

# DIRTY DJ

(PETIT MANUEL DU DJ TORDU)



Votre MJ va souffrir...  
et en plus il va aimer ça !

Par Nexus, Darlington, Kim et un ou deux autres

EBOOK PTQPTB(VF) N°5



Places to Go.  
People to Be

# SOMMAIRE

Ça commence ici...

Édito

Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose

Personnages proactifs et problèmes liés

En quoi le dynamisme est-il différent ?

Comment marche le dynamisme

Gérer une partie proactive

Encourager le dynamisme

Mélanger dynamisme et réactivité

Il vous faut un Avocat (ès règles), les mecs !

Où il est question de Vraisemblance

Choix du MJ et du système de jeu

Pour finir, considérons d'autres postures d'avocat ès règles...

Le blanchiment d'informations pour les nuls

Votre personnage est enfin VOUS

Blanchiment par l'envie

Blanchiment d'informations par envie induite

Gérer le temps et l'espace

Neutraliser les clichés

Blanchiment clandestin

Les connaissances du joueur

Un dernier mot

Osez être stupide

Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos

L'arnaque de "l'Auberge du bord de la route"

L'arnaque du "nombre d'attaques"

L'arnaque de "Oh mon cher, on dirait que tu es accusé de meurtre"

Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel

ANNEXES

Places to go, people to be (VO)

Dans le numéro 28

Dans les autres numéros

John H. Kim

Présentation

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Jonny Nexus

Présentation

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Steve Darlington

Présentation

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Se tenir au courant

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

Crédits

# ÇA COMMENCE ICI...

## **Mention légale importante :**

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site ([ptgptb.free.fr](http://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

Bonjour à tous et bienvenue dans ce cinquième... **ZRR RHH KRSHHH**

“Allô ? Allô ? Essai. Un. Deux. **DZZT SHRRR**... Ça y est Jonny, on a réussi à pirater leur fréquence rôliste. Les rebelles sont dans la place !!

*Ahem, excusez-nous et reprenons.*

*Rôlistes, rôlistes, on vous ment. En fait, c'est pire : on vous spolie ! Ouvrez les yeux : votre meneur de jeu est une entité à la solde du Grand Capital et vous n'êtes que ses prolétaires qu'il exploite ! Il est temps pour vous de reprendre le pouvoir, de lui montrer vraiment qui dirige à cette #;%\$@ de table de jeu !!!! Hum, oui, désolé Jonny pour cet écart de langage, j'avais promis de me tenir à carreau.*

*Reprenons calmement. **DZZ TRRR**... La révolution est en marche et c'est vous, joueurs, qui en serez le fer de lance. Grâce aux toutes dernières technologies de piratage et de hacking, vous avez désormais entre les mains la bible du rôliste engagé, le mode d'emploi de l'Armageddon, le couteau suisse ultime pour enfin montrer à tous qui est le maître à votre table de jeu. Car oui, il y a peut-être bien un seul meneur de jeu mais cela ne signifie absolument pas qu'il soit le maître...*

*Vous en voulez des preuves ? Les voici. Votre lavage de cerveau euh... je veux dire votre “acculturation révolutionnaire” commencera avec [Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#). Ici, vous constaterez les ravages que peut faire un groupe de joueurs plus fort que le MJ.*

*Seulement, la théorie par l'exemple ne suffira pas pour vous former. John H. Kim vous briefera donc sur les [personnages proactifs](#) et toutes les possibilités qui leur sont offertes. Lorsque vous aurez terminé ce stage, vous aurez déjà de bonnes bases théoriques.*

*Seulement, **KRSSH RRRT**... la théorie, ça va bien cinq minutes. En tant que révolutionnaire, vous avez besoin de travaux pratiques. Justement, nos stages complémentaires vous permettront d'affûter vos connaissances et de développer vos capacités. En premier lieu, vous apprendrez [comment mettre les règles de votre côté](#). Vous découvrirez ensuite comment [exploiter vos connaissances de joueur pour votre personnage](#). Le must en termes d'infiltration rôliste. Vous comprendrez également combien [être stupide](#) peut avoir ses avantages en jeu. Enfin, pour prendre véritablement le pouvoir à votre table, vous devrez dominer le MJ mais également les autres joueurs. Notre coach Wolfgang se fera donc un plaisir de vous apprendre à [escroquer les autres joueurs](#).*

*Vous serez alors fin prêt pour le Grand Soir de la révolte rôliste. Il ne restera plus qu'une toute petite formalité à remplir : vérifier si vous correspondez au profil de notre [questionnaire](#) pour être assuré de venir grossir les rangs de la Révolution !*

*Bienvenue dans un monde de trahisons et de faux-semblants, soldat !'*

***DZZZ KRRRT PSCHHHH...***

# POURQUOI TROP DE CRÉATIVITÉ PEUT ÊTRE UNE MAUVAISE CHOSE

© 1998 Stephen Brown

*Un article de Stephen Brown, tiré de [PTGPTB n°5](#) (novembre 1998), et traduit par Esteban*

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



Le jeu de rôle nous offre une opportunité d'être créatifs dans un contexte social. Pour certains d'entre nous, c'est la seule, et pour quelques-uns c'est une fenêtre qui, semblent-ils penser, peut laisser passer le zéppelin de tous leurs efforts réprimés d'imagination.

C'est à travers cette créativité que nous autres, mortels ordinaires, pouvons être transformés en... bon, d'autres mortels ordinaires mais avec des collants et une cape ! Ou des vampires, des loups-garous, ce que vous voulez. Le propos, c'est que, pour la plupart d'entre nous c'est la créativité et l'imagination qui nous ont menés aux JdR, et c'est cela (et notre accoutumance aux trucs à grignoter) qui nous poussent à revenir et à en redemander.

Mais il y a un délicat équilibre qui doit être respecté entre le côté créatif et le côté social. Trop d'interaction sociale, et le côté imaginaire, le vrai jeu, souffre. Trop d'imagination, trop de fioritures et c'est le côté social qui souffre : les tensions montent, la dynamique s'effondre et bientôt tout le monde déteste le petit con trop malin que vous êtes.

Récemment, j'ai mené une campagne pour la première fois dans un milieu adulte (remarquez que je n'ai pas dit mature) et ça puait.

La dernière fois que j'ai maîtrisé c'était au lycée : nous nous voyions tous au moins cinq fois par semaine, et quand nous nous rassemblions pour jouer, nous jouions, Baby. Avec ce groupe d'adultes nous nous rencontrions en chair et en os seulement une fois tous les 15 jours, et quand nous jouions, nous ne faisons surtout que jacasser.

Cela nous a pris au moins une heure pour nous installer et seulement commencer à jouer et alors nous étions constamment interrompus par des allusions aux infos de la semaine, aux événements personnels ou à la télé chaque fois qu'un vague parallèle se présentait avec la partie. Ça a été une sorte de problème récurrent dans

mon groupe – un trop grand aspect social.

Mais le vrai problème dans ce cas était le besoin de chacun d'exprimer sa *créativité*. Pas seulement le courant dont vous avez besoin pour emmener quelques personnages à travers votre scénario standard, mais un raz de marée de jeu d'acteur prétentieux qui a rapidement balayé les inhibitions des joueurs, toute signification de l'histoire, ma santé mentale et toute envie de m'asseoir derrière l'écran du MJ à l'avenir.

Avouons-le, c'était partiellement ma faute à l'origine. J'avais trop apprécié la création du scénario et une fois parti, je ne pouvais plus m'arrêter. Personnages, PNJ, intrigues et sous-intrigues, historiques et décors grandirent tous exponentiellement en complexité et en importance, tandis que j'étais assis là, bavant et grimaçant comme un idiot.

Pour vous en dire un mot, les personnages et le décor initial provenaient d'une nouvelle que j'avais presque trouvée le temps d'écrire quelques années plus tôt. Ainsi l'intrigue et les relations entre personnages étaient pratiquement gravées dans la pierre <sup>(1)</sup> ("D'Oh !", comme dirait Homer Simpson). Les personnages étaient un petit clan de vétérans et leurs familles, qui s'étaient installés ensemble après la guerre, parce que – et c'était le point important – ils s'aimaient vraiment bien.

À peine les joueurs eurent-ils passé le seuil qu'ils commencèrent à marquer le scénario comme leur territoire, à la manière des animaux inférieurs du monde entier. Des tensions et des griefs complètement inimaginables durant les deux décennies de vie commune des personnages explosèrent en quinze minutes. On vit des informations cachées, des possessions volées et des plans volontairement sabotés. Deux personnages furent cruellement empoisonnés par deux des autres PJ. Et inévitablement, des petits papiers durent être échangés. Pas les quelques questions auxquelles on s'attend dans une partie normale mais des douzaines, venant de toutes les directions en même temps, la moitié traitant de ces minables querelles, l'autre moitié demandant "Que disait son petit papier ?".

Alors mes muscles atrophiés de MJ, déjà ployant sous le fardeau, devaient essayer de maintenir l'action pour les quelques joueurs non impliqués dans la rixe en cours, tout en griffonnant à la hâte des réponses pour ceux qui l'étaient. C'était un cauchemar. Tout le monde essayait d'être malin.

D'habitude, ce n'est pas un problème, mais ils essayaient tous d'être malins en tant qu'individus en ne pensant que peu ou pas à l'aventure, au reste du groupe ou à moi. Les joueurs sont nombreux mais le MJ n'est qu'un. Et quand les besoins du Nombre excèdent les capacités de l'Un, alors tout le monde est baisé. Et quand beaucoup des besoins du Nombre sont futiles et que l'Un s'arrache les cheveux par poignées, les sages du Nombre se taisent et se tiennent à carreau, de crainte que l'Un n'invoque un dieu du Chaos en leur sein. comme c'est arrivé cette fois-là, mais c'est une autre histoire.



Pour être scrupuleusement juste avec les porcs, j'admettrai que c'était largement ma faute si les choses se sont gâtées. J'ai stupidement tracé l'affaire linéairement, sans anticiper la saine dose de chaos qui différencie les jeux de rôles d'une orgie frénétique de jongleurs épileptiques munis de tronçonneuses (comme je l'ai dit, ça faisait longtemps que je n'avais pas maîtrisé). J'ai exposé cette campagne affreusement sur-écrite en ne leur laissant qu'une marge de manœuvre presque nulle. Et comme j'avais follement espéré qu'ils se comporteraient plus ou moins comme je l'avais prévu, je n'avais aucun plan de réserve pour les ramener sur le droit chemin, rien de l'autre côté de l'horizon au cas où ils s'égareraient.

Mais pour ma défense, les joueurs ne rivalisaient pas seulement pour le Béret d'or de l'art déplacé, quelques-uns étaient juste délibérément contrariants. À un moment, le ranger du groupe décida de ne pas fouiller le campement dans le désert parce "qu'il semblait trop évident" que l'intrigue le demandait. Charmant. Un autre joueur pensa que le bas score d'intelligence sur sa feuille de personnage lui donnait carte blanche pour agir en permanence comme un idiot, au point de faire échouer les plans du groupe et de détruire leur seule et unique embarcation.

C'est très bien d'essayer d'être innovant avec vos personnages, tant que vous restez cohérent avec eux. Et vous ne devriez pas avoir à coller à l'histoire, d'un passage trop planifié à l'autre. Mais le MJ a probablement investi beaucoup de son temps à créer un scénario qui va d'un point A à un point B, et décider soudainement que votre personnage voudrait plutôt ouvrir un magasin de vêtements pour Barbares Grand et Larges au point C, c'est comme lui foutre une gifle.

Il y a un pacte entre le MJ et les joueurs, se réunir dans l'intérêt de l'amusement. Et travailler ensemble pour cela. Les groupes doivent avoir un but commun et toute exploration personnelle devrait prendre en compte les ressources disponibles. Et dans la plupart des cas, surtout celui-ci, la ressource la plus limitée est le MJ (2).

Ceci ne veut pas dire qu'il n'y a pas de place pour les idioties dans le jeu de rôle : pour certains, c'est le seul but de l'exercice. Mais vous devez jauger vos camarades joueurs et leur humeur. Si tout le monde est absorbé dans la partie, ce n'est probablement pas le moment de lancer une bataille de tartes à la crème. Et si vous insistez, vous vous apercevrez peut-être qu'on ne vous donnera pas l'heure et l'endroit de la prochaine séance.

De même, pour que le jeu de rôle soit un tant soit peu amusant, le MJ doit créer une ambiance favorable à un peu d'expérimentation et d'exploration en dehors des limites de n'importe quelle aventure donnée. Mais les joueurs doivent aussi réaliser que s'ils s'amènent en ville pour rendre visite à une vieille grand-tante, découvrant qu'elle a mystérieusement disparu, ce n'est pas le moment d'aller se balader pour creuser des mines d'or dans les plus proches collines à dragons (3).

Nous avons tous assisté et participé à ce comportement à problèmes, sous une forme ou une autre, et nous en avons tous souffert. Et c'est plus que simplement

gênant, ce peut être matière à ruiner non seulement des aventures et des campagnes, mais aussi détruire des groupes entiers de rôlistes. Ainsi, il est important que les joueurs ne perdent jamais de vue le pacte du jeu de rôle, ce contrat implicite qui existe entre le MJ et les joueurs : travailler *ensemble*, pour l'amusement de chacun.

Car si *Hudson Hawk* <sup>(4)</sup> ne nous a rien enseigné d'autre (comme je le crois), il a écrit en lettres de feu de 6 mètres de haut que l'imagination d'une personne, quand elle est laissée à se propager sans contrôle jusqu'à ses limites égotistes, peut vraiment, vraiment, merder.

Article original : [\*Why Too Much Creativity Can Be A Bad Thing\*](#)

(1) NdT : La sur-créativité a aussi été examinée dans [\*Maîtrisez comme un homme\*](#) <sup>(ptgptb)</sup> [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le numéro 1 incluait aussi un article sur les [responsabilités des joueurs](#) <sup>(ptgptb)</sup> dans la construction d'une bonne partie. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Sur le même thème, des conseils pour [écrire un scénario à toute épreuve](#) <sup>(ptgptb)</sup> [\[Retour\]](#)

(4) NdT : *Hudson Hawk* est un navet avec Bruce Willis en voleur de haut vol. L'auteur le cite en exemple d'imagination débridée mal employée ; on y trouve en effet des nonnes espionnes du Vatican, des gadgets étranges, des méchants euh... typés. [\[Retour\]](#)

# PERSONNAGES PROACTIFS ET PROBLÈMES LIÉS

© 2004 John H. Kim

*Un article de John H. Kim, tiré de [John H. Kim's Role-Playing Game Page](#) (2004), et traduit par Pierre Buty*



Les jeux de rôles ont tendance à faire jouer les PJ de façon **réactive**. Le MJ présente une ou peut-être plusieurs aventures potentielles (c'est-à-dire des **amorces**), les joueurs relèvent le défi, et ils essaient alors de résoudre le problème. Ils se montrent souvent assez créatifs quant à la façon de résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés, mais la situation et l'objectif à atteindre sont tous deux établis par le MJ. Une manière de jouer **proactive** signifie que les joueurs inventent un plan d'action qui n'a pas été établi par le MJ. Ce type de jeu est souvent ignoré, et parfois même dénigré. Certains la considèrent comme hostile au MJ et ruinant sa campagne. Je crois que ces mauvaises expériences proviennent en général du fait que ni MJ ni joueurs ne savent comment utiliser le dynamisme [*proactivity*, NdT]. Le dynamisme modifie le fonctionnement du groupe, rendant les joueurs davantage responsables de l'aventure. Cette approche présente de nombreuses limites, mais aussi de nombreuses possibilités.

Dans cet article, j'aimerais encourager le jeu proactif en tant qu'option viable, et trouver des façons de réduire certains problèmes courants. Je ne considère pas le jeu proactif comme fondamentalement supérieur, mais il s'agit d'une option négligée qui mériterait d'être mieux comprise et appréciée.

## EN QUOI LE DYNAMISME EST-IL DIFFÉRENT ?

Le dynamisme n'est pas une manière alternative d'arriver à la même fin. Le jeu proactif produit une sorte d'histoire différente d'un jeu réactif, à la fois dans son thème et dans la structure de l'intrigue. Dans une aventure réactive, il faut généralement aller chercher les protagonistes ou les prendre dans le filet d'une situation inhabituelle. Les joueurs recherchent les événements inhabituels qui sont les signes d'une amorce d'intrigue.

Lorsqu'ils les trouvent, ils agissent pour restaurer le statu quo.

Par exemple, ils peuvent tomber par hasard sur un meurtre bizarre et essayer de découvrir qui en est responsable. Ou ils peuvent entendre des rumeurs à propos d'une étrange caverne hors de la ville, la nettoyer de ses occupants maléfiques et la

pillier. Puisqu'ils agissent pour rétablir le statu quo, c'est aussi la structure typique d'une série avec des épisodes. Chaque épisode débute par une entorse au statu quo, qui est plus ou moins restauré à la fin.

Dans une histoire proactive, les protagonistes partent du statu quo et initient l'action qui va le changer. En JdR, cela signifie que les joueurs prennent des éléments établis (des PNJ, des endroits, etc. ) et imaginent un plan pour leur faire quelque chose. Ces histoires tendent à être épiques plutôt qu'épisodiques, comme l'ascension (et peut-être la chute) de personnalités importantes, ou une intrigue de type soap-opera. Les protagonistes essaient de modifier le statu quo, donc si l'on part du principe qu'ils ont un minimum de succès, il y aura continuellement des changements. Le point important est qu'ils doivent être motivés pour le faire, et qu'il doit être intéressant de jouer au moins une partie de leurs efforts. Au sein de sociétés pacifiques et civilisées, des PJ proactifs seront probablement des révolutionnaires ou des criminels, puisque jouer une vie normale n'est sans doute pas très excitant.

Dans un univers moins réglementé, il y a plusieurs possibilités. Voici quelques exemples de concepts traditionnels de JdR qui conviendraient :

1. Une longue guerre où les PJ sont des guérilleros, piégés derrière les lignes ennemies, ou agissant d'une façon ou d'une autre de leur propre chef plutôt qu'en suivant des consignes détaillées.
2. Des gens qui vivent de leurs crimes et peuvent se déplacer librement, comme des pirates dans les Caraïbes, des hors-la-loi du Far West, ou des cambrioleurs de films modernes qui peuvent choisir leurs cibles.
3. Des partisans d'une faction politique quelconque dans une région relativement sans loi, prêts à promouvoir les intérêts de leur camp par tous les moyens nécessaires.
4. Des révolutionnaires clandestins complotant contre une organisation maléfique solidement enracinée.

Bien sûr, les possibilités sont infinies, la plupart étant spécifiques à un univers particulier.

De plus, les aventures proactives ont tendance à se terminer de manière moins nette. Puisque le statu quo n'est pas restauré, l'histoire ne donne pas l'impression de se clore à la fin. Il faudra peut-être utiliser quelques artifices pour faire des coupures nettes dans l'histoire afin de distinguer une aventure d'une autre.

## **COMMENT MARCHE LE DYNAMISME**

Pour débiter une manière de jouer proactive, les PJ ont besoin d'arriver à un plan d'action quelconque sur : comment ils veulent changer l'état actuel des choses ? Ce plan devrait dépendre uniquement d'éléments établis ou implicites de

l'aventure. Par exemple, chercher au hasard n'importe quoi qui pourrait aider contre un ennemi n'est pas un plan proactif. Il repose sur la découverte d'une ressource inconnue que le MJ devra fournir.

Un exemple de plan proactif est de tendre un piège à l'ennemi. En utilisant des ressources qu'ils ont sous la main, les PJ mettent en place un appât qui attire leur ennemi dedans et déclenche un genre d'embuscade. De cette façon, l'ennemi réagit à un plan établi par les PJ. S'ils ont un adversaire déclaré, un autre plan proactif est d'aller acquérir une ressource qui leur permettra de le vaincre.

Un autre exemple serait simplement une aventure de prise de contrôle d'un endroit normal. En clair, une banque n'est pas une amorce d'aventure en elle-même. Dans une campagne réactive, le MJ créerait une amorce pour un hold-up, avec quelqu'un tentant d'engager les PJ ; ou peut-être qu'il y a eu une livraison spéciale qui rend la banque implorante pour être dévalisée.

Cependant, dans une campagne proactive, des PJ aux penchants criminels pourraient décider de dévaliser la banque sans aucune de ces amorces. Ou ils pourraient décider de lui imposer une taxe de "protection". Ou n'importe quoi d'autre parmi une foule de choix.

Je peux illustrer ceci avec un exemple plus développé. Dans une campagne que j'ai menée, les PJ étaient cinq personnes sur environ deux cents au monde dotées de pouvoirs psychiques extraordinaires, ainsi que de compétences plus terre à terre considérables. Ils finirent par découvrir que leurs pouvoirs étaient liés d'une façon ou d'une autre à une autre Terre dans une dimension parallèle. Ce monde était dominé par un tyran quasi divin vivant dans une forteresse imprenable au sommet d'une montagne.

Je n'avais principalement vu cela que comme un élément de décor de ce monde, pas comme une aventure en elle-même. Le dieu maléfique n'était pas quelqu'un qui allait sortir se battre, et était au mieux un ennemi lointain.

Les joueurs décidèrent néanmoins de viser le sommet. Ils concoctèrent un plan pour se rendre en Russie (cela se passant au temps de la dislocation de l'Union Soviétique) et de voler des têtes nucléaires pour mener leur propre bombardement de la montagne. Les pouvoirs et les compétences uniques des PJ rendaient cela envisageable, mais cette tentative n'avait absolument rien à voir avec rien de ce que j'avais imaginé. Vu que le jeu était situé plus ou moins dans le monde réel, les joueurs avaient une idée concrète de ce qui était possible.

Parce qu'ils n'ont pas d'amorce toute prête pour accrocher les PJ, les plans proactifs, par nature, n'apparaissent pas comme évidents. Lorsqu'on considère la situation, un plan proactif n'est généralement qu'une possibilité parmi d'autres. Par exemple, tous ceux qui entendent la description initiale du monde parallèle ne penseront pas "Mais c'est évident, partons pour la Russie !" Parce qu'il y a plusieurs possibilités, il peut être difficile que tous les joueurs tombent d'accord

sur un plan.

Tout particulièrement si les PJ ont des motivations différentes. Sans une amorce planifiée par le MJ pour les attirer tous ensemble, les PJ peuvent très facilement se séparer et être incapables de se mettre d'accord sur une action décisive. Il existe quelques manières de corriger ce problème :

1. Le groupe de PJ peut être conçu de manière à ce que tous les PJ aient des motivations et des principes très semblables.
2. La campagne pourrait être construite avec un PNJ leader qui peut dicter le plan général. Les autres PJ pourraient désapprouver et modifier la façon dont le plan est appliqué, ou influencer les choses d'une manière quelconque, mais la décision appartient en premier lieu au leader en tant qu'individu.
3. Les joueurs peuvent s'engager hors-jeu à chercher un moyen de mettre leurs PJ d'accord. Puis les joueurs peuvent réfléchir à un plan, et s'arranger pour que leurs personnages aient des raisons d'être motivés pour soutenir ce plan.

## **GÉRER UNE PARTIE PROACTIVE**

Le problème de base avec le jeu proactif, c'est qu'il rend la partie très difficile à préparer pour le MJ. S'il ne sait pas ce que les PJ vont faire, il ne peut pas préparer de PNJ, d'endroits ou d'autres infos qui l'aideront à mener le jeu. Pour cette raison, le dynamisme est souvent vu de manière négative : comme des joueurs causant des problèmes au MJ, ou du moins qui refusent de coopérer. Maîtriser un jeu proactif signifie remettre entre les mains des joueurs la responsabilité de la direction générale de l'intrigue. Cela implique plusieurs choses.

Premièrement, cela signifie que le MJ devra fréquemment inventer au pied levé.

Deuxièmement, il faudra une bonne communication à la fois entre les joueurs et avec le MJ.

Une technique utile est de réserver un peu de temps à la fin de chaque session de jeu pour faire des projets. À ce moment, le MJ demande ouvertement aux joueurs ce qu'ils ont l'intention de faire pendant la prochaine partie ou du moins ce qui s'en rapproche le plus. Les joueurs répondent, ce qui donne au MJ une base pour savoir quels PNJ et quels endroits il doit préparer.

## **ENCOURAGER LE DYNAMISME**

C'est surtout parce que beaucoup de MJ ont des difficultés à comprendre et à gérer le dynamisme que les joueurs se montrent réticents. Le point principal est de ne pas les décourager. Par exemple, si les joueurs font quelque chose d'inattendu, ne suivez pas votre instinct qui vous dit de l'empêcher au profit de quelque chose que vous connaissez. Évitez de vous préparer pour des actions précises de la part des PJ. Cela vous fera perdre confiance dans un premier temps, parce qu'il faut de

la pratique pour affiner vos talents à improviser des résultats. Mais on s'en sort.

Pour aller plus loin, vous pouvez tenter d'encourager le dynamisme en respectant les éléments nécessaires :

- Des PJ *motivés* pour briser le statu quo  
De bons PJ proactifs ont de l'ambition. Par exemple, les gangsters avides de pouvoir sont meilleurs que les super héros moyens. Ils devraient chercher à s'élever. Ils devraient viser haut, et leurs buts ne devraient pas avoir de limites.
- Des PJ *capables* de briser le statu quo  
C'est assez compliqué. Les PJ devraient être capables de changer le statu quo, mais sans s'avérer suffisamment puissants pour pouvoir le définir. Ils sont puissants et peut-être cruciaux, mais pas dominants. Le groupe devrait définir une "échelle" ou une "portée" pour la campagne, c'est-à-dire la "zone d'intérêt" dans laquelle les PJ évoluent. Mais c'est un sujet à développer en soi.
- Un background *suffisamment bien développé* pour soutenir tout ça  
En tant que MJ, vous devez vous montrer suffisamment bon à l'improvisation, ou avoir un background très bien défini, ou les deux. Une approche est d'utiliser l'univers d'un JdR publié. Une autre est d'utiliser le monde réel ou quelque chose qui s'en rapproche.

Je me dois cependant d'émettre un avertissement. Au final, le jeu proactif place les forces directrices de la campagne entre les mains des joueurs. Ce n'est pas une bonne chose en soi. Si les joueurs ne sont pas prêts pour cela, alors la partie risque tout simplement d'échouer, de la même façon qu'une campagne réactive échouera si le MJ ne trouve pas d'aventures. Créer des aventures nécessite une solide énergie créative et de l'engagement. Dans beaucoup de groupes de jeu, le MJ est plus engagé et a plus d'expérience que les joueurs ; un jeu proactif est meilleur si vous avez des joueurs aussi engagés que le MJ, voire plus.

## **MÉLANGER DYNAMISME ET RÉACTIVITÉ**

Une façon de compenser les défauts du dynamisme est d'essayer une approche mixte, à la fois réactive et proactive. Cependant, ce n'est pas forcément la somme de ce qu'il y a de meilleur en chacun d'eux. Les intrigues proactives et les intrigues réactives sont fondées sur des situations et des personnages différents. Les intrigues proactives dépendent de personnages dont l'ambition est de renverser le statu quo, alors que les intrigues réactives dépendent de personnages dont l'attention est tournée vers le maintien du statu quo. Si on les mélange mal, les deux approches peuvent se saper mutuellement. Les intrigues proactives peuvent être affaiblies par les événements insérés par le MJ qui distraient les PJ des objectifs qu'ils devraient normalement poursuivre. Les intrigues réactives peuvent être affaiblies en insérant

des délais [dus aux initiatives des joueurs], et les événements déclencheurs disparaissent. Pour discuter de ceci, je définirai deux types de mélange :

J'appelle **Dynamisme Partiel** les intrigues où les PJ sont poussés dans l'action par des événements conçus par le MJ, mais ces événements n'ont pas de réponse claire. Ils pourraient être désignés par le terme "stimulant" plutôt que "amorce", parce qu'il ne conduisent pas les PJ vers un objectif final. Alternativement, on pourrait les penser comme des "coups" <sup>(1)</sup> (un terme inventé par Ron Edwards dans le JdR *Sorcerer*).

Cela est réactif dans le sens où, si les joueurs sont poussés en avant par le MJ, ils ont une plus grande marge pour les choix d'actions des PJ. Un stimulant typique serait de poser un dilemme quelconque au PJ, qui pourrait aller dans une direction ou l'autre. Il y a une transition subtile et en douceur entre amorces et stimulations.

Bien sûr, en principe, le MJ pourrait vouloir inciter les joueurs à prendre une décision plus rapidement, mais sans en contrôler le contenu. C'est-à-dire que le stimulant est conçu comme un outil pour rendre le joueur proactif, plutôt que de lui fournir une intrigue à suivre. Par exemple, un PJ vertueux qui a lutté contre le doute se retrouve soudainement face à un ancien ennemi (un tueur renommé) piégé dans un bâtiment en feu. Ceci est prévu pour inciter le joueur à prendre une décision morale et la rendre plus dramatique. Un autre exemple : les PJ ont planifié l'attaque d'un ennemi, mais ils ne peuvent pas se mettre d'accord sur le plan. En tant que MJ, vous leur fournissez des informations détaillées de ce que fait l'ennemi. Ils peuvent toujours faire tous les plans qui leur passent par la tête, et les informations supplémentaires leur donnent plus de confiance en leur choix.

Cependant, dans la pratique, la situation exacte, et la manière dont elle est présentée, vont fortement influencer le choix des PJ. Une stimulation n'est jamais une poussée neutre vers le dynamisme. C'est une forme de réactivité où le MJ tente quand même de laisser ouverts certains choix importants. De plus, les secousses peuvent compenser le manque de motivation proactive des PJ.

Par exemple, dans une campagne pleinement proactive, il peut immédiatement apparaître qu'un PJ particulier ne fonctionne pas. Le joueur refait ou introduit un nouveau PJ pour intégrer la partie. D'un autre côté, si la campagne est "partiellement proactive", le MJ fournit une série de stimulants qui poussent le PJ dans l'action. Le PJ est ainsi conservé alors qu'il pourrait autrement être abandonné au profit d'un autre plus proactif.

J'appelle **Dynamisme en Alternance** le fait que le MJ s'attende et se prépare au dynamisme des PJ, mais ait également un plan de secours au cas où leurs projets feraient défaut ou s'enliseraient. En pratique, des distractions de la vie réelle, un manque de coordination et/ou de nombreux autres problèmes peuvent faire faiblir les joueurs même s'ils se montrent normalement proactifs. Une solution de secours consiste en une amorce complètement réactive utilisée en dernier ressort, par opposition aux stimulants qui sont utilisés plus régulièrement. Le danger est ici que



les joueurs perçoivent le plan de secours comme là où l’aventure est *censée* aller. Cela peut arriver même sans appel intentionnel au plan de secours. Les MJ sont des êtres humains, et ils donneront tout naturellement des signaux sur où ils se sentent plus prêts à aller et où ils ne le sont pas. Donc lorsque les joueurs se rapprochent du plan prêt, le MJ se sent plus sûr de lui et plus compétent. À l’inverse, le MJ hésitera de plus en plus lorsque les joueurs s’éloigneront du plan préparé. Le plan de secours peut ainsi facilement affaiblir la fibre proactive et devenir une prophétie qui s’accomplit par elle-même.

Mon conseil est que si vous voulez un plan de secours, alors il devrait apparaître en tant que tel aux joueurs, et qu’il est préférable que ce soit eux qui y fassent appel. Cela peut être explicitement signalé hors jeu : “Ok, on aura un plan de secours pour cette partie”. Cependant, cela peut rester implicite tant que les joueurs le comprennent clairement en tant que tel (c’est-à-dire une amorce dramatique nette du genre “Vous recevez une lettre réclamant votre aide”). L’important est de ne pas confondre les signaux envoyés aux joueurs. Vous devez consacrer votre temps à vous préparer surtout au dynamisme des joueurs, avec seulement quelques notes griffonnées sur le plan de secours. Ce n’est pas une aide vers le dynamisme, mais plutôt un substitut temporaire.

Tout ceci juste pour démontrer qu’il n’y a pas une unique voie correcte. La manière de jouer réactive et l’approche mixte fonctionnent. Cependant, le dynamisme pur est également exploitable, et donne une expérience très différente du jeu réactif ou mixte. En espérant que cet article ait montré certains de ses mécanismes, et donné une idée de comment l’appliquer dans les parties.

Article original : [\*Proactive Player Characters and Related Issues\*](#)

(1) NdT : “*bang-driven mode*” – Mener la partie par impulsions, ou “Bang ! Il se passe X, que faites-vous ?”. Cf. [LNS6, NdT2](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

# IL VOUS FAUT UN AVOCAT (ÈS RÈGLES), LES MECS !

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) (1999), et traduit par Marina et Nital



**Note du Traducteur :** Avocat ès règles – *rules lawyer* en VO ; littéralement “avocat des règles”. Pire qu’un simple “expert des règles”, ce joueur, tel un avocat américain déterrant une jurisprudence dans des tomes poussiéreux, cherche LE point de règles qui lui permettra de les détourner à son profit

*Ils étaient quatre à entrer dans le Repaire de Sidion ce jour-là : Yarnn le Puissant, dont l’épée avait occis plus de mille hommes ; Jaccotan le Bâtard, qui pouvait vous soulager de votre bourse, votre vie, ou les deux, sans même que vous vous en rendiez compte; Merron le Sage, quatre-vingts sorts au bout des doigts ; et Parlan le Pédant, qui avait une fois fait fondre une tribu entière d’orcs en larmes avec une critique cinglante de leur stratégie offensive.*

*Le dragon était magnifique, même aux yeux blasés de Yarnn. Tout au long de ses 9 mètres de long, la peau écaillée pulsait et reluisait du violet au vert puis au violet – à peu près comme le holo-truc sur la carte de crédit de Yarnn, en fait. Tout en lui exprimait la puissance pure. Chacun de ses mouvements proclamait la mort imminente du groupe.*

*Yarnn avait vu des dragons plus gros, mais c’était sur une holo-vidéo intitulée “La mort d’un groupe de PJ”. Son épée Vise-l’aine chanta lugubrement, mais Yarnn – même Yarnn – avait peur. Le dragon tourna sa tête vers eux, se leva sur ses pattes arrière, et commença à inspirer, une inhalation puissante qui semblait aspirer tout l’air de la caverne, remplie d’écho.*

*“Oh, merde !” pensa Yarnn. “Une boule de feu.”*

*Finally le sifflement obscène du souffle s'arrêta et le silence se fit pendant quelques instants. Soudain, les joues de l'énorme bête se contractèrent, ses lèvres froides se plissèrent, ses poumons éructèrent, une tempête de feu naquit au fond de sa gorge et...*

*"Tu ne peux pas faire ça !" cria Parlan.*

*Une inutile bouffée de fumée sortit brièvement des narines du dragon avant de mourir dans l'air froid de la caverne. "Hein ?"*

*"J'ai dit : tu ne peux pas faire ça !"*

*Un regard à la fois confus et pathétique s'installa sur le visage du dragon. "Je ne peux pas quoi ?" marmonna-t-il, retombant à quatre pattes.*

*Parlan s'avança, et agita son doigt devant le museau du dragon. "Tu es un dragon violet, n'est-ce pas ?"*

*– C'est ce que m'a dit ma maman, oui.*

*– Eh bien les dragons violets ne peuvent cracher de feu ! Seuls les dragons rouges le peuvent...*

*– Ah oui... ?*

*– Donc tu n'es pas rouge, n'est-ce pas ?*

*– Euh... maintenant que tu le dis, non.*

*– Au moins, c'est clair, annonça Parlan en frappant des mains et en s'éloignant vers le fond de la caverne. Vous pouvez continuer, les gars, ne vous occupez pas de moi."*

*Et Vise-l'aine chanta.*

Souvenez-vous de ceci : votre MJ est un enfoiré. Oubliez tous les trucs qu'il a pu lancer pour vous dire combien vous devriez lui être reconnaissant. combien il doit s'acharner, juste pour que vous et les autres joueurs puissiez vous amuser. combien il adorerait être joueur, mais quelqu'un doit faire le sacrifice suprême pour que la partie puisse continuer. Tout ça, c'est des conneries\*.

*\* Bon, peut-être que "conneries" est un peu fort et pas 100 % honnête, mais bon, il faut ce qu'il faut pour écrire un article !*

Votre MJ est un enfoiré. Une partie de jeu de rôle est simplement une autosatisfaction de son fantasme de puissance, partie dans laquelle il essaie d'établir sa supériorité intellectuelle, spirituelle et affective, sur vous, les joueurs. Pour y parvenir, il va mentir, tricher, vous manipuler et avancer des arguments fallacieux à propos du fait que "les règles ne sont qu'un support pour raconter une

histoire”\*\*.

*\*\* Une fois encore, en choisissant d'utiliser des mots forts et éloquents comme “mentir”, “tricher” et “manipuler”, nous n'avons peut-être pas été vraiment conformes à la vérité. Un tout petit peu...*

Mais souvenez-vous de ceci : les règles ne sont peut-être qu'un artifice frauduleux qu'il utilise pour renforcer l'illusion de son impartialité ; mais c'est une illusion qu'il doit préserver. Ce qui vous permet, de temps en temps, d'utiliser ces règles contre lui.

En bref, une bonne défense en s'appuyant sur les règles peut faire la différence entre la survie et la destruction du groupe.

L'exemple ci-dessus illustre le cas le plus simple de l'exploitation des règles dans un scénario. Le MJ avait, tout simplement, merdé. Il ne connaissait pas les règles de son propre système de jeu, et vous avez réussi à l'attraper. Une fois pris sur le fait, il ne pouvait que vous donner raison et revenir en arrière. Mais certaines situations ne seront pas toujours aussi faciles à trancher.

## **OÙ IL EST QUESTION DE VRAISEMBLANCE**

*Yarnn leva l'assiette à son visage et renifla en connaisseur les riches arômes provenant du steak de dragon fumant. “Ahhh”, soupira-t-il joyeusement. Couteau en main il entama le repas, engloutissant gros morceau de viande sur gros morceau de viande, presque sans prendre le temps de respirer.*

*“Putain ! Tu me dégoûtes !”, aboya Merron qui picorait son propre steak.*

*– Y'a pas de mal à se faire plai...*

*La tentative de Yarnn pour parler en mangeant se conclut par un large morceau de viande bloqué dans sa trachée. Il commença à suffoquer bruyamment tout en agitant les bras de façon maladroite. Finalement, quelques trente secondes plus tard, ses collègues se rendirent compte qu'il était en train de mourir, et pas de rire. Alors que Jaccotan fouillait dans le sac de Yarnn, Merron le frappa violemment entre ses larges épaules, pour essayer de déloger le morceau.*

*Pendant ce temps, à côté d'eux, Parlan s'étendit sur sa couchette, perdu dans ses pensées. Alors que Yarnn et Merron adoptaient ce qui ressemblait à une position érotique homosexuelle, mais qui était sûrement une tentative de [Manœuvre de Heimlich](#), il pensa à voix haute : “Depuis quand les aventuriers s'étouffent à mort sur un morceau de steak ? Je veux dire, est-ce vraiment plausible ?”*

L'exemple ci-dessus propose un challenge bien plus délicat pour un Avocat ès règles. Bien sûr, vous pouvez vous en tenir aux scénarios faciles où le MJ a fait une erreur évidente dans sa compréhension des règles, mais ces situations sont généralement rares (à moins que vous ne soyez suffisamment chanceux pour avoir un MJ vraiment merdique).

Il est beaucoup plus fréquent que la vie d'un personnage dépende plutôt d'une interprétation des règles, ou même d'une estimation de la probabilité d'un événement. Pour être un *Expert de la règle* de haut vol, vous devez apprendre à tourner ces situations plus floues à votre avantage.

## CHOIX DU MJ ET DU SYSTÈME DE JEU

Afin de manipuler le jeu en votre faveur, vous devez avoir le bon MJ et le bon système de jeu. Bien que l'ordre n'ait pas spécialement d'importance, intéressons-nous d'abord à la question du choix du MJ.

### CHOISIR LE MJ

Les MJ sont comme les juges. Certains laisseront un avocat implacable passer outre leurs décisions. D'autres dirigeront leur Cour d'une poigne de fer et n'accepteront aucun baratin de qui que ce soit. Certains MJ ne veulent pas discuter des règles. Sachez les reconnaître et ne vous y essayez même pas.

*Parlan s'avança à l'intérieur du cercle, regarda en l'air et secoua le poing. "Je m'en fiche que tu aies créé cet univers ! Les cercles de pierres doivent être enchantés par cinq mages au moins et..."*

*Yarnn, sous le choc, contemplait le cercle d'herbe fumante à ses pieds. Ce n'est pas comme si c'était la première fois qu'il voyait la foudre tomber. Sauf qu'en général des nuages, de la pluie et plein d'autres trucs annonçaient son arrivée.*

Ce qu'il vous faut, c'est quelqu'un qui préfère les règles au sens commun, et le consensus à ses propres décisions. Quelqu'un qui autorisera une décision collective à outrepasser son verdict initial. Quelqu'un qui dira "Ça a l'air débile, mais apparemment c'est ce que la règle dit..."

De plus, un zeste d'insécurité relationnelle est un avantage certain. Un maître du jeu qui craint secrètement que personne ne l'aime et que tout le monde veuille l'éjecter du groupe sera clairement beaucoup plus susceptible de répondre à vos tentatives de persuasion.

Comment repérer une telle personne ? Eh bien, vous pouvez étudier la façon dont il se comporte. Examinez la liste ci-dessous et voyez quels points lui correspondent :

- Lorsqu'il est joueur, il se lance souvent dans des actions susceptibles de provoquer la mort du groupe de persos. (- 50 points).
- C'est souvent son perso qui se fait tuer (+ 50 points).
- Lorsqu'il se lave les cheveux, il applique et rince le shampoing deux fois, parce que c'est ce qui est écrit sur le flacon. (+ 5 points).
- Il a un casier judiciaire. (- 20 points)
- Il pense que cet article est à prendre au premier degré et le lit pour s'en inspirer. (+ 30 points)
- Il triche lorsqu'il joue. (- 30 points)
- Lorsqu'il a passé son permis de conduire, et que le formulaire demandait s'il pouvait lire une plaque d'immatriculation à 30 mètres, il est vraiment sorti du bâtiment, et s'est mis à la bonne distance pour faire le test. (+ 10 points)

Si à la fin vous atteignez un score (positif) élevé, vous avez sous la main un bon candidat-MJ (dont vous pourrez remettre en cause les décisions).

### **DES DÉCISIONS ÉTRANGEMENT MAUVAISES**

Une façon facile de déterminer qui dans votre groupe de joueurs habituels pourrait faire un bon MJ à manipuler, est de maîtriser vous-même pendant une partie, mais en prenant des décisions incroyablement mauvaises. Les joueurs qui acceptent ces décisions sans les remettre en cause ou protester explicitement manifestent clairement un respect exagéré des règles et des décisions du meneur, et seraient donc plus susceptibles d'accepter une impitoyable remise en cause de leurs décisions.

Évidemment, une soirée en tant que très mauvais MJ sera aussi la garantie qu'on ne vous demandera pas de maîtriser de sitôt. (Bonus)

Maîtriser comme un branque peut impliquer d'ignorer, voire inverser, les règles de base.

*OK Jerry, tu viens de faire un 20 naturel pour attaquer l'ours. Cela impliquerait normalement une réussite critique, mais dans ce cas c'est un échec critique. Tu viens de lâcher ton épée. Elle tombe par terre et se casse en deux.*

Ou bien, vous pouvez essayer de créer de nouvelles règles avancées vraiment débiles :

*Une odeur fétide assaillit leurs narines alors que Yarnn le Puissant, Jaccotan le Bâtard et Meron le Sage entraient dans la taverne. Ils franchirent la porte ouverte, en quête de bonne nourriture, d'une pinte de bière (et dans le cas de Jaccotan, d'un coup rapide avec l'une des putains qui travaillaient à l'étage).*

*Yarnn s'approcha du propriétaire des lieux. "Bordel que ça daube ici ! Qu'est-ce que vous avez mis sur le sol, de l'eau d'égout ?"*

*Avant que le propriétaire ne puisse répondre, un des buveurs de la table voisine se leva et s'approcha de Yarnn. Il puait, et portait une tunique de cuir usée. Il empestait vraiment. "T'as un problème, mon pote ?" demanda-t-il.*

*Yarnn, en aventurier de niveau moyen qu'il était, regarda l'homme de haut en bas et demanda avec un sourire en coin.*

*"À qui ai-je l'honneur ?"*

*L'homme, sans se démonter, répondit : "À moi, Darmok l'Égoutier !"*

*Voilà qui explique l'odeur, pensa Yarnn en reniflant. L'homme se pencha sous la table et exhiba une pelle au tranchant émoussé.*

*"Tu sais ce que je fais tous les jours ?"*

*Yarnn commençait à en avoir ras le bol. Pourquoi ce bouseux n'allait-il pas se faire voir et emmener sa puanteur avec lui ?*

*"Je tue des rats, continua l'homme sans lâcher sa pelle. Des tas de rats. Plein, tous les jours, depuis quinze ans. Tu sais ce que ça veut dire ?*

*– Euh... non.*

*– Ça veut dire que je suis Égoutier niveau 28. Mon pote Jennon est niveau 25, et il n'y a pas un homme à cette table qui n'est pas en-dessous du niveau 15. Qu'est-ce que tu disais à mon ami le tavernier ?"*

*Yarnn couina une réponse. "On pourrait avoir trois pintes de bières et un sachet de chips au bacon ?"*

OK, donc on est tombé sur le mauvais MJ.

## **CHOISIR LE SYSTÈME DE JEU**

Certains jeux de rôles se veulent simples et libres de droits, basés sur un système de résolution des actions unique et universel. Évitez-les. La clarté et la simplicité sont les ennemis d'un Avocat ès règles. Remettre en question un système de jeu "simple" dégénère souvent en guerre d'usure, avec des batailles qui s'éternisent sur des questions de vraisemblance <sup>(1)</sup>.

Il vous faut un système qui soit :

- Complexe
- Contradictoire
- Plein de règles optionnelles
- Qui utilise des tableaux (beaucoup de tableaux)
- Qui utilise des classes de personnages, avec des règles spécifiques pour chaque classe.
- Qui inclut plein de suppléments contenant plein de règles supplémentaires.

Il y a quelques systèmes qui me viennent immédiatement à l'esprit et que je pourrais recommander, mais dont j'évitais de citer le nom par peur de me faire attaquer en justice (2).

## CONNAÎTRE SES RÈGLES

Ok, donc vous avez un MJ faible et malléable, et un système de jeu complexe et ceinturé de règles. De quoi devez-vous vous soucier maintenant ?

Pour faire court : connaître le système de jeu. Je ne peux qu'insister là-dessus. Derrière chaque bon Expert se trouvent des heures passées à étudier les arcanes des règles, des suppléments, des éditions avancées que vous aurez lus dans de minuscules chambres lugubres.

Il faut connaître les règles.

*Les Royaumes d'Au-Dessus, foyer des Dieux. Un milieu d'après-midi d'un jour éternel. Les Dieux se réunissent pour jouer avec leurs champions mortels. Les participants du jour sont : le Bouffon, seigneur des joies des hommes ; le Guerrier, seigneur des colères des hommes et la Catin, maîtresse du désespoir des hommes.*

*Le Guerrier se pencha au-dessus du plateau et poussa un tas de pions devant lui. "Je pense que votre champion se retrouve piégé, Maîtresse Catin..."*

\* \* \* \* \*

*Le plateau était mince et escarpé, tombant à pic vers une plaine s'étendant à perte de vue sur trois côtés, un groupe de barbares en colère venant du dernier côté. Merron regarda Yarnn.*

*"... Et tout cela faisait partie de ton plan, ou on peut officiellement déclarer que tu t'es planté ?"*

*Yarnn marmonna quelque chose d'inaudible, et puis leva les yeux au ciel : "J'ai une idée !"*

\* \* \* \* \*

*La Catin exposa son plan. "Mes champions vont sauter du haut de la falaise jusqu'à la plaine en contrebas."*

*– Ma dame, se risqua le Bouffon, la falaise fait plus de deux cents coudées de haut [200 [coudées](#) correspondent à 90 m, NdT]. La chute leur sera sûrement fatale !*

*– Non point, cher Bouffon, répondit la Catin avec un sourire en coin, car il me suffit de jeter un jeu d'osselets [Eh oui ! "Les Dieux ne jouent pas aux dés", comme l'a dit Einstein, NdT] toutes les 20 coudées de chute. Dix lanciers en tout, ce à quoi mes champions vont survivre facilement."*



\* \* \* \* \*

*“Tu es fou ? Cela fait plus de 200 coudées d’à-pic ! On va crever !!*

*– Meuh non, Merron, on ne mourra pas, je te le jure ! babilla Yarnn, Tu dois juste faire une roulade lorsque tu atterris. Ce sera comme le spectacle en holo-vidéo qu’on a vu. Tu sais : Macho Kassidy et le Kid de la Lune !”*

*Les barbares étaient maintenant en train de charger, en hurlant des descriptions obscènes du sort qu’ils réservaient aux prisonniers.*

*Merron agrippa Yarnn par le bras et ils coururent au bord de la falaise. “Et merde...”*

\* \* \* \* \*

*La Catin se préparait à lancer les osselets lorsque le Guerrier l’arrêta en posant une main sur son bras. “Il ne te faut pas dix lancers d’osselets, Maîtresse Catin.*

*– De quoi tu parles ?*

*– Il te faut un lancer par chute de vingt coudées, mais c’est cumulatif. À cause de l’accélération de la gravité, tu vois.”*

*Le Bouffon rajouta son grain de sel d’un ton allègre. “Il te faut donc un lancer pour les vingt premières coudées, deux lancers pour les vingt suivantes, trois lancers pour les vingt d’après...”*

\* \* \* \* \*

*“... et merde.”*

Sprotch <sup>(3)</sup>.

## **ENTUBER**

Le dernier élément dont il faut tenir compte est l’art délicat du bluff (aussi parfois nommé “entubage”). Cette méthode acquiert ses lettres de noblesse lorsque votre connaissance du système de jeu dépasse significativement celle du MJ.

C’est une méthode simple. Mentez. Citez des règles optionnelles obscures tirées du supplément que le MJ a acheté seulement la semaine dernière et qu’il n’a pas encore eu le temps de lire.

Inventez des trucs. Citez des règles tirées d’autres JdR.

## **POUR FINIR, CONSIDÉRON S D’AUTRES POSTURES D’AVOCAT ÈS RÈGLES...**

Un bon Expert finit toujours par se faire repérer. Des MJ particulièrement peu

sûrs d'eux peuvent même aller jusqu'à vous bannir de leurs campagnes. Évidemment, rejoindre d'autres groupes peut être une solution, mais comment faire en sorte pour que vous ne soyez pas connu pour vos prouesses d'expertise ?

### **AVOCAT ÈS RÈGLES FURTIF**

La défense furtive consiste en gros à cacher vos connaissances des règles. La plupart des maîtres du jeu préfèrent acheter de nouveaux JdR qu'ils seront les seuls et uniques à maîtriser. Les joueurs seront autorisés à lire le "Guide du Joueur", mais les MJ garderont les trucs de MJ pour eux seuls.

La stratégie à suivre ici est évidente : achetez le "Guide du Maître", mais ne le dites pas. Lorsque vous citez des règles, faites-le vaguement, comme si vous étiez en train d'essayer de deviner des règles en utilisant le bon sens commun.

Ce qu'il faut faire c'est utiliser un autre magasin de jeux. Vous achetez probablement tous vos livres de jeu de rôle dans le même magasin du coin. Vos collègues joueurs fréquentent probablement la même boutique. Vous êtes connu. Les gens vont parler.

La solution ici est de trouver un autre magasin pour faire vos achats "secrets". Ne l'utilisez pas pour autre chose. Garez votre voiture au coin de la rue et portez des lunettes noires. Ne traînez pas. Ne papotez pas. Prenez juste votre livre, payez en liquide, et tirez-vous.

Et pour l'amour de Dieu, cachez le livre de règles lorsque vous avez de la visite. (Une bonne méthode de double-bluff est de le garder sous une pile cachée de magazines pornos. Soyons réaliste, si vous trouvez un magazine porno sous le matelas d'un ami, vous n'allez pas vous attarder – vous allez juste commencer à vous foutre de sa gueule à ce sujet de temps en temps.)

### **AVOCAT ÈS RÈGLES PAR PROCURATION**

La défense par procuration implique d'utiliser les autres joueurs pour lancer la contestation à votre place. C'est un tour difficile à mettre en place, mais avec quelques notes passées en douce, et des courts briefings alors que le MJ fait sa pause toilette, vous pouvez aller très loin.

### **AVOCAT ÈS RÈGLES À DISTANCE**

Ce n'est pas quelque chose que j'ai personnellement essayé, mais il semble que le développement des téléphones portables connectés à Internet soit une belle occasion de mettre en place une sorte de centre de conseil que les joueurs pourraient contacter, en tripotant fébrilement leur clavier sous la table...

"Centre de conseil et de stratégie rôliste, bonjour. Je suis Robert votre

conseiller comment puis-je vous aider ?”

Quelqu’un veut lancer [www.sos-avocat-es-regles.com](http://www.sos-avocat-es-regles.com) ?

Article original : [\*What you guys need is a lawyer\*](#)

(1) NdT : Pour savoir à quoi servent les règles, et les différentes approches systèmes lourds/systèmes légers, lisez [\*Selon mon bon vouloir\*](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdIR : Chez *PTGPTB(vf)* personne ne nous lit, donc on a moins peur que l’auteur, et nous recommandons *D&D3* qui contient un jeu dans le jeu, où gagnent [ceux qui connaissent les règles et savent les optimiser](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Si l’extrait de dialogue entre dieux-joueurs dysfonctionnels vous a plu, retrouvez-les dans le livre [\*Game Night\*](#). [\[Retour\]](#)

# LE BLANCHIMENT D'INFORMATIONS POUR LES NULS

© 2006 Jonny Nexus

*Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°10 (2006), et traduit par Pierre Buty*



## VOTRE PERSONNAGE EST ENFIN VOUS

Qu'est-ce que le blanchiment d'informations ? Pour citer l'autorité en la matière, [The Slayers Guide to Games Masters](#) [Mongoose Publishing, 2003 – un guide humoristique sur les relations entre le meneur et les joueurs, NdT], le blanchiment d'informations consiste à transformer des informations "sales" détenues par les joueurs en informations "propres" détenues par les personnages.

Correctement compris et utilisé, le blanchiment d'informations peut donner au grosbill moderne et anticipateur un avantage décisif sur son ou sa MJ (bien que, soyons honnêtes, ce sera "son" MJ, alors je laisse tomber tout de suite cette connerie politiquement correcte).

Dès ses débuts, le jeu de rôle a dû faire face à des situations où le joueur sait quelque chose que le personnage ignore, et chaque groupe s'en est sorti à sa manière. Le groupe avec lequel j'ai joué pendant mon adolescence utilisait le système classique de "quitte la pièce". À l'opposé, mes groupes actuels du jeudi et du dimanche reposent à la fois sur : la maturité pour eux, et l'amnésie pour moi (je suis réputé pour oublier tout ce qui se passe au cours des parties).

- **Le système où on quitte la pièce** : les joueurs sortent physiquement de la pièce dès que des événements ont lieu, dont leur personnage n'est pas conscient.
- **La maturité** : les joueurs sont suffisamment mûrs pour ne pas agir en fonction d'informations que leur personnage ne connaît pas.
- **L'amnésie** : le joueur a la mémoire d'un poisson rouge et oublie donc tout ce qu'il a entendu depuis plus de cinq minutes, que ce soient ou non des informations que son personnage connaît.

Tous ces systèmes ont leurs défauts, en particulier l'amnésie, qui rend votre personnage virtuellement incapable d'avoir quelque fonction que ce soit dans le scénario, à part celui du "type qui traîne derrière le groupe et qui se fritte avec tous ceux que les autres commencent à fritter. "

Mon pire souvenir avec la méthode où on quitte la pièce fut une campagne que mon ami d'alors Rich P. avait débutée alors que nous avions quatorze ou quinze ans. On y jouait chez moi, le samedi de midi à 17 heures. La partie avait lieu dans le salon et les "personnages non présents" s'asseyaient dans la pièce du fond.

Rich débutait la campagne en posant que les personnages ne se connaissaient pas les uns les autres, mais qu'en tant qu'étrangers en ville, ils se rencontreraient et formeraient un groupe d'aventuriers. Mais il avait décidé que ce ne serait pas réaliste s'ils arrivaient en ville pile au même moment, il nous fit donc commencer à intervalles irréguliers.

Je fus le dernier à entrer dans la partie, quelques **douze** heures, soit deux parties et demie après le début de la campagne. Oui. J'ai passé deux samedis après-midi entiers plus un bout d'un troisième assis dans la salle du fond, seul pendant les dernières heures, attendant que quelqu'un passe la tête par la porte et m'annonce que je pouvais venir.

Disons simplement que je ne suis pas un grand fan de la technique où on quitte la pièce.

Les difficultés liées au fait de devoir quitter la salle et l'impossibilité de rendre les gens amnésiques (vous êtes né comme ça et c'est tout. Même si vous souffrez d'un traumatisme crânien, vous n'étiez pas amnésique avant) font que la plupart des groupes se rabattent sur la maturité des joueurs.

Et c'est là que se présente l'occasion de quelque triche subtile, pour peu que vous blanchissiez avec succès vos sales informations de joueur en informations propres de personnage.

Passons en revue quelques techniques adaptées.

## **BLANCHIMENT PAR L'ENVIE**

Le blanchiment par l'envie est peut-être la technique la plus largement utilisée. C'est plus facile à expliquer avec un exemple ; j'utiliserai donc un incident qui s'est déroulé il y a quelques semaines au cours de la campagne de *L'Appel de Cthulhu* de mon groupe du dimanche (John fait jouer [\*Terreur sur l'Orient Express\*](#)).

Commençons avec le personnage de Général Tangent, un journaliste qui s'intéresse à l'Histoire, alité à l'hôpital à la suite de graves blessures reçues au cours de la partie précédente. Pendant ce temps, le personnage de TAFKAC – Mr

Drake – un détective privé sans la moindre compétence ni le moindre intérêt pour l’histoire, sillonne la ville à la recherche d’indices, et s’est juste vu offrir une pile de livres d’histoire qu’il s’apprête à mettre de côté (il ne lui vient pas à l’idée qu’ils pourraient se révéler un tant soit peu utiles).

Voilà Général Tangent en possession d’une information de joueur très utile : le PJ de TAFKAC détient des livres que le PJ de Général Tangent pourrait passer la journée à lire pour leur plus grand profit. Par conséquent, il devait blanchir cette information sale de joueur en information propre de personnage.

Ce qu’il trouva est un classique blanchiment par envie :

*Général Tangent : “Qu’est-ce que je m’ennuie. J’aimerais bien avoir quelque chose à lire. Je vais demander au personnel de l’hôpital d’envoyer un message à Drake pour qu’il m’apporte des bouquins. ”*

Et bien sûr, Drake n’allait pas gaspiller son temps et son argent à acheter des livres alors qu’il en a tout un tas dont il souhaite se débarrasser, pas vrai ?

Les téléphones, les portables ou quoi que ce soit d’autre peuvent souvent devenir des outils bien pratiques de blanchiment d’informations.

*“Tu sais quoi, je me sens vraiment seul. J’ai vraiment envie de parler à Bill. Je vais arrêter la voiture à la première cabine que j’aperçois. ”*

Quelques minutes plus tard.

*“Salut, Bill. comment ça v... Quoi ? Il y a une bombe sous ma voiture réglée pour exploser à midi ? Tu as tenté de me joindre toute la journée pour m’avertir ? Waouh ! Quelle chance que je t’appelle !”*

La chose à se rappeler est que vous devez convertir une “dure” vérité de joueur en une envie “douce” de personnage.

## **BLANCHIMENT D’INFORMATIONS PAR ENVIE INDUITE**

C’est une variation de la technique ci-dessus qui évite la suspecte nature arbitraire du blanchiment par envie. Une technique classique de blanchiment par envie induite est d’éviter de mentionner que l’on mange, mettant de côté un déclencheur de changement de comportement qui peut être utile plus tard.

Par exemple :

*Joueur Un (Peu après avoir appris, en tant que joueur, qu'il y a une bombe réglée pour exploser à midi, c'est-à-dire dans vingt minutes, sous la voiture de son perso) : "Je n'ai encore rien mangé aujourd'hui, non ?*

*MJ (suspçonneux) : Non.*

*Joueur Un : Alors je dois avoir vraiment faim. Je vais faire demi-tour et retourner à la cafétéria que j'ai passée il y a quelques minutes.*

*MJ (maussade) : Tandis que tu entames ton casse-croûte, le parking est rempli par l'immense boule de feu qu'est l'explosion de ta voiture.*

*Joueur Un : Oh non ! C'est terrible ! J'aurais pu mourir ! Mais quelle chance incroyable j'ai eu de m'être justement arrêté pour manger un morceau !*

*MJ : N'est-ce pas. "*

Il est bien plus difficile pour le MJ d'argumenter contre ce genre de techniques, parce que votre personnage **n'avait pas** mangé de la journée et qu'il est par conséquent affamé. Un blanchisseur avisé évitera de réutiliser les mêmes déclencheurs de changement de comportement et essaiera d'avoir toujours quelques déclencheurs potentiels sous le coude.

## **GÉRER LE TEMPS ET L'ESPACE**

C'est sans doute la technique de blanchiment la plus simple, vu la façon dont elle se fonde sur la manipulation du temps du jeu.

*Imaginez que vous jouez des gangsters des années 1920 ; votre personnage est dans son appartement et se prépare à sortir pour prendre sa voiture. Sans qu'il le sache (on parle du PJ, là, le joueur sait tout), un assassin l'attend dehors derrière les buissons, prêt à lui tirer dessus dès qu'il passera par la grande porte. Pendant ce temps, son meilleur ami (un camarade PJ) traverse en trombe la ville à bord de sa voiture, priant pour arriver à temps pour empêcher le meurtre.*

*La solution est simple : jouez la montre. Prenez un long petit déj' bien tranquille. Faites la vaisselle. Remarquez tandis que vous le faites que ça fait un moment que vous n'avez pas nettoyé la cuisine, et faites donc un bout de ménage. Tout plutôt que de franchir cette porte et de vous faire descendre.*

C'est un exemple simple et légèrement artificiel, mais il illustre très bien cette technique. Notez aussi qu'il inclut la combinaison de plusieurs techniques. Je suis sûr que vous avez tous remarqué que la cuisine non nettoyée depuis longtemps est, bien sûr, un déclencheur de changement de comportement mis de côté.

## NEUTRALISER LES CLICHÉS

Les joueurs obtiennent certaines de leurs informations en reconnaissant des clichés. Le type avec un chapeau noir est un méchant. Le vieillard qui s'approche dans un bar et propose de vous payer un verre est un employeur qui vous proposera une quête, et non le vieux pervers solitaire qu'il serait probablement dans la réalité.

Les intrigues sont assez transparentes dans le meilleur des cas, tout particulièrement pour le scénario typique de jeu de rôle. Comparé à ces intrigues-là, un roman d'amour de Barbara Cartland pourrait passer pour le grand frère du *Da Vinci Code*. Un scénario est en général parsemé de tous côtés de la myriade de petites flèches métaphoriques clamant "aventure par là", une nécessité si l'on veut que cinq attardés querelleurs et incompetents (c'est-à-dire le groupe d'aventuriers de base) continuent à avancer dans la bonne direction.

Cet effet est encore plus accentué par le fait que le MJ ne vous présente en général qu'une version remaniée des traits saillants de la vie de votre personnage, ne mentionnant que les événements, les choses et les gens les plus importants.

Imaginons qu'après avoir décrypté quelques clichés pas trop subtils, vous découvrez que le gentil vieillard qui vous a invité à passer la nuit dans son château et à vous joindre à sa fête uniquement pour le plaisir de votre compagnie a en fait une bonne tête de sale vieux nécromant pervers qui profitera de la nuit pour vous tuer dans vos lits et vous transformer en zombies (à part pour le voleur halfling qu'il gardera comme une sorte de jouet sexuel).

Que faites-vous [de ce savoir] ?

La chose évidente à faire est de tendre un piège dans votre chambre, de rester éveillé, puis de sauter à la gorge de cette ordure et de lui faire la peau dès qu'il entre. Mais bien sûr, tout ça c'est utiliser des informations de joueur, et le MJ insistera pour que vous alliez dormir. "Vous ne pouvez pas vous balader comme ça et partir du principe que tous les gens que vous rencontrez essaient de vous tuer" dira-t-il. "C'est rien qu'un gentil vieux qui n'a absolument rien fait qui puisse éveiller des soupçons."

Vous avez besoin de blanchir cette information de joueur obtenue grâce au cliché.

Par chance, nous avons dans notre arsenal une arme tout spécialement conçue pour démonter ce genre de clichés : *les facettes anti-clichés*.



Une facette anti-cliché est un aspect incorporé à votre personnage lors de sa création et dont l'essence même est de détruire tout cliché que le MJ voudrait que les joueurs ignorent.

Cela peut se faire en utilisant les avantages et désavantages lorsque le système les prend en compte. Mais les facettes anti-clichés peuvent également servir avec des systèmes qui ne comprennent pas de traits de personnages. De fait, ces systèmes sont parfois supérieurs puisque vous pouvez prétendre "interpréter votre personnage", ce qui détourne habilement l'attention de vos véritables objectifs à long terme de grosbill.

Revenons à notre exemple ci-dessus. Supposons que, pendant la création de votre personnage, vous aviez lu à votre MJ et à vos camarades joueurs l'histoire de votre personnage que voici :

*"Bon, mon personnage s'appelle Pieter DeRealto, c'est un rôdeur mince et sec venu des montagnes du nord. Il a grandi dans un village tranquille et paisible, fils du forgeron et de la sage-femme. Il apprit très jeune à aimer la montagne. Cependant, quand il avait sept ans un sympathique vieux villageois devint son ami, lui offrit des friandises exotiques et lui permit de venir jouer dans sa maison. Il passa les mois suivants à abuser de lui sexuellement. Par conséquent, **il se montre extrêmement méfiant envers les personnes qui lui proposent de l'aide ou leur hospitalité sans rien demander en retour.**"*

Je pense que la facette anti-cliché est ici plutôt évidente. Pour un personnage avec une histoire pareille, rester éveillé pour tendre une embuscade au vieux ne peut en aucune façon être considéré comme de la triche. Merde, un naïf pourrait même croire que le joueur interprète son personnage.

Donc ce que vous devez faire, avant le début de la campagne, c'est d'essayer de deviner tous les clichés que votre MJ pourrait sortir de sa manche (la route qui mène de toute évidence à un danger, le parasite "inoffensif" qui vous assassinera dans votre lit pour voler le trésor, le paysan / l'enfant / la veuve en pleurs qui vous enverra dans une longue quête pleine de dangers mais vide de récompenses), et incorporer, pendant la création de personnage, une facette anti-clichés pour les contrer.

## BLANCHIMENT CLANDESTIN

Imaginons un scénario de triche moins habituel : vous jouez en tournoi à une convention une partie que vous avez déjà jouée en secret auparavant, à une convention différente avec un personnage prêtiré ou provisoire <sup>(1)</sup>. Vous jouez à

présent avec votre personnage principal et souhaitez utiliser les informations de joueur en votre possession pour vous assurer que votre personnage principal fasse un sans faute. À vous l'XP et les applaudissements, pour peu que vous blanchissiez avec succès vos informations de joueur en informations propres de personnage.

Ceci est légèrement différent d'un blanchiment d'informations classique. En temps normal, notre but est de forcer les autres à accepter de mauvaise grâce des informations que tout le monde autour de la table, MJ compris, sait être des informations de joueur. Ce qui signifie que notre blanchiment n'a pas besoin d'être subtil, tant qu'il marche. Dans ce cas, cependant, le blanchiment ne doit pas seulement convertir des informations de joueurs en informations de personnage, mais aussi le faire de façon à ce que la triche ne se voie pas.

Et c'est là qu'on en vient au *blanchiment clandestin*.

Dans cet exemple, beaucoup des informations du joueur sont en rapport avec des choix aléatoires (quel couloir mène à un piège et lequel mène au trésor, par exemple), ce qui nous permet de simplement faire le bon choix aléatoire à chaque fois. De même, lorsqu'une déduction est requise (résoudre une énigme, par exemple), vous pouvez simplement faire semblant de trouver la solution.

Mais même dans ces cas le blanchiment clandestin peut être requis, de peur que vous ne commenciez à paraître incroyablement chanceux ou astucieux. Voyons comment faire votre lessive sans attirer l'attention.

Une bonne gestion du temps et de l'espace reste une technique des plus efficaces dans ce genre de situations. Lorsque le groupe approche d'un couloir menant au trésor, vous agissez avec assurance et prenez la tête. En revanche, lorsque le groupe s'approche d'un couloir aboutissant dans un piège, vous hésitez un instant, juste assez pour que quelqu'un d'autre passe en premier. L'important pour rester subtil est d'agir juste un instant avant ou après les autres personnages, en fonction de la direction que vous voulez faire prendre à l'action.

## **LES CONNAISSANCES DU JOUEUR**

Ce que l'on pourrait appeler les connaissances du joueur est un parent proche de l'information de joueur. Il s'agit de connaissances que le joueur possède dans la vie réelle mais pas son personnage. Le problème le plus commun que peut causer une connaissance de joueur dans un contexte médiéval-fantastique, c'est lorsque le joueur tente d'utiliser le fait que charbon + soufre + salpêtre = badaboum = maître du monde.

Nous parlons bien sûr des situations évidentes où un astrophysicien joue un barbare avec 3 en Intelligence alors que les personnages sont censés engager quelqu'un capable de naviguer en s'aidant des étoiles. Mais cela comprend aussi des situations plus subtiles où le MJ n'est pas au courant de vos connaissances.

Imaginez que votre MJ a décidé de bâtir son scénario entier sur l'intrigue du best-seller de l'été, *Le Code Michelangelo*, croyant à tort qu'aucun des joueurs, vous compris, n'avait lu le livre (à tort, car lorsqu'il vous l'a demandé, vous avez menti). Il pense par conséquent qu'aucun d'entre vous ne connaît la vérité choquante, controversée et jusqu'à présent tenue secrète que renferme le livre : le Nouveau Testament n'est pas, comme il est supposé l'être, l'œuvre des disciples du Fils de Dieu au I<sup>er</sup> siècle, mais fut plutôt rédigé au XVII<sup>e</sup> siècle par un faussaire portugais, un voleur à la petite semaine du nom de Jesus de Christo.

Vous savez, en y réfléchissant bien, je devrais essayer... Hé ! Ça a marché pour Dan Brown ! Je commence avec une ou deux énigmes, je balance un assassin de l'Armée du Salut...

Le problème est d'utiliser cette connaissance. Eh bien, lorsqu'on ne sait pas que vous l'avez, le conseil donné dans la section ci-dessus sur le blanchiment clandestin est des plus indiqués. Mais d'une façon ou d'une autre, il existe des astuces que vous pouvez utiliser lorsque la connaissance en question est concrète et bien référencée.

- **Recherche ciblée** : c'est un peu idiot, mais vous pouvez acculer le MJ bien plus facilement si, au lieu de simplement sortir de nulle part que "La réponse, c'est ça", vous suggérez à la place une bibliothèque, un musée ou un temple particulier où les personnages pourraient aller chercher des informations.
- **L'hypothèse de travail** : on affirme souvent (au point de devenir un cliché) qu'une personne sans éducation peut bien souvent, grâce à la pensée transversale <sup>(2)</sup>, soutenue par une perspective sans idée préconçue, jeter sur un sujet de nouvelles lumières qui peuvent confondre un expert. Vous pouvez en tirer parti. Ça vaut souvent le coup d'essayer et de vous la jouer "sagesse du péquin moyen", que votre MJ pourrait prendre par erreur pour du roleplay. Lancez une hypothèse apparemment vague et tâtonnante qui permettra au reste du groupe de se ruer sur la réponse (et ils seront tellement contents d'avoir résolu le problème qu'ils en oublieront votre rôle plutôt louche dans le processus).

## UN DERNIER MOT

Le blanchiment d'information est encore une science jeune, et de nouvelles techniques sont développées chaque jour. Cependant, correctement utilisé, il peut devenir l'une des armes les plus redoutables de l'arsenal du grosbill.

Article original : [\*Information laundering 101\*](#)

(1) NdT : Le fait de faire jouer les mêmes scénars "officiels" à des conventions différentes arrive notamment

dans les championnats de la RPGA. Lire [Les envahisseurs](#) (bastion) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Raccourcis, intuitions ou associations d'idées, nouveaux angles d'approche comme Alexandre le Grand et le nœud gordien. [\[Retour\]](#)

# OSEZ ÊTRE STUPIDE

© 2006 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°28](#) (2006), et traduit par Pierre Buty

## Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !



*“Votre tauntaun tombera avant que vous n’atteignez le premier poste.*

*– Alors on se reverra en enfer !”*

J’ai revu la trilogie *Star Wars* hier soir – la trilogie originelle – et j’ai été frappé une fois de plus de voir à quel point la bête était bien écrite. Ça part un peu de travers à la fin, mais je ferme les yeux parce que tout sonne juste. Les quêtes secondaires, par exemple, n’ont pas grand-chose à voir avec l’intrigue principale, mais elles bourrent le film d’action. Avec de l’héroïsme désinvolte tout du long. Une des meilleures répliques du film est celle ci-dessus, parce qu’elle est servie avec une telle légèreté. Ce n’est pas une scène majeure. Ce n’est un élément majeur ni du personnage ni de l’intrigue. Han ne passe pas dix minutes à estimer ses chances et à peser le pour et le contre d’une sortie. Il ne regarde pas au loin en disant “C’est quelque chose que je dois faire, même si je dois en mourir”. Il ne réfléchit même pas, il saute juste sur son tauntaun et il sort. Parce que c’est ce que vous feriez.

Bien sûr, c’est une action à la Han Solo, et tous les personnages ne sont pas Han Solo. De même que toutes les histoires ne sont pas *Star Wars*. Mais dans le jeu de rôle, la MAJORITÉ de nos histoires sont bien héroïques, et un sacré paquet de nos personnages sont, du moins on l’espère, aussi cools que Han Solo (mais pas aussi incapables si possible, voir plus bas). Et pourtant, lorsque c’est aux PJ de jouer, je vois très rarement qui que ce soit faire quoi que ce soit de stupide. Et je ne les vois jamais le faire aussi légèrement, ou avec si peu de réaction de la part des autres.

C’est l’esprit du wargame. Vu que c’est un jeu, et que ça se passe rarement en temps réel, les gens aiment réfléchir. Ils agissent très rarement d’instinct, par passion ou par réflexe. Ils ne deviennent guère émotifs ni très querelleurs non plus. Les contraintes sociales impliquent que le jeu marche mieux lorsqu’on discute de tout et qu’on reste groupés. Enfin, il y a les règles, qui ont besoin d’être appliquées ou le jeu perd tout son sens. Si le froid ne diminuait pas vos caracs, ce ne serait pas héroïque de sortir dans la tempête. Et les joueurs aiment gagner, ce qui veut dire rester en vie et faire des trucs funs. Si Han Solo était sorti dans la neige et était mort gelé, ça n’aurait pas fait une histoire terrible.

Mais ça n'aurait pas non plus été une partie terrible. Un MJ peut faire bien mieux que ça, même si l'action est un échec. De fait, Han Solo se plante souvent, et la plupart du temps de façon spectaculaire. Tout comme son équivalent moderne, Mal Reynolds <sup>(1)</sup>.

J'en fais trop, je sais, mais j'ai perdu le compte du nombre de fois où j'ai fait quelque chose de spectaculaire dans une partie et où j'ai vu tout le monde hausser les sourcils. Un exemple : voilà quelques semaines, pendant un combat de voiture à voiture à [Shadowrun](#), ma réaction immédiate fut de faire monter mon personnage sur le toit. Pourquoi ? Parce que je jouais un personnage basé sur Jason Statham dans *Le Transporteur*, et qu'il monte tout le temps sur les toits. Mais tout le monde me dit : "Mais qu'est-ce tu fous ?" Je pensais que c'était plutôt évident, vraiment : je faisais le gros dur.

Dans une partie de *Shadowrun*, rien de moins.

Bien sûr, je suis tombé par la fenêtre et me suis fait rouler dessus, mais ça restait un truc de gros dur. Surtout lorsque je me suis relevé sans faire gaffe aux dommages et que j'ai couru jusqu'à la voiture désormais arrêtée (un nain qui vous passe à travers le pare-brise, ça doit vous ralentir, je suppose).

Mais techniquement, j'avais bel et bien échoué, parce que *Shadowrun*, comme de nombreux jeux de rôles, définit le gros dur comme celui "qui fait le truc qui a le plus de chances de bien marcher" – c'est-à-dire optimiser ses caracs et les règles. *Shadowrun* en est un particulièrement bon exemple : les JdR sont moins conçus pour jouer les gros durs que pour jouer prudemment. Han Solo crie "Je me fous de vos probabilités" alors qu'un joueur de *D&D* hurle "J'ai de bonnes chances de faire un coup critique !".

Vous pouvez voir pourquoi les créateurs de JdR ont lentement mais sûrement produit de plus en plus de mécanismes [de règles] cinématiques/narratifs, où être cool soit même au succès (comme dans [Wushu](#)), ou au moins oriente le résultat du jet (*TINS*). Sinon, c'est au MJ de se débrouiller pour récompenser la stupidité tout en s'assurant que ça semble héroïque et dangereux à faire. Pas facile. Sans parler du fait que les systèmes sont principalement conçus pour faire faire aux personnages des choses dans lesquelles ils sont bons, donc ils sont tout naturellement encouragés à le faire. Mais c'est pourquoi les points de pouvoir de [Buffy](#) sont bien meilleurs que ceux d'[Adventure!](#), parcequ'il y en avait plus, pour être dépensés avec désinvolture. Ça permet le genre d'héroïsme décontracté qu'exige le pulp.

Les systèmes mis à part, pourtant, rien ne me déprime plus que de voir des joueurs jouer avec une prudence exagérée, et rien ne me divertit plus que l'héroïsme sauvage, stupide. Tout ça c'est une histoire d'action, d'aventure et de sauvagerie. Cessez de réfléchir, sautez sur votre tauntaun et galopez dans la tempête. Sortez de chez vous en courant pour chasser un dragon sans même un

mouchoir de rechange. Retirez une épée capricieuse d'un rocher si vous avez raté votre jet d'intelligence pour vous rappeler d'en amener une. Prenez tout ce qui semble efficace, bricolez, bougez-vous. L'aventure vous met naturellement dans des situations où les choix sont limités et où le temps manque, mais l'action s'installe lorsque vous faites quelque chose de décisif malgré tout, même si c'est stupide. Si vous voulez de l'action, cessez de réfléchir. Avec les mots de Weird Al Yankovic : “*Dare to be Stupid*” (Osez être stupide) [*nom d'une chanson et d'un album de ce ce [comique américain](#), NdT* ]

Article original : [\*Dare to be stupid\*](#)

(<sup>1</sup>) NdT : le [personnage du capitaine](#) dans la série TV *Firefly*. Son créateur, Joss “Buffy” Whedon voulait qu'il fût “tout ce qu'un héros n'était pas” [\[Retour\]](#)

# LE MANUEL DE WOLFGANG POUR ESCROQUER LES AUTRES PERSOS

© 2002 Jonny Nexus

*Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) (2002), et traduit par Rappar*



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

Wolfgang est un personnage-joueur de mon groupe du dimanche à *Warhammer le jeu de rôle fantastique*, et il est joué par mon ami TAFKAC. J'ai raconté certaines histoires de ces parties dans un article précédent ([Comment James Wallis a ruiné la vie de mon personnage](#) <sup>(ptgptb)</sup>).

Mais depuis l'écriture de cet article, j'ai découvert quelques trucs inquiétants sur notre Wolfgang. En particulier trois choses singulières. Trois certaines manières qu'il a eu, et a, de rouler ses camarades PJ dans la farine.

Et vous savez ce qui est le plus énervant de tout ça ? Nous ne le savons que hors-personnage. Nos persos eux-mêmes ne se doutent pas le moins du monde de tout ce qui se passe.

### L'ARNAQUE DE "L'AUBERGE DU BORD DE LA ROUTE"

Au cours de nos aventures, nous avons eu la chance d'amasser quelque argent ; argent que j'ai alors entrepris de dépenser en alcools, drogues, divertissement et beaux vêtements pour mon personnage.

Sans surprise, ce ne fut pas le cas de Wolfgang.

Nous savions qu'il avait acheté un relais de diligence à Delbreth, sa ville natale. Il y avait laissé sa femme pour le gérer (au moins mon perso emmène madame avec lui, même si elle a été un peu mutilée par quelques malheureux incidents), en compagnie d'une sorte de demi-démon qu'il a adopté (ne me posez pas de questions).

Ce que nous ignorions, c'était que ce n'était pas la seule auberge-du-bord-de-la-



route qu'il avait achetée. En fait, chaque fois que nous passions dans une ville, il s'éclipsait, rachetait une auberge, mettait un gérant en place, et repartait, promettant de revenir quelques mois plus tard pour encaisser sa part de profits.

Lorsque, quelques mois plus tard, nous repassions par là, et qu'il devait percevoir ses dividendes, nous disait-il qu'il devait s'esquiver vers une des auberges pour prendre quelque chose ? Non, bien sûr que non. Il n'avait pas à le faire, n'est-ce pas ?

Parce que nous créchions dans cette foutue auberge. Eh oui, à chaque étape il nous disait : "Eh les gars, cette auberge-ci a l'air sympa. Et si on s'y arrêtaït ?" Puis il ricanait derrière notre dos pendant que nos persos payaient la pension complète à son gérant.

Bâtard, va.

Il a gardé cette arnaque secrète pendant environ un an de temps réel – disons 40 ou 50 parties – et même alors, nous ne l'avons découverte que hors-jeu.

## L'ARNAQUE DU "NOMBRE D'ATTAQUES"

Le nombre d'attaques est une des caractéristiques les plus importantes d'un personnage de *Warhammer*. Un personnage débutant a une attaque par round. Plus tard, tandis qu'il progresse à travers l'arborescence des Carrières, il gagne une seconde attaque, et peut-être même une troisième. Comme on peut l'imaginer, les attaques supplémentaires augmentent considérablement votre efficacité au combat. Si vous attaquez deux fois votre adversaire qui n'attaque qu'une fois, vous l'épuiserez probablement bien avant qu'il ne vous épuise, d'autant plus que les personnages doivent sacrifier une attaque s'ils veulent parer.

Cette arnaque-ci est celle que TAFCAK a fait durer pendant plus d'un an – et comme je l'ai dit, on joue entre 40 et 50 parties de *Warhammer* par an.

John et moi jouons des sortes de filous-guerriers, donc on était assez utiles en combat. Au bout de peut-être 70 ou 80 séances (nous avons beaucoup joué cette campagne), nous étions arrivés à hisser nos personnages à trois attaques par round.

Par contre, Wolfgang était un mage qui n'avait suivi que quelques carrières non-magiques, Templier par exemple, et n'avait donc que deux attaques par round. C'était plutôt désavantageux, car nous nous retrouvons dans des combats extrêmes, et comme il n'y a que nos trois personnages, ils doivent tous participer.

Une fois, par exemple, nos persos marchaient sur une chaussée dans un marécage, lorsqu'une créature avec des tentacules saisit chacun d'entre nous, et nous traîna hors du chemin. Nos trois persos étaient tous maintenus sous l'eau, en train de se noyer et de repousser les tentacules avec tout ce qu'ils avaient. Je croyais vraiment que nos persos allaient y passer, mais Ulrich – le perso de John –

a fini par trancher suffisamment pour revenir à la surface, prendre une inspiration dans ses poumons en feu, puis replonger pour libérer Wolfgang et moi des tentacules.

Bien sûr, quand je dis que nous tapions avec tout ce que nous avons, ce que je veux dire c'est que John et moi supposions que *nos persos* connaissent avec tout ce qu'ils avaient. Vu que nos persos étaient, disons, en train de mourir.

Puis un jour, nous nous retrouvons dans un combat encore pire, contre une espèce de créature élémentale, et le perso de John et le mien étaient méchamment malmenés. Alors, Wolfgang se lance un sort sur lui-même, du nom de *Main de fer*.

“*Main de fer* ? C'est celui qui double ton nombre d'attaques, n'est-ce-pas ?”, demande John.

“Euh... Oui”, reconnaît TAFKAC, sur le ton de celui qui aurait préféré que John ne sache pas cela.

“Premières attaques !” annonce Général Tangent (le MJ). Nous jouons tous nos premières attaques, suivis par la créature élémentale.

“Deuxièmes attaques !” À nouveau, nous jouons tous nos deuxièmes attaques.

“Troisièmes attaques !”. John et moi jouons nos troisièmes et dernières attaques, de même que Wolfgang. “Ah !” pensions-nous, “C'est parce que le sort de *Main de fer* double le nombre de ses attaques !”

“Quatrième attaque !” Général Tangent disait souvent cela, ce qui nous faisait habituellement suer, car était-ce si difficile pour lui de se rappeler que nous n'avions que trois attaques ? Mais pour une fois, c'était justifié, puisque les deux attaques de Wolfgang étaient doublées (lui donnant quatre attaques).

Donc Wolfgang joue sa quatrième attaque.  
C'est alors que...

“Cinquième attaque !”

Et Wolfgang attaque une cinquième fois, ce qui jette John et moi dans un profond état de “P§§%1□ mais qu'est-ce qui se passe ?”.

“Depuis quand as-tu eu trois attaques ?”, lui demandons-nous.

“Peu de temps”, fait TAFCAK en haussant les épaules.

“Sixième attaque !”. Wolfgang effectue sa sixième attaque.

À ce moment, John et moi, un peu agacés par le fait que TAFKAC ait gardé secrètes les trois attaques de Wolfgang, reprenons nos dés en main pour le début du prochain round.

“Septième attaque !”

TAFKAC reprend ses dés et les jette.

HEIN ? QUOI ?

“Tu as quatre attaques ?!”

“Ouais. ”

“Mais personne n’a quatre attaques ! Enfin... personne, sauf les assassins !”

“Ouais. ”

“Quoi ?”

Il s’avère qu’environ 60 séances auparavant, pendant que nous “faisions la connaissance” de Luigi Belladonna, chef de la pègre d’une cité dans le sud, Wolfgang avait été recruté et entraîné comme assassin par ledit Luigi.

Quelque chose qu’il avait négligé de mentionner à ses camarades. Et pour préserver ce secret, il avait passé 60 sessions à prétendre n’avoir que deux attaques par round, alors qu’il en avait en fait quatre ! Il faisait semblant même quand la vie de nos persos était en jeu.

Voilà pourquoi Général Tangent appelait parfois les quatrièmes attaques.

Eh bien, comme vous pouvez vous l’imaginer, cela mena à une discussion quelque peu agitée, avec un récapitulatif de tous les combats désespérés que nous avons menés depuis cette affaire : “Quoi ?! Luigi t’a entraîné ! Mais c’était il y a des \*éons\* ! Combien de fois avons-nous été dans la merde depuis, et tu restais simplement là sans rien faire alors que tu avais deux putains d’attaques supplémentaires ?”

Et la cerise sur le gâteau ? Nous ne savons cela que hors-personnage. Tout ce que nos persos savent, c’est que le mage a lancé un sort qui lui a permis de bouger quatre fois plus vite.

S’pèce de bâtard, va.

## **L’ARNAQUE DE “OH MON CHER, ON DIRAIT QUE TU ES ACCUSÉ DE MEURTRE”**

Voilà une autre anecdote qui concerne des événements qui se sont déroulés de nombreuses séances auparavant, et que nous n’avons découverte que récemment (encore une fois, hors-personnage).

Ceux d’entre vous qui ont déjà lu l’article *Comment James Wallis...* sur les tribulations de Gregor le Gros se souviennent peut-être du passage suivant :

*Tout se passait magnifiquement bien jusqu’à ce qu’il rencontre des problèmes d’ordre juridique (on a monté un coup contre moi). Il fut sauvé par l’intervention d’une famille mafieuse de Tiléens psychotiques qui empêchèrent sa pendaison par l’achat d’un titre inutile mais techniquement valide (faisant de*

*lui le Sire Gregor d'Ulm).*

Ouaip. Quelqu'un avait été sauvagement assassiné, et c'était mon perso qui avait fini au tribunal pour ce crime. Luigi, avec un peu d'aide de mes fidèles camarades, arriva à sortir mon cou de la corde du pendu en m'achetant un titre de noblesse.

Et qui était le fils de pute d'assassin qui avait tué le gars, en fait ?

Ouais. Vous avez deviné.

Bâtard, va.

Article original : [\*Wolfgang's Guide To Screwing Your Fellow PCs\*](#)

# KIT D'AUTO-DIAGNOSTIC POUR RÔLISTE DYSFONCTIONNEL

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) (1999), et traduit par Pierre Carmody



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

Vous êtes probablement un rôliste dysfonctionnel dans un groupe dysfonctionnel si :

- Au plus profond de vous-même, vous êtes presque soulagé lorsque vous recevez un coup de fil vous annonçant que la partie de ce soir est annulée.
- La plupart des scénarios auxquels vous jouez s'achèvent pendant le briefing (bien que ce soit relativement normal pour des scénarios de *Paranoïa*).
- Vos personnages assassinent des hobbits.
- Les soirs où vous ne pouvez pas être là, votre personnage se métamorphose soudain en un brave guerrier altruiste qui insiste pour passer le premier partout et se présenter devant chaque rencontre, et finit par se sacrifier héroïquement pour sauver ses camarades (Quand vous appelez et demandez comment s'est passée la partie, on vous dit : "T'es mort... Désolé.>").
- Un de vos personnages est déjà mort dans une dispute portant sur des rouleaux de papier-toilette.
- 50 % des campagnes ne vont pas plus loin que la création de personnages ; 25 autres % ne dépassent pas la première partie ; vous n'avez jamais joué une campagne qui a duré plus d'une douzaine de parties.

- Quand vous créez des personnages, vous pensez aux moyens de tuer les autres personnages du groupe, et sélectionnez vos compétences et pouvoirs pour exploiter leurs faiblesses.
- Quand vous créez des personnages, vous pensez aux moyens de vous protéger des autres personnages du groupe, en sélectionnant vos compétences et pouvoirs pour contrer leurs points forts.
- Personne ne joue JAMAIS de magicien.
- Le PJ barbare rackette les autres persos.
- Certain(s) joueur(s) de votre groupe ne vont tout simplement pas la fermer. Ceci arrive généralement quand leur personnage est en train d'agir seul dans son coin ; le MJ a retourné son attention vers les autres joueurs, mais est constamment interrompu par le joueur du personnage absent qui dit : "Oh et puis je fais ça..."
- Les meilleures parties sont celles où personne ne veut être MJ donc vous vous asseyez autour de la table et bavardez.
- Vous pensez qu'il y a trop de joueurs dans la partie, mais avez peur d'en parler car vous pensez que les autres types pourraient suggérer que c'est vous qui êtes de trop.
- Votre groupe inclut des joueurs qui agissent constamment à partir d'informations que leurs personnages ne possèdent en fait pas (comme quand tous les joueurs ont entendu le MJ dire à un joueur ce que son personnage a vu ou entendu – mais que tous agissent par rapport à cela).
- Le MJ laisse les personnages commettre des meurtres (littéralement) et s'en sortir, même si le crime était flagrant, qu'aucune tentative n'a été faite pour le dissimuler ou l'étouffer, et que tout enquêteur à moitié compétent pourrait trouver les coupables en deux temps trois mouvements.
- Dans un JdR de super-héros, vous avez un jour assisté à un combat opposant six factions différentes (dont trois dans le groupe des PJ).
- Vous avez conçu un plan habile incluant de la poudre à canon et des poulets morts-vivants...
- Le MJ a fait tomber un astéroïde sur une ville (Memphis), causant une explosion de plusieurs mégatonnes – rien que pour forcer les personnages à bouger dans la direction indiquée par le scénario.
- Votre personnage meurt à presque chaque partie (soit vous êtes dysfonctionnel soit c'est le MJ).
- Quand deux personnages tombent par hasard sur un jeu de poupées vaudou (une pour chaque membre de l'équipe), ils se

jettent immédiatement sur la leur pour se protéger, puis commencent à jouer avec celles des autres...

*Merci à MJM pour m'avoir suggéré quelques phrases de cet article.*

Article original : [\*Dysfunctional Gamer Self-Diagnosis Kit\*](#)

# **ANNEXES**

## **Articles traduits sur PTGPTB(vf)**



# PLACES TO GO, PEOPLE TO BE (VO)

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

## DANS LE NUMÉRO 28

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

Pourquoi jouons-nous ?

### [Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

## 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 rôle – 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 rôle – deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore](#)

Les presses tournent.

## **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 rôle – 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 rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

Tandis que le jeu de rôle 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 rôle : 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 rôle – 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 rôle – 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 rôle en ce qu'il est maintenant.

## [La disparition de James Dallas Egbert III \(1<sup>re</sup> partie\)](#)

Pour la première fois, "Jeu de rôle" 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 rôle – septième partie : de nouvelles manières de jouer](#)

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

## [La disparition de James Dallas Egbert III \(2<sup>e</sup> partie\)](#)

Re-création de l'itinéraire de Dallas Egbert, et origine de la folie médiatique qui entourait 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 rôle – 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 : 1re partie : Les sources de la Loi](#)

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

### [Une Histoire du jeu de rôle – 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 jeu de rôle : postface](#)

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

## **PTGPTB 10**

### [Pitié pour les pauvres diables](#)

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

### [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 : 2e partie : la procédure judiciaire](#)

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

## **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 – 3e partie : Les Forces de l'Ordre](#)

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

## **PTGPTB 12**

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

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

### [Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de création 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 duffle-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 Liam Neeson ?

### [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 surréel 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 salutaire.

### [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 Gygax](#)

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 ?

### [Théorie 101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun](#)

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



lecture.

## [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**

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

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

## [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 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

# JOHN H. KIM

## PRÉSENTATION

John H. Kim est un Californien, ex-physicien, ex-programmeur, qui revint à l'enseignement des sciences physiques, après avoir fait de la recherche sur les neutrinos et les rayons cosmiques, et travaillé dans des start-ups liées à Internet.

Son site rôliste existe depuis 1994 et liste 750 JdR en plus de proposer des articles théoriques. Il aime aussi le cinéma et *Star Fleet Battles*.

## 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/john-h-kim/>

### [Les Rôles féminins dans les textes de JdR](#)

Les textes de JdR ont-ils des relents sexistes ? Analyse de quelques textes.

### [Questionnaire sur le style de la partie](#)

Loin du modèle théorique LNS, des questions simples pour définir vos attentes et celles de vos joueurs, et mettre tout le monde d'accord !

### [Le modèle-3D : vue d'ensemble](#)

Pousser encore plus loin le modèle LNS en distinguant selon qui prend les décisions dans la partie.

### [Clarification du simulationnisme dans le modèle à trois volets](#)

Le simulationnisme, ce n'est pas seulement la recherche de la simulation la plus fine de la réalité ; c'est un état d'esprit dans les parties...

### [L'absence de mixité chez les rôlistes](#)

Il y a peu d'études chiffrées traitant de la mixité chez les rôlistes. En voici une synthèse, ainsi que 5 hypothèses tentant d'expliquer pourquoi il y a si peu de joueuses.

### [Aller plus loin que les systèmes de "magie scientifique"](#)

Article que tout créateur de JdR avec magie devrait lire, afin d'affranchir ses règles de magie de l'approche mécanique...

### [Le Modèle à trois volets – FAQ](#)

La première théorie LNS très simplement

### [Réifier \(chosifier\) les conventions de genre](#)

Les règles et l'univers doivent correspondre au genre

### [Une brève histoire des modes dans la création de JdR](#)

Les courants et mouvements des créations de JdR

### [Personnages proactifs et problèmes liés](#)

Dynamisez la partie en rendant les joueurs proactifs

## Comprendre le genre dans le Jeu de Rôle

Le genre de la partie

# 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 rôle 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 une groupe de joueurs dysfonctionnels fait un plan...

### [Jouer avec Débilus](#) (*S&P 9*)

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

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

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

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

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

# STEVE DARLINGTON

## PRÉSENTATION

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

## ARTICLES TRADUITS SUR PTGPTB(vf)

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

### DANS LES AUTRES NUMÉROS DE PTGPTB

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

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

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

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

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

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

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

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

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

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

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

Les presses tournent.

[Machines à rêves \(PTGPTB 3\)](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Comment relancer tout le marché du JdR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Définir nos termes \(PTGPTB 12\)](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

5 raisons d'aimer le JdR

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

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

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

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

### [Osez être stupide \(PTGPTB 28\)](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

### [Résumez-le ! \(PTGPTB 29\)](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

## **AILLEURS**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### [Joueurs contre la misogynie](#)

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

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

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

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

Il y a une tendance à considérer que les règles ne font qu'empêcher l'immersion. Or l'immersion peut aussi se



faire grâce à elles. Prenez de la perspective.

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

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

## [Vieillir](#)

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

## [Les Justifications Manifestement Absurdes](#)

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

## [Les Probabilités magiques](#)

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

## [Ghostbusters RPG](#)

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

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

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

## [Modes de jeu cachés et création](#)

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

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

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

## [Les Survivants](#)

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

## [Ascension vers le monde du Dessus](#)

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

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

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

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

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

## [L'étincelle de l'Avatar](#)

Steve ne se mettra jamais aux wargames, parce qu'il les trouve trop compétitifs et qu'il s'identifie à tous ces

gens qui meurent. L'étincelle de l'avatar devrait-t-elle "allumer le feu" ?

## [Nous sommes au xxi<sup>e</sup> siècle et les rôlistes sont toujours des billes en économie](#)

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

### [Style et structure](#)

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

## SE TENIR AU COURANT

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



*Nos gazouillis [@PTGPTB\\_vf](https://twitter.com/PTGPTB_vf)*

## RECEVOIR LES DERNIERS ARTICLES



*[Nos flux RSS :](#)*

*Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS*

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.  
Alors, rendez-vous les **1<sup>er</sup> janvier, 1<sup>er</sup> avril, 1<sup>er</sup> juillet et 1<sup>er</sup> octobre !***

# LES EBOOKS PLACES TO GO, PEOPLE TO BE (VF)

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



*Ebook n°1 : Le plaisir de la table*

*Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?*

*Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôlisme*

*Ebook n°4 : La théorie... c'est pratique*

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

# CRÉDITS

**Textes :** John H Kim, Jonny Nexus, Steve Darlington, Stephen Brown  
**Traducteurs :** Pierre Buty, Rappar, Marina, Nital, Pierre Carmody, Esteban  
**Contributeurs :** [Benoit Huot](#), Esthane, Rappar

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

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

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

# Table des matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	4
Édito	5
Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose	7
Personnages proactifs et problèmes liés	11
En quoi le dynamisme est-il différent ?	11
Comment marche le dynamisme	12
Gérer une partie proactive	14
Encourager le dynamisme	14
Mélanger dynamisme et réactivité	15
Il vous faut un Avocat (ès règles), les mecs !	18
Où il est question de Vraisemblance	20
Choix du MJ et du système de jeu	21
Choisir le MJ	21
Des décisions étrangement mauvaises	22
Choisir le système de jeu	23
Connaître ses règles	24
Entuber	25
Pour finir, considérons d'autres postures d'avocat ès règles...	25
Avocat ès règles furtif	26
Avocat ès règles par procuration	26
Avocat ès règles à distance	26
Le blanchiment d'informations pour les nuls	28
Votre personnage est enfin VOUS	28
Blanchiment par l'envie	29
Blanchiment d'informations par envie induite	30
Gérer le temps et l'espace	31
Neutraliser les clichés	32
Blanchiment clandestin	33
Les connaissances du joueur	34
Un dernier mot	35
Osez être stupide	37

Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos	40
L'arnaque de "l'Auberge du bord de la route"	40
L'arnaque du "nombre d'attaques"	41
L'arnaque de "Oh mon cher, on dirait que tu es accusé de meurtre"	43
Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel	45
ANNEXES	48
Places to go, people to be (VO)	49
Dans le numéro 28	49
Dans les autres numéros	49
PTGPTB 1	49
PTGPTB 2	49
PTGPTB 3	50
PTGPTB 4	50
PTGPTB 5	50
PTGPTB 6	51
PTGPTB 7	51
PTGPTB 8	51
PTGPTB 9	52
PTGPTB 10	52
PTGPTB 11	52
PTGPTB 12	53
PTGPTB 13	53
PTGPTB 14	53
PTGPTB 15	54
PTGPTB 16	54
PTGPTB 17	54
PTGPTB 18	55
PTGPTB 19	55
PTGPTB 20	55
PTGPTB 21	55
PTGPTB 22	55
PTGPTB 23	56
PTGPTB 25	56
PTGPTB 26	56
PTGPTB 27	57
PTGPTB 29	57



John H. Kim	58
Présentation	58
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	58
Jonny Nexus	60
Présentation	60
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	60
Critical Miss	60
Signs & Portents	61
Steve Darlington	62
Présentation	62
Articles traduits sur PTGPTB(vf)	62
Dans les autres numéros de PTGPTB	62
Ailleurs	64
Se tenir au courant	67
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	69
Crédits	70