient pas échouer non plus, qu'ils devraient gagner.

Tout le temps. Nous voyons alors des mécaniques de narration où, lorsque quelque chose se passe mal pour un PJ, le joueur dispose d'un droit de regard sur la scène pour s'assurer qu'aucun échec ne puisse intervenir. Les systèmes de règles dans de nombreux jeux intentionnellement narrativistes, particulièrement ceux du style de The Forge, où les PJ, par définition, ne peuvent échouer, le pire qu'il puisse se produire est qu'ils réussissent superbement mais que quelque chose survienne pour maintenir la menace.

À mon avis, l'enjeu pour de nombreux joueurs n'est pas vraiment l'histoire, ce n'est pas vraiment de créer une superbe fiction à sa table. L'enjeu, c'est d'avoir son perso toujours à l'aise, ne ratant jamais rien, tous ces trucs que l'on associait au grosbillisme jusqu'à ce que les grosbills trouvent une nouvelle et meilleure terminologie.

Comme je l'ai dit en préambule, tous les joueurs se décrivant comme narrativistes ne sont pas comme ça, mais je pense que bon nombre le sont. Je crois que beaucoup, si ce n'est la plupart, sont en vérité intéressés par les mêmes trucs qui les ont toujours intéressés : le contrôle, s'assurer que rien n'arrive qui ne soit différent de ce qu'ils souhaitent.

S'assurer que la partie est exactement comme ils veulent qu'elle soit, sans désavantages et sans échecs. Gagner.

Voici une citation de la critique de *Godlike* par Ron Edward, sur le site de The Forge ; il débat de la possibilité offerte par les règles de jouer des commandos au lieu de jouer des troufions de base :

"Cela paraît étrange, vous pouvez jouer des personnages de type TOG [Talent Operation Group – les super-héros qui ont été entraînés dans les équipes des Forces Spéciales], avec un putain d'énorme paquet de points de compétences en plus ou... pour quelque raison que ce soit... ne pas le faire."

Ben moi, cela ne m'a jamais paru étrange. Vous pouvez jouer une campagne de commandos ou pas, et si vous ne le faites pas, vous n'utilisez pas les personnages TOG (ceux avec tellement plus de compétences). Mais du point de vue du grosbill (*), la question est : pourquoi diable voudrait-on jamais jouer un personnage plus faible ? (2) Et voici l'autre aspect du problème : il ne s'agit pas seulement de ne pas échouer, il s'agit d'être un des meilleurs et de ne pas échouer. D'être super incroyablement puissant, classe, et de ne pas échouer.

Donc, nous avons des sur-personnages qui réussissent toujours et ont toujours l'air classes en le faisant. C'est ce sur quoi la plupart des parties narrativistes ont l'air de se centrer réellement. Il s'agit de contrôle et de victoire. C'est pourquoi, dans

de nombreux jeux narrativistes, un bon jet de dé donne le contrôle au joueur, et un mauvais jet au MJ. Le contrôle est central, contrôler à quel point son personnage est cool et comment il nique sa race. Avoir le contrôle est bien et autorise votre gars à redevenir tout à coup incroyablement classe. Perdre le contrôle est mal, un jet échoué signifie que le MJ décide ce qui se passe, vous n'avez plus le contrôle total de la partie.

OctaNe (3), *Wushu* (4), *Adventure!* (5), à certains égards, sont tous des jeux où l'on incarne des super experts qui n'échouent jamais vraiment et où les joueurs peuvent s'assurer que leur perso a toujours l'air classe.

Il y a des gens comme Paul Czege qui sont véritablement novateurs, qui créent véritablement des jeux narrativistes où l'on tente vraiment de créer une expérience de fiction partagée. Où gagner tout le temps n'est pas l'enjeu ; où il n'y a rien qui puisse être vu, même du point de vue de PJ, comme étant à gagner. Mais Paul n'est pas particulièrement représentatif. Ce qu'il fait ne me semble pas refléter la majorité de la conception de jeux narrativistes (**). Pour chaque Paul faisant quelque chose de véritablement nouveau, il y a une douzaine de types pour qui le narrativisme, c'est pour jouer un super-PJ qui est protégé par les règles du JdR contre l'échec, contre avoir l'air d'un blaireau, pour que jamais il ne fasse autre chose que gagner.

En d'autres termes, un grosbill, mais avec quelques points de trame en plus.

Article original : [Narrativists - A new breed of Munchkin?](#)

(*) Non, je ne pense pas que Ron est un grosbill, la citation est juste utilisée car elle montre bien là où je veux en venir. [\[Retour\]](#)

(**) Franchement, je pense qu'il serait insultant de dire que Paul Czege est juste un concepteur de JdR narrativistes. C'est un bon créateur de JdR, et en tant que tel je pense qu'il crée ses propres catégories qui ne sont qu'à lui. [\[Retour\]](#)

NDLR : Allez à <http://www.halfmeme.com/> pour voir les jeux de Paul Czege, y compris *My Life With Master*

NDLR : La réponse, "Une explication du narrativisme" est disponible [ici](#).

(1) NdT : *Gamma World* est des premiers JdR post-apocalyptiques, avec des mutants. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : une réponse très intéressante dans [La compétence, c'est surfait](#) dtgptb [\[Retour\]](#)

(3) NdT : *OctaNe* : un univers post-apocalyptique ; les règles passent le contrôle du résultat de l'action au joueur (4-5-6 au meilleur dé de 3d6) ou au MJ (1-2-3), sous conditions. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : *Wushu* : un système générique léger en règles, ambiance de films d'action. Plus le joueur décrit son action, plus il a de chances de la réussir [\[Retour\]](#)

(5) NdT : *Adventure!* : des aventures héroïques "pulp" à la Indiana Jones, avec des règles pour tricher avec le destin, et d'éviter de mourir en général. [\[Retour\]](#)

JOUER AVEC DÉBILUS

© 2004 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Signs & Portents](#) n°9 (avril 2004), et traduit par Esthane



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

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

Merci à mes amis Mark et Bog Boy qui ont inventé la blague qui a inspiré cet article et qui, avec fair-play, m'ont donné la permission de l'utiliser.

Un personnage avec un score d'Intelligence de 3 est un débile. Vraiment, vraiment débile. Ça le place dans le dernier demi-pourcent de l'humanité. Arrêtez de vous demander s'il sait lire, demandez-vous déjà s'il peut nouer ses lacets (ou gagnez du temps, et achetez-lui simplement des chaussures à Vélcro).

Reformulons : un chien a une intelligence d'un point en dessous, pas moins.

En fait, j'ai eu beaucoup de plaisir à jouer des personnages intellectuellement déficients, car cela me permettait de jouer de la façon la plus drôle, et la plus débile possible – et en prime, cela cachait le fait qu'en tant que joueur, j'ai l'habitude de n'avoir qu'une idée assez limitée de ce qui se passe.

Mais cet article ne traite pas de la façon d'interpréter un personnage avec 3 en Int. J'ai déjà lu plusieurs articles de ce genre, et vous aussi. Ces articles sont en grande partie superflus, car il est facile d'interpréter un personnage stupide – si vous vous en donnez la peine. Et c'est là le nœud du problème. La plupart du temps, un personnage se retrouve avec une Intelligence de trois simplement parce que son joueur n'avait pas voulu laisser tomber une bonne série de tirage de caractéristiques [comme à *D&D* lorsque l'on lance 6 fois 3d6 avant de les répartir ; on garde toute la série ou on relance tout, NdT], par ailleurs excellente (par définition sauf pour le 3), et avait pensé que l'Intelligence était une stat dont son guerrier bête-de-combat – et bardé de Dons – n'avait tout simplement pas besoin.

En bref, cet article ne traite pas de l'interprétation d'un crétin. Mais du plaisir que vous pouvez avoir à imposer la "débilité" à quelqu'un d'autre qui a un personnage avec une intelligence baissée jusqu'au minimum permis. Imaginez qu'un petit maximisateur de votre groupe a créé un personnage avec 3 en Int, mais au lieu de le jouer comme l'imbécile à peine éveillé qu'il devrait être, il est plutôt en train de le jouer comme un Dupont moyen en la conversation spirituelle, qui n'est juste pas très bon dans l'apprentissage de sorts ou des compétences techniques.

Franchement, ça ne va pas. Pourquoi, alors que le reste d'entre vous finit embroché à cause d'une faible Dextérité, crève en raison d'une faible Constitution, ou est transformé en automate décérébré à cause d'une faible Sagesse, devrait-il s'en tirer indemne ? Il ne devrait pas, et tout ce que vous avez à faire pour l'arrêter est de suggérer une règle maison – tout à fait raisonnable – à votre MJ :

Lorsque survient une situation qui exige une certaine forme d'intelligence pour l'appréhender, les personnages devraient avoir à faire un jet d'Intelligence pour éviter de ne rien comprendre à ce qu'il se passe. Les PJ peuvent "faire 10".

La dernière phrase est très importante. Obliger tous les personnages à faire ces jets serait ridicule. Le MJ devrait plutôt fixer le Seuil de Difficulté pour que seuls les personnages avec une intelligence significativement inférieure à la moyenne doivent jeter les dés [alors que les autres déclarent prendre leur temps pour réussir ; Débilus n'y arriverait jamais].

Maintenant, je pense qu'à ce stade, vous vous demandez où mène ce changement de règle ? Eh bien, je crains de ne pouvoir vous donner un ensemble exhaustif de règles à suivre. En jeu, il vous faudra la garder à l'esprit pour profiter de situations lorsqu'elles se présentent. Mais je peux vous donner quelques exemples du plaisir que vous pourriez avoir une fois la règle entrée en application.

Trouver un "anneau d'invisibilité"

Imaginez un scénario où vous avez trouvé un anneau en or claquant. (C'est encore mieux s'il y a des signes incompréhensibles gravés à l'intérieur – et soyons réalistes, à peu près toute écriture est considérée par Débilus comme des signes incompréhensibles).

Un Débilus curieux glisse l'anneau à son doigt, sur quoi vos personnages (tous ensemble !) s'écrient aussitôt : "Où es-tu passé ? Nous ne pouvons plus te voir !"

Vous pouvez accentuer davantage l'effet en cherchant tout autour de lui (comme s'il était impossible de le voir).

Puis – quand il ôte la bague de son doigt – vous criez : “Holà ! Tu es de retour ! Où étais-tu passé ?”

Et si Débilus loupe son jet de Sauvegarde contre la Stupidité, il croit maintenant qu’il a un anneau d’invisibilité.

Bien entendu, le joueur furieux de Débilus sait que ce n’en est pas un, car il a entendu la description du MJ sur ce qui s’est réellement passé – c’est-à-dire rien du tout. Mais c’est une information que le joueur a le devoir de ne pas utiliser. Alors lorsque, un peu plus tard, vos personnages tentent de se faufiler dans le château du Duc, vous pouvez lancer : “Hé [Débilus]! Pourquoi ne pas mettre ton anneau d’invisibilité et passer devant les gardes ?”

Et il n’a pas d’autre choix que de le faire, parce que son personnage croit véritablement qu’il sera invisible. (Du moins, il en sera convaincu jusqu’au moment où les gardes l’attaqueront).

Trouver un “anneau de rapidité”

C’est assez proche du scénario ci-dessus, sauf qu’au moment où il met la bague, les autres personnages disent tous : “Quuu’esst-ceee qquiii ssee paassee ? Tuuu vaaaaas ttrrrroooooopppp viiiittte !”... Avec une voix extrêmement lente, tout en se déplaçant avec des mouvements très lents, jusqu’à ce qu’il enlève l’anneau.

Un échec sur son jet de Sauvegarde contre la Stupidité plus tard et Débilus croira qu’il a un anneau qui lui permet de se déplacer et d’agir deux fois plus vite que la normale. Imaginez sa surprise quand il se lance dans un combat, enfile son anneau, et – un autre échec sur son jet de Sauvegarde contre la Stupidité plus tard – découvre que chaque personne dans le combat semble porter un anneau semblable, parce qu’ils bougent tous aussi rapidement que lui.

“Potions”

Vous pouvez vous amuser de façon similaire avec des “potions” – (ou “des bouteilles d’eau”, comme le disent les personnes avec une Intelligence supérieure à 3). Imaginez un scénario où vous trouvez un certain nombre de fioles de verre contenant une sorte de liquide. Débilus avale une petite goulée et ...

Pendant quelques secondes, vous jouez un mini-scénario pour lui faire penser que quelque chose a changé (à savoir soit “l’invisibilité” ou “la rapidité” des exemples donnés ci-dessus), puis vous agissez simultanément comme si les effets se dissipaient (1).

Maintenant, certains pinailleurs parmi vous vont probablement me faire remarquer que les potions ne fonctionnent pas de cette façon : prendre juste une gorgée de potion d’invisibilité ne vous rend pas invisible pendant quelques secondes. Oui, je sais cela, aussi clairement que vous. Mais pas Débilus, parce que c’est un abruti, et c’est bien tout ce qui compte.

Éclaireur

Un Débilus fait un excellent éclaireur – un éclaireur étant défini ici, bien sûr, comme quelqu’un qui avance devant le groupe et débusque les pièges. Si jamais son joueur refuse la proposition d’entrer dans une pièce sombre, demandez-lui simplement ce que Débilus peut bien voir de dangereux dans cette pièce. Le joueur pourrait alors faire remarquer qu’il existe une relation entre l’incapacité de Débilus à percevoir l’existence potentielle de monstres et le fait que la salle est actuellement dans une totale obscurité, mais dès qu’il commence à utiliser des mots comme “relation”, “potentielle” et, même, “fait”, il est déjà en train de concourir au plaidoyer de l’accusation.

Répartition du butin

Débilus serait donc à peine doué de pensée, mais je parie que lorsqu’il s’agit de la répartition du butin final, son joueur travaillera d’arrache-pied avec une calculatrice : trouvant les taux de change entre l’or, l’argent et les pièces de cuivre ; calculant les valeurs des armes magiques trouvées (appliquant une déduction pour prendre en compte la revente au prix de l’occasion), puis en les soustrayant de la part des personnages qui les ont déjà mis dans leur équipement, et enfin, aboutissant à une série de chiffres précis à la deuxième décimale.

Mais attendez une minute : on parle bien de Débilus, là ! Il aurait peut-être saisi le concept que tel type de morceau de métal est de la monnaie, et que ces sous servent à acheter des bonbons, mais ça ne va certainement pas plus loin que ça.

Maintenant, je ne vais pas dire que quelqu’un d’aussi stupide ne mérite pas une part équitable du butin final (même si, pour être honnête, je suis tenté de le penser), mais je suis sacrément sûr qu’il n’aurait pas la moindre idée de la part qui lui revient vraiment de droit.

Donc donnez-lui quelques sous, et si son joueur se plaint, demandez- lui simplement quel est le niveau de Débilus en arithmétique. Sauf si vous vous sentez l’âme généreuse bien sûr, et dans ce cas vous pouvez donner à Débilus une épée et lui dire qu’elle est magique. (N’importe quelle épée blingbling fera l’affaire. C’est pas comme si Débilus pouvait faire la différence).

Pourquoi dire au revoir ?

Je pense qu’il est assez évident qu’après une courte séance de ce traitement – en supposant que vous n’avez pas été un cœur tendre, ou foutu en l’air la gestion de la partie par votre MJ –, le plaisir de jeu du joueur de Débilus sera tombé bien en deçà du niveau d’amusement qu’il avait anticipé. Il est, après tout, simplement un grosbill pas-si-brillant qui s’est trouvé coincé dans un univers de jeux logiques cruels, mis en place non pas par le MJ, mais par ses pairs.

En bref, il est probable qu’il veuille abandonner. C’est ce que j’appelle le “Point d’Abandon Fatal” (ou PAF) et il est assez facile de détecter quand le joueur de Débilus l’a atteint – c’est quand il accepte d’être éclaireur sans tenter de faire son

jet de Sauvegarde contre la Stupidité. Il se jettera de lui-même dans toutes sortes de situations dangereuses, en rêvant du soulagement béni de la mort, et de la chance de repartir à zéro avec une feuille de personnage vierge et un nouveau tirage de dés (2).

Mais pourquoi s'arrêter maintenant alors que vous vous amusez autant ? Je sais que quand les gens discutent des différents sorts pour ressusciter les morts (Réincarnation, Résurrection, et l'autre), cela se traduit en termes de coûts comparés aux bénéfiques, ou de pièces d'or comparées à l'utilité au combat (3) – mais je pense que c'est une mauvaise manière de procéder. C'est un jeu, pas un concours. Il ne s'agit ni de gagner ni de maximiser son efficacité – mais de s'amuser.

Et n'y a-t-il rien de plus marrant que de se donner une deuxième tournée de possibilités de tourmenter ce pauvre Débilus ?

Quelques conseils pour finir

Maintenant, certains d'entre vous pourraient penser que vous allez avoir du mal à convaincre votre MJ d'autoriser tous ces jets de Sauvegarde contre la Stupidité que j'ai décrits ci-dessus. Vous pourriez penser que j'ai exagéré les difficultés que Débilus (ou l'un de ses confrères abrutis) devra affronter dans ses tentatives pour faire face à la vie. Après tout, on peut dire qu'une Intelligence de trois est faible, mais les chiens ont 2 en Int, ce qui est encore plus faible, et ils semblent s'en sortir plutôt bien.

C'est vrai. Mais les chiens ont évolué pour fonctionner avec des cerveaux extrêmement limités. Ils sont conçus pour être des crétins. Nous ne le sommes pas. Les chiens n'ont pas besoin de cerveaux, car ils sont équipés une bonne dose d'instincts inscrits dans leurs gènes. Et pas nous.

Donc, en conclusion : Débilus est le dindon et vous êtes seulement les types pour préparer la farce.

Article original : [Dealing with Dumbo](#)

(1) Vous auriez peut-être besoin de vous entraîner à quelques signaux " discrets " de la main pour ça. [\[Retour\]](#)

(2) Selon les termes de la licence D20, je ne suis pas autorisé à vous dire le nombre exact de dés que cela implique, ni leur nombre de faces. [\[Retour\]](#)

(3) Tout comme la question de savoir s'il faut dépenser quelques centaines d'euros en factures de vétérinaire pour un chien bâtard d'une valeur marchande inférieure à un billet de 10 – car quand on envisage le futur de Rex, la décision n'est généralement pas influencée par le fait de savoir si quelqu'un veut hériter de son panier. [\[Retour\]](#)

PIÈGE DE FACILITÉ

© 2008 Kenzerco

Un article de Noah J.D. Chinn, tiré de *Knights Of the Dinner Table* n°142, et traduit par Antoine Drouard.



présente...

D&D4 et la grande tendance spectaculaire

Enfant, ma première partie de JdR fut avec le système Palladium, un des grands noms du JdR après *Donjons & Dragons*. Nous avons joué à *Teenage Mutant Ninja Turtles* ^{grog}. Et je vois bien l'ironie de commencer ainsi cet essai sur la nature des JdR et la perception que nous avons du réalisme.

Vous voyez, mon frère et mes amis connaissaient *D&D*. Mais nous n'y avons pas joué parce que, eh bien, c'était de la fantasy. Nous n'en voulions pas, nous voulions quelque chose qui soit crédible... comme... euh... des animaux mutants qui maîtrisent le ninjutsu.

Bon d'accord, mais quand on est enfant, cela ne semble pas si idiot que ça. Je veux dire que nous savions que des animaux mutants ninja n'étaient pas réalistes, mais nous savions aussi que le jeu était basé sur une BD qui était une parodie des BD de mutants d'alors (mais qui déchirait sacrément, quand même). Toutefois, elle se déroulait dans le monde actuel, il y avait des armes à feu autant que des épées, et pas de sorts de Résurrection pour tricher avec la mort. Pour nous, c'était un pas vers le réalisme.

Ce n'est pas une coïncidence qu'une de nos premières parties ait été essentiellement basée sur le scénario de *Piège de cristal* (L) (comme l'étaient probablement des milliers de scénarios faits maison à travers le monde l'année qui suivit la sortie du film en vidéo... C'était interdit aux moins de 16 ans, après tout). Pour des enfants comme nous, *Piège de cristal* n'était pas un film d'action, c'était LE film d'action. C'était la façon dont notre imagination se représentait le réalisme de notre monde, au lieu du super-héroïsme de *Commando* ou du réalisme brut de *Il faut sauver le soldat Ryan* (oui, je sais, ils n'étaient pas sortis à l'époque, je les prends seulement comme exemples). Notre "pseudo-réalité" si vous voulez.

C'était le genre d'héroïsme crédible que des enfants comme moi souhaitaient développer afin de jouer dedans. Disons, ça ou être Batman. Ça aussi, ça aurait été bien.

Naturellement, cela a influencé notre perception de ce que devait être un bon JdR. Les JdR devaient flirter avec la frontière du réalisme, donc les JdR de fantasy étaient exclus. Je veux dire : ces personnages n'avaient même pas de compétences ! C'était juste une question de combats et de tueries. Palladium, d'un autre côté, avait des compétences plein la hotte. Alors, pendant un certain temps, Palladium fut génial, jusqu'à ce que nous réalisions qu'il ne l'était pas. Bien sûr, j'adore leur univers de campagne, tout spécialement *Mechanoids* ^{grog}, *Robotech* ^{grog}, *Rifts* ^{grog} et *Ninja & Superspies* ^{grog}. Mais je pense que nous avons abandonné le jour où nous avons réalisé que nos personnages pouvaient se faire tirer dans la tête à bout portant et s'en tirer. Nous avons été rendus fous par la façon bancale dont ils géraient les dommages et les méga-dommages.

Un autre aspect qui nous a fait perdre nos illusions sur Palladium était les niveaux des personnages. Nous en sommes venus à haïr le système de niveaux rapidement. Il nous semblait absurde qu'un de nous puisse soudain apprendre de nouvelles capacités après un combat. "Hé ! Les gars ! Je viens d'apprendre comment donner un coup mortel ! Cool !"

Un de nos JdR favoris était *L'Appel de Cthulhu*, qui en termes de système est un des plus simples, mais aussi raisonnablement réaliste. Pas de niveaux, beaucoup de compétences et une méthode intéressante pour les améliorer. À chaque fois que vous utilisez une compétence vous avez une chance de progresser, mais plus vous êtes doué avec, moins c'est probable. J'ai toujours aimé ça.

Ce n'était pas le seul jeu auquel nous avons joué. Nous en avons joué des différents avec différents niveaux de réalisme. Nous en avons accepté certains, tels *Deadlands* ^{grog} – un mélange d'horreur cthulhienne et de western – pour le jeu sous influence du cinéma qu'il était. Mais au final, celui auquel nous avons joué le plus était *The Right On Adventure Game*, que mon frère avait créé en plus grande partie lui-même. À nouveau, le niveau de réalisme souhaité était celui de *Piège de cristal*. Nous avons joué avec ce système et l'avons amélioré pendant presque une décennie, je pense. Mon frère espère toujours le publier, mais je ne crois pas qu'il réussira et je pense avoir compris pourquoi.

J'ai récemment récupéré la quatrième édition de *D&D* (il y a longtemps, j'ai réussi à accepter l'*heroic-fantasy* de *D&D* et

je l'ai appréciée pour ses mérites, en particulier en jouant à *Hackmaster* (2).

J'ai lu les commentaires sur Internet, j'ai vu des gens le louer, se plaindre et résumer le système. Et j'ai alors commencé à me rendre compte de combien la mentalité derrière le jeu avait changé dans la nouvelle génération.

La plus simple façon de résumer le dernier *D&D* est de comparer combien de gobelins votre personnage peut raisonnablement tuer avant de mourir.

Mike Hensley sur www.hackslash.net en a réalisé une simulation pour les différentes éditions, pour mille combattants du premier niveau (voir le graphique). Dans la première version, la moyenne était de 2,7 gobelins (3). Elle croît avec les éditions, pour atteindre environ 10 pour la 3^e édition (déjà critiquée pour être plus un jeu vidéo qu'un JdR).

Dans la quatrième édition, c'est 23,4 !!

The Evolution of the Fighter - Summary

Friday, June 27th, 2008



Puissance d'un guerrier de premier niveau

La table ci-dessus est une comparaison numérique de votre guerrier moyen niveau un tiré des différentes versions de *D&D*. Les règles de base de cette comparaison sont :

- Un guerrier humain avec les caractéristiques moyennes obtenues par la méthode de création aléatoire standard d'une édition donnée.
- un équipement composé d'une épée longue, et la meilleure armure que l'argent de départ puisse offrir.

Une fois créé pour chaque édition, le guerrier est confronté à un flux sans fin de gobelins provenant de la même édition, un à la fois, afin d'estimer son efficacité. Ces combats furent simulés au moins 1000 fois par un programme en Javascript.

[Graphique et données compilés par Mike Hensley.](#)

C'est mon frère qui résume cela le mieux : ce n'est même plus jouer, c'est juste écraser des vers après une averse. Cependant je me suis dit que les jeunes d'aujourd'hui cherchaient les mêmes choses que moi à leur âge ; mais les films qu'ils regardent et les jeux auxquels ils jouent ont changé, et avec eux leur perception de ce qu'est la pseudo-réalité.

Les films *Die Hard* sont une parfaite illustration de mon propos. Comparez le premier, *Piège de cristal* [1988], avec ceux qui suivent, particulièrement le dernier. Ce qui rendait le premier *Die Hard* formidable, était qu'à aucun moment vous ne vous disiez "C'est impossible". Même le passage le plus incroyable, lorsqu'ils font sauter le toit et que John McClane saute pour y échapper peut passer pour de la chance.

John se fait tirer dessus, ses pieds sont coupés par du verre, il saigne tout ce qu'il peut, il PLEURE, il ne croit pas qu'il va sortir du bâtiment vivant, mais il essaye. À la fin, il n'est plus qu'un tas de chair sanguinolente qui tient à peine debout. Formidable ? Putain, oui ! Mais au fur et à mesure des suites, la série a souffert du besoin de rendre les choses plus épiques, plus grandioses, plus prenantes et donc du besoin d'avoir des héros plus résistants. Au quatrième film [*Die Hard 4 : Retour en enfer*, 2007], John envoie sa voiture percuter un drone Raptor F22 en vol stationnaire, puis plus tard dans une cabine d'ascenseur. Il y a toujours de la violence, il y a toujours du sang, mais on est passé depuis longtemps dans l'univers des super-héros.

Je pense que cette mentalité a imprégné la perception du "réalisme" de la jeune génération. La prolifération des effets spéciaux numériques dans les films a rendu banales les situations les plus extrêmes, et les jeunes adorent ça. Mais moi, je n'accroche tout simplement pas. Je veux dire que lorsque je vois des effets spéciaux numériques (et il est rare que je ne les repère pas, aussi bons soient-ils), ils sapent complètement la crédibilité de la cascade, la rendent complètement invraisemblable et sans tension. Comparez la scène où le capitaine Jack Sparrow échappe aux soldats dans le premier *Pirates des Caraïbes* (pas d'effets spéciaux numériques, beaucoup de travail sur les cascades) à celle où il échappe aux indigènes dans le second (beaucoup d'effets spéciaux numériques, très peu de vraies cascades). Si vous voyez ce dont je parle, il y a de l'espoir pour vous.

Cela s'applique également aux jeux vidéo. Pendant plus d'une décennie, le seul outil qui valait quelque chose fut le PC. Les consoles comme la NES étaient sympa, mais n'offraient rien de correct. Les meilleurs jeux étaient sans conteste et de loin sur PC uniquement (et j'emmerde les Mac !)

Les claviers à 101 touches du PC offraient une sacrée dose de complexité si vous en vouliez, et certains en voulaient vraiment. Par exemple, la série à *Falcon*, des simulateurs de vol F16, est devenue de plus en plus réaliste, jusqu'à la version 4.0 qui proposait un niveau quasi-militaire. Vous pouviez faire tous les décollages, atterrissages et vols que vous souhaitiez, pas juste les combats.

Mais aujourd'hui les consoles de jeux ont pris le pouvoir, avec des manettes pourvues seulement d'une douzaine de boutons. Les jeux doivent y être rapides et décoiffants, la patience n'étant pas une vertu. Les simulateurs de vol ici ? Ben, disons que vous pouvez éradiquer toute la Luftwaffe en quelques heures. Mais le jeu est très joli tout de même...

Massacrer une armée entière de gobelins n'est pas peut-être pas ce que les jeunes veulent, c'est seulement leur nouvelle perception de la pseudo-réalité. La ligne de vraisemblance s'est déplacée au point où courir plus vite que les explosions est assez ordinaire, alors nous ne devrions pas être surpris que les JdR aient suivi le même chemin.

Je parie que si vous mettez un gamin de 10 ans devant *Piège de cristal*, il va penser qu'il voit un de ces documentaires ennuyeux que son père regarde. Bordel, il pourrait même penser que lorsque John McClane saute du toit, ça a l'air faux, car il n'y a visiblement pas d'effets spéciaux.

Article original tiré de *Knights of the Dinner Table* n°142

(1) NdT : *Piège de cristal* est le premier de la [série des films d'action Die Hard](#) ^{wiki} avec Bruce Willis dans le rôle du flic John McClane. [[Retour](#)]

(2) NdT : [Hackmaster](#) était le nom du JdR med-fan imaginaire joué par les "héros" de *KODT*, puis fut vraiment publié comme JdR mi-parodique dérivé de *AD&D*. [[Retour](#)]

(3) NdT : Avoir un personnage qui risque de mourir vite n'est pas forcément bien pour le roleplay, car les joueurs ne s'y attachent pas. Dans [ces souvenirs](#) ^{ptgptb}, Eric Edwards raconte : "Quelquefois, (nos persos) n'avaient même pas de nom. Ou alors le personnage ne recevait de nom que s'il survivait à la première séance de jeu" [[Retour](#)]

ANNEXES

STEVE DEMPSEY

Présentation

Steve Dempsey (GB Steve) a été rédac-chef de PTGPTB V.O. de 2005 à 2008. Si vous comptez “les cow-boys et les indiens”, Steve joue aux jeux de rôles depuis 1972. Il apprécie *Conspirations* (Over the Edge), *Traveller* et tout ce qui n’a pas trop de dés. Quand il ne nous fait pas frissonner avec nostalgie, c’est un méchant analyste de fraudes pour le Gouvernement de sa Majesté. Son également joueuse fanatique d’épouse et lui vivent à Londres. Il a travaillé avec l’éditeur Pagan Publishing sur le JdR *Dying Earth*.

Articles traduits sur *PTGPTB(vf)*

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

[Tout est de la faute de ma mère](#) (PTGPTB 6)

C’était l’été 1972. C’était ce que tous les parents redoutent. Les enfants avaient quitté l’école depuis seulement deux semaines et déjà résonnait le terrible refrain “ Je m’ennuie”.

[Une action vaut mieux que de longs discours](#) (PTGPTB 8)

Quelques conseils pour que vos scènes d’action soient bien plus que de simples jets de dés.

[Techniques pour l’improvisation](#) (PTGPTB 11)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

[Sagesse conventionnelle](#) (PTGPTB 19)

L’art de mener une bonne partie de convention

[À quels JdR je veux jouer ?](#) (PTGPTB 27)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

ARTICLES DE PLACES TO GO, PEOPLE TO BE (VO) TRADUITS

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

Dans le numéro 10

[Accepter la créativité des joueurs](#)

La créativité des joueurs est l'alliée du MJ, pas son ennemie.

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

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

Dans le numéro 26

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

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

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

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

[Confessions d'un joueur à l'ancienne](#)

Le dinosaure s'assume.

[Écrire de la science-fiction crédible](#)

Cet article traite de la façon d'écrire de la SF crédible. Cela n'implique pas que la bonne SF doit être crédible, ni que toute SF crédible soit bonne.

Dans les autres numéros

PTGPTB 1

[Fichez la paix à votre MJ !](#)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

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

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

[AD&D est l'instrument du démon](#)

(En février 1998, année charnière), l'auteur tente de s'expliquer avec sa haine pathologique d'AD&D et de tout ce qu'il représente.

[Maîtrisez comme un Homme !](#)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode !](#)

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

[Retour aux confins du pays](#)

L'auteur se rappelle ses vertes années de modules de base, de bastons de donjon, et de persécutions religieuses.

PTGPTB 2

[Mecs et Poupées](#)

Mon cousin, ce héros

[Berger sans troupeau](#)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

[Mais qu'est-ce que tu fiches ?](#)

Pour maîtriser une bonne partie, cela aide vraiment de se poser cette question essentielle.

[À la recherche d'une définition](#)

Comment s'y prendre avec ces silences inconfortables dans la conversation, et pourquoi les JdR sont mieux que les femmes

[Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

Ce qui constitue vraiment le jeu de rôle, et pourquoi cela nous échappe si souvent.

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

Les presses tourment.

PTGPTB 3

[Machines à rêves](#)

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

[Une floraison tardive](#)

Découvrir le jeu de rôle un peu plus tard que la plupart peut être une quête longue, et bien souvent difficile.

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

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

PTGPTB 4

[Une distraction intéressante](#)

Où l'auteur avoue qu'il préfère la réalité à l'imaginaire

[JdR Par E-mail – Out of Character](#)

Une introduction à une forme de JdR virtuel

[La honte du jeu de rôle](#)

Un regard cinglant sur les préjugés de ceux à l'extérieur de notre loisir et ceux à l'intérieur.

[J'aurais voulu être un héros](#)

L'héroïsme et la tension dramatique sont les pierres angulaires de l'expérience rôliste ultime.

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

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

PTGPTB 5

[Choisir ma propre Aventure](#)

Les premières expériences qui ont lentement attiré l'auteur dans une vie de rôliste. Souvenirs de Livres-dont-Vous-êtes-le-héros, première maîtrise...

[Conversion aux conventions](#)

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

[Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#)

Ces démons infernaux qui menacent de détruire n'importe quelle partie de jeu de rôles : les joueurs

[Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)

L'auteur nous tend la main pour démarrer du bon pied.

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

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

PTGPTB 6

[Tout est de la faute de ma mère](#)

C'était l'été 1972. C'était ce que tous les parents redoutent. Les enfants avaient quitté l'école depuis seulement deux semaines et déjà résonnait le terrible refrain "Je m'ennuie".

[Jeu ou Jeu de rôle ?](#)

JdR traditionnel et JdR sur ordinateur sont incompatibles.

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

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

[La disparition de James Dallas Egbert III \(1^{re} partie\)](#)

Pour la première fois, "Jeu de rôles" se retrouva associé à "Suicide d'un jeune homme". Dans quelles circonstances ?

PTGPTB 7

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

Comment relancer tout le marché du JdR

[Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

Des armes pleines de pointes aiguisées. Des ninjas. Des arts martiaux. Encore des ninjas. Des mitrailleuses. Un peu plus de ninjas. Le Pied. Et les quatre Tortues.

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

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

[La disparition de James Dallas Egbert III \(2^e partie\)](#)

Re-création de l'itinéraire de Dallas Egbert, et origine de la folie médiatique qui entoura sa disparition.

PTGPTB 8

["Moi, le Nain"](#)

Le pourquoi et le comment d'être Nain

[Une action vaut mieux que de longs discours](#)

Quelques conseils pour que vos scènes d'action soient bien plus que de simples jets de dés.

[Ficelles du métier](#)

Conseils pour l'écriture et la maîtrise d'une partie de convention. Quelques paroles de sagesse fondées sur une expérience tortueuse.

[La mort inopportune du joueur occasionnel](#)

À l'époque qu'évoque l'auteur, une partie de JdR était aussi rapide et demandait aussi peu d'investissement que mettre une cartouche dans la console de jeu. Du coup, même les non-rôlistes y jouaient.

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

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

PTGPTB 9

[Jouer pour s'amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 1^{re} partie : Les sources de la Loi](#)

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

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

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

[Une Histoire du JdR : postface](#)

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

PTGPTB 11

[Le pouvoir des parents](#)

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

[Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

[Fiction jouable ?](#)

Les histoires dans la littérature et celles dans les jeux de rôles sont des choses totalement différentes.

[Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

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

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

PTGPTB 12

[Mais est-ce un Art ?](#)

J'ai vais vous dire quequ'chose. J'ai détesté *Boogie Nights*.

[Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de créations de personnages, de recherche de campagnes, de canoës, et d'un MJ comme on aimerait tous en avoir.

[La création de scénarios, première partie](#)

Guide pour concevoir des aventures de qualité

[Définir nos termes](#)

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

PTGPTB 13

[Dans le Nord-Ouest](#)

Souvenirs de la Montagne de feu, de la Grotte du Sorcier, de du felle-coat pourpre, d'un MJ qui prenait un plaisir sadique à tuer les personnages joués par des filles tandis qu'un autre exigeait de l'argent d'un air menaçant.

[L'important, c'est la technique](#)

Des Techniques, hein ? Tu veux dire, des trucs comme le Rythme, la Symbolique, la Mise-en-Scène et LiamNeeson ?

[Une vie de chien \(de guerre\)](#)

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

[Contes tordus : Architecture prédatrice](#)

Une intrigue montrant ce qui se passe quand le voisinage se détraque

[La création de scénarios, deuxième partie](#)

Comment combiner tout ce que nous avons vu

PTGPTB 14

[Une route longue et tortueuse](#)

Même mon fils de 4 ans adore quand mon groupe débarque. Il lance les dés comme un pro. D'accord, je lui fais lancer un dé à 20 faces de la taille de son poing, mais il héritera un jour de la collection de plus...

[Contes tordus : Qui perd, perd](#)

Une aventure du côté surréal de la vie

PTGPTB 15

[Tout à coup, humains](#)

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

[Jouer en compétition](#)

Un peu de saine compétition peut, en fait, être salubre.

[Des médias au média : réclamer une place pour les JdR](#)

Débat sur la question "Est-ce de l'art ?"

[Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de "loyal mauvais"

[Il était une fois Avant Gy gay](#)

L'Histoire secrète des JdR

PTGPTB 16

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

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

[Systèmes de défense](#)

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

[Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

Les tenants et les aboutissants d'un matriarcat pour vos campagnes

PTGPTB 17

[Introduction aux parties de super-héros](#)

"Alors, que diriez-vous d'une partie de JdR de super-héros ?"

[Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

[Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides](#)

Le but des règles soi-disant réalistes

[Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magic* mène aux jeux de rôles

PTGPTB 18

[Le droit d'entrée](#)

Un loisir hors de prix

[La compétence, c'est surfait](#)

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

[Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

[Mon Meccano pour votre campagne](#)

Comment améliorer la "forme" d'une campagne. Avec la "règle de trois" dont se servent les scénaristes télé !

PTGPTB 19

[La lutte des classes dans D&D3](#)

Regardez bien, et les classes de persos sont en fait des déclinaisons de rôles sociaux médiévaux...

[Sagesse conventionnelle](#)

L'art de mener une bonne partie de convention

[Facteurs de motivation](#)

On m'a FORCÉ à jouer à *Donjons & Dragons* !

PTGPTB 20

[Jamais plus jamais MJ](#)

Non, il ne peut plus maîtriser. Et il vous raconte pourquoi.

[Le jeu de rôle collaboratif : entretien avec Ian Millington](#)

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

[L'injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

PTGPTB 21

[Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

[La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d'aimer le JdR

PTGPTB 22

[La Force de l'histoire](#)

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

[Je le jure devant Dieu !](#)

Si je vois encore un de ces ersatz de *GURPS*, je me tire une balle dans la tête.

[Comment je suis rentré dans le jeu de rôle](#)

Highway to Hell ?

[La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d'aventures

PTGPTB 23

[Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

[Ressaisis-toi, mon gars!](#)

Recentrage du débat sur *D&D*

[Trop d'impro tue l'impro](#)

Un peu de préparation vous facilite l'improvisation.

[Comment organiser une campagne de grandeur-nature](#)

Cet article sur une "campagne de GN" ne se limite pas au Monde des Ténèbres, et peut même servir au JdR sur table.

[L'importance de la nourriture](#)

Des idées d'aventure autour de la table

PTGPTB 25

[Trouver des nouveaux joueurs tout en jouant](#)

Partage de 18 ans de souvenirs de formation de groupes de JdR.

[Comment trouver de nouveaux groupes de rôlistes quand vous déménagez](#)

La quête d'un groupe de rôlistes

[Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#)

La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale"

PTGPTB 26

[Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?](#)

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?

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

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

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

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

[Confessions d'un joueur à l'ancienne](#)

Le dinosaure s'assume.

[Écrire de la science-fiction crédible](#)

Cet article traite de la façon d'écrire de la SF crédible. Cela n'implique pas que la bonne SF doive être crédible, ni que toute SF crédible soit bonne.

PTGPTB 27

[À quels JdR je veux jouer ?](#)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

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

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

PTGPTB 28

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

Pourquoi jouons-nous ?

[Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

PTGPTB 29

[Une Explication du narrativisme](#)

En réponse à " Narrativisme, une nouvelle sorte de grosbills ?", qui accusait cette préférence d'être un moyen snob de grosbilliser...

[Le problème de l'armure](#)

Ramener dans le rang les joueurs qui abusent du système des armures...

[Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

MONTE COOK

Présentation

Né en 1968, Monte Cook est connu pour avoir fait accoucher la 3^e édition de *D&D* ; mais il avait auparavant été chef des gammes *Rolemaster* et *Champions*. À part jouer et mener des parties, il écrit des romans, construit des dioramas en LEGO, et lit beaucoup de BD.

Articles traduits sur *PTGPTB(vf)*

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

[Débuter dans le milieu du JdR](#)

En Amérique où tout est possible

[Création de JdR style "Tour d'ivoire"](#)

Pourquoi les règles de *D&D 3* sont obscures et font le délice des "experts de règles" et des optimisateurs

[Le Temps d'agir](#)

Un problème de réalisme et de système qui me turlupine...

[Un jeu de cartes](#)

Un accessoire de plus pour le JdR ?

JONNY NEXUS

Présentation

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

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Critical Miss

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[La Percée](#) (*Critical Miss 5*)

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

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

Êtes-vous un Personnage ?

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

La politique de supplément des éditeurs

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

Utilisez la maîtrise pour résoudre vos problèmes personnels !

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

Les foireurs de scénars peuvent agir dès le début

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Signs & Portents

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

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

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

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

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

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

SIGNS AND PORTENTS

Présentation

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

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

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

Dans le même numéro

[Invitez le Juge Elias](#)

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

Dans les autres numéros

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

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

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

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

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

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

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

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

[Jouer avec Débilus \(S&P 9\)](#)

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

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

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

[États de décomposition \(S&P 11\)](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Mes JdR de rêve \(S&P 30\)](#)

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

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

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

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

Continuer à jouer quand on a un boulot et une famille

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

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

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

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

KNIGHTS OF THE DINNER TABLE

Présentation

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

Articles de KODT traduits sur PTGPTB(vf)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Un exemple de contrat social pour groupe de JdR

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

Le petit dernier prend une raclée.

CRÉDITS

Textes : Steve Dempsey, Max Cairnduff, Monte Cook, Jonny Nexus, Noah J.D. Chinn

Traducteurs : Antoine Drouard, Benoist Poiré, JMS, Esthane

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Illustration de page titre : Didier Guiserix

Remerciements : Les créateurs de l'ePub tiennent à remercier [Lecteurs en colère](#), [Jiminy Panoz](#), [jedisaber.com](#), le site [HTML.net](#) pour ses tutoriels très bien conçus ainsi que les éditions [Bragelonne](#) et [Public.net](#), dont la décortication des ePub a permis de guider l'établissement du [précédent](#) et de celui-ci.

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

Rappel : Tous les textes de cet ePub sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTBVF.

Table des Matières

Ça commence ici...	2
Édito	3
Pitié pour les pauvres diables	4
L'évolution du grosbill	7
Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?	10
Jouer avec Débilus	12
Trouver un "anneau d'invisibilité"	12
Trouver un "anneau de rapidité"	13
"Potions"	13
Éclaireur	13
Répartition du butin	13
Pourquoi dire au revoir ?	13
Quelques conseils pour finir	14
Piège de facilité	15
ANNEXES	18
Steve Dempsey	19
Présentation	19
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	19
Articles de Places to go, people to be (VO) traduits	20
Dans le numéro 10	20
Dans le numéro 26	20
Dans les autres numéros	20
PTGPTB 1	20
PTGPTB 2	20
PTGPTB 3	20
PTGPTB 4	21
PTGPTB 5	21
PTGPTB 6	21
PTGPTB 7	21
PTGPTB 8	21
PTGPTB 9	22
PTGPTB 11	22
PTGPTB 12	22
PTGPTB 13	22
PTGPTB 14	23
PTGPTB 15	23
PTGPTB 16	23
PTGPTB 17	23
PTGPTB 18	23
PTGPTB 19	23
PTGPTB 20	24
PTGPTB 21	24
PTGPTB 22	24

PTGPTB 23	24
PTGPTB 25	24
PTGPTB 26	24
PTGPTB 27	25
PTGPTB 28	25
PTGPTB 29	25
Monte Cook	26
Présentation	26
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	26
Jonny Nexus	27
Présentation	27
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	27
Critical Miss	27
Signs & Portents	27
Signs and Portents	29
Présentation	29
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	29
Dans le même numéro	29
Dans les autres numéros	29
Knights of the Dinner Table	31
Présentation	31
Articles de KODT traduits sur PTGPTB(vf)	31
Crédits	32