

ptg  ptb

L'e-magazine de fond des rôlistes, en V.F.

Narrativisme, mon amour



Sommaire

[Ca commence ici...](#)

[Édito](#)

[La trousse à outils interactive 1re partie : simulation ou histoire ?](#)

[La fiction du combat](#)

[Un héritage de la Simulation](#)

[La trousse à outils interactive 2e partie : Pourquoi les scénarios sont à chier](#)

[Créer des scénarios d'aventure](#)

[Jeux à histoires](#)

[Jeux d'histoires](#)

[La trousse à outils interactive - 3e partie : Personnage, personnage](#)

[Buts et Objectifs](#)

[Les personnages doivent être des Aimants à Problèmes](#)

[Le personnage peut sortir de là les mains vides](#)

[La trousse à outils interactive - 4e partie : Mener des jeux d'histoires](#)

[Un exemple de partie narrative](#)

[Le Cinquième Larron](#)

[Règles](#)

[Une explication du narrativisme](#)

[Pas de règles ? Pas de problème](#)

[Le système d20, en mode narrative](#)

[Éléments d'une partie de jeux de rôles](#)

[Éléments d'une histoire](#)

[Ce que cela implique pour le système d20](#)

[À quel point veux-tu être un mage ?](#)

[Quatre-vingt-dix minutes](#)

[Le jeu](#)

[Les rôles](#)

[Préparation](#)

[Commencer la partie](#)

[Les Souvenirs](#)

[Les jetons](#)

[Violence](#)

[Interrompre un Souvenir](#)

[L'horloge](#)

[Les questions finales](#)

[La dernière scène](#)

[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.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.

Différences par rapport à la VO

Les textes repris ici sont identiques à ceux de ptgptb.fr et constituent, à ce titre, une traduction fidèle des textes originaux. Néanmoins, afin d'agrémenter la lecture, toutes les images et les liens ont été rajoutés par rapport aux textes de la version originale. Il va de soi que les visuels ainsi utilisés demeurent la propriété de leurs auteurs.

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce douzième ebook PTGTPB. Le trimestre dernier, nous nous interrogeons sur la nature du jeu de rôle comme œuvre artistique, en partant de l'élément le plus visible de notre loisir : sa faculté à raconter des histoires.

Compte tenu du parti pris "artistique" (sans aucune connotation péjorative ou dédaigneuse) de [cet ebook](#) ^(ptgptb), nous avons ouvert le sujet vers d'autres pratiques culturelles... en gardant les considérations purement narratives pour un peu plus tard.

Ce "un peu plus tard" est arrivé et nous pouvons désormais nous pencher sur cette composante essentielle du modèle LNS qu'est le narrativisme. Si ce terme vous est étranger, rassurez-vous, vous n'avez pas besoin de vous plonger dans [La théorie, c'est pratique](#) ^(ptgptb) pour en savoir plus. Nous avons en effet organisé le sujet de sorte à vous guider facilement vers le cœur du sujet. Votre premier guide étant Christopher Kubasik et sa [Trousse à outils interactive](#).

Bonne lecture !

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

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

La trousse à outils interactive 1^{re} partie : simulation ou histoire ?

© 1995 Christopher Kubasik

Un article de Christopher Kubasik, tiré de *The Oracle of RPGnet* et traduit par Atma

The Oracle: Essays

Dans cette série de quatre articles, Christopher Kubasik se penche sur ce que sont les jeux de rôles, la manière dont ils fonctionnent et présente une nouvelle approche de la pratique du jeu de rôle.

Note : cet article est paru pour la première fois dans le numéro #50 [1994] du magazine [White Wolf Inphobia](#).

Les éléments tactiques des jeux de rôles m'ennuient. Je veux des histoires centrées sur les personnages, pas dirigées par les jets de dés.

Oh non ! Pas encore le débat "jeu de rôle" contre "jeu de rouler de dés".

Non. La plupart des jeux de rôles nécessitent à la fois des dés et des personnages, donc ce n'est pas vraiment un débat utile. La vraie question est de savoir quel genre d'histoire racontent les jeux de rôles. À cause de l'accent mis sur la tactique et du bagage hérité des wargames, les jeux de rôles tendent vers un certain type de fiction.

Celle des romans de Mack Bolan ⁽¹⁾, des rapports de terrain du magazine *Soldier Of Fortune* [un magazine paramilitaire (NdT)] et des romans de William Gibson (l'ironie en moins). Ce n'est pas le genre d'histoires que je veux raconter. Je veux raconter des histoires dans lesquelles les personnages et l'histoire prennent le pas sur l'intrigue et le calibre des armes.

Et je ne suis pas le seul. Les concepteurs de jeux de rôles essaient souvent de déguiser l'origine de leurs jeux, en remplaçant le mot "jeu de rôle" par le terme "jeu du conteur" par exemple, ou encore "maître de jeu" par "conteur". Par ailleurs, de plus en plus de personnes arrivent au jeu de rôle au travers de jeux comme *Vampire : la Mascarade* et d'autres JdR récents conçus autour des histoires. Les débutants court-circuitent l'apprentissage par *D&D*, autrefois obligatoire, et commencent avec des jeux plus "sophistiqués". Il est évident que ces nouveaux joueurs ne veulent pas des trucs de *D&D*. Ils veulent l'histoire et les personnages de ces JdR plus récents.

Mais – nous arrivons au point crucial, alors faites attention – même les nouveaux JdR qui prétendent que l'histoire et les personnages sont leur but principal sont embourbés dans des idées et des concepts vieux de 20 ans, qui se mettent en travers du chemin des histoires basées sur les personnages. Les nouvelles règles de jeu, les conceptions d'aventures et la manière dont les personnages sont créés et évoluent dans leurs histoires sont toutes liées à *D&D* et aux JdR vieux comme les ordinateurs Commodore 64.

Nous croyons avoir abandonné un tas de boulets ; nous nous rengorgeons de ne plus avoir de Classes ni de Niveaux. Les gars, on a à peine commencé le ménage. Si vous voulez vraiment improviser des parties qui ressemblent plus à de vraies histoires qu'à des parties de *Zelda*, il est temps de lâcher encore plus de lest.



Dans cet article, le premier de la série, je vais examiner les présupposés dans la création de JdR qui se mettent en travers du genre d'histoires que nous voulons raconter. Dans les prochains articles, je discuterai de ce qui peut remplacer ces suppositions une fois qu'elles ont été supprimées.

La question n'est pas d'être plus avancé ou meilleur que les jeux de rôles actuels. Comme je l'ai dit précédemment, la tactique m'ennuie. Les combats longs de trois heures sont inintéressants. Je veux des personnages. Je veux des histoires. Je veux jouer à quelque chose qui ressemble aux jeux de rôles actuels, mais différemment. Et les tendances populaires en matière de jeux de rôles semblent montrer que vous aussi. Mais d'abord nous devons examiner comment les règles fonctionnent aujourd'hui.

La fiction du combat

Vous pensez que vous pouvez raconter n'importe quel genre d'histoire avec n'importe quel système de règles. Faux ! Vous pouvez ajouter n'importe quel vernis sur un jeu de rôle – space opera, heroic fantasy traditionnelle, intrigues de cour – mais au cœur de tout JdR et de ses règles, il y a une logique commune et un ensemble de croyances (2).

Ouvrez votre livre de règles. N'importe lequel. Vous voyez ce gros chapitre sur le combat ? Et ces chapitres tout aussi gros sur la technologie et la magie, toutes deux utilisées principalement pour le combat ? Les histoires n'ont pas besoin de tout ça.

Vampire: la Mascarade de White Wolf est un jeu sur les affaires déprimantes de vampires immortels et leurs disputes entre clans. C'est un jeu d'ambiance. Un jeu d'horreur. C'est un jeu sur la personnalité et les individus. Pour une raison bizarre, il y a dans les règles un espace dédié aux différences entre les dommages des fusils à pompe et ceux des Uzis.

Si [Tom Clancy](#) se pliait en deux pour pondre une histoire de vampires, la distinction entre les différents types d'armes aurait un sens. Ce serait une histoire de vampires dans le genre de Clancy. Maintenant imaginez Anne Rice différencier les calibres de cartouches au milieu d'un combat (ou faire la liste de n'importe laquelle des variables infinies que les JdR gèrent en combat). Dans une histoire de Rice, un flingue est un flingue. Si une balle vous touche, vous mourez ou pas ou vous êtes mortellement blessé. Si le calibre est mentionné, c'est juste pour ajouter de l'authenticité à l'histoire, pas pour fournir matière à débat aux mercenaires de salon : "En fait, si j'avais été Lestat, j'aurais chargé avec des balles incendiaires".

La narration de la plupart des jeux de rôles est du roman de simulation tactique. Ce genre d'histoire tourne autour des armes et des décisions instantanées en cours de combat. De telles histoires découragent les comportements spectaculaires même lorsque les comportements spectaculaires sont une part cruciale de la littérature que les JdR cherchent à reproduire – parce que des tactiques conservatrices donnent de plus gros bonus au combat.

Les personnages dans les romans guerriers sont intelligents, obstinés et doués. Ils sont prêts pour le combat et souvent pour pas grand-chose d'autre. Leurs buts se résument facilement à l'acquisition d'une sorte de pouvoir ou une autre. En fait leurs buts, désirs et même leurs personnalités ont rarement grand-chose à voir avec l'histoire qui se débat pour être contée. Typiquement, les personnages des histoires modernes de JdR sont des mercenaires indifférents engagés dans un bar, ou des héros qui volent à la rescousse seulement après qu'une menace a été révélée.

On croit que les JdR ont besoin de ces tactiques, de ces modificateurs de moral et de ces tableaux d'armes. Après tout, c'est comme ça que ça a toujours été.

Mais pourquoi ?

Un héritage de la Simulation

Les jeux de rôles sont un dérivé des wargames, une forme de divertissement qui a existé sous une forme ou une autre depuis des siècles.

Dans les wargames, les joueurs endossent le rôle de commandants d'armées en conflit. Les armées sont représentées par des figurines en plomb, ou des jetons en carton qui sont répartis sur des maquettes de terrains ou des cartes à hexagones. Les simulations peuvent tout représenter, des légions romaines combattant les hordes barbares aux divisions blindées s'affrontant en Afrique du Nord pendant la Seconde Guerre mondiale, jusqu'aux vaisseaux spatiaux se bagarrant au-dessus d'une planète de valeur.

Le but est de créer un modèle "réaliste" de la bataille en cours. Dans la quête de la simulation parfaite, on prend en compte des palanquées de variables – des précisions sur les fournitures, l'information, le moral, les attaques de flanc, les bris d'armes, la fatigue et la maladie. Les tendances ont fluctué entre complexité et simplicité au cours des siècles.

En 1876, le général Von Verdy du Vernois (3) s'est plaint de ce que les jeux de guerre étaient si complexes qu'il ne pouvait y jouer. Sa solution fut de donner plus de liberté et de responsabilité à un "arbitre" qui s'y connait en art de la guerre et qui pourrait faire se dérouler les choses de manière réaliste sans avoir à se reporter à tant de tableaux, diagrammes et jets de dés (Hmmm) (4).

Les jeux de rôles comme nous les entendons sont apparus il y a trente ans – une décennie avant que *Donjons & Dragons* voie le jour – quand des joueurs de wargame de Minneapolis ont contrôlé chacun un soldat au lieu d'armées entières (5). Puis une nouvelle variante fut ajoutée : un monde fantastique. Vous pouviez être un sorcier et faire face aux défis grâce à la magie.

Finalement cette partie de fantasy, le scénario de Blackmoor, fut ramenée dans le giron des wargames quand la magie fut ajoutée au combat médiévaux sur table [dans le wargame *Chainmail* (NdT)].

Après cela, un tas d'idées ont fusionné et changé, et *Donjons et Dragons* est né. Les points d'expérience, l'acquisition de sorts et de trésors sont devenus le fil rouge d'un nouveau type d'amusement social.

Il n'est pas étonnant que Gary Gygax et d'autres aient transféré beaucoup d'éléments des wargames vers *Donjons et Dragons*. Ce qui est surprenant, c'est la mesure dans laquelle le hobby du wargaming est encore présent dans le JdR. Si nous voulons un passe-temps social basé sur les histoires, pourquoi utilisons-nous des règles et des concepts empruntés aux jeux de guerre avec figurines ? Et pourquoi ne pas inventorier cet héritage et en arracher ce que nous pensions devoir garder mais dont nous n'avons pas besoin après tout ? Que nous resterait-il ? Que pourrions-nous garder par choix plus que par habitude ?

Les figurines sont un exemple frappant de tradition. Le fait que des gammes de figurines existent pour des jeux qui n'en ont pas besoin, qui n'ont même pas en fait de règles pour figurines, montre que notre loisir fonctionne souvent en suivant la routine plus que la logique. Des figurines pour *Champions* ? Un JdR dans lequel les personnages se déplacent plus rapidement que la lumière ? Vous ferez se dérouler un combat sur des plans à quelle échelle précisément ? Des figurines pour *Vampire* – un JdR qui consiste à ruminer sur son destin horrible, à suivre les intrigues des clans et à récupérer un peu d'hémoglobine. À quoi ces figurines peuvent-elles bien servir ? *Vampire* n'est pas un univers tactique. Si ce n'était la mentalité "ras des pâquerettes" qui nous rattache aux wargames, personne ne penserait à commercialiser des figurines de *Vampire*.



Voici d'autres survivances des wargames dont beaucoup d'entre nous n'ont pas besoin ou ne veulent pas.

L'importance de la tactique

Les wargames sont des amusements conçus pour vous permettre de devenir un génie militaire, au moins pour un jour. L'amusement qu'apporte le jeu réside non seulement dans le fait de battre votre adversaire, mais aussi de maîtriser les innombrables variables que les commandants militaires doivent gérer, et ensuite réussir à obtenir la victoire.

Bien. Maintenant pensons au combat tel qu'on le lit dans les romans. Je ne parle pas d'une simulation de combat qui est insérée au milieu d'une histoire, mais du combat tel qu'on le trouve vraiment dans un roman.

Voici un exemple tiré de *Bilbo le Hobbit* de Tolkien. Bilbo, portant son anneau magique et donc invisible, combat les araignées de Mirkwood afin que ses compagnons nains puissent s'échapper.

Il allait et venait comme l'éclair; tailladant les fils des araignées, leur hachant les pattes et transperçant leurs gros corps si elles approchaient trop. Les araignées, gonflées de colère, lançaient leur salive, écumaient et sifflaient d'horribles malédictions ; mais elles avaient une peur mortelle de Dard et elles n'osaient venir très près maintenant qu'elle avait reparu. Aussi, elles pouvaient bien jurer tout leurs soûl, leur proie s'éloignait lentement, mais constamment. Ce fut une terrible affaire, qui parut durer des heures. Mais enfin, au moment où Bilbo se sentait incapable de lever le bras pour porter un seul coup de plus, les araignées, renonçant soudain, cessèrent de le suivre et regagnèrent, déçues, leur sombre colonie.

[traduction de Francis Ledoux, Hachette, 1980. Chapitre 8 p. 216 à 218]

C'est tout. Pas de choix d'attaque par derrière, avec une double frappe berserker ou quoi que ce soit. Les choix de Bilbo sont des choix de personnage, pas des choix tactiques. D'abord, combattre ou pas, et ensuite, révéler ou non aux nains les pouvoirs de son anneau magique.

De tels choix existent en jeu de rôle. Mais une fois que vous les avez faits, vous êtes enfermés dans un cauchemar sans fin de décisions de combat, de coups d'épées et de gâchettes pressées. Le combat en JdR ressemble à John Woo filmant toute une séquence de combat au ralenti. La raison pour laquelle ses courts moments de ralenti fonctionnent est qu'ils contrastent avec le reste de ses séquences – un moment mis sous un éclairage différent pour le faire ressortir. La manière la plus ennuyeuse de passer un vendredi soir pourrait sans problème être tout un combat au ralenti, comme ceux mis en scène par exemple avec le Hero System ou GURPS.

Le résultat d'une décision dans une œuvre de fiction est incertain. C'est pour cela que vous continuez à tourner les pages pour

découvrir ce qui arrive. Un JdR de n'importe quel type centré sur l'histoire devrait vous donner envie de savoir ce que sera le résultat de vos actions. Évidemment, un système de résolution ou l'autre est nécessaire. L'astuce est de conserver tout ce qui est nécessaire à la description d'un combat dans la partie, en se concentrant sur les moments clés, et de supprimer les trucs idiots. Comme ça, vous pouvez avancer pour découvrir les résultats du combat – vous pouvez continuer à “tourner les pages”.

Voici une description d'un duel à l'épée tiré des pages du fantastique [Château Falkenstein](#) de Mike Pondsmith. Pondsmith explique pourquoi le système de duel de son jeu est plus abstrait que le système de combat de la plupart des jeux de rôles ; c'est-à-dire, pourquoi le duel n'est pas une série de jets d'attaque et de dommages. Si quelqu'un devait résumer un duel dans le monde de *Château Falkenstein*, cela donnerait quelque chose comme ça :

Le héros combat le méchant. Le duel se déplace d'avant en arrière sur le parapet, chaque adversaire forçant momentanément l'autre à une retraite périlleuse (jusqu'au bord d'un gouffre vertigineux). À l'occasion, quelqu'un est touché, ou coupé, mais sans aucun effet significatif. Puis, soudain, le héros (ou le méchant) prend l'avantage, et porte un coup puissant à son adversaire, qui s'affale sans vie au sol (mais pas toujours mort).

Dans une œuvre de fiction, la blessure est critique ou pas ; soit le combat continue, soit il cesse. C'est très différent d'une situation où un personnage dépérit peu à peu en perdant point de vie après point de vie.

Quand vous dépérissez comme cela, chaque attaque est cruciale. Votre personnage se rapproche d'autant de la mort. Dans la description ci-dessus, le duel est simplement prolongé jusqu'à être gagné.

Je suis sûr que les cris s'élèvent déjà : “Ce n'est pas réaliste !”

Le faux réalisme

J'ai été dans le hobby du JdR depuis la fin des années 70, d'abord en tant que joueur, puis en tant que visiteur occasionnel des boutiques de jeu, puis en tant qu'écrivain dans le milieu et maintenant à nouveau en tant que joueur. Pendant toutes ces années, rien ne m'a plus embrouillé que des camarades joueurs discutant de l'aspect plus ou moins “réaliste” d'un système particulier.

Dans la tradition du wargame, les créateurs et joueurs de jeux de rôles notent souvent un jeu en fonction de l'attention obsessionnelle portée à des détails de la “réalité” de plus en plus pointus. Mais le détail, si c'est un détail idiot, ne rend pas quelque chose “réaliste”. Débarrassons-nous de ça tout de suite. Les jeux de rôles simulent la violence aussi bien que le *Monopoly* simule la réalité du marché immobilier.

Les points de vie par exemple. Que vous les appelez Points de Santé, Points de Corps, ou juste simplement Points de Vie, l'idée que les individus sont usés petit à petit pendant le combat est bêtement perverse.

Ça ne fonctionne tout simplement pas comme ça. Une étude de 1962 du Service Public de Santé des États-Unis, portant sur les blessures par armes à feu pendant la Seconde Guerre mondiale et la guerre de Corée, a montré que se faire tirer dessus peut donner trois résultats : la mort, l'état de choc, ou rien. C'est tout. Vous mourez de la première balle, êtes en état de choc et hors de combat, ou rien ne vous arrive du tout.

La situation où rien ne vous arrive inclut le cas où la balle passe sans effet au travers de votre corps ; celui où la balle frappe votre corps et rebondit tout simplement (oui, même les gros calibres) ; ou lorsque des blessures qui peuvent causer des complications plus tard n'ont aucun effet au cours du combat lui-même – les hémorragies et infections, par exemple. Qu'est-ce que les points de vie ont à voir avec de tels effets ?

Et qu'en est-il des combats à l'épée ? Bien que les armes de mêlée offrent une plus grande chance d'amoindrir un ennemi petit à petit, comme avec les points de vie, vous voulez quand même frapper un coup qui l'emporte sur la résistance de votre ennemi et qui le fasse tomber en état de choc ou mourir. Ce n'est pas que les dommages “cumulatifs” n'existent pas ; un homme peut terminer un combat à l'épée avec un bras cassé et un poumon perforé. Mais ils sont bien plus proches de la description de Pondsmith ci-dessus : jusqu'à ce coup qui fait mouche et qui élimine un combattant, aucun coup ne compte.

Alors pourquoi les jeux de rôles ont-ils des points de vie ? Ce sont des restes de règles des wargames. Les joueurs avaient l'habitude de commander des unités de soldats. Au fur et à mesure que les unités subissaient des dommages, on retirait les figurines de la partie [NdT : ou bien on retournait les pions pour montrer leur demi-force]. Les dommages continus [“l'usure”] grignotaient la puissance d'une unité. Mais une troupe de soldats perdant de la puissance est très différente d'un individu mourant lentement. Surtout dans la mesure où, comme noté ci-dessus, il est rare que les armes tuent les gens lentement.

L'effet des points de vie dans un contexte de jeu de rôle fait partie du processus de macrodécision tactique du wargame. Mais il est tellement artificiel que nous pouvons maintenant nous en passer. Nous pouvons remplacer les points de vie par un nouvel ensemble de conventions artificielles et arbitraires, basé sur les histoires plutôt que sur les simulations tactiques.

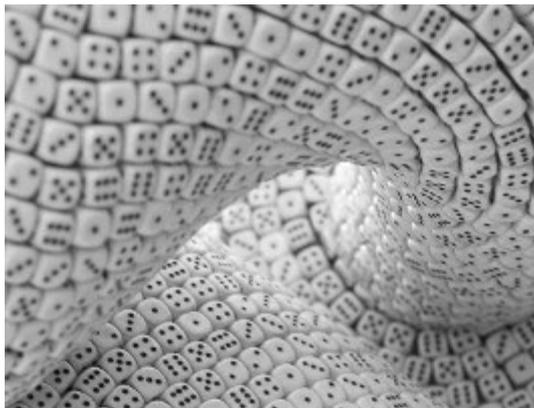
L'obsession du calibre ou du type d'arme

Bien qu'on puisse prendre en compte des différences flagrantes entre les armes, tout ce qui importe dans une œuvre de fiction c'est de savoir si c'est votre adversaire ou vous qui finit à terre. De nos jours, les armes sont mises en avant pour qu'un certain type de joueur puisse se trouver sage et calé dans des affaires paramilitaires. Les jeux centrés sur les personnages n'ont pas besoin de ce boulet. Il bascule le centre d'intérêt depuis les personnages et leurs buts, vers la manière d'obtenir deux points de dommages de plus dans le prochain combat.

Les tirs nommés et les décisions tactiques au tour par tour au milieu du combat

Comme si quelqu'un au milieu d'un échange de coups de feu prenait vraiment le temps de prévoir de tirer à la tête (Pour tous les fanatiques du “réalisme” qui rôdent dans le coin, la plupart des soldats pris dans une fusillade ne tirent même pas ! Ils sont trop occupés à essayer de rester vivants, et n'ont certainement pas le temps de viser correctement). D'accord, les snipers prévoient des tirs à la tête,

mais c'est une exception. Ce qui importe dans une histoire c'est si oui ou non il arrive le résultat souhaité ; pas l'ensemble infinitésimal d'actions qui parviennent à ce résultat.



Les résultats aléatoires

L'usage des dés est un reliquat des wargames. Les joueurs étaient à la tête d'armées. Les résultats de dés étaient nécessaires à la simulation de tous les détails aléatoires que les commandants gèrent lors de la bataille. Les dés sont très bons pour créer l'impression de confusion totale et d'aléatoire du combat. Ils n'aident pas dans les histoires car le résultat d'un événement dans une histoire devrait être incertain, pas aléatoire.

Le maître de jeu comme un participant prééminent dans la création de l'histoire pendant la partie

Dans les wargames, l'arbitre incarne toutes les forces de la nature et de la logique à l'œuvre sur le terrain de bataille.

Dans un jeu tactique c'est très bien – les joueurs veulent que quelqu'un prenne en compte toutes les inconnues, afin de simuler une part du challenge d'être un commandant. Mais dans un jeu narratif ?

Que le maître de jeu endosse le rôle du malheureux adversaire comme dans de nombreux jeux du type *D&D*, ou le rôle du Conteur dans les jeux *White Wolf*, il découle que les joueurs ont un ticket pour des montagnes russes, et qu'ils s'harnachent pour un tour de manège. Si le maître de jeu construit de bonnes montagnes russes, les joueurs passent un bon moment.

Sinon, ils doivent souquer ferme pour rester sur les rails et s'amuser.

Laissez-moi suggérer que le maître de jeu et les joueurs soient mis sur un pied d'égalité. La fonction du maître de jeu existe toujours – il remplit tous les blancs du monde, porte les chapeaux et costumes de millions d'individus et crée les conflits pour les personnages – mais il invente l'histoire en même temps que les joueurs. Il ne sait pas comment l'histoire va se dérouler, pas plus que les joueurs. Le défi de la soirée n'est pas de faire les choix tactiques corrects pour vaincre les Nephandis [une des factions du JdR *Mage* (NdT)] ou les Nazis.

Le but du jeu est de créer une histoire.

Dans [le prochain article](#) nous verrons comment les conventions des wargames ont modelé les scénarios, les histoires et les intrigues que nous créons pour les sessions de JdR.

Article original : [The Interactive Toolkit – Part 1: Simulation or story?](#)

(1) NdT : [Mack Bolan](#) "l'exécuteur" est le héros des romans d'action de [Don Pendleton](#). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Lisez aussi [Le système est important](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : [Théoricien prussien de la guerre](#), puis ministre de la Guerre. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Plus sur [les origines du wargame](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Le [témoignage de Dave Arneson](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres articles de *The Oracle of RPGnet* traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.

La trousse à outils interactive 2^e partie : Pourquoi les scénarios sont à chier

© 1995 Christopher Kubasik

Un article de Christopher Kubasik, tiré de *The Oracle of RPGnet* et traduit par Courtney Chitwood

The Oracle: Essays

[Vers la 1re partie](#)

Note : Cette deuxième partie est parue à l'origine dans le numéro 51 du magazine [White Wolf Inphobia](#).

Si vous êtes une de ces personnes qui achètent des scénarios du commerce, vous êtes probablement une de ces personnes qui s'en plaignent. Vous avez trouvé les aventures tellement linéaires qu'elles annulent la nature ouverte des jeux de rôles. Ou bien elles sont tellement ouvertes qu'elles sont complètement inutilisables. Ou bien elles sont trop axées sur le combat. Ou elles sont trop subtiles pour que les joueurs cherchent à tout comprendre. Ces critiques sont toutes valides. La plupart des modules (comme on appelait autrefois ces aventures publiées) ne fonctionnent pas.

Voyons pourquoi.

La structure basique d'une histoire est la suivante : un personnage central veut quelque chose, part en quête de cette chose en dépit de l'opposition, et finit par gagner, perdre, ou arrive à un résultat nul. Tous les jeux de rôles suivent ce schéma basique d'une manière ou d'une autre.

Donjons et Dragons répondait à cette exigence de façon brillante et simple. Les personnages voulaient des points d'expérience et voulaient gagner des niveaux. Tout autre désir qu'ils auraient pu avoir – social, politique, ou personnel – était soumis à l'acquisition de niveaux. Vous vouliez la reconnaissance sociale ? Une plus grande compréhension des voies de la magie ? De l'influence sur le peuple en tant que dirigeant religieux ? Presque tout ce que votre personnage aurait pu désirer était obtenu par le gain de niveaux.

Les modules de *Donjons* fonctionnaient pour cette raison même.

Un personnage de *D&D* qui voulait devenir un seigneur ne partait pas faire la cour à une princesse. Il devenait seigneur en se baladant dans des donjons, en tuant des monstres et en déjouant des pièges. Le jeu n'offrait aucune règle pour séduire une princesse, mais en offrait pour devenir seigneur au niveau 10, après avoir pillé suffisamment de trous placés arbitrairement dans le sol.

Les modules se sont désintégré à partir du moment où un joueur a eu la brillante idée de faire de son personnage un seigneur en séduisant une princesse. Soudain le monde s'ouvrait. Au lieu d'obtenir ce qu'ils voulaient en ne faisant qu'une seule chose – déjouer des pièges et tuer des monstres –, les personnages voulaient maintenant interagir avec des gens et gagner ce qu'ils voulaient par des actions individuelles et des intrigues détaillées.

Faire la cour à une princesse est évidemment plus motivant que de ramper au travers d'une série de chausse-trappes. Une des premières raisons, peut-être la plus importante pour certains, est que la perspective de séduire une princesse est plus amusante que de traîner dans un donjon. La deuxième est que, même si les règles ne prévoyaient pas de faire se pâmer la princesse, cela ne voulait pas dire que vous ne le pouviez pas. Et comme nous le savons tous, dès l'instant où une idée passe dans la tête d'un joueur, il va la mettre en pratique. Enfin troisièmement, l'absurdité de gagner le titre de seigneur en pillant des trous faisait grincer des dents de nombreux joueurs. Ils voulaient devenir seigneurs d'une manière cohérente.

Les jeux publiés depuis la sortie de *D&D* ont ouvert en grand les possibilités narratives des aventures. Le donjon disparaît, remplacé par les univers des Royaumes Oubliés de *AD&D*, de l'Imperium de *Traveller*, de l'Empire de *Star Wars* et du Monde des Ténèbres de *Vampire*.

Malheureusement, les personnages doivent toujours rester en groupe dans de nombreux JdR. Comme l'exploration de donjon n'est plus le point central de l'activité de groupe, les personnages sont engagés, comme dans *Traveller* ou *Shadowrun*, ou attendent dans le coin que quelque chose de mauvais arrive, afin de l'arrêter, comme dans la plupart des jeux de super-héros.

Créer des scénarios d'aventure

L'extension des possibilités narratives par les JdR récents a conduit au développement de deux types basiques de modules : ceux fondés sur le lieu [*location based*] et ceux fondés sur les scènes [*scene based*].

Les deux fonctionnent sur la même prémisse : un module contient une liste de blocs d'aventures – soit des pièces sur un plan ou une suite de scènes flottant dans une sorte de "vide scénaristique". Les personnages se déplacent sur le plan ou dans le vide, rentrent dans une pièce ou une scène, "l'activent", réagissent à ce qu'il y a dans la pièce ou la scène, puis passent au bloc suivant.

Les **modules basés sur le lieu** sont le standard des produits TSR. Bien qu'ils aient commencé dans les donjons, ils ne s'y sont pas confinés. Un module TSR peut se dérouler dans un village, un marais, un château abandonné ou une ville entière. Mais on y trouve

toujours une carte légendée. Les personnages peuvent aller où ils veulent sur la carte. Tout ce dont ils ont besoin pour résoudre le problème posé – que ce soit de résoudre un mystère, défaire un sorcier maléfique, obtenir un trésor de valeur ou épouser une princesse – peut être trouvé en se rendant aux endroits marqués sur la carte.

Presque tous les systèmes de jeu qui sont sortis depuis *D&D* ont utilisé des histoires basées sur les scènes plutôt que sur les lieux dans leurs modules. Les joueurs apprécient les possibilités [de choix] infinis des JdR, et les jeux basés sur les scènes utilisent cette liberté. *Star Wars*, *Vampire* et *Shadowrun* utilisent tous ce format. Bien que les scénarios puissent contenir des cartes légendées, ces cartes sont comprises dans une structure de scènes.

Les **modules basés sur les scènes** proposent un but aux personnages dès le début (voler l'argent, stopper le Rayon de Fin du Monde du Docteur Épouvante, obtenir les données pour Mr Johnson, faire la paix avec le Prince de Chicago) et offrent un ensemble d'options sur les directions et les interlocuteurs possibles pour atteindre ce but.

Le problème des modules basés sur les scènes est que les personnages peuvent aller n'importe où et faire n'importe quoi.

Contrairement aux aventures basées sur les lieux, où il est entendu que tout ce qui est nécessaire à la réussite est géographiquement proche, un jeu basé sur l'histoire laisse entendre que le conflit/la preuve/la personne suivant peut être n'importe où. Cela entraîne souvent les personnages à visiter des lieux et à rencontrer des gens (ou faire des suppositions de tous types) non prévus par le module. Le MJ qui a acheté le module de sorte à ne pas avoir à inventer lieux et PNJ, se retrouve soudain obligé de les improviser au pied levé.

Il y a trois solutions à ce problème, et c'est au créateur du module (ou à nous les MJ prêts à réécrire les aventures que nous achetons) qu'il revient d'agir.

- La première est de créer des modules comme ceux conçus au début pour *Star Wars*, l'espèce "Menons-les-joueurs-par-le-bout-du-nez". Les personnages sont obligés de passer d'une scène à l'autre, chaque scène se finissant par une grosse flèche rouge indiquant ALLEZ PAR LÀ ! Ce genre de module rend les joueurs nerveux, voire hostiles, et devrait être évité.
- La deuxième solution consiste pour le créateur du module, à lire l'esprit de personnes qu'il ne connaît pas, à considérer toutes les décisions possibles que les personnages pourraient prendre, et d'une manière ou d'une autre prendre tout cela en compte en 64 pages, sans compter les 6 à 10 pages réservées aux illustrations.
- La troisième et seule option raisonnable est d'essayer d'équilibrer les deux options précédentes et d'espérer que tout ira pour le mieux.

Mais au final, quels que soient les efforts du créateur de module, il ne peut pas créer quelque chose qui va fonctionner pour tout le monde.

Le "bon indice" pour un joueur particulier est un "il nous mène par le bout du nez" pour un autre. De plus, comme l'aventure est ouverte, il n'y a pas moyen de deviner ce que les joueurs vont faire faire à leurs personnages.

Pour finir, aucune aventure pré-générée ne peut être complète car les personnages ont des motivations différentes.



Un donjon et une princesse à sauver : ou comment Shrek renverse tous les clichés

Vous vous souvenez de l'aventurier qui a délaissé les donjons pour séduire une princesse ? Avant de faire ça, il s'imaginait que s'il dévastait assez de donjons, une princesse serait sienne à partir du niveau 10. Ses motivations et ses désirs étaient circonscrits dans l'activité de groupe de l'exploration de donjon.

Disons que ce type – Charise d'Amor, un sympathique coureur de jupons qui essaye d'épouser une riche princesse – est votre personnage. Vous arrivez à la table de jeu et voyez le MJ ouvrir en grand une nouvelle aventure toute prête, "La quête de l'Orbe de Tallian" : un sorcier trop occupé engage votre groupe d'aventuriers pour récupérer un orbe magique qui protège le beau pays de Tallian de terribles monstres. Il vous dit ce qu'il sait sur le vol de l'orbe. Vous êtes au début d'un module basé sur les scènes. Vous connaissez le but, les indices et les possibilités d'actions pour continuer.

Supposons que l'auteur ait fait un bon boulot. Les indices offerts sont fascinants et pas trop évidents. Les personnages rencontrés sont

amusants et bien campés. Les descriptions des scènes aident le MJ à évoquer l'atmosphère correcte. Tout se passe bien.

Et alors la princesse apparaît. L'auteur du module a juste mis la princesse dedans car c'est un personnage drôle qui a des informations sur la localisation de l'orbe. Vous voyez, le gars qui a écrit le module ne savait pas que vous jouiez Charise d'Amor.

D'un seul coup, votre personnage n'en a rien à faire de trouver l'orbe. La seule raison pour laquelle il cherchait un orbe au début était de rassembler assez d'argent pour acheter les bons habits et être présenté à la royauté. Mais maintenant il a une princesse juste en face de lui. Vous pourriez jouer des heures de flirt avec la princesse. L'histoire se brise brusquement en petits morceaux.

Est-ce que tout le monde attend patiemment que Charise ait séduit la princesse ? Est-ce que les autres abandonnent votre personnage ? Laissez-vous tomber la princesse pour rester avec le groupe, alors même que tous les désirs de votre personnage sont ici, devant lui ?

Ça pourrait être pire. Le créateur du module aurait-il pu savoir que le personnage d'un des joueurs, Bombim le Barbare, pense que les sorciers sont le fléau de la planète et qu'il n'acceptera jamais de travailler pour l'un d'entre eux ? Non. Toute l'aventure s'arrêterait avant même d'avoir commencé. Certes, le MJ pourrait modifier le module, retailer le scénario et changer les personnages pour correspondre à l'équipe. Mais dans ce cas pourquoi même l'acheter ?

Le problème est le suivant : les scénarios simples et les personnages complexes ne vont pas ensemble. Si vous voulez un personnage qui soit plus qu'un simple mercenaire, vous serez déçu par les aventures prédéterminées.

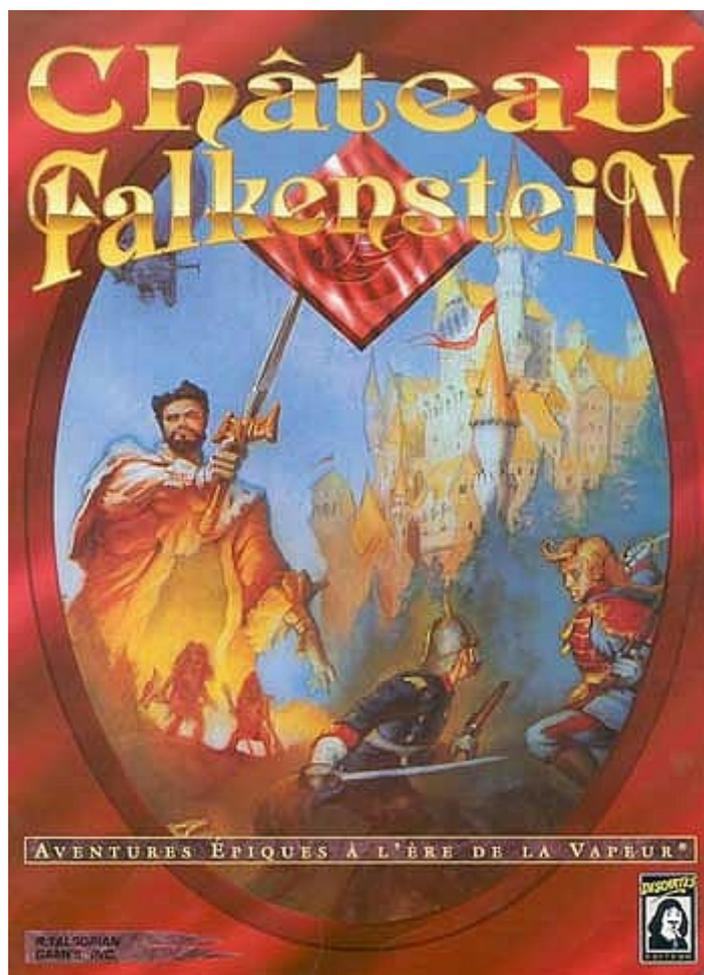
Et les aventures publiées pour les jeux de rôles récents ne font qu'aggraver le problème.

Jeux à histoires

Il y a un nouveau genre de jeux de rôles pour lesquels il est encore plus difficile d'écrire des modules. En fait, c'est tout bonnement impossible. Dans ces JdR les personnages sont de véritables personnages. Comme dans la définition au début de l'article, ils ont des désirs.

Ces désirs sont déterminés à leur création. L'intérêt de jouer ces personnages est de voir s'ils vont réussir, échouer ou maintenir le *statu quo* dans la réalisation de ces désirs. Ils n'attendent pas que les scénarios leur tombent dessus comme le font les mercenaires ou les super-héros. Ils sont les histoires.

Ces JdR comprennent *Ars Magica*, *Vampire* et les autres Jeux du Conteur de la gamme, *Ambre* et *Château Falkenstein*. Dans *Ars Magica*, les personnages font partie d'une organisation soudée qui fixe les buts et les ambitions du groupe. Dans *Vampire*, les personnages font partie de factions adverses, cherchant parfois le repos éternel, parfois à redevenir humain, parfois voulant obtenir le pouvoir sur une ville. Dans *Château Falkenstein*, les personnages créent leur propre ennemi personnel et énoncent leurs propres buts sociaux, romantiques et professionnels.



Dans la plupart des scénarios de jeux de rôles, l'histoire ne dépend pas des personnages. Vous pouvez placer n'importe quel

personnage dedans et ça fonctionne quand même. Ce phénomène est un héritage du wargame. La raison qu'avaient les armées de combattre n'avait pas d'importance. Tout ce qui comptait c'étaient les choix faits pendant la bataille et leur résultat. On peut dire la même chose d'un parcours de donjon ou d'une histoire sur l'aventure de mercenaires.

Mais alors que vous créez des personnages plus complexes, avec des rêves plus détaillés, des désirs et des caprices, les histoires doivent changer à l'unisson. Sinon, elles restent maladroites et laissent les joueurs et le MJ avec une vague insatisfaction : "À quoi ça a servi qu'on travaille autant nos personnages si ça n'a pas d'importance ?"

Bien sûr, des modules peuvent être écrits pour ces personnages riches. Vous pouvez essayer de construire des accroches-à-joueurs intéressantes, des histoires rocambolesques pour des personnages profonds. Par exemple, on pourrait publier une aventure d'ambiance pour *Vampire*, avec des thèmes riches, et remplie de personnages détaillés et complexes. Disons qu'elle traite des conflits entre les vampires de Chicago (Illinois) et de Gary (Indiana) et espérons qu'elle fonctionne mieux que d'autres modules. Mais ce ne sera pas le cas. Parce que qu'est-ce qui se passera si les personnages ne s'intéressent pas à Gary ?

Changer la nature de ces modules d'aventures pour les adapter à ces jeux plus complexes n'aide en rien. Le problème réside dans la structure et le format des aventures elles-mêmes. Nous ne cessons d'agrafer de nouvelles idées sur les anciennes, mettant des personnages intéressants sur des formats conçus pour l'exploration de donjons. Si vous voulez des personnages plus intéressants, vous devez prendre le risque d'avoir des histoires plus intéressantes.

Jeux d'histoires

Dans le [dernier numéro](#), j'ai farfouillé dans les règles et les idées des jeux de rôles et en ai sorti celles qui me paraissaient se mettre en travers d'un élargissement de l'horizon des histoires rôlistiques. À présent je vais vider la bête de certaines des suppositions que nous faisons généralement dans les divertissements contés. Permettez-moi de rappeler que ce dont je vais parler n'est pas mieux que le jeu de rôle, ni un bond de l'évolution. C'est autre chose.

Je n'appellerai pas le résultat de l'expérience un jeu de rôle. Cela nous permet d'éviter l'écueil d'une discussion sur les éditeurs qui font du "bon" jeu de rôle – s'il y en a.

Nous allons suivre l'exemple de Mike Pondsmith et de son terme de jeu bien trouvé "jeu d'aventure" pour [Château Falkenstein](#) ^(grog) et nous allons appeler cette nouvelle activité sociale "**jeu d'histoires**". La réunion de ce soir est maintenant concentrée sur l'histoire plutôt que sur le fait de tenir des rôles. Cependant les participants jouent toujours des personnages. En plus, en mettant la notion d'histoire en avant à la place du jeu, nous supprimons les notions de victoire – que ce soit en tant que groupe ou que joueur individuel. Le but est d'improviser une histoire intéressante et amusante ; de se réunir et de passer un bon moment ou, si un sentiment puissant s'installe doucement, d'être ému. Ce que nous ne voulons pas faire est nous asseoir autour d'une table et regarder sombrement une feuille de personnage.

Alors, quelles sont les différences entre les jeux de rôles et les jeux d'histoires ? Commençons par le MJ du jeu de rôle (l'arbitre, le Conteur, ou quel que soit son nom). C'est en général la personne qui prépare l'intrigue, le monde et tout ce qui n'appartient pas aux joueurs. En fonction du tempérament du groupe, son importance est plus ou moins au-dessus des autres joueurs. Dans un jeu d'histoires, il est juste un autre joueur. Distinctement différent, mais pas plus ou moins que n'importe quel autre joueur. Les termes de MJ et d'arbitre n'arrivent pas à rendre cet esprit d'égalité.

Le terme de Conteur suggère que les joueurs sont des auditeurs passifs de leur histoire. Donc voici un nouveau terme pour désigner ce participant – un terme qui évoque l'esprit des jeux d'histoires – le Cinquième Larron [*Fifth Business*].

Le Cinquième Larron est un terme qui provient des troupes d'opéra européennes. Un personnage du roman de [Robertson Davies](#), *Le 5^e emploi*, décrit le terme ainsi :

Vous ne pouvez pas faire fonctionner une histoire sans une autre personne, et c'est en général un baryton, et dans le métier on l'appelle le Cinquième Larron. Vous devez avoir un Cinquième Larron parce que c'est lui qui connaît le secret de la naissance du héros, ou qui vient au secours de l'héroïne quand elle croit tout perdu, ou qui garde l'ermite dans sa cellule, ou même qui est la cause de la mort d'un autre personnage, si cela est un composant de l'histoire. La prima dona et le ténor, le contralto et la basse, chantent sur la meilleure musique et font les choses spectaculaires, mais vous ne pouvez pas faire fonctionner l'histoire sans le Cinquième Larron !

Ça ressemble certainement beaucoup à un MJ, mais ça précise bien qu'il n'est pas le spectacle, il en fait juste partie.

Appelons les joueurs les Premiers Rôles. Ils ne sont pas des joueurs dans la partie du MJ. Ce sont des participants à une histoire. Le Cinquième Larron a beaucoup plus à faire que les Premiers Rôles, il doit sans cesse changer de costume et former l'histoire au fur et à mesure qu'elle progresse, mais les Premiers Rôles ont la même importance que le Cinquième Larron. Ils doivent réagir aux personnages, aux incidents et aux informations offertes par ce dernier, tout comme les joueurs réagissent à ce que le MJ propose dans un jeu de rôle. Mais le Cinquième Larron doit toujours rester sur ses gardes et réagir à ce que les Premiers Rôles proposent.

Pourquoi ?

Parce que dans un jeu d'histoires, le scénario n'appartient pas au Cinquième Larron. Il ne peut pas décider de ce que va être l'histoire et forcer ses joueurs à la parcourir comme des souris dans un labyrinthe. Les Premiers Rôles déterminent la direction de l'histoire quand ils créent leur personnage. Vous vous souvenez de notre définition d'une histoire au début de cet article. Que veulent les personnages ? Quels sont leurs buts ? L'histoire raconte les tentatives pour atteindre ces buts. Le Cinquième Larron crée des obstacles à ces buts.

Disons que vous êtes un contrebandier de l'espace qui a besoin de rembourser une dette énorme à un prêteur sur gages interstellaire. Le Cinquième Larron fournit au contrebandier une opportunité de régler sa dette ; un garçon, un vieil homme et deux robots ont besoin d'un transport vers une autre planète et ils ne veulent pas que le Dominium Stellaire soit mis au courant.



On dirait un scénario d'aventure standard – votre personnage est engagé pour faire un boulot et tout ça – mais ce n'est pas une partie habituelle. Le but de la session de ce soir n'est pas d'accomplir la mission que le Cinquième Larron place devant vous. Pour votre personnage, c'est de sortir de la situation problématique avec le prêteur sur gages.

Votre contrebandier pourrait refuser le boulot. S'il le fait, les mercenaires du prêteur sur gages pourraient le poursuivre, et demander où est le dernier paiement. Le contrebandier pourrait alors décider de transporter finalement le gamin. Ou il pourrait juste fuir la planète et espérer que tout va bien se passer. Il pourrait tuer le prêteur sur gages, et alors cela devient l'histoire de sa survie, avec les mercenaires du prêteur sur gages sur les talons. Merde, votre contrebandier pourrait décider de vendre le garçon à l'Empire.

Ou bien pendant le transport, une nouvelle opportunité de gain pourrait se présenter : s'il secourt une princesse, dit le garçon, le contrebandier deviendra plus riche que dans ses rêves les plus fous. Va-t-il accepter ou refuser ? L'aventure ne dépend pas d'une réponse correcte. Il n'y en a pas. Il y a seulement l'histoire, telle qu'elle est créée par tous ceux qui sont réunis ce soir. Dans un jeu d'histoires, personne ne sait comment tout cela va finir ni même ce qu'est l'histoire. Le scénario est inconnu. Ce qu'on connaît, c'est le fait que le Cinquième Larron va fournir des opportunités de satisfaire les désirs des personnages, et la certitude que le Cinquième Larron va placer des obstacles devant les personnages. On sait aussi qu'à un moment ces buts vont se résoudre en une victoire, une défaite ou un résultat nul en terme d'accomplissement.

C'est comme regarder un film se dérouler sous vos yeux.

Bien sûr, faire fonctionner tout ça avec plusieurs Premiers Rôles, chacun avec son propre but et selon l'inspiration du moment est une perspective intimidante. Aussi dans le prochain article, je discuterai de la manière dont les personnages, les règles et les histoires sont tissées ensemble pour créer des jeux d'histoires réussis.

[Vers la troisième partie](#)

Article original : [The Interactive Toolkit – Part 2: Why Do Modules Suck?](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres textes de The Oracle of RPGnet traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux articles concernés.

La trousse à outils interactive - 3^e partie : Personnage, personnage

© 1995 Christopher Kubasik

Un article de Christopher Kubasik, tiré de *The Oracle of RPGnet* et traduit par Courtney Chitwood

The Oracle: Essays

[Vers la 2e partie](#)

Note : cet article est paru à l'origine dans le numéro 52 du magazine [White Wolf Inphobia](#).

Les règles et l'héritage simulationniste de la plupart des jeux de rôles mènent à un certain type d'histoires : des histoires pleines de mercenaires sans ambitions, piliers de taverne dans l'attente d'un boulot ; des héros qui n'ont pas de raisons de quitter leur lit, mis à part le vil plan d'un inconnu ; des histoires qui s'arrêtent à mi-récit pour céder la place à des combats longs et chargés de tactique.

Par contraste avec le jeu de rôle, nous parlons dans cette série de *jeux d'histoires* [*story entertainments* (NdT)]. Par nature, ces histoires improvisées sont similaires aux jeux de rôles, mais sont guidées par les émotions et les buts personnels des personnages, et ne laissent que peu de place au combat dans l'histoire. Ces récits sont basés sur le choix des actions, et non sur leurs résultats ; sur l'utilisation d'outils narratifs et non sur l'usage des règles.

L'outil principal est le Personnage. Les Personnages guident la trame de toutes les histoires. Toutefois, certains confondent *personnage* et *caractérisation*.

La caractérisation est l'apparence du personnage, la description de sa voix, ses petites manies. Par des détails sensoriels et l'apparat, la caractérisation crée les détails concrets du personnage. En "voyant" à quoi le personnage ressemble, comment il saisit son verre de vin, en sachant qu'il aime le tabac fin, le personnage devient concret dans notre imagination, même s'il n'est que de l'encre noire sur du papier blanc.

Mais une personne décrite ainsi n'est pas un personnage. Un personnage doit *faire*.

Un personnage, c'est de l'action (L). C'est une règle générale du théâtre et du cinéma, mais qui s'applique aussi aux jeux de rôles et aux jeux d'histoires. Cela signifie que le meilleur moyen de révéler votre personnage n'est pas à travers son monologue ésotérique sur le tabac, mais à travers ses actions.

Mais qu'est-ce que l'action ? Toute action ne correspond pas au personnage. Il ne suffit pas de faire des trucs au petit bonheur, juste pour parler d'action. Au contraire, les actions doivent s'enraciner dans les Buts pour croître. Une caractérisation imprégnée d'un But qui amène une action, ça c'est un personnage.

Buts et Objectifs

Revoyons la trame élémentaire d'une histoire : un personnage principal veut quelque chose, va le chercher malgré les obstacles, et gagne, perd, ou fait un résultat nul.

Il est évident que toute session de jeu de rôle contient quelque chose que les personnages veulent : un trésor, l'héritière kidnappée, la destruction d'un dépôt de ravitaillement. Dans le contexte d'un jeu d'histoires, ceux-ci sont des Objectifs. Les Objectifs sont interchangeables. Au mieux, ils sont des étapes vers le But, au pire ils sont des tâches fastidieuses qui ne méritent pas d'être contées.

Qu'est-ce qui vaut le coup d'être raconté ? Les Buts. Les Buts font partie intégrante du personnage, ils définissent qui il est. Sans But, le personnage n'a aucune raison de se lever de son lit le matin. Ou, s'il titube hors du lit pour prendre son poste à l'usine de jouets, cela ne vaut toujours pas un récit. Ce n'est pas un personnage. Il vit sa vie comme une personne, mais pas comme le moteur d'une histoire.

Quand un personnage surmonte des obstacles et atteint un *Objectif*, l'histoire est finie, mais le personnage continue. Il persiste jusqu'à atteindre ce *But*. En ce qui concerne les jeux de rôles, c'est une bonne nouvelle, car nous aimons garder nos personnages à portée de main pour de nombreuses histoires. Donnez un But suffisamment important à votre personnage – comme venger la mort de son frère, tué par le Roi du Sombre Empire – et vous pourrez le lancer sur plusieurs Objectifs avant qu'il atteigne son But.



Voici quelques personnages et Buts de films connus :

- Dans [Casablanca](#), Rick est un homme qui essaye de rester neutre au milieu d'une guerre. Les obstacles qu'il rencontre sont les gens autour de lui essayant de l'amener dans un camp ou l'autre. À la fin, il échoue à atteindre son objectif : il choisit un camp.
- Dans [La Guerre des Étoiles](#), Ian Solo est le capitaine d'un vaisseau mercenaire. Comme beaucoup de personnages de jeux de rôles, il travaille pour l'argent, prenant les boulots comme ils se présentent. Le But de Solo est de rester maître de son destin. C'est ce But qui le met au-dessus de la plupart des personnages de JdR. C'est un But qu'il est loin d'atteindre. Une des étapes pour l'atteindre fut d'acheter le *Faucon Millenium*, et pour ce faire il a emprunté de l'argent à Jabba le Hutt. En tant que pion de Jabba, il est loin d'atteindre son but.

Lorsqu'il accepte la mission de transporter Luke et les autres sur Aldérande, il a un Objectif qui le rapprochera de son But, en gagnant de l'argent pour pouvoir payer sa dette. Plus tard, il change son Objectif et aide Luke à sortir Leia de la prison de l'Étoile de la Mort. Maintenant il a un nouvel Objectif, mais toujours le même But. En sauvant la princesse, Ian espère toujours gagner assez d'argent pour rembourser Jabba, réparer le *Faucon* et ainsi de suite. De cette manière, il peut atteindre son But.

Rappelez-vous aussi qu'il ne tue pas le vieil homme et le garçon afin de prendre leur argent. Sa tentative d'honorer son contrat est une action qui le définit aussi bien que de tuer des agents de l'Empire.

En prenant des personnages de films, nous trouvons quelques conseils supplémentaires pour créer des personnages intéressants pour le jeu d'histoires.

Les personnages doivent être des Aimants à Problèmes

Pour commencer, vous devez accepter que votre personnage ait des ennuis en poursuivant son But. Souvenez-vous, ce But est tellement important qu'il définit le personnage ; sans lui, le personnage ne serait pas lui-même.

Comme ce but est tellement important, le personnage se livrera à toutes sortes de comportements ridicules, extraordinaires, voire dangereux, pour l'atteindre. Nous ne cherchons pas un personnage attaché à la sécurité ou à la monotonie, ou qui peut se défaire de ses Buts en les rationalisant face aux problèmes qu'ils impliquent. Nous voulons des personnages qui se lancent avec inconscience dans la poursuite de leurs désirs, rêves et passions !

Soyez imprévisible ! Laissez les passions et les Buts de votre personnage le pousser à commettre des actes que des personnes plus calmes ne feraient pas. Dans [La Mort d'Arthur](#), Sir Balin tue un ennemi de sa famille, la Dame du Lac, en pleine Cour du Roi Arthur. C'est un crime terrible : non seulement c'est un meurtre mais, en vertu des lois de l'hospitalité, Arthur doit veiller à la sécurité de tous ceux qui sont sous son toit. Sir Balin déshonore considérablement Arthur. En punition – punition qu'il aurait pu anticiper s'il avait réfléchi à ses actes avant d'agir –, Balin est banni par le Haut Roi.

Or, dans la plupart des parties de jeux de rôles, la rencontre se déroulerait sans doute comme suit :

“Tu entres dans le Grand Hall du Roi Arthur. Là se trouvent quelques chevaliers autour de la Table Ronde, contant les exploits accomplis au cours des derniers mois. Des serviteurs vont et viennent en portant des plateaux chargés de faisans et de sangliers rôtis. Arthur, assis sur son trône, parle avec une femme. Tu t'approches de la Table Ronde pour y prendre ta place lorsque tu te rends compte que la femme n'est autre que la Dame du Lac, l'ennemie jurée de ta famille, que tu as fait vœu de tuer. Que fais-tu ?
 – *Je la fixe furieusement, attendant le moment opportun pour me venger.*
 – *Quoi ?*
 – *Si je le fais maintenant, je vais avoir des ennuis.”*

NON ! Lève-toi et fais-lui sauter la tête ! Ou pas. Mais on devrait toujours avoir la possibilité de se laisser emporter. Nous nous moquons trop souvent des joueurs qui font “ce qu'il ne faut pas”, alors que ces actions sont en fait ce qui arrive de plus intéressant dans la partie (2).

Amenées par les Buts des personnages, spontanées et dangereuses, ces actions sont la pierre d'angle de la possibilité de spontanéité

dans le jeu de rôle. Dans [La Mort d'Arthur](#), Balin en exil, participe à de nombreuses aventures pour qu'Arthur l'aime à nouveau. Ainsi, l'aventure continue, se développant dans des directions inattendues, d'une façon que personne n'aurait pu prévoir si Balin avait "joué la sécurité".

Cherchez les ennuis ! Dans [Le Prisonnier de Zenda](#), alors qu'il essaye de sauver une nation en se faisant passer pour le roi, Rudolph Rassendyl tombe amoureux de la Princesse Flavia, la fiancée du roi. Oups. Cela ne faisait pas partie du plan. Ça complique les choses. À cause de ce charmant problème, il a un choix. Il peut s'allier avec le Méchant Rupert von Hentzau, tuer le roi, prendre la fille et le royaume et vivre heureux après avoir réalisé un rêve.



Ou bien il peut refuser la sombre offre de von Hentzau et ne rien avoir. Il refuse bien sûr, et quitte le royaume et la fille après avoir sauvé tout le monde. Mais le fait qu'il ait dû faire un choix, le fait qu'il ait été tenté, a rendu son refus plus complexe. Il est devenu plus noble et plus intéressant que s'il n'avait jamais eu aucun sentiment pour la princesse. Et dans un jeu de rôle, quand on propose un choix, la réponse est toujours incertaine. Le personnage pourrait accepter l'offre, *quid* ensuite ? Que se passe-t-il après ?

En tant que créateur du personnage, vous ne devriez pas simplement dépendre du Cinquième Larron [le "maître de jeu" d'un jeu d'histoires, voir [2e partie](#)] pour vous fournir en ennuis. Votre personnage doit chercher les ennuis. Par exemple, si vous jouiez le personnage principal du *Prisonnier de Zenda*, décidez de tomber amoureux de la Princesse Flavia, ne forcez pas le Cinquième Larron à vous l'imposer.

Cherchez aussi des ennuis dans le passé de votre personnage. Ian Solo avait Jabba sur le dos avant que la Guerre des Étoiles ne débute. Luke était le fils du Sombre Seigneur des Sith et ne le savait même pas. Il vous faut penser "Quels ennuis est-ce que mon personnage pourrait traîner comme des boulets ?".

Les ennuis fournissent des obstacles, et des obstacles veulent dire que des actes inattendus doivent être entrepris. Ce qui est toujours plus intéressant que de dire "On sort nos épées et on le tue" pour la cinquième fois de la soirée.

De plus, vous savez, mieux que quiconque, le genre d'ennuis que vous voulez pour votre personnage. Vous pourriez dire au MJ "Je veux que mon personnage soit déchiré par ce que son père lui a légué" et lui laisser décider qui est votre père. Ou peut-être que vous créez l'équivalent de Dark Vador et direz "C'est papa". Remplir quelques blancs ou tout laisser à l'état de mystère, ce n'est pas ça qui compte. Ce qui compte, dans un jeu d'histoires, c'est que vous n'êtes pas le passager passif du grand huit du MJ. Vous êtes co-créateur de l'histoire, avec lui et les autres joueurs (3).

Dans le système [Hero](#) (grg), il y a une foultitude de désavantages parmi lesquels les joueurs peuvent piocher. C'est un pas dans la bonne direction, mais tous ces chiffres...

Pourquoi un désavantage faisant partie intégrante d'un personnage devrait-il être compensé par un avantage ? Cela implique que vous ne preniez de mauvaises choses que pour être plus puissant. Pas dans le jeu d'histoires. Ici vous intégrez des problèmes dans le passé et les décisions de votre personnage parce que c'est divertissant. Ce n'est pas une question d'être juste. Les histoires ne sont pas justes. Rassendyl n'obtient pas la fille dans *le Prisonnier de Zenda*. C'est une superbe fin.

Le personnage peut sortir de là les mains vides

Mourir, même. Tout ce qui précède implique que les personnages peuvent faire une erreur de trop, et finir sans rien. Ou même finir en une boule de papier froissé à la fin de la nuit.

Oui. Et vous aurez peut-être même envie que ça finisse ainsi. Si vous suivez la logique de “l’histoire avant le jeu”, il est clair que la survie des personnages n’est pas le but premier. Construire un récit solide l’est.

Certaines personnes ne comprennent pas *L’Appel de Cthulhu*. Pourquoi jouer à un jeu où son personnage est condamné à la mort ou à la folie ? Vous ne pouvez pas gagner ! Eh bien, le but du jeu est de créer une histoire où votre personnage est condamné à la mort ou à la folie. C’est un conte d’HORREUR pour l’amour du ciel ! Dans une aventure de *Conan*, vous tuez tous les monstres, pas à *Cthulhu*.

Quand je joue à *L’Appel de Cthulhu*, j’ai un but simple en tant que joueur. Vers la fin de la session, mon personnage sera mort ou fou. C’est ce que veut l’histoire, et je pense que c’est mon boulot de le faire. Je passe de bons moments à le faire, car je ne me retiens pas ; je n’essaye pas d’être malin pour garder en vie et sain d’esprit mon personnage qui affronte les Grands Anciens que rien ne peut arrêter. Mais je ne joue pas mon personnage comme un idiot non plus. Mon personnage est simplement quelqu’un pris dans une situation trop grosse pour lui, dont les Buts l’entraînent vers une fin terrible.

Dans une partie menée par [Mike Nystul](#) (MJ *par excellence* et virtuose Maître du Jeu d’Horreur), je jouais un docker, Bill, dont la fille était morte dans de terribles circonstances. Ce qui le poussait de l’avant, c’était de savoir qu’est-ce qui avait fait ça à sa fille. Avec un tel but, il pouvait être à la fois prudent et déterminé. Mais quand il fallut faire un choix, il devait en apprendre plus, et la folie le gagna peu à peu à mesure que se dévoilait la vérité sur la mort de sa fille. Ai-je découvert ce qui était arrivé à sa fille ? Non. Est-ce que j’ai gagné ? Oui, j’ai aidé à construire une histoire d’Épouvante (4).



Nous protégeons trop nos personnages. Nous voyons la mort comme une fin terrible, un échec. Mais Obi Wan est mort. Spock est mort. Les deux aventuriers anglais du film *L’Homme qui voulut être roi* de John Huston sont morts. Vasquez, Hudson, Gorman et compagnie meurent dans *Aliens*. Toutes de prenantes histoires.

Ça n’a pas besoin d’être une question de mort. Le fait que Rassendyl n’ait pas la fille, que Jones n’obtienne pas l’Arche d’Alliance, que Louis ne puisse sauver Claudia [dans *Lestat le Vampire*, (NdT)], tous ces Objectifs qui n’arrivent qu’à des fins incomplètes n’en font pas des échecs. Les personnages ont poursuivi leurs Buts et Objectifs du mieux qu’ils ont pu, et furent intéressants grâce à leurs efforts, pas à cause de leur succès.

Laissez votre personnage foirer, faire le mauvais choix, mourir à la fin. Un personnage qui meurt bien est plus aimé qu’un personnage qui commence à éviter son But, juste pour rester en vie.

[Vers la quatrième partie](#)

Article original : [The Interactive Toolkit – Part 3: Character, Character, Character](#)

(1) NdT : [Les quatre étapes de l’action](#) (ptgptb) décortique justement ce qu’implique de faire une action pour un personnage. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Lire à ce sujet [Oser être stupide](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Cette création partagée rejoint la posture de l’Auteur développée par Steve Darlington dans [L’Avatar, l’Audience et l’Auteur](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(4) NdÉ : Les articles de *La Trousse à outils interactive* ont été rédigés bien avant la théorisation du modèle LNS et de sa composante narrative. Il n’est donc guère choquant que des termes très orientés ludisme (victoire et défaite) soient employés ici. Ils n’ont juste pas la même connotation que celle, désormais connue, de l’angle LNS. [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres textes de The Oracle of RPGnet traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux articles concernés.

La trousse à outils interactive - 4^e partie : Mener des jeux d'histoires

© 1995 Christopher Kubasik

Un article de Christopher Kubasik, tiré de *The Oracle of RPGnet* et traduit par Courtney Chitwood

The Oracle: Essays

Un exemple de partie narrative

[Vers la 3e partie](#)

Le Cinquième Larron

La définition du Cinquième Larron a été donnée dans la [deuxième partie](#) de cette série. En bref, dans un jeu d'histoires (JdH), quelqu'un nommé Cinquième Larron gère le scénario. En tant que Cinquième Larron, vous jouez le rôle de tout le monde sauf les Premiers Rôles, comme un MJ. Vous préparez des notes à l'avance, comme un MJ.

Mais à l'inverse d'un meneur de jeu, vous n'êtes pas le maître de la partie. Vous êtes à armes égales avec les Premiers Rôles. Tout le monde est ici pour créer une histoire ce soir, et vous êtes juste un participant.

De même, à l'inverse du MJ, vous n'inventez pas des "aventures". Vous n'arrivez pas avec un scénario à "faire jouer", parce que les Premiers Rôles ont créé des Buts pour leurs personnages. Ce que vous faites est : fournir aux Premiers Rôles des opportunités pour atteindre ces Buts, et des obstacles pour contrarier l'achèvement de ces mêmes Buts. Bien sûr, comme nous en avons parlé la dernière fois, les autres membres du groupe vont vous aider à créer ces opportunités et ces obstacles.

Disons que votre groupe a décidé de jouer des histoires qui se déroulent dans l'Angleterre du roi Arthur. De plus, vous avez décidé que les histoires se concentreront uniquement sur les seuls chevaliers, comme les histoires dans *La Mort d'Arthur* de Malory (et l'excellent jeu de rôle de Greg Stafford [Pendragon](#) ^(grog)). Mais nous ne voulons pas d'une bande de chevaliers qui se rencontrent un jour au hasard et partent à l'aventure. Nous voulons des liens narratifs, comme expliqué dans le dernier numéro.

Quelqu'un suggère que les quatre chevaliers soient tous frères ; une sorte de *Bonanza* ^(L) arthurien. Une excellente idée, car les liens familiaux sont d'une importance vitale dans la littérature arthurienne. Maintenant les personnages sont liés, et s'aideront mutuellement à se sortir de différents guépiers, mais peuvent quand même poursuivre avec passion leurs intérêts propres.

Après un peu de discussion, l'idée est développée pour s'assurer que les personnages soient différents : certains des Premiers Rôles seront écuyers et voudront devenir des chevaliers (un But idéal pour une telle campagne). Peut-être que les chevaliers ne sont pas tous frères mais partagent le même grand-père, ce qui leur donne une plus grande liberté d'historique familial, mais les relie tout de même entre eux.

Excellent. Mais que doit faire le Cinquième Larron maintenant ?

Eh bien je peux vous dire ce que j'ai fait la semaine dernière. Je suis arrivé à la première session de ma campagne de *Pendragon* sans rien d'autre que le schéma que j'ai donné plus haut et la possibilité d'utiliser les Saxons comme punching-balls si je ne trouvais rien de mieux à faire faire aux personnages pendant le temps que nous avons réservé. Que ce soit bien clair : je n'avais vraiment *aucune* idée de ce qui allait se passer, mais j'étais certain que mes joueurs allaient fournir le matériau et que tout allait bien se passer.

J'ai aidé les deux joueurs à créer leur personnage. J'avais décidé qu'aucun des deux ne commencerait le jeu comme chevalier, c'était un Objectif trop tentant pour les personnages et je ne voulais pas le leur brader. Ils allaient devoir être adoubs pendant la campagne. Après leur avoir donné un très court synopsis de la situation politique et culturelle de la campagne, j'ai demandé aux Premiers Rôles quel était le But de leurs personnages.

Mike dit qu'il voulait des terres. Bien, un bon Objectif pour quelqu'un dans cette situation. Mais pas assez précis.

“Quelles terres ?” demandai-je. “Tu veux l’obtenir de Saxons, ou conquérir le riche fief d’un noble chevalier ?

– D’un chevalier, a répondu Mike.

– Excellent, ça va être dur. Tu vises le Comte, ou juste un chevalier ?”

Il a répondu que son personnage n’était pas prêt à s’attaquer au Comte, et qu’il se concentrerait plutôt sur un chevalier.

“Pourquoi tu fais ça ? C’est quelque chose à propos de ces terres, ou tu détestes le chevalier ?”

Après quelques échanges, Mike a décidé que c’étaient les deux.

“Les terres sont particulièrement riches, et je déteste la famille. Le chevalier a un fils, et ce fils et moi sommes rivaux. Nous nous opposons constamment.

– Bon, et ton père, il les déteste aussi ?”

Mike a souri, en commençant à endosser la fonction d’un aimant à problèmes.

“Non. Mes parents et cette famille sont de très bons amis. Il s’entendent parfaitement.

– Quelque chose d’autre ?

– Oui. Est-ce qu’il ne pourrait pas y avoir une femme que je courtise, afin de l’épouser et récupérer les terres de son père du même coup ?”

Nous avons réglé ça aussi. À la fin nous étions capables de définir le But du chevalier : il voulait être une force politique et militaire majeure en Angleterre. Mon travail était juste de lui fournir les opportunités pour ce faire, et [d’amener] les obstacles qui contrarieraient ses efforts ou l’empêcheraient d’avancer.

Chris jouait le cadet de ce chevalier, qui était plus vague, mais qui a trouvé à la fin un But génial.

“Je frime devant les femmes. Tu vois le genre.

– C’est une activité, mais quel est ton but ?”

En tant que Cinquième Larron, une partie de mon boulot est de transformer les suggestions des joueurs en quelque chose de concret et d’utilisable.

“Pour les impressionner.

– Pour une raison particulière ? Des fois quand un gars roule des mécaniques devant un groupe de filles, il le fait pour attirer particulièrement l’attention de l’une d’entre elles. Est-ce qu’il y a une personne en particulier dont tu essayes d’attirer l’attention ?

– Ouais. Que dirais-tu de la femme du chevalier que mon frère veut tuer ?”

Je souris. Naturellement.

“Parfait. Maintenant, à quel point la désires-tu ? La règle de base pour ma campagne c’est de toujours faire le choix le plus fort possible.

– Je l’aime plus que ma propre famille.

– Paaarfait !”

Mais qu’est-ce que j’allais faire pour la partie ? Tout ce que j’avais, c’étaient des Saxons, qui ne semblaient intéresser ni Mike ni Chris. J’ai juste eu une foi aveugle en chacun et me suis mis au boulot.

J’ai envoyé les Premiers Rôles, Arakien et Galan, patrouiller pour vérifier la présence de Saxons.

Avec eux chevauchaient deux chevaliers : Sire Graid, dont la fille était courtisée par Arakien, et Sire Merin, l’archi-rival de Arakien et le fils de la femme que Galan aimait plus qu’il n’aimait sa propre famille. Je n’avais toujours aucune idée de ce qui allait arriver, mais j’ai suivi la règle de base du Cinquième Larron : mettre des objets et des personnages prêts à exploser ensemble dans la même scène.

Les Saxons attaquèrent bientôt. Les Premiers Rôles envoyèrent Sire Merin chercher des renforts. Cela me surprit et m’inquiéta. J’avais supposé que les deux Premiers Rôles allaient travailler de concert et tuer Merin. Maintenant qu’allaient-ils faire ? Taper des Saxons toute la nuit ? Mais au lieu de paniquer, au lieu de forcer mon “histoire” et la manière dont je pensais qu’elle devait se dérouler en insistant pour que Graid aille chercher de l’aide, j’ai laissé partir Merin.

Pendant l’affrontement, un Berserker saxon abattit Sire Graid d’un coup fatal. Aucun d’entre nous ne l’avait prévu, c’étaient les dés. Alors que les renforts arrivaient à leur hauteur, Arakien fit une chose des plus odieuses : il s’agenouilla comme s’il écoutait les derniers mots de Sire Graid. Plus tard, une fois les Saxons défaits, il prétendit que le chevalier Graid lui avait confié qu’il désirait que lui, Arakien, épouse sa fille aînée. Je m’amusais follement, et décidai que le plan pouvait marcher. Le Comte l’a cru. Les choses allaient bien pour Arakien. Il avait besoin de terres pour accomplir son But, et il était en bonne voie...

Mais tout se passait trop bien pour lui. Il fallait un autre obstacle, et en tant que Cinquième Larron, c’était mon boulot de le fournir.

En fait, l’obstacle m’avait été amené par Mike lui-même. Je décidai que la main de la fille avait déjà été promise à Sire Merin. Son Rival serait bien entendu l’autre obstacle. À l’annonce du mariage, en plein milieu de la Cour du Comte, Merin se leva et traita Arakien de menteur. Arakien essaya d’abord d’arranger les choses, mais une escalade d’insultes s’ensuivit, qui les amena à se défier en duel. Si Arakien voulait la fille et la terre, il allait devoir affronter en combat singulier un chevalier bien entraîné. Allait-il choisir cette option ? Bien sûr que oui. Son But le guidait vers un désastre potentiel. Ils se rencontrèrent cette nuit-là, leurs épées tirées, une foule nombreuse autour d’eux.

Merin perdit le duel, mort, en fait. Et ainsi Arakien gagna les terres...

Mais à présent la mère de Merin voue une grande haine à la famille d'Arakien, et le But de Dalan de la conquérir se heurte à l'obstacle de cette haine...

Pas de scénario préparé. Pas de plan à suivre. Mais une *histoire* est quand même en train de croître.

Écoutez les joueurs, gardez à l'esprit l'idée des obstacles, mélangez des objets et des personnages explosifs, et souvenez-vous que vous n'avez pas besoin de savoir où vous allez. De toute manière, aucun jeu de rôle ne suit jamais le "chemin" de l'histoire, donc un jeu d'histoires se contente d'abandonner toute notion d'aventure. Au lieu de vous énerver parce que les personnages ne font pas ce qu'ils sont censés faire, laissez-les guider l'histoire avec leurs Buts de Personnages.

Règles

J'ai commencé cette série en parlant des règles de jeux de rôles. Mais quelles sont les règles des jeux d'histoires ? Eh bien, je les case à la toute fin parce qu'elles n'importent pas tant que ça dans un jeu d'histoires.

La chose principale que font les règles est de résoudre les actions. Principalement, elles permettent une résolution lente et compliquée des conflits physiques. Elles créent aussi un élément d'incertitude dans cette résolution des actions et des combats. Cependant, comme on le relevait trois articles avant, elles sont aussi aléatoires. Les histoires devraient être incertaines, mais pas aléatoires. Alors que faire ?

Je suggère que nous nous tournions vers le formidable *Château Falkenstein* ^(grog) de Mike Pondsmith. Il est formidable pour beaucoup de raisons mais pour l'instant, nous n'avons que le temps de parler du système de résolution.

Dans *Château Falkenstein*, tous les Talents sont notés de Pauvre à Extraordinaire, avec des valeurs numériques de 2 à 12. Tout le monde a un niveau Moyen dans tous les Talents, sauf précision contraire durant la création du personnage. Pour résoudre n'importe quelle action, vous utilisez le Talent du personnage et un jeu de cartes à jouer normal. À tout moment un joueur tient quatre cartes en main. Les cartes sont "jouées" en ajoutant leur total aux valeurs du Talent d'un personnage.

Disons que vous voulez que votre personnage saute par-dessus un gouffre. Vous prenez la valeur de son talent Agilité (disons qu'il est Moyen, avec une valeur de 4) et vous y ajoutez une paire de cartes. Plus la valeur de la carte est haute, mieux c'est.

L'Hôte de la partie (l'inévitable "maître de jeu" une fois de plus sous un autre déguisement) joue aussi des cartes. Il fixe une difficulté de base, qui correspond au niveau de Talent que l'action exige, et joue lui aussi des cartes. C'est une course pour voir qui a le plus haut score.

Bien sûr, vous pourriez jouer toutes vos meilleures cartes. Mais à ce moment elles sont défaussées. Et si vous ne piochez en remplacement que des cartes moins bonnes ? Il se pourrait que vous vouliez garder quelques bonnes cartes en réserve au cas où vous rencontrez d'autres problèmes de l'autre côté du gouffre.

Donc, à chaque instant vous déterminez à quel point quelque chose vous importe. Si Galan, rencontré plus haut, devait franchir ce gouffre pour sauver sa Belle d'amour, il claquerait toutes ses cartes pour y parvenir. Elle est son But ! Qui se soucie de ses probabilités de franchir le gouffre ? Ce qui importe c'est À Quel Point Il Veut le Passer (2) !

Et vous pourriez quand même ne pas y arriver. C'est la beauté de la chose. Comme tout bon personnage de fiction, vous pouvez vous saigner aux quatre veines pour quelque chose, et échouer quand même. Vous ne tirez pas un chiffre aléatoire avec des morceaux de plastique. Vous investissez quelque chose dans le résultat parce que vous décidez à quel point cela importe, et vous dépensez peut-être des cartes importantes qui pourraient vous servir plus tard.

Ce qui est particulièrement intrigant dans *Château Falkenstein*, c'est qu'il est facile d'utiliser un système de succès gradué. Vous pouvez faire une Maladresse, un Échec, un Succès partiel, un Succès Total, et un Succès Magistral. Avec ce système, le Cinquième Larron détermine les résultats de chaque carte jouée. Dans l'exemple ci-dessus, si vous obtenez un Succès Total, vous franchissez le gouffre. Un Succès partiel signifie que vous avez franchi le gouffre mais que vous pendez dans le vide, accroché par le bout des doigts. Un Succès Magistral signifie que vous franchissez le gouffre et n'êtes pas surpris par le loup-garou prêt à vous égorger ; un Échec signifie que vous ne réussissez pas à franchir le gouffre et que vous êtes pris au piège sur une corniche cent mètres en dessous. Et une Maladresse ? Bon, cette conséquence-là est facile.

Et pour le combat ? Sauter au-dessus d'un gouffre est une chose. Mais comment faire pour tous les coups d'estoc et de taille, les parades d'un combat à l'épée ? Comment faire lorsqu'on emmène son adversaire jusqu'au bord des murs du château et qu'on le fait presque basculer ? Comment faire pour les armures, les dommages, le calibre... ?

Eh bien, j'ai cette idée...

En dehors de quelques jeux de rôles – *Torg* et *MegaTraveller* viennent à l'esprit –, la plupart des jeux de rôles supposent que le résultat de toutes les actions demandant des compétences (sauf les compétences de combat) peut être déterminé avec un seul jet de dé. C'est-à-dire que vous sautez par-dessus le gouffre ou non. Vous crochetez la serrure ou pas. Lancez le dé ; voyez ce qu'il arrive. Quand on en vient au combat, cependant, nous le découpons en tout plein de petits morceaux. Pourquoi ? Comme expliqué dans le premier article de la série, c'est à cause de l'héritage des wargames.

Mais pourquoi ne pas traiter tout ce qui concerne le combat comme les autres compétences ? Mettons que votre personnage combat le Baron Von Zephran sur les remparts extérieurs du Château Falkenstein, et que vous voulez le pousser en arrière pour le faire chuter en bas des murs du château. Au lieu d'utiliser les règles de combat habituelles qui coupent tout en petit morceaux, avec des détails de points de vie et des modificateurs pour certaines actions, mettons que vous gérez l'action comme vous gérez le crochetage d'une serrure. Vous dites "Je veux repousser le Baron vers le bord des remparts et le culbuter dans le vide."

Le Cinquième Larron répond : "Joue les cartes avec ta compétence d'Escrime" (je suppose que vous utilisez la règle de *Château Falkenstein*, ici. C'est ce que je ferais. Cependant, je voudrais noter que pour je ne sais quelle raison étrange, Pondsmith a mis des points de vie à la traîne de son système de combat. Je dis étrange, parce que c'est un JdR qui a laissé derrière lui tellement de boulets, et qui se les est raccrochés à la cheville au dernier moment. Ce que je propose ici utilise un système de combat basé sur les règles de *Château Falkenstein*, mais ce n'est pas le système qu'il utilise).

Vous jouez vos cartes. Le Cinquième Larron joue ses cartes. Vous avez un Succès Total ? Il bascule par-dessus le parapet. Un Succès

partiel ? Vous le mettez en posture difficile, et pour faire joli le Cinquième Larron décrit comment vous lui balafrez la joue (pas de points de vie, par contre). Un Échec ? Vous êtes tous deux encore en train de combattre pied à pied.

Vous voulez tirer sur quelqu'un en visant au cœur ? Jouez vos cartes. Tirer sur l'ampoule pour éteindre les lumières ? Neutraliser trois gardes en utilisant les arts martiaux sans faire un bruit ? Jouez vos cartes. En utilisant le système de *Château Falkenstein*, vous pourriez faire tout cela en un coup, réussir en partie, ou échouer complètement.

Une note : en utilisant le système ainsi, il pourrait sembler avantageux de demander les résultats les plus fantaisistes possibles et accepter les conséquences d'un Succès partiel. En d'autres termes, demander à tuer quelqu'un avec une sarbacane à boulettes de papier, et se contenter qu'il soit assommé. Mais au vu de la manière dont le système fonctionne, plus la difficulté est haute, plus la chance d'une Maladresse est grande. Si vous demandez trop, vous n'obtiendrez sans doute rien. Vous avez plutôt intérêt à diviser votre combat en actions discrètes et cinématiques.

Comment le Cinquième Larron détermine-t-il la difficulté de base ? Il devine, tout comme il le fait quand il assigne des difficultés pour sauter par-dessus un gouffre ou crocheter une serrure dans *Shadowrun* ou *Vampire* ou autres JdR. La plupart d'entre nous en savons aussi peu sur les combats avec des armes à feu que sur des sauts par-dessus les gouffres ou le crochetage de serrure, mais nous sommes prêts à assigner des difficultés arbitraires à ces actions. Je pense que nous pouvons le faire pour le combat aussi.

Le truc c'est, comme pour toutes les autres compétences que vous utilisez dans le jeu de rôle, le bon sens. Si vous essayez de crocheter une serrure avec une banane, votre Conteur/Hôte/Arbitre/Skevouvoulez vous regardera d'un drôle d'air et dira non. Si vous voulez détruire l'Empire State Building avec un calibre .22, ce sera pareil. Si vous utilisez une bombe A, personne ne s'ennuiera à jeter un dé. Je pense que les décisions nécessaires à un combat entre ces deux extrêmes peuvent être improvisées. Je ne saurai jamais pourquoi nous avons besoin de toutes ces règles pour arbitrer le combat, parce que nous n'en avons pas besoin.

Comment quelqu'un meurt-il dans ce système ?

Cela dépend des circonstances. Cela dépend de la manière dont vous définissez votre action.

Le Cinquième Larron dit "Il dégaine son épée. Que vas-tu faire ?"

Ayant perdu votre épée lors de votre emprisonnement dans le donjon, vous dites "Je donne un coup de pied dans la chaise et essaye de la lui envoyer en plein visage". Si vous aviez dit que vous vouliez le tuer avec cette chaise, ça aurait été vraiment dur. Le Cinquième Larron ne vous aurait peut-être même pas laissé essayer. Mais vous pourriez l'assommer.

Ou mettons que vous soyez armé. Vous répondez "Je dégaine mon épée, et l'affronte en duel, tout en essayant de trouver une ouverture et le tuer."

Les cartes sont jouées. Vous obtenez un Succès partiel. Votre épée fait mouche. Le sang coule. Mais il n'est pas à terre. Pourquoi ? Votre action consiste à le tuer donc vous avez besoin d'un Succès Total pour le tuer. Si vous aviez voulu le désarmer, les cartes que vous avez jouées auraient peut-être suffi, car c'est plus simple à faire que tuer quelqu'un. Donc vous pourriez essayer de le désarmer, puis de le tuer, en décomposant le combat en éléments plus simples. Cela découpe aussi un combat en actions spécifiques, de style cinématique, le rendant plus intéressant que "Je frappe, tu frappes."

Est-ce que vous notez quelque part les dommages infligés par un Succès ? Les points de vie ? Qui en a quelque chose à faire ? **Vous essayez de le tuer !** Je ne sais pas combien parmi vous ont remarqué ça, mais la plupart des combats dans les jeux de rôles se terminent avec un des opposants mort, mort, mort. Avec ce système, vous ne prétendez pas que les demi-mesures sont importantes. Parce qu'elles ne le sont pas. Tout ce qui importe, c'est qui tue qui en premier. Ou plutôt, qui réussit son action désirée en premier.

Vous et le Cinquième Larron jouez vos cartes chacun votre tour. Vos compagnons combattent des gardes qui arrivent de l'autre côté de la pièce. Ce n'est pas grave. Pas de rounds. Pas de points de vie. Tout le monde fait quelque chose d'intéressant ? Bien, avançons.

Le Cinquième Larron explique que l'escrimeur prend le dessus sur votre personnage. Même si votre personnage n'est pas encore mort, il saigne. L'adversaire que combat votre personnage est doué. Vous devez trouver un autre plan, parce qu'il va vous tuer à la première occasion. Pas vous épuiser. Vous tuer. Tout simplement. C'est plutôt tendu, contrairement à la plupart des combats de jeux de rôles.

Un nouveau plan vous vient à l'esprit. Vous demandez, "Il y a des chandeliers dans cette pièce ?" En tant que co-constructeur d'histoire, vous avez le droit d'aider à construire les circonstances, décors et les détails de l'histoire.

"Oh oui", répond le Cinquième Larron avec un sourire, parce qu'il sait que vous allez tenter quelque chose de marrant.

"Je l'attire sous un chandelier, et je tranche la corde accrochée au mur qui soutient le chandelier, en essayant de l'assommer."

Un instant. Combien de dommages fait un chandelier ? Ce n'est pas grave ! C'est un jeu d'histoires ! Vous voulez assommer le type en lui faisant tomber un chandelier dessus ? Très bien. Le Cinquième Larron fixe la difficulté de la chose, pas la difficulté du coup d'épée contre la corde, ni la difficulté d'assommer un type avec un chandelier, mais de l'ensemble, combiné dans un seul tour stressant de cartes.

On joue les cartes. Comme couper la corde est plus simple que planter votre lame dans son cœur, vous réussissez, Shhhhhwoooooomp ! Succès Magistral ! Le chandelier tombe en plein sur l'escrimeur ! Il est hors de combat ! Vous courez aider vos amis.

Les jeux d'histoires sont un système souple où on ne peut décider que sur le coup. Il n'y a pas de règles gravées dans le marbre, seulement la substance de ce qui est amusant, intéressant. Ce qui importe le plus, c'est l'interaction des Buts et des Obstacles des Personnages, que les obstacles soient des épées, l'ignorance, ou la haine tenace d'un autre personnage. Si vous voulez réellement créer quelque chose de plus proche d'une histoire, vous le pouvez. Mais vous aurez plus intérêt à laisser tomber tout ce que vous pensez être nécessaire pour les jeux de rôles ; des choses que l'on croit nécessaires, mais qui ne le sont pas. N'approchez pas les parties comme des simulations, mais comme des histoires improvisées.

(1) NdT: [Bonanza](#) est une série télévisée “ western” dont les héros sont trois frères et leur père. [\[Retour\]](#)

(2) NdT: [À quel point veux-tu être un mage ?](#) de Zak Smith aborde un peu plus loin la question de l’ implication dans les choix de jeu. [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres textes de The Oracle of RPGnet traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux articles concernés.



Suivez le guide

Après ce long manifeste de Christopher Kubasik en faveur des jeux d'histoire, il est temps de se pencher de manière un peu plus prononcée sur le narrativisme et ce qu'il implique réellement.

À ce titre, [Une explication du narrativisme](#) vous permettra de tirer au clair ce style de jeu. L'article était initialement une réponse à un texte antérieur intitulé [Les narrativistes, une nouvelle race de grosbills ?](#) ^(ptgptb), que nous avons déjà exploité dans notre tout [premier ebook](#) ^(ptgptb). *Une explication du narrativisme* est cependant clairement compréhensible en soi, ce qui explique que nous ne fassions pas figurer l'article à charge précédent.

Par ailleurs, comme les jeux d'histoires tendent à proposer des systèmes de règles légers, nous avons poussé la logique et voulu voir ce que donnait une séance de JdR sans règles. [Pas de règles ? Pas de problème !](#) vous indiquera ainsi jusqu'où vous pouvez aller dans l'expérimentation.



Une explication du narrativisme

© Zac Dettwyler

Un article de Zac Dettwyler traduit par Marina

Pas un nouveau moyen de grosbilliser

Dans le numéro 26 de PTGPTB, Max Cairnduff a écrit un article [[Les narrativistes : une nouvelle race de Grosbills ?](#) - Lisez-le d'abord !] sur l'essor des parties de JdR "narrativistes" et son inquiétude concernant le manque apparent de "défaite" dans ce type de parties. Bien que je ne puisse, évidemment, pas parler au nom de tous les groupes de joueurs existants, je pense que Max a mal interprété l'intention des auteurs de JdR qui ont choisi de se concentrer plus sur le partage d'une expérience de création partagée d'histoire *aux dépens* du partage d'une expérience de compétition.

C'est donc le bon moment pour définir le narrativisme, au moins dans des termes génériques : c'est un programme de façon de jouer, autour d'un objectif commun (explicite ou implicite) de créer une histoire ensemble, à travers le JdR, avant tout. À comparer avec le [ludisme](#) (ptgptb), dont les objectifs du jeu sont de créer des défis et des affrontements, pour les relever et les vaincre. Via la partie.

Ce sont deux programmes très très différents, et en tant que tels, qui ne peuvent pas être strictement comparés l'un à l'autre. Cela dit, Max n'a pas tout à fait tort dans ses affirmations sur le JdR narrativiste : "Plutôt que de demander si quelque chose se produirait dans la vie réelle, (c)es jeux ont tendance à demander si cela se produirait dans les histoires ou les films du genre concerné." C'est tout à fait exact : les joueurs (y compris les MJ) impliqués dans un JdR narrativiste vont vraiment s'intéresser aux conventions narratives – que ce soit de romans, de films, ou même du théâtre – et en utiliser les codes pour définir leur façon de jouer. Et oui, parfois, des créateurs de jeux de rôles ont formulé leur réflexion sur le narrativisme avec l'intention explicite de faire gagner les personnages-joueurs à la fin.

Prenons le petit article [A Small Thing About Suspense](#) (*Un petit mot sur la suspense*) de Vincent Baker. Dans ce passage, l'auteur souligne :

"Le suspense ne provient pas d'événements incertains. Je suis absolument convaincu, sans l'ombre du moindre doute, que [Babe le cochon](#) va emballer le jury et le public durant le concours de chien de berger. Vous aussi. Et pourtant nous étions tous scotchés à nos sièges ! Comment est-ce possible ?"

En examinant les œuvres de fiction, exception faite des tragédies, on remarque que dans la plupart des histoires, les héros l'emportent. Il n'y a pas vraiment matière à discussion. Pourtant, quel est l'intérêt de regarder *Babe*, en sachant ou en suspectant fortement que le cochon qui parle finira par surmonter les épreuves ? Quel est l'enjeu, si l'on sait que le héros va gagner à la fin ?

Facile : ce qui nous importe c'est de le voir se battre pour y arriver, prendre des décisions, essayer des tactiques qui ne marchent pas, et devoir abandonner certaines choses pour y arriver. Et c'est ce dont il est question dans le JdR narrativiste : avec la victoire (ou la défaite, selon la fin sur laquelle on s'est mis d'accord) assurée, la partie peut se concentrer sur la façon dont les héros vont arriver au dénouement, à partir d'un thème ou d'une idée que l'histoire se propose de traiter.

Prenons [Batman : The Dark Knight](#), un excellent exemple de victoire héroïque avec un enjeu très important. Le film est une causerie sur la moralité, sur ce que nos actes bons ou mauvais représentent pour d'autres personnes. Il pose la question suivante : est-il vain d'essayer de rendre le monde meilleur ? À la fin, Batman vainc le Joker (comme on savait qu'il le ferait), mais, plus important, il ne le tue pas pour ce faire. Le film évoque la question de ce que les individus moraux sont autorisés à faire au nom de la justice, sans pour autant se compromettre. Étant donné que c'est la question qui nous occupe, ce serait un échec pour Batman qu'il finisse par tuer le Joker (accidentellement ou autrement). Pourquoi ? Les rues ne sont-elles pas plus sûres ? Eh bien, il est *important* pour Batman de ne jamais prendre une vie. Il perdrait la bataille contre lui-même s'il se contentait de prendre un pistolet et commençait à tirer dans la tête des méchants. Cela court-circuiterait aussi l'intrigue, mais c'est seulement parce que c'est son conflit intérieur, et pas sa victoire, qui importe. Et c'est le mobile derrière la manière de jouer narrativiste.



Dans le jeu de rôle narrativiste, le but est de relier les personnages à l'histoire de façon réelle, importante. Il ne suffit pas de "faire partie de l'histoire du MJ" ; les joueurs doivent prendre des décisions majeures, concrètes, qui pilotent l'intrigue, des décisions qui ont un impact égal à celles du MJ. En faire moins est parfois appelé "illusionnisme"^(ptgptb), et s'il vous en faut un exemple, pensez à n'importe quelle partie de JdR dans laquelle les joueurs faisaient confiance au MJ pour qu'il arrive des trucs chouettes à leurs personnages, ou à n'importe quelle partie où la contribution d'un joueur était dans tous les cas considérée comme moins importante ou moins valable que celle du MJ. L'arbitre est là pour une raison, quel que soit le jeu (et s'il n'y a pas d'arbitre, il y a aussi une raison), mais prenons le rôle d'un vrai arbitre (au football par exemple) : régler les conflits entre les *joueurs*, et faire en sorte que le match se déroule sans heurts. C'est aux joueurs de se donner à fond, de choisir des techniques de jeu intéressantes, de faire en sorte ensemble que la partie soit aussi géniale que possible.

Bien sûr, avant de m'embourber dans ma propre analogie, laissez-moi dire ceci : l'analogie qui circule dans [The Forge](#) et autres sites de JdR indépendants est comparable à un groupe de musique qui s'adonne à un "bœuf", ou à un orchestre de jazz d'improvisation. Vous avez un groupe de gens sur scène qui jouent tous leur rôle : ils sont tous en train de s'amuser, ils sont spontanés, ils font des riffs ensemble. Il est moins question de narrativisme exclusivement et un peu plus de donner du pouvoir aux joueurs en général, mais il est important de l'évoquer : quand les joueurs sont sur un pied d'égalité avec le MJ, ils sont, à mon avis, mieux équipés pour prendre des décisions significatives concernant la partie, et c'est là le cœur d'une expérience rôlistique plus authentique. Cela concerne autant le ludisme que le narrativisme ; si moi, joueur, prends des décisions qui ont peu d'impact, ou qui sont écartées par les décisions contraires du MJ, je ne contribue pas vraiment à la partie. Je suis ici pour le plaisir du MJ avant le mien, et ce n'est pas drôle.

Non, il faut que les joueurs aient plus de pouvoir et de licence créative que la plupart des JdR "classiques" n'en offrent, pour vraiment prendre part à une expérience authentiquement *partagée*, que ce soit d'histoire ou de compétition.

Une dernière chose : le facteur "moulinets" (*whiff*). Je pense que Max a d'une certaine façon mal interprété l'intention de Ron Edwards de corriger ce facteur de jeu, et ce qui suit est ma propre interprétation des idées d'Edwards, telles que présentées dans le supplément [Sorcerer and Sword](#) pour le JdR [Sorcerer](#). Donc : que se passe-t-il, à *D&D*, selon les règles, quand votre personnage foire un jet d'attaque ? Rien. Que se passe-t-il, dans la plupart des jeux *White Wolf*, quand un personnage rate *n'importe quel* jet (à part un échec critique) ? Rien. C'est peut-être un peu exagéré, mais attendez encore un peu : Edwards suggérait que les "moulinets" sont, exactement, comme au baseball quand la batte ne frappe que l'air ; un échec de peu de conséquence. Vous jetez les dés, vous ratez, et rien d'important n'arrive à part le fait que vous ne touchez pas votre cible.

Edwards militait, à la place, pour la chose suivante : lorsque vous ratez, il y a des conséquences. Des choses vraiment horribles, terribles, peuvent arriver suite à votre jet raté. Si vous foirez un jet de Diplomatie, vous ne ferez pas qu'emmerder la femme du baron ; peut-être qu'elle vous criera de foutre le camp devant tout le monde pendant le bal royal, et cela ruinera votre réputation. Ou si vous foirez un jet d'Intelligence alors que vous êtes en train d'essayer de savoir qui vous devez sauver, votre petite amie ou le Président. Au final ils mourront peut-être tous les deux à cause de votre échec !

Cela peut sembler exagérément sévère, mais gardez à l'esprit que dans une partie narrativiste, les héros triomphent à la fin (ou pas). Le JdR hautement narrativiste qu'est *Polaris: Chivalric Tragedy at the Utmost North* ^(L) est en fait une tragédie).

Cela dit, des échecs significatifs comme les exemples ci-dessus apportent plus d'enjeux, plus de risques pour les personnages-joueurs et pour les joueurs, tout en gardant la partie riche et intéressante. Par exemple, un combat n'est-il pas ennuyeux lorsqu'il n'est qu'une série d'échange de jets d'attaque ?

Dans la même veine, j'aimerais citer Max, "Et voici l'autre aspect du problème : il ne s'agit pas seulement de ne pas échouer, il s'agit d'être un des meilleurs et de ne pas échouer. D'être super incroyablement puissant, classe, et de ne pas échouer" Oui. Il est question d'avoir le personnage le plus cool possible, de ce type de PJ qui (pour paraphraser à nouveau Edwards) a des fans parmi les autres joueurs. Cela veut-il dire qu'il ne devrait jamais, jamais rater quoi que ce soit ? Non (cf. le paragraphe ci-dessus). Mais cela veut dire que, pour certains d'entre nous, cette notion de devenir progressivement plus important est une perte de temps. Le narrativisme se résume à "l'histoire, tout de suite" (*Story Now*). Le problème est là : nous ne voulons pas attendre le niveau 10 pour être cool, parce que nous devrions être capables d'être cool *tout de suite*. Et ouais, Babe, lui, gagne le concours de chien de berger. Mais vous saviez que cela arriverait.



Bien sûr, vous pourriez demander pourquoi les joueurs devraient-ils perdre un jour ? Même si le MJ dramatise les jets de dés ratés, les joueurs ne seraient-ils alors pas libres de riposter par leurs propres décisions créatives ?

Ces questions surgissent d'une incompréhension des JdR narrativistes. Dans la plupart des JdR traditionnels, vous avez des priorités conflictuelles – les règles se concentrent sur le fait de gagner et de perdre, dans la mentalité assez classique de “Je joue à un jeu”, mais le reste de la partie (mise en place du décor, explication, conseils sur comment jouer) tend à se concentrer sur la collaboration et le récit, des éléments qui n'ont définitivement rien à voir avec perdre ou gagner.

Ron Edwards a suggéré dans *Sorcerer and Sword* (je paraphrase) que les jets de dés ratés ne devraient pas ébranler le côté cool des personnages, qu'ils ne devraient pas transformer les héros en *losers* qui se plantent. À la place, on devrait utiliser les échecs dans l'histoire comme des tournants de l'intrigue, où le personnage prend une mauvaise décision, ou gère mal une situation, ou quelque chose dans ce genre, à la différence de la simple incompetence (2). Oui, cela pourrait prêter au grosbillisme.

Mais voilà le point important : le jeu de rôle est une expérience coopérative, et de plus en plus de JdR impliquant les joueurs [dans la narration] font confiance aux joueurs pour qu'ils travaillent en groupe, ainsi qu'avec le MJ, pour créer ensemble une expérience amusante. Dans une telle situation, une attitude/approche grosbill est incompatible avec les buts du jeu. Edwards utilise la métaphore d'orchestre d'improvisation de jazz pour l'expliquer ; vous avez des gens qui essaient des choses, qui regardent où elles vont... en tant que groupe. Comme un orchestre. Le chanteur pourrait être le plus mis en avant, le plus sous les projecteurs, mais il est toujours question que tout le monde s'entende bien ensemble et s'amuse, pas question de se concurrencer et d'écarter ce que les autres veulent faire.

La tâche peut sembler difficile, si vous êtes habitué à jouer aux JdR traditionnels. Les JdR traditionnels incitent à une attitude “Laissez le MJ tout faire” qui rend la maîtrise assez stressante et qui ne fait aucune confiance aux joueurs. Cela finit par se refléter dans les règles et en jeu.

Il est cependant toujours possible d'utiliser les compétences du joueur grosbill : quelqu'un qui est formidable dans l'apprentissage des systèmes de règles de fond en comble serait formidable dans les JdR narrativistes, vu que la communauté d'indie-rpgs.net (et aussi les créateurs indépendants dans d'autres domaines) promeut vraiment l'idée d'utiliser **toutes** les règles. Une des autres hypothèses d'indie-rpgs.net est que les mauvais JdR seront toujours joués par des rôlistes, même si ces jeux sont mal écrits, car les groupes donnés peuvent simplement créer des règles “maison” et interpréter ou renoncer aux éléments du jeu trop vagues ou répressifs. Mais si quelqu'un peut apprendre un système de JdR à fond en un rien de temps, alors le défi de jouer en respectant toutes les règles n'est pas si grand. À ce sujet, quand toutes vos règles doivent valoir leur pesant d'encre et de papier, les auteurs ont tendance à écrire des plus petits livres. Le plus important dans tout ça, c'est que les bons créateurs vont utiliser des règles incitatives pour amener leur vision du JdR à la table de jeu.

Dans *Polaris* par exemple, le but du jeu est la tragédie. Vous jouez de gracieux chevaliers vivant dans ce qui reste d'un royaume polaire, combattant les démons solaires qui sont en train d'envahir votre patrie déclinante. Il est expressément mentionné dans les règles que vous finirez par mourir au combat ou par succomber à la corruption. Ainsi, les mécanismes du jeu font en sorte que les joueurs soient d'accord avec le principe et pour que le jeu ait du sens : si votre chevalier fait exprès d'éviter le conflit, il ne grandira pas en puissance, mais n'avancera pas vers son destin inéluctable non plus. Si votre chevalier part faire la guerre, démasque les espions démoniaques et les saboteurs dans les cours royales, il deviendra plus puissant, mais il gagnera aussi de la Lassitude, qui à force de s'accumuler poussera finalement un chevalier à l'autodestruction, la folie, ou au désespoir fatal. Rigolo, hein ?

Au lieu d'écrire simplement un système de règles qui “fait sens” pour décrire un combat chevaleresque, une intrigue de cour et des batailles avec des démons sur la glace de la banquise, Ben Lehman a élaboré un système de règles qui exige que les chevaliers-joueurs et les monstres-joueurs fassent des concessions pour se mettre d'accord sur ce qui arrive pendant la partie et qui insiste aussi pour que la partie tende vers une conclusion spécifique. Au lieu d'être simplement un “ensemble de règles”, une sorte d'idée comme “Voici ma contribution à un combat abstrait”, c'est un ensemble spécifique de mécanismes de jeu qui crée une vision précise des événements dans la partie. Ce

n'est pas pour tout le monde ⁽²⁾, mais là n'est pas le sujet. Le sujet, et cela s'étend à de nombreux JdR considérés comme des références narrativistes, consiste à formuler les mécanismes de jeu et les événements autour d'un dilemme thématique donné. Dans le cas de *Polaris*, c'est le pouvoir contre l'instinct de conservation. Les intrigues sont généralement basées sur un conflit, et un JdR narrativiste bien conçu met d'une certaine façon le conflit au cœur des règles, de façon à ce qu'un potentiel joueur maximisateur puisse seulement optimiser s'il adhère aux prémisses ^(ptgptb) du jeu.

Le narrativisme n'est pas lié au contrôle total par les joueurs ; il n'est pas question de création de règles allégées bizarres et branchées ; il n'est pas question de jouer sans MJ ; il est question de présenter un dilemme aux joueurs et ensuite de leur donner une chance de prendre des décisions concrètes et importantes sur la façon de gérer ce dilemme. Pas de chemin tout tracé ; pas de "Bon, les gentils feraient évidemment ça..." – si les joueurs ne peuvent pas prendre des décisions en rapport avec le thème ou l'intrigue, c'est simplement le MJ qui raconte une histoire, avec les joueurs qui écoutent et qui font semblant de participer. Si vous voulez ça, vous pouvez tout aussi facilement jouer à *Final Fantasy*, vous faire raconter une histoire, avec des passages rajoutés pour vous faire gagner (et faire avancer une intrigue relativement linéaire) ou perdre (et essayer de faire la même chose encore et encore jusqu'à ce que vous réussissiez). Faites ce que vous trouvez amusant, mais rappelez-vous aussi que le JdR narrativiste est une façon différente de jouer.

(1) NdT : [Polaris: Chivalric Tragedy at Utmost North](#) (2005) est un JdR "indie" écrit par [Ben Lehman](#) et édité par These Are Our Games. Dans *Polaris*, il n'y a pas un MJ unique ; "l'opposition" est contrôlée par un autre joueur. *Polaris* a gagné des récompenses dont l'Indie RPG Game of the Year Award en 2005. En juin 2015, l'éditeur 500 Nuances de geek a réussi un [financement participatif](#) pour le traduire en français. [Retour](#)

(2) NdT : Dans [Apprenez à expliquer les échecs](#) ^(ptgptb), Ben Robbins développe et approfondit cette optique. [Retour](#)

(3) NdT : [À quel point veux-tu être un mage](#) ^(ptgptb) aborde un peu plus loin la difficulté des JdR narrativistes pour les joueurs traditionnels. [Retour](#)



Pour aller plus loin...

[Introduction* et phrases-clés*** de Polaris](#), en français, chez [Silentdrift.net](#)

Pas de règles ? Pas de problème

© 2001 Alex Loke

Un article de Alex Loke, tiré de [PTGPTB n°18](#) (juillet 2001), et traduit par Nital

Première expérience du JdR sans système de règles

Système : n.m., groupe, ensemble organisé, de choses reliées entre elles ou d'éléments formant un ensemble complexe.

Sans : prep., marque la privation, l'absence, l'exclusion.



Je pensais qu'un extrait de dictionnaire était commode et utile pour expliquer un concept ésotérique. Je me trompais.

Il y a quelques années, j'ai été confronté pendant une convention à ce que l'on appelle le jeu de rôle sans règles, quelque chose dont on m'a dit être une mode dans les conventions non-américaines. Presque une contradiction dans les termes, sachant que la folie requiert une méthode (1).

Cela pourrait également être une expression pratique pour "mécanismes creux" bien que je sois sûr que les fabricants de *Pokémon le Jeu de Rôle* s'accapareront ce marché. En fait, il y a une structure. Le système de règles est simplement minimal. Supportez-moi encore, j'ai quelque chose à dire.

Bon. Un jeu sans système c'est simplement comme un JdR normal de tous les jours, excepté qu'à un certain moment le meneur de jeu a pris la décision de se débarrasser commodément des règles, en faveur d'un système d'appels au bon sens et d'estimations. Revenons-en à ce jeu auquel j'ai joué alors.

J'y ai réfléchi deux secondes et j'ai posé mes 5 dollars.

"Épate-moi", ai-je dit, fronçant mes minces sourcils vers la stupide scribouillarde/MJ de la convention. Je peux être particulièrement agressif après un ou deux *Red Bull*. Elle ne l'a pas mal pris, mais je pense qu'elle a cru que j'essayais de la draguer. Je n'aurais pas dû utiliser la voix de mâle macho.

Je me référerai à la susmentionnée stupide scribouillarde/MJ de la convention en tant que SSMJC. L'absence de voyelle donne au mot une sonorité celtique et mythique, ou comme si vous aviez la bouche pleine de gaspacho. Je me demande si White Wolf serait prêt à acheter une partie de mon arrogance.

Elle avait obtenu une salle dans les étages supérieurs et flanqua par terre le lourd sac d'accessoires de jeu qui sont souvent offerts aux MJ en guise de rémunération.

"Faites de la place. Nous allons avoir besoin de beaucoup d'espace."

Nous déplaçâmes les tables de côté comme de stupides petits assistants obéissants, ce qui sembla satisfaire SSMJC. Par "nous" je veux dire un assortiment de toutes sortes de rôlistes. Faire des JdR n'est pas vraiment comme accomplir un rituel satanique, car cela n'a pas un attrait aussi grand. Voyez-vous, le JdR séduit une foule très spécifique. Ne vous croyez pas particulier à cause de ça, malgré ce que vous dit votre thérapeute.

Le "Lestat" super gothique et sa vampiresse "Raven" me lancèrent un regard plein de dédain, bien que j'imagine que quelqu'un portant autant de piercings ne puisse avoir qu'un regard plein de dédain. Ils firent même un bruit métallique à l'unisson.

L'effet dopant du *Red Bull* s'était arrêté de lui-même et j'étais un peu léthargique. J'étais le dernier de la file donc je n'eus pas le choix de mon personnage. D'habitude je dois me battre avec le type tranquille pour le meilleur des deux derniers personnages. D'habitude vous ne vous battez pas avec un type tranquille, il accepte simplement sa défaite sans un mot. Le type tranquille de ce groupe fit son choix le premier, afin de pouvoir retourner à ses pensées profondes. SSMJC me tendit la feuille avec ce regard caractéristique qui dit "Essaie de ne pas la manger, imbécile". Je peux faire une démonstration de ce regard un jour en échange d'un peu plus de gaspacho.

J'étais un ancien de la CIA/FBI/NSA ou quelque chose comme ça ("Encore ? Oh noon..."). Pour un personnage qui vous scie à ce point (je choisis mes mots avec soin, je ne veux pas utiliser des putains de gros mots), il n'y avait pas le moindre chiffre en vue. Je fis pression pour avoir une explication des règles, ce à quoi SSMJC haussa les épaules et dit simplement :

"Si ça sonne bien, alors ça marche. Rien de plus simple."

Et merde, cela me forçait à penser. Demander à John-le-super-ringard de faire quelque chose de cool a quelque chose de vain. Je réprimais un gloussement de joie. Le gloussement finit par réussir à sortir quand même. Saloperie de gloussement.

Le type tranquille était un membre hautain de l'aristocratie britannique. N'est-ce pas redondant ?

Lestat et Raven étaient un couple de "vampires". Dans la partie, je veux dire. Au moins ils éliminaient la prétendue méthode "tempête et stress" (2). SSMJC planta le décor et se mit à nous balancer des départs de scénarios qui commencèrent à former une intrigue. Peut-être même qu'il n'y avait pas d'intrigue.

Peut-être étais-je juste en train de trouver des corrélations ténues (ça m'apprendra à souffrir d'insomnie) ?



Nous avons couru en tous sens un moment, et pendant ce temps SSMJC jouait toutes les autres personnes que nous rencontrions, tout en menant “l’histoire” en avant. Assez bizarrement, nous ne rencontrions jamais plus d’une personne à la fois. Je forçais les choses, et je finis par obtenir de SSMJC qu’elle joue quatre personnages en même temps. Alors je fis commencer une dispute entre eux. À ce moment j’étais quasiment sûr que j’aurais pu partir.

Alors que nous aurions normalement utilisé des dés, nous avons imaginé des trucs qui paraissaient suffisamment cool, et ils marchaient souvent, selon l’humeur de SSMJC. J’imagine que ce système n’apprend pas grand-chose sur la vraie vie, puisque quand je fais quelque chose de sympa, personne ne regarde.

Quelque part vers la fin, nous étions délicieusement enfermés dans une camionnette, à cause du fait que deux membres de notre groupe bigarré étaient incapables de voyager à la lumière du soleil. Alors nous avons été arrêtés par un flic en uniforme qui avait de quoi être soupçonneux envers un van équipé de vitres noircies et d’un affût de mitrailleuse, s’enfuyant à 200 km/h d’un bâtiment en flammes. Raven s’était présentée en dénudant ses crocs et en becquetant un bout de l’agent (ou au moins en essayant – visiblement ce n’était pas assez cool pour SSMJC) tandis qu’il se penchait par la vitre pour nous coller une prune. Pourquoi nous nous étions arrêtés, je ne le sais toujours pas. Il appela du renfort, je sortis du van et je courus vers les collines. Pas besoin de réfléchir ici, je me suis dit que je voulais être hors de la camionnette pleine de gens irrationnels. N’ayant pas de matériel concret pour l’évasion dans une petite salle de convention, j’étais forcé de courir sur place.

“Tu es un ancien du FBI !” me cria désespérément Lestat, comme s’il avait un quelconque réel pouvoir hypnotique (bien que je doive admettre que ses cliquetis étaient apaisants). “Reviens et sauve-la !”

Je cite Larry Barnes, ancien de la FBI/CIA/NRA/ABC/NRA etc. : “Non, non.”

Les autres se réunirent bientôt autour de ma lâche façon de penser. Je pense qu’à ce moment-là, SSMJC fut un peu vexée, donc le grand méchant décida de venir à nous. C’était un très ancien vampire, âgé de 10 000 ans et tout. Il eut un rire dément et posa pour la caméra un certain nombre de fois. Il marcha à pas mesurés, fulmina devant nous et alors nous balança toute l’intrigue “avant qu’il nous tue”. Apparemment, nous étions des pions dans une conspiration internationale pour plonger le monde dans les ténèbres (“Heureux de vous rencontrer M. Gates”). J’attendis patiemment.

Le type tranquille choisit cet instant pour parler.

“Mmmm... n’as-tu pas dit qu’il faisait jour ?”

Il pouvait bien avoir été silencieux, mais son sens du timing était impeccable. Je serais le type tranquille si ça voulait dire que quand je parle je peux sortir des trucs de ce calibre.

SSMJC essaya de discuter un peu, mais je la harcelais. Le type tranquille la harcelait. J’adhère à l’idée qu’un vampire vieux de 10 000 ans a peu de chances de faire une balade par une après-midi ensoleillée à Los Angeles. Nous voulions vraiment nous tirer de là. Et c’est ce que je fis.

Mec, j’étais tellement énervé. J’aurai appris une bonne leçon ce jour-là. Ma première expérience de partie de JdR sans règles aura été quelque chose que je raconterai un jour, style “Âge d’Or”, à un thérapeute.

Les jeux sans règles ne sont pas une mauvaise chose. À la fin j’ai surmonté mon dégoût pour eux. En fait j’en ai même maîtrisé un. Comme toute autre forme de JdR, ils sont bons, selon la personne qui mène, et les gens avec qui vous jouez. La seule différence est qu’ils ne s’appuient pas sur les règles pour faire la partie. Le *roleplaying* (au sens d’interpréter le rôle d’une autre personne) devient plus essentiel.

Mon conseil ? Essayez de prendre la partie au sérieux (j’étais bien dans mon droit de ne pas prendre au sérieux un ancien super-espion travaillant avec des vampires). Il n’y a pas vraiment une telle différence entre le JdR sans règles et son homologue complexe. Je trouve aussi que cela demande un certain degré d’expérience en “improvisation instantanée”. Le manque de règles qui font autorité ne permet habituellement pas aux joueurs de retomber sur le type de réponses standard qu’un joueur jouant avec des règles spécifiques peut donner (“Je frappe le monstre avec mon épée”).

Sans une idée des limites de leur personnages, ils sont plus enclins à essayer des choses bien en dehors des systèmes de règles typiques (“Je fais un saut périlleux arrière par-dessus le monstre, sors mes flingues et je le tire à la John Woo, ainsi que le gars qui se tient sur le balcon, tout en fumant une cigarette ET en ayant l’air cool !”). Les appels au bon sens constituent vraiment une grande partie de la résolution, bien que quelques personnes préfèrent pierre-papier-ciseaux. Vous pourriez même bien être tentés d’appeler ça du jeu de rôle grandeur nature à ce stade.

Ce n’est pas pour les grosbills, car toute la récompense vient du fait de jouer un rôle, pas d’accumuler les trésors ou les cadavres. Je pourrais même aller jusqu’à dire que j’aime le jeu sans règles.

J’ai même essayé les échecs en mode sans règles, mais les autres joueurs avaient tendance à désapprouver mon super pion robot-géant qui détruit les tours comme si c’était Tokyo.

Je joue encore avec le type tranquille, mais il n’est plus si calme. Je l’ai amélioré jusqu’à “type mesuré”.

Ne vous laissez pas bouffer par quoi que ce soit.

Article original : [No System? No problem!](#)

(1) NdT : Référence à *Hamlet*, acte II, scène 2 : “ Bien que ce soit là de la folie, elle ne manque pas de méthode”. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Il s’agit d’un type de scénario cherchant à provoquer l’anxiété des joueurs. Il met en lumière la difficulté d’atteindre une catharsis. [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.

Suivez le guide

Si l'on en croit l'article précédent, un système ultra simple comme l'absence de règles (censée faciliter l'histoire) ne serait pas pour les grosbills. Soit.

Cela signifie-t-il pour autant qu'à l'autre bout du spectre, le système d20 cher à *D&D* ne serve que pour le ludisme, sans aucune considération narrative ? C'est ce que [Le système d20, en mode narrativiste](#) se propose d'explorer.

Enfin, pour conclure en beauté les réflexions de cet ebook sur le narrativisme, nous nous interrogerons sur le [public potentiel des jeux narrativistes](#). Une manière comme une autre de constater qu'en réalité, [il faut de tout pour faire un monde](#) (youtube).



Le système d20, en mode narrativiste

© 2004 Shannon Kalvar

Un article de Shannon Kalvar, tiré de [Signs & Portents](#) n°8 (mars 2004), et traduit par Julien Harroch et Thomas Krauss



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

Lorsque nous nous réunissons pour jouer à un jeu de rôle (JdR), que faisons-nous exactement ? Pourquoi le faisons-nous, comment structurons-nous nos réflexions à ce sujet et comment cette structure nous entrave-t-elle ? Bien que ces questions apparemment abstraites semblent n'avoir qu'un lien ténu avec le plaisir que nous retirons de nos parties, un examen rapide nous révèle une foule de petits problèmes horripilants qui empêchent notre hobby de devenir quelque chose de plus qu'une activité marginale.

Avant de commencer l'analyse, j'aimerais d'emblée clarifier certains points :

- Je ne crois pas que les JdR "standards" auxquels nous jouons ont des problèmes fondamentaux. Mais je pense vraiment qu'ils ne s'adressent qu'à un très infime ensemble de traits de personnalité et de désirs. Afin d'en saisir les raisons, il faut comprendre ce que nous construisons et pourquoi.
- Je ne crois pas qu'une distinction existe entre les systèmes de jeux en termes de capacité à soutenir une narration. Le système d20 soutient des histoires aussi bien que n'importe quel autre système. Toutefois, chaque système inclut un certain nombre de décisions conceptuelles qui le rendent meilleur pour soutenir certains types précis de narration.
- Je suis convaincu que les JdR et les Grandeur Nature (GN) ont bien plus de potentiel qu'on ne veut bien leur en accorder. Je pense que si nous regardons avec honnêteté nos propres préjugés, nous pouvons dépasser nos limites. Qui plus est, il me semble que les jeux narratifs, les jeux qui nous aident à raconter des histoires, tombent directement dans une catégorie de jeux explorée par les enfants du monde entier. Alors pourquoi échouons-nous à captiver la plupart de ces enfants pour en faire des joueurs actifs et imaginatifs ?

Cet article ne peut répondre à toutes les questions. Mais il pose une base possible pour partir à leur recherche.



Éléments d'une partie de jeux de rôles

Que sont ces jeux auxquels nous jouons ? Plus important encore, quels en sont les éléments qui nous attirent et pourtant repoussent d'autres gens ? Comment utilisons-nous ces éléments pour apprécier encore plus le temps que nous passons avec nos amis ?

Tous les JdR et la majorité des GN sont constitués des éléments suivants : une structure de règles pour résoudre les conflits ; des personnages persistants ; des objectifs qui durent bien au-delà d'une seule partie ; et un univers dans lequel les personnages interagissent. Ces éléments s'entrelacent pour former un cadre dans lequel nous entrons lorsque nous nous réunissons pour jouer. Ce cadre contrôle comment nous approchons les situations dans la partie, ainsi que la manière dont nous créons les conflits amenés à se dérouler.

Premier élément : les règles

Le premier élément, les règles, est certainement proéminent dans l'esprit des joueurs. Quel que soit le livre que j'ouvre, je tourne immédiatement les pages à la recherche des chapitres "règles et combat". Je veux voir quelle nouveauté les auteurs ont trouvée. Nous

devenons tellement impliqués dans les règles que certains d'entre nous, les fins avocats ès règles (*rules lawyers*) (4), les placent même au-dessus des raisons élémentaires pour lesquelles nous nous réunissons : échanger et s'amuser [et manger du chocolat... (NdÉ)].

Ces règles existent pour nous aider à résoudre les conflits présentés comme une partie de l'univers. Plutôt que de dire simplement "Boris Lame Hardie bondit de la rampe et décapite le turbulent Baron", nous utilisons des jets de dés (ou tout autre méthode aléatoire) pour déterminer le résultat. Le système fournit un niveau de détail variable : dans la plupart des systèmes de jeu, les actions de combat requièrent le calcul de nombreuses valeurs tandis que d'autres choses, comme les interactions sociales, ne nécessitent qu'un seul jet de dé. Les exemples du d20 pour ces dernières (Bluff, Diplomatie et Renseignements) tendent vers le plus simpliste des modèles : un seul jet résout des heures, jours et même des semaines de travail.

Le niveau de détail fourni par le système influe sur la manière dont les joueurs pensent les conflits. En prenant l'exemple du d20, nous sommes face à un système de combat très minutieux, avec des règles détaillées – et une structure très légère pour tous les autres types de conflits. Notez que je n'ai pas dit réaliste. Le réalisme et la simulation dans la création de JdR sortent du périmètre de cet article.

Je devrais également signaler que les GN, par leur nature, ont tendance à établir des règles très vagues pour tout. Cela désaccentue à égalité tous les aspects des règles.

Quel que soit le niveau de détail assigné à des tâches spécifiques, toutes les règles servent un but important. En JdR et en GN, les joueurs entrent en conflit les uns avec les autres au travers de leurs personnages. Ce conflit peut prendre la forme de plusieurs joueurs contre plusieurs joueurs (dans le cas des GN) ou de plusieurs contre un (dans la plupart des JdR, où le meneur de jeu crée des conflits pour les personnages). L'utilisation des règles dépersonnalise le conflit, désamorçant les conséquences potentielles fâcheuses d'avoir des amis qui se brouillent.

Deuxième élément : les personnages persistants

Les jeux où "on fait semblant" occupent une grande partie de notre temps lorsqu'on est enfant. Nous imaginons et jouons ensemble des situations sans nous soucier de choses comme la structure narrative, la résolution de conflits ou ce qui arrive aux personnages par la suite.

En réalité, c'est le concept de personnages persistants qui aide à créer l'idée d'un "jeu de rôle" plutôt que de simples rôles à endosser. Nous avons l'idée que chacun des personnages existe en dehors du conflit immédiat. Après sa résolution, ils vont passer à autre chose, peut-être en ayant appris de cette expérience. Ce concept est relativement unique aux JdR. Nos racines des wargames n'en disposent pas vraiment, pas plus que la majorité des jeux où nous utilisons des pions pour représenter les personnages.

Les personnages récurrents ne sont pas obligés de changer. Nous voyons de tels exemples dans beaucoup de séries TV et dans de nombreux genres de fictions. Ces personnages restent les mêmes en dépit de chaque crise, et le passé revient rarement les hanter. Ils sont autant des icônes que des personnes, représentants de modèles idéaux qui n'ont pas besoin de changer sous la pression du temps.

Toutefois, la plupart des JdR souscrivent à une philosophie quelque peu différente. Comme les personnages d'une série ou d'un roman d'une qualité légèrement supérieure, les personnages de JdR *évoluent* au cours du temps. Leurs expériences altèrent la façon dont ils interagissent avec le monde, comment ils gèrent les crises, et les capacités qu'ils rassemblent pour faire face à toute situation. Les domaines où les règles sont les plus précises ont le niveau de détail plus élevé ; ils sont par conséquent au centre du système d'expérience.

La progression en JdR suit généralement un chemin linéaire, débutant à un certain point de moindre pouvoir selon les règles de jeu et avançant vers des cimes sans cesse plus élevées. L'évolution du personnage en termes de puissance devient donc une question de temps, mesurée et ajustée pour une progression appropriée dans le contexte du groupe de joueurs. Elle se traduit généralement par l'avancement d'un quantum (un nouveau niveau, de nouvelles compétences, etc.) toutes les trois ou quatre parties.

Le concept de récurrence soulève également une question : combien de temps un personnage existe-t-il ? Quatre parties ? Dix ? Des années ? Des dizaines d'années ? Tant que le personnage est joué, il est engagé dans le processus général d'augmentation de puissance, nécessitant des oppositions encore plus complexes, tournant le plus souvent autour des mécanismes les plus fins. Une possibilité de conflit existe si les joueurs ne sont pas d'accord sur le degré de permanence dont devraient faire preuve les personnages. Par exemple, ils peuvent se sentir lésés quand un PNJ se révèle étonnamment récurrent (survivant rencontre après rencontre). Le contrat tacite du groupe a été brisé.

De la même manière, lorsqu'un PJ meurt subitement ou de manière imprévue au cours de ce que les joueurs pensaient être une campagne d'un an, il y a un véritable sens de perte et de trahison. Ici encore, nous voyons un énorme effort de la part des créateurs pour proposer des manières "justes" de résoudre le conflit, en incorporant la persistance dans les règles.

La persistance nous permet également, en tant que joueurs, de nous investir dans les personnages. Nous passons du temps à les jouer tout au long des parties, pendant qu'ils vont de l'avant et résolvent crise après crise. L'accumulation de quantités d'expérience dans les limites du système devient une mesure du temps investi dans le personnage. Ils sont également les signes visibles de cet investissement, une récompense ou un symbole honorifique pour avoir atteint un certain but.

Troisième élément : l'univers

Les univers dans lesquels vivent les personnages sont persistants, tout comme ces derniers. Cela soulève un certain nombre de problèmes pour quiconque prend la responsabilité de s'occuper de l'univers partagé. Chacun de ces problèmes est résolu à son tour d'une manière différente par les divers ensembles de règles qui nous sont proposés à l'emploi.

L'idée d'un système de règles indépendant d'un univers, de n'importe quel univers, a circulé pendant un bon moment dans la communauté rôliste. En surface, il semble que ce soit possible. On peut certainement raccrocher des univers variés sur à peu près n'importe quel système de règles. Par contre, les méthodes de résolution de conflits, d'expérience, et celles des domaines que les créateurs ont choisi de détailler le plus, marquent toutes l'univers de façon indélébile. Les lois du monde sont toujours les mêmes : aucun maquillage, aussi élaboré soit-il, ne détournera l'attention des joueurs de ce fait.

Quel est alors le but exact d'un univers ? Si le jeu peut être joué seulement avec les règles, pourquoi passons-nous autant de temps à créer ces univers ? Quelle importance ont réellement les problématiques de cohésion interne, de profondeur historique (*back-story*) et d'univers en mouvement (*dynamic worlds*) ?



Babylon 5, un modèle de série mêlant cohésion interne, profondeur historique et intrigue en mouvement

Dans une certaine mesure, l'importance de l'univers provient de la division originelle des participants entre joueurs et meneurs de jeu. Les joueurs ont des personnages qui persistent. Les MJ voient en général les personnages dont ils peuplent leurs univers mourir sous les armes variées et globalement désagréables des PJ. Beaucoup de MJ s'investissent dans l'univers plutôt que de consacrer du temps à ces personnages. Ceux-ci peuvent périr, mais il y aura toujours plus d'univers à explorer. De cette façon, les deux factions du groupe tirent un bénéfice du temps investi. De nouveau, ceci permet de désamorcer un conflit potentiel entre les différents participants.

La seconde raison, peut-être la plus importante, découle du mot "rôle" dans les jeux de rôles. Les joueurs, d'une façon générale, se soucient peu que l'univers change autour d'eux. Mais cela leur importe que leurs personnages évoluent dans le même univers. Souvenez-vous de ces premiers jeux pleins d'imagination quand nous étions des enfants. Nous jouions à la même chose en même temps. Si une personne voulait jouer à "Gendarmes et Voleurs" et une autre à "Cowboys et Indiens", nous choisissons l'un ou l'autre, jamais les deux. De la même manière, les univers de JdR fournissent à tous les joueurs un contexte partagé pour exprimer leur rôle.

Éléments d'une histoire

Comment, dans ce cas, une histoire est-elle différente d'une partie de jeu de rôle ? Pouvons-nous raconter des histoires avec les JdR, ou est-ce que ces deux concepts sont fondamentalement incompatibles ? Si nous pouvons raconter une histoire avec un JdR, devons-nous le faire ? Est-ce que cela n'interférerait pas trop avec les aspects ludiques de cette activité ?

Qu'est-ce qu'une histoire ?

À son niveau le plus élémentaire, une histoire décrit les actions d'un personnage qui cherche à résoudre un conflit. Le conflit peut être interne, externe ou créé par les actions d'un autre groupe dans l'univers. Tant que le conflit existe, l'histoire se poursuit. Une fois le conflit résolu, l'histoire peut nous donner un certain niveau de "résolution" en décrivant les conséquences des actions menées. Des histoires supplémentaires avec les mêmes personnages impliquent généralement l'introduction d'un autre conflit qu'ils doivent résoudre à son tour.

Jusqu'ici, tout va bien. Les JdR s'articulent autour de l'introduction et de la résolution de types spécifiques de conflits. Les personnages sont en conflit avec leur environnement et avec d'autres personnages, résolvant hardiment d'impossibles problèmes en un tour de main. Alors qu'ils progressent, devenant encore plus puissants, les conséquences de leurs actions les indiffèrent.

L'échec avant le succès

Voyez-vous le problème avec la description ci-dessus ? Repensez aux grandes histoires de notre temps, les formidables œuvres de la littérature fantastique qui nous ont inspirés. L'ensemble de l'œuvre de Robert E. Howard [le créateur de *Conan le barbare* (NdT)] mis à part (qui ont un attrait différent), combien de bonnes histoires mettent en scène des personnages invulnérables chargeant vaillamment des hordes d'ennemis ?

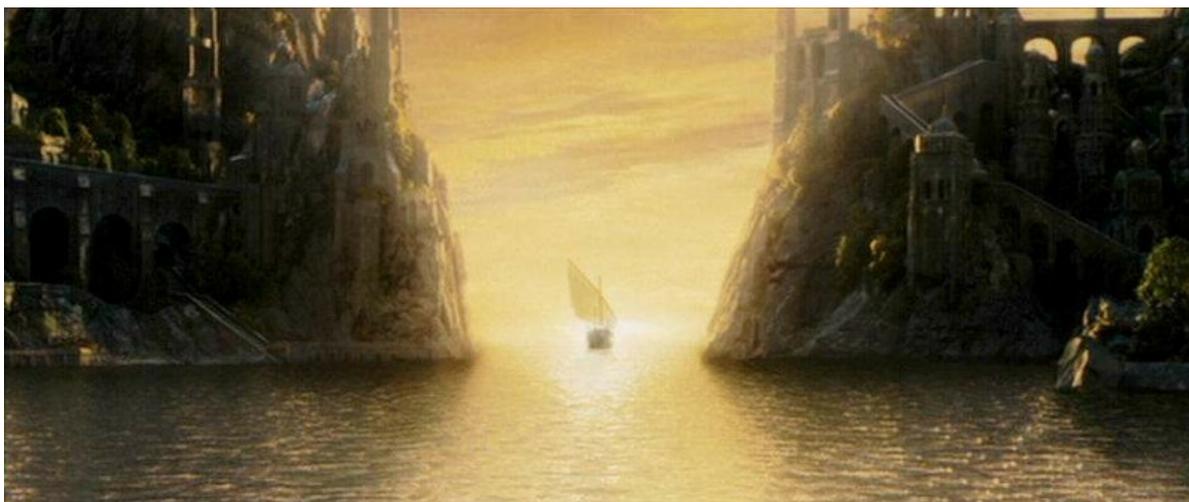
Les histoires renforcent l'implication et la tension en contraignant constamment les personnages dans des situations où ils **ne peuvent**

pas résoudre le conflit principal. Des problèmes mineurs peuvent les distraire. Certaines de leurs tentatives échouent. Il y aura des situations où ils devront revenir sur une approche possible car elle pourrait leur être fatale, pour eux-mêmes ou pour ceux qu'ils aiment. D'échec en échec, ils en apprendront plus sur le conflit et avanceront généralement d'un pas supplémentaire vers sa résolution.

Le succès et l'échec dans une histoire sont entre les mains de l'auteur. Le succès et l'échec dans un JdR sont entre les mains des règles, qui existent pour résoudre les conflits entre les personnages. Bien que, en tant que meneur de jeu, nous puissions "échanger" succès et échecs en manipulant les résultats générés par les règles, le faire trop souvent anéantit la raison d'être des règles. Plus important encore, cela supprime le garde-fou qui permet aux joueurs d'évoluer à travers les succès ou les échecs sans impliquer leurs sentiments.

Le concept de sacrifice

Un des éléments principaux de la fiction est que les grandes actions réclament de grands sacrifices. Non seulement les héros doivent échouer mais, au bout du compte, ils doivent également abandonner largement plus que ce qu'ils ont personnellement gagné. L'exemple le plus familier dans la littérature fantastique est probablement la fin du *Seigneur des anneaux*. Frodon sacrifie tout pour les Terres du Milieu et au final, il ne peut apprécier la paix pour laquelle il a payé si chèrement. Il quitte la vie mortelle, espérant trouver quelque repos au paradis.



Toutefois, nous pouvons voir un exemple plus subtil du même phénomène dans *L'Heure du dragon* de R.E. Howard. Conan prend la décision mûrement réfléchie de devenir roi, tout en ayant conscience que, ce faisant, il abandonne le style de vie sauvage et insouciant qui lui est si cher. Il place les besoins du peuple qui l'a accueilli avant les siens, au point de tourner le dos de nombreuses fois aux opportunités de revenir à son style de vie initial. Le barbare et mercenaire est mort : seul reste le roi pour protéger son peuple.

Les personnages de JdR sacrifient rarement quoi que ce soit. Ils accumulent plutôt de la puissance avec le temps, devenant plus forts et plus redoutables au fil des aventures. Ils peuvent se voir contraints d'abandonner un objet remplaçable ou deux en cours de route mais rien de permanent ne peut leur arriver. Même la mort, sacrifice et sanction ultime, peut être annulée. Rien ne peut interférer avec leur ascension régulière inhérente au cycle du jeu.

À noter que cette hypothèse tacite se vérifie même dans les soi-disant "JdR d'Art" qui affirment être au-dessus du commun. Que vous jouiez un dieu ou un mortel, les JdR n'appellent pas les personnages à se sacrifier vraiment. La seule exception à cette règle pourrait être les jeux de rôles d'horreur qui disposent généralement de mécanismes pour réduire ou supprimer l'attachement du joueur pour un personnage en particulier. Nous nous attendons à ce que les personnages de ce genre de JdR deviennent fous et/ou meurent horriblement et ainsi les règles nous aident à attendre cette expérience avec plaisir [Oui, parce que dans les JdR d'horreur – comme dans les films d'horreur – le plaisir vient de voir les persos mourir, pas de leur survie (NdT)].

L'art de la résolution

Les histoires aboutissent. Les protagonistes luttent, échouent puis finalement réussissent à atteindre leur but. Ils combattent et affrontent conflits intérieurs et problèmes extérieurs et émergent finalement victorieux.

Chaque partie/scénario/campagne donné(e) expose une structure semblable. Les personnages progressent au travers d'une série de rencontres conçues pour les mettre à l'épreuve bien que l'échec arrive rarement. Quand les personnages atteignent le but, ils en ressortent couverts de gloire, avec des récompenses à la hauteur d'un héros conquérant.

Et maintenant quoi ? Au contraire d'une histoire, une fois que les personnages d'un JdR ont accompli leurs objectifs, ils continuent d'exister. Quelquefois ils partent à la recherche de nouveaux objectifs. Le plus souvent, ils continuent de l'avant en faisant un peu plus de la même chose, mais avec des jouets plus gros, plus impressionnants et une opposition plus puissante.

À cet égard, le système de progression constante assiste vraiment les jeux. Les systèmes de règles sont fournis avec des objectifs préétablis, que ce soit des niveaux ou de nouvelles capacités spéciales [La progression à travers les XP devient donc un objectif en soi (NdT)].

Par contre, ces objectifs font rarement une bonne histoire. Personne d'autre que le joueur ne va vraiment s'intéresser au fait que Jejerella la Jezebel bondissante va acquérir sa prochaine faculté vampirique, ou que le fabuleux guerrier nain va avoir une nouvelle hache en mithril.



Conan et Babylon 5, deux incarnations différentes du d20

Ce que cela implique pour le système d20

Le système d20, pour le meilleur ou pour le pire, domine le marché du JdR d'aujourd'hui. Même un supplément d20 se vendant mal et lentement est produit en plus d'exemplaires que certains des plus grands succès des petits éditeurs. Si on considère donc que le d20 est quelque chose comme une approche "standard" pour la plupart des joueurs, que peut nous enseigner cette analyse ?

Commençons par une analyse rapide du système :

1. Le d20 contient des règles extrêmement détaillées pour le combat et la progression des personnages. Ces deux éléments vont alors se trouver au cœur de toute partie de d20. L'évolution des personnages se produit toutes les trois ou quatre sessions.
2. Le d20 contient des règles hautement abstraites pour les interactions politiques et sociales. Ces deux éléments n'existeront donc qu'à la périphérie de toute partie de d20.
3. Les *personnages persistants* du système d20 incarnent l'évolution linéaire. Le système encourage la progression par la résolution de conflits, définie par la résolution d'affrontements tactiques.
4. Les personnages sont remarquablement résistants aux dégâts. Ils peuvent non seulement résister à de rudes épreuves lors d'intenses combats, mais en plus même s'ils meurent les pénalités sont relativement légères [lors de la résurrection (NdT)].
5. L'univers de jeu est relativement redéfinissable, dans les limites des règles. Les meneurs de jeu peuvent ainsi passer des heures à personnaliser l'expérience de jeu par les joueurs, ou à utiliser un monde préétabli pour donner une sensation similaire.
6. Des règles existent pour codifier des choses comme le temps de voyage ou les transactions économiques, mais pas pour les calendriers, l'économie à grande échelle ou l'Histoire.

Les six points ci-dessus sont la base de notre discussion pour créer des narrations qui fonctionnent en utilisant les règles du d20. Quand nous les appliquons aux éléments d'une histoire, soulignés plus tôt, que découvrons-nous ?

- Il apparaît évident que le système d20 encourage des histoires dans lesquelles le combat et la résolution tactique des problèmes comptent beaucoup. L'importance accordée dans les règles au conflit armé et la détection des risques mènent les joueurs dans cette direction.
- Les problèmes sociaux doivent être résolus rapidement, de préférence avec une rapide interaction en roleplay, ou par l'utilisation d'un simple jet de compétence.
- L'acquisition de capacités plus exotiques doit coïncider avec le développement de capacités similaires chez les ennemis.
- En général, les personnages ne sont pas obligés de sacrifier quoi que ce soit pour réussir. En fait l'opposé semble vrai : au fur et à mesure qu'ils réussissent, ils gagnent de plus en plus de puissance. Il peut y avoir des sacrifices temporaires en termes de caractéristiques lorsqu'ils font face à certaines créatures (i.e. drain de caractéristique, drain d'énergie), mais ces effets peuvent être soignés assez facilement. Comme il y a peu de règles pour ce genre de choses, les sacrifices sociaux ou personnels entrent rarement dans l'équation.
- L'univers de jeu est très générique. Cela crée une opportunité pour que les meneurs de jeu passent du temps à créer leur propre monde, dans les contraintes du système. L'univers de jeu peut à son tour énormément s'adapter aux personnages sans violer aucune des "Lois du monde". Au contraire de jeux de rôles dotés d'un historique important, comme *Légendes des Cinq Anneaux* ou même *Babylon 5*, où les mondes possèdent un arc narratif établi.
- L'idée que la progression des personnages se produit à intervalles réguliers crée un cadre naturel pour l'histoire, à l'intérieur de la structure du jeu. Les aventures qui durent trois à quatre sessions permettent aux personnages d'avancer dans l'histoire, la résoudre, gagnant le niveau d'évolution suivant comme récompense. Cela nous fournit également un repère pratique pour la continuité du monde. Pendant que les personnages avancent dans des histoires distinctes, le monde peut avancer de même, ajoutant des couches en réponse à leurs actions.

Le cœur du problème

Qu'est-ce que ça signifie pour nos parties de d20 ? Quelles méthodes pratiques pouvons-nous tirer de l'analyse ci-dessus ? Ou sont-ce là les divagations farfelues d'une personne qui n'a rien de mieux à faire ?

L'analyse ci-dessus nous apprend quelque chose de significatif sur les parties de d20 en général. Plus particulièrement, elle souligne la difficulté fondamentale de la maîtrise de parties d'intrigue/de politique avec le système d20. La politique et l'intrigue demandent toutes deux des composants qui manquent au système d20 : des sacrifices pour atteindre un but, et une méthode de manipulation qui soit vraiment interactive. Ces parties font un bide quand la résolution d'une situation de communication précise se joue en un unique jet de dé. De même, les principaux problèmes des parties comportant des conflits relationnels ou des malentendus (en particulier les parties avec des sentiments amoureux) ne peuvent être résolus en un tour de main.

En comprenant le problème, on peut s'approcher d'une solution. Dans le cas de parties politiques ou d'intrigues, nous n'avons pas nécessairement besoin de créer une structure élaborée pour que ces conflits deviennent plus significatifs. À la place nous pouvons utiliser les règles existantes de façon créative. Prenez les exemples suivants :

1. Imaginons que dans une partie politique, pour convaincre l'acteur principal, on fixe le DD d'un jet de Diplomatie à un niveau très élevé. Mettons 50. Toutefois nous établissons que plusieurs personnages autour de lui sont plus faciles à convaincre (DD 30 à 40) et que pour chacun de ces PNJ qui sont en accord avec les PJ, cela donne un bonus de +2 au jet de Diplomatie. Maintenant les personnages doivent prendre contact et manipuler une variété de personnages, ouvrant des possibilités de nouveaux objectifs et de nouvelles interactions.
2. Et si nous modifions légèrement la fonction de la compétence Diplomatie elle-même ? Plutôt que d'améliorer l'attitude de la cible, et si un jet réussi amenait la cible à accepter un échange de faveurs ? La cible ferait X pour les personnages s'ils font Y pour lui ? Maintenant la compétence devient vraiment interactive, créant pour chaque utilisation un objectif secondaire pour les personnages dans leur histoire. Cela introduit également un élément de risque ; si les joueurs ne parviennent pas à accomplir l'objectif secondaire, alors ils doivent essayer à nouveau, avec en principe une pénalité.
3. Les sacrifices personnels ne doivent pas intervenir seulement sous la menace de la mort ou de démembrement. Les personnages dans le système d20 obtiennent une grande gamme d'objets puissants et intéressants au long de leur carrière. Les obliger à les sacrifier dans l'intérêt général ou pour atteindre leurs buts donne le même sentiment de sacrifice que la mort dans d'autres jeux. Observez les yeux d'un joueur lorsque vous lui demandez de sacrifier son épée de feu bien-aimée pour fermer un portail vers les Abysses.

Nous pouvons aussi utiliser l'idée de la progression des personnages pour créer des opportunités de sacrifice. Imaginons une partie où les personnages doivent constamment choisir entre des occasions de progresser et de s'entraîner, ou prendre le temps de réellement faire avancer leurs autres objectifs. Dans ma tête je vois une partie combinant action et politique, où les personnages prennent le rôle de chevaliers de la cour. Ils peuvent partir à l'aventure ou rester à la cour et jouer avec toutes les autres choses qu'ils ont à faire : intrigues de cour, acquisition de pouvoir politique, etc.

La structure d'histoire en quatre sessions suggérée par les règles de progression mérite aussi un peu d'attention. Elle nous donne un cadre pour construire nos histoires, qui fonctionne dans ce genre-là :

- Une session pour l'introduction, ciblée sur la création d'un conflit crédible.
- Deux sessions qui traitent du conflit, une impliquant probablement un voyage et la seconde une sorte d'énorme bataille.
- Une session dédiée à la résolution, avec le combat le plus important et une opportunité de revenir en arrière et d'observer les conséquences du travail des personnages. Si la partie continue après les quatre premières sessions, la résolution peut, ou non, contenir une piste ou une accroche vers la prochaine aventure.

Le but de cet exercice est de nous donner un moyen d'envisager rationnellement les hypothèses que nous faisons lorsque nous jouons. En confrontant ces hypothèses, nous pouvons les dépasser, et porter notre loisir et nos parties de JdR dans des directions que nous n'avions jamais imaginées.

Article original : *Narrativism d20* (p. 28-32 de [Signs & Portents n°8](#))

(1) NdT : Plus que des simples *connaisseurs*, ces joueurs sont comme des avocats à la recherche de détails de procédures dans des tomes oubliés. [Et vous en avez besoin dans vos parties](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres textes de Mongoose traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux articles concernés.

À quel point veux-tu être un moge ?

© 2010 Zak Smith

Un article de Zak Smith, tiré de [Playing D&D with porn stars](#), et traduit par deBorn



De temps en temps je jette un coup d’œil à [La Forge](#) et je trouve un jeu comme [Shock](#) ou [The Pool](#) ^(grog) (1) et je me dis “Ça a l’air sympa, je pourrais jouer à ça.”

Et ça n’arrive pas.

La raison est que je n’ai personne avec qui jouer.

Qu’est-ce que tu racontes, Zak ? Tu as des joueuses, non ?

Ok, mais ce ne sont pas des joueuses du genre requis pour jouer la plupart des jeux indépendants les plus intéressants que j’aie vus.

Voici à quoi ressemblerait à une partie de *The Pool* avec Mandy [M orbid, la compagne de Zak, (NdT)] :

Moi : “Bon, maintenant tu dois décrire ton personnage en 50 mots. Tout ce que tu veux.

Mandy : Fait chier.”

D’une certaine manière, cette demande crée une difficulté sociale ou mentale particulière chez les gens. Un problème que “Choisis une race, choisis une classe” ne crée pas. Pour certains rôlistes, ces 50 mots déclenchent une sensation de liberté, pour d’autres ça ressemble à du boulot.

Un cri de guerre du jeu indie narrativiste est “L’histoire maintenant ! (*story now!*)”. Ça paraît une description assez exacte de la façon dont ces jeux fonctionnent : dans les jeux indie les plus intéressants et originaux que j’ai vus, à un moment ou à un autre, les joueurs sont mis en situation d’apporter quelques éléments créatifs et intéressants à l’histoire.

Voici le problème : pour jouer, vous devez soit avoir foi en votre créativité à la commande, soit être suffisamment inconscient pour vous en foutre. Et, dans ce dernier cas, vous devez avoir foi dans le fait que, même si vous vous en foutez, la partie sera encore amusante et en vaudra le coup.

En d’autres termes, dans les JdR il n’est pas vrai que “les seules limites sont votre imagination”. Une énorme limite réside dans la quantité d’énergie dont vous disposez ce jour-là, et votre foi dans l’idée que rester assis et utiliser votre imagination (et presque uniquement ça) va être une façon marrante de passer les 2 à 4 prochaines heures.

Dans la communauté du JdR, je dirais que 90 % des gens qui ont ce genre particulier de foi en leur propre créativité sur commande, ou qui sont assez désinvoltes pour ne pas s’en faire, ou qui sont toujours certains que leur imagination est plus marrante que leur Xbox, sont des MJ ou de la graine de MJ.

Fondamentalement, ce sont ceux qui mènent les campagnes, possèdent les manuels, bloguent [et lisent PTGPTB (NdT)]. Ce sont ceux qui aiment réfléchir aux JdR quand ils ne jouent pas, et qui savent qui sont Kevin Siembieda (2) et Ookla the Mok (3).

Et, si vous ne l’avez pas encore remarqué, ce blog traite en grande partie de la façon dont vous pouvez jouer et prendre beaucoup de plaisir, avec seulement une ou deux de ces personnes à votre table – le reste étant des joueurs communs.

Au moins, vous pouvez jouer à *D&D* de cette façon.

Essentiellement, pour qu’une partie fonctionne, je pense qu’il doit y avoir une certaine *masse critique* de créativité à la table. Les sources disponibles sont : les joueurs, le MJ et le jeu lui-même.

Dans un jeu vidéo, la créativité est fournie en grande partie par le jeu. Votre participation est facultative : Mario va grandir quand il mange un champignon, que vous fournissiez une explication ou pas. Dans, disons, *The Pool*, aucune once de créativité n’est fournie par le jeu (évidemment, il a fallu de la créativité pour concevoir les mécanismes, mais ce que je veux dire ici, c’est qu’il ne suggère pas aisément un scénario pour une partie), tout repose sur les joueurs. Dans un scénario de *D&D*, la créativité est partagée entre le MJ et Gary [Gygax] (ou quiconque a écrit les éléments de décor que le MJ utilise dans sa partie), et si la partie est bien menée, les joueurs peuvent en fournir autant, ou aussi peu, qu’ils le veulent.

Si nous imaginons ce continuum, avec *Super Mario Bros* d’un côté et le théâtre d’improvisation de l’autre, vous pouvez voir la plupart des jeux indie comme une tentative de relever le niveau de créativité initiale pour les joueurs et abaisser le niveau de créativité pour

l'éditeur – en se déplaçant vers le côté “improvisation”. Sur cette échelle, tous les *D&D* se trouveraient au milieu (ainsi que la plupart des autres jeux similaires de Palladium, Games Workshop, White Wolf, etc), avec *D&D old school* plus proche des jeux indie (4), et des versions de *D&D* plus abouties, un peu plus vers le côté “Mario” (5).

Mon propos n'est pas ici de dire si un côté ou l'autre est bon ou mauvais — après tout, quand toute la créativité est fournie à votre place et que vous trouvez cela séduisant, ça s'appelle du “grand art”. Mon propos est que le côté Mario est bien pour les joueurs qui ne sont pas encore sûrs que le jeu auquel ils jouent sera automatiquement marrant.

Comment est-ce au milieu ?

Je pense que *D&D* fonctionne un peu comme une conversation de dîner.

Imaginez une table de mariage :

Il y a une conversation en cours. Tout le monde peut l'entendre mais tous ne sont pas obligés de parler. Il y a rarement un silence gênant cependant, parce qu'il y a au moins une personne qui veut aller vraiment au cœur du sujet de la conversation et donc commencera à parler dès le moindre blanc.

Peu importe qui vous êtes, vous serez de temps en temps amené à effectuer des tâches simples et bien définies. “Pouvez-vous me passer les petits pois ?”, “Vas-tu frapper le monstre rouilleur ou faire autre chose ?” C'est facile pour à peu près tout le monde et ça ne vous met pas sous les projecteurs.

Rien ne vous empêche forcément de faire quelque chose de mécaniquement original comme, par exemple, mettre des olives sur vos pancakes, mais la conversation et le repas se poursuivront même si vous ne le faites pas.

Rien ne vous empêche de lancer vos propres idées : “Eh bien, je pense que Sigmund Freud disait beaucoup de conneries !”, “Je pense que nous devrions attacher la bête éclipsante avant d'essayer de la vendre au gnome des montagnes” et donner ainsi une autre tournure à la conversation, mais la conversation se poursuivra si vous ne le faites pas.

C'est normal, c'est ce que fait tout le monde tout le temps. Les gens sont timides et peu sûrs d'eux ou indifférents à la conversation ou aux autres personnes. Quand ils sont à l'aise ou que la conversation aborde un sujet sur lequel ils ont des idées, alors ils parlent.



Dans *D&D*, en tant que joueur, vous pouvez (souvent mais pas toujours) choisir de vous débattre énergiquement avec le scénario (“Je regarde dans le bureau”, “J'écris “Nique les Xvarts” sur le mur avec une pierre”, “Je mélange les potions de croissance et de rétrécissement ensemble pour voir ce qui se passe”) ou vous pouvez vous asseoir et jeter les dés quand c'est nécessaire et juste regarder ce que le MJ et les joueurs plus impliqués font, comme un divertissement, comme un film où vous avez le choix.

En d'autres termes, *D&D* autorise plusieurs styles de jeu en même temps (en supposant que le MJ est un minimum doué). Dans une bonne partie, tout le monde joue comme il veut, même si c'est huit jeux différents.

Ici, je devrais ajouter que le “joueur passif” est rarement passif tout le temps.

Vous ne pouvez pas simplement dire “Ça craint, les joueurs passifs” parce que la table est un patchwork – continuellement en changement – de jeu actif, de jeu passif, de méta-jeu, de grignotages, etc. La plupart des gens passent facilement d’un mode à l’autre et le font tout le temps : les joueurs ont des humeurs et le mode correspond à leur humeur, et je peux vous dire que, au moins dans mes parties, l’humeur d’une star du porno de Los Angeles peut changer plus vite que n’importe quel phénomène observé ou encore à découvrir. La seule personne qui doit rester constante est le MJ.

En outre, comme je le découvre, les joueurs n’ont pas vraiment besoin de connaître les règles. Je veux dire – s’ils le peuvent c’est bien. Mais le handicap de l’ignorance, au moins au début, n’en est pas un. Une partie de *D&D* basée essentiellement sur “Dis-moi ce que tu veux faire, je te dirai quel dé lancer pour le faire” fonctionne parfaitement bien pour les premières sessions d’un joueur, cela suffit pour qu’il apprenne les bases. Au fur et à mesure que leurs connaissances, leur confiance en eux et leur foi dans le fait que la partie sera effectivement amusante grandissent, leur [appréciation du] jeu grandit aussi.

Beaucoup de JdR nouveaux et novateurs, semblent cependant exiger que tout le monde connaisse les règles et/ou que tout le monde soit inventif (ou du moins confiant et énergique) avec régularité.

Au sens large, c’est juste le prix de la démocratie : avec le pouvoir de contrôler le monde vient la responsabilité d’aider à le rendre intéressant. D’un autre côté, je pense que ce serait un beau défi de créer un JdR pour débutants qui offre toujours aux joueurs beaucoup de contrôle narratif s’il le veut, mais ne lui fait pas se sentir en retrait tel un spectateur inutile, s’il ne saisit pas immédiatement le tempo. [Un tel jeu] existe probablement déjà.

Le concept auquel j’arrive est **l’acceptation**.

“L’acceptation” est, fondamentalement, le sentiment que quelque chose vaudra le coût de l’effort demandé. Ce n’est pas simplement “Veux-tu jouer à un jeu où tu es un mage ?” mais “Veux-tu jouer à un jeu où tu es un mage *au prix de tel et tel efforts* ?”.

Les MJ de ce monde sont ceux qui disent : “Je veux jouer à un jeu où je suis un mage, quel que soit l’effort que cela demande”, ceux qui sont juste des joueurs ont leurs limites. Je vois ces limites quand j’introduis de nouveaux joueurs au JdR : “Vais-je devoir...”, “Que faire si je...”, “Je vais pas assurer, tu vas voir !”...

Pour beaucoup de gens, il est embarrassant d’être vu en train de faire un effort mental, et échouer. “Ha ha, le bleu !” Et donc, pour les nouveaux joueurs, les jeux de rôles sont effrayants. Vous pouvez pratiquer un jeu vidéo dans le confort et la solitude de votre propre maison, et ensuite jouer avec d’autres personnes une fois que vous êtes devenus bon. Avec un JdR, vous ne pouvez pas. La peur que de nombreuses personnes ressentent (ou juste leur déplaisir ou leur désintérêt masquant leur peur) est vraiment proche de celle ressentie à l’idée de parler en public, ou d’avoir son histoire ou son dessin critiqué devant la classe. Une des choses importantes que j’ai à faire en tant que MJ avec de nouveaux joueurs est de dire “Ne t’inquiète pas, tu ne peux pas vraiment mal faire.”

Dans *D&D*, le MJ doit être là : il doit être présent, conscient et attentif, et doit être suffisamment investi dans la partie de *D&D* pour avoir un scénario prêt à se dérouler en douceur. Mais personne d’autre n’a à le faire. Les joueurs peuvent se pointer, timides, avec une gueule de bois, sans grand intérêt pour la littérature *fantasy* ou la direction de la campagne, et s’éclater quand même.

Dans les JdR indie que j’ai vus, ça ne semble pas être le cas. Vous avez besoin d’un groupe de MJ en puissance à la table, ou alors le jeu ne fonctionnera pas comme il est censé. Ça ne me pose pas de problème. Vous avez besoin d’un groupe de bons musiciens pour faire de la bonne musique, et nous avons tous besoin de bonne musique.

Cependant, je pense que les gens qui travaillent sur la création de jeux de rôles devraient être conscients que le plus ancien JdR du monde, malgré le fait qu’il provient du wargame et des histoires sur des hommes blancs dans l’Europe médiévale, reste en fait extrêmement confortable pour les débutants, parce qu’il est très souple dans ses exigences.

N.B. : Dans la phrase “les jeux indie les plus intéressants et originaux que j’aie vus”, [Witch Mountain](#) (grog) et [Dogs in the Vineyard](#) (grog) ne rentrent pas dans cette catégorie. Loin de là. Ce billet ne parle pas de tous les jeux indépendants ou tous les jeux narratifs, mais seulement de ceux que je trouve intéressants.

(Note rajoutée après la publication, suite à des commentaires polémiques)

Article original : [How much do you want to be a wizard](#)

(1) NdT : Une [traduction française](#) de *The Pool* existe. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Illustrateur, et [auteur](#) (wiki en) de *Heroes Unlimited* et de *Rifts* – JdR populaire aux États-Unis. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Personnage – similaire à un wookiee – du dessin animé (culte ?) [Thundarr the Barbarian](#) (wiki en) (1980-1981). Un [JdR amateur](#) en est tiré. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : La version de *D&D* des nostalgiques ne présentait aucun univers ; tout restait à inventer. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : La preuve en étant entre autres que *D&D 4* assume pleinement son orientation davantage tournée vers le jeu de plateau que le jeu de rôle proprement dit. [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres articles de Zak Smith traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés.

Suivez le guide

Nous aurions pu terminer cet ebook sur [À quel point veux-tu être un mage ?](#) mais il nous semblait qu'il manquait un élément essentiel : un exemple de jeu de rôle narrativiste. La réflexion, c'est formidable, mais c'est encore mieux quand elle est épaulée par un exemple.

Vous trouverez donc ci-après [Quatre-vingt-dix minutes](#), un JdR narrativiste pour trois joueurs. Facile d'accès, ce JdR à la thématique peu commune défrichera quelques pistes du narrativisme. Il ne tiendra alors plus qu'à vous de tracer votre propre route sur ce continent méconnu.





présente

Quatre-vingt-dix minutes

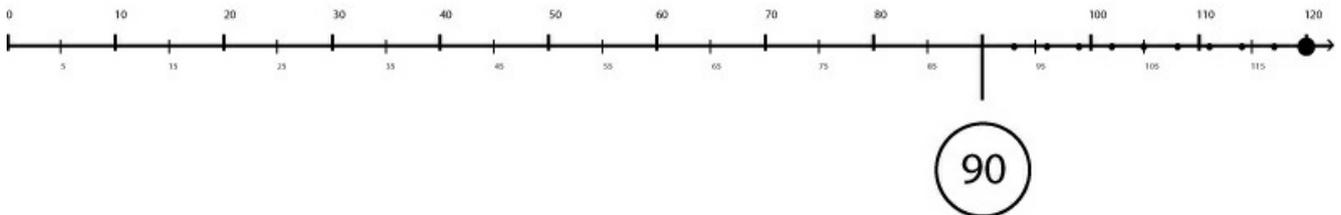
par Matteo Turini – version 1.3, novembre 2012

*Un jeu de rôle pour trois joueurs,
sur la relation entre un père et son fils,
et ce qui pourrait être leur dernière chance
de se voir.*

Quatre-vingt-dix minutes

© 2012 Matteo Turini

Un jeu de rôle de Matteo Turini, tiré de [Novanta Minuti](#) (version 1.3, novembre 2012), et traduit par Benoit Gardonio



Vous n’avez pas parlé avec votre père depuis des semaines. Rien d’étrange, en fait : plusieurs jours peuvent s’écouler entre deux coups de fil et vous vivez à quatre-vingt-dix minutes en voiture l’un de l’autre. De plus, chacun a sa vie, de toute façon. Il ne vous a jamais parlé de ce qui le rongait petit à petit. C’est un homme fier – ou peut-être qu’il ne voulait pas vous inquiéter pour rien.

L’hôpital vient d’appeler. Un médecin vous a annoncé que votre père pourrait n’avoir plus qu’une heure à vivre, deux heures au mieux. Vous avez arrêté tout ce que vous étiez en train de faire, vous avez pris vos clés et démarré la voiture. Il y a quatre-vingt-dix minutes entre votre père et vous.

Quatre-vingt-dix minutes est un jeu pour 3 joueurs à propos de la relation entre un père et son fils, et ce qui pourrait être leur dernière chance de se voir. Ce jeu a reçu le prix général de l’édition 2012 du concours de création *Game Chef*. Le thème était **“Dernière chance”**.

Avertissement : cette version du jeu a été légèrement modifiée par rapport à la version présentée pour le “*Game Chef*”, afin de tenir compte des critiques que le jeu a reçues lors du concours. Le jeu n’est pas encore terminé : il faut le tester et le jouer. Certaines sections devront probablement être réécrites, d’autres modifiées, et les sessions de tests révéleront certainement quelques problèmes à corriger [1. NdT : Matteo Turini finalise en ce moment une version définitive destinée à la vente].

Il y a dans le texte quelques notes de parties de test : elles renvoient à des mécanismes qui doivent encore trouver leur forme aboutie.

Pour terminer, il n’y a pas d’exemple de partie, pour le moment. Si vous essayez ce jeu, gardez tout cela à l’esprit. Je suis joignable de trois façons :

- sur mon blog traitant du développement du jeu [italien et anglais] : novantaminutirpg.wordpress.com
- à mon adresse mail : mat.turiniCHEZgmail.com
- sur le forum de JdR italien www.gentechgioca.it

Si vous testez le jeu, je serai ravi de savoir comment cela s’est passé.

NOTE : *Quatre-vingt-dix minutes* n’est pas censé être un JdR “drôle” – il n’entre pas dans la catégorie des jeux amusants. Il a été conçu pour susciter les émotions des joueurs en leur faisant gérer des situations que beaucoup ont rencontrées et qui peuvent être des sujets délicats à aborder.

Ne jouez à ce jeu qu’avec des gens en qui vous avez entière confiance.

Le jeu

Dans *Quatre-vingt-dix minutes* les joueurs vont raconter les souvenirs d'un fils qui vient d'apprendre par un docteur le décès imminent de son père : celui-ci est à l'hôpital et n'a sans doute guère plus qu'une heure à vivre.

Évidemment, le père, le fils et la situation dans son ensemble sont uniquement le fruit de l'imagination des joueurs qui définissent par le biais de leurs conversations des faits tenus pour vrais pour la durée de la session de jeu. Ce n'est pas bien différent de la lecture d'un livre ou du visionnage d'un film mais dans notre cas les joueurs sont à la fois les spectateurs et les auteurs de l'histoire.

Le jeu suit la structure d'une conversation normale. Chaque participant prend le temps de parler, dit ce qu'il a à dire, écoute ce que les autres disent, développe sur les contributions des autres et parfois – toujours avec politesse – les interrompt pour donner son avis sur un point significatif.

Bien que cela ne diffère pas beaucoup d'une conversation normale, le jeu propose aussi des règles spécifiques pour apporter des nuances et donner une direction au dialogue.

Le jeu a pour but de créer et de raconter une histoire de la relation entre un père et un fils à travers leurs souvenirs.

Le jeu se joue assis autour d'une table, et une session complète devrait prendre, tout compris, environ 60 minutes.

Les rôles

Dans *Quatre-vingt-dix minutes*, chaque joueur va endosser un rôle différent : l'un sera le **Fils**, un autre le **Père** et le troisième sera le **Temps**. À partir de maintenant, quand je parlerai d'un rôle, j'utiliserai le nom avec une capitale, et lorsque je parlerai du personnage fictif, j'utiliserai une minuscule ; par exemple, le rôle est le Fils et le personnage est le fils.

Vous pouvez librement choisir quel rôle vous voulez jouer. Si plus d'une personne s'intéresse au même rôle, celui-ci ira au joueur le plus jeune s'il s'agit du rôle du Fils, et au joueur le plus âgé pour les rôles du Père et du Temps.

Chacun des joueurs a des tâches qui dépendent de son rôle, et qu'il devra accomplir en respectant des principes qui seront toujours tenus pour vrais.

Le Fils et le Père : principes et tâches

Le Fils doit suivre uniquement ce principe : jouer le fils comme une personne réelle, comme un jeune homme qui respecte et se soucie de son père, mais qui possède une personnalité bien arrêtée qui peut les mettre en désaccord.

D'une façon similaire, le Père ne suit qu'un seul et unique principe : jouer en s'efforçant d'être un bon père. Vous pourriez être contraint de prendre des décisions difficiles qui pourraient occasionner des tensions avec votre fils – mais là encore, ce n'est jamais facile d'être parent n'est-ce pas ? Parfois la meilleure décision est la plus dure à prendre.

Le Fils et le Père ont tous les deux 3 tâches :

- raconter ce que leur personnage a dit ou fait dans un Souvenir (le Fils pour le fils et le Père pour le père) ;
- répondre sincèrement aux questions du Temps ;
- prendre un jeton de la couleur indiquée quand les règles l'exigent et le donner au Temps.

Les règles concernant les jetons seront expliquées plus en détails plus loin.

Le Temps : principes et tâches

Les protagonistes de l'histoire seront le père et le fils (joués respectivement par le Père et le Fils).

Le Temps, de son côté, agit sur le monde imaginaire en y introduisant de nouveaux événements et en jouant d'autres personnages.

Les principes du Temps sont les suivants :

- Donner l'impression au fils que son père est tyrannique, froid ou indifférent
- Donner l'impression au père que son fils est une source d'ennuis, de frustration ou de regrets
- Laisser les premières réponses du Père et du Fils vous inspirer et les réutiliser dans les Souvenirs ;
- Offrir, de temps à autre, un moment de paix.

Tout ce que vous direz pendant la partie doit respecter ces quatre principes élémentaires. Par définition, vous serez le joueur qui essaiera de créer des frictions entre le père et le fils en ébranlant ce à quoi ils tiennent.

Vos tâches seront :

- D'évoquer un Souvenir ;
- De définir un événement au cours d'un Souvenir ;
- D'établir ce qui a été dit ou fait pendant un Souvenir, par les personnages autour du père et du fils ;
- De poser des questions provocatrices au Père et au Fils ;
- D'interrompre un Souvenir ;
- De tenir les comptes des jetons et surveiller l'horloge ;

N'oubliez jamais de respecter vos principes lorsque vous accomplissez vos tâches. Rendez le père distant et donnez l'impression que le fils est source de soucis.

Lorsque vous *évoquez un Souvenir*, vous allez commencer par créer une scène dont le fils se souvient pendant qu'il est en route pour l'hôpital. Cette règle sera présentée un peu plus tard dans le texte.

Lorsque vous *définissez un événement à partir d'un Souvenir*, vous raconterez au Père et au Fils quelque chose qui s'est produit dans le Souvenir et qui a impliqué le père et/ou le fils.

De la même façon, lorsque vous *établissez ce qui a été dit ou fait par d'autres personnages*, vous interprétez simplement n'importe quel personnage qui n'est ni le père ni le fils.

Lorsque vous *posez une question provocatrice au Père et au Fils*, vous essaiez de faire la lumière sur une facette intéressante du personnage ou de lui donner plus de profondeur. Le Père (ou le Fils, tout dépend de la personne à qui vous posez la question) donnera une réponse sincère.

Posez des questions concernant ce que le père ou le fils savaient ou ont éprouvé à un certain moment du Souvenir.

Vous pouvez *interrompre un Souvenir* à tout moment, lorsque vous sentez que l'exploration de la relation entre père et fils a été approfondie – mais assurez-vous que le Père et le Fils n'ont rien d'autre à dire.

À chaque fois que vous prenez la parole, rappelez-vous de terminer votre intervention en demandant au Père ou Fils : *“Qu'avez-vous fait ensuite ?”*

Les règles pour les *jetons* et *l'horloge* sont expliquées en détail ci-dessous.

NOTE : L'un des principes du Temps est de laisser les réponses données par le Père et le Fils l'inspirer, et de les réutiliser dans les Souvenirs. La meilleure façon de procéder est de présenter des événements à chacun d'eux, de proposer des situations similaires mais de ne jamais les révéler clairement.

Par exemple si la réponse du Fils à la question : *“Quel est le pire pétrin dans lequel tu t'es jamais mis ?”* était *“J'ai eu un accident de voiture alors que j'étais bourré”* et si le Souvenir qu'ils étaient en train de jouer à ce moment-là implique un trajet en voiture avec le père, le Temps pourrait faire surgir un événement au cours duquel une voiture de police a arrêté la voiture du fils pour excès de vitesse, pour avoir grillé un feu rouge ou pour conduite dangereuse.

Parce que vous êtes le Temps, croisez les réponses du Père et du Fils pour trouver de nouveaux points de départ.

Préparation

Dans l'espace imaginaire du jeu, le fils est en voiture en direction de l'hôpital où son père est soigné, à environ 90 minutes de route. Au cours de ce trajet, il se souvient de scènes du passé, des Souvenirs qui impliquent son père, et que les joueurs vont raconter.

La structure de la partie est fondée sur ces Souvenirs.

Pour jouer, vous devrez lire ces instructions et préparer quelques objets :

- 10 jetons : 5 de couleur bordeaux et 5 de couleur blanc opaque. Vous n'aurez peut-être jamais besoin de tous les utiliser mais sachez-le. Personnellement, j'aime bien les billes de verre qu'on trouve dans les boutiques de BD ou dans les magasins de jeux créatifs et travaux manuels ;
- trois morceaux de papier blanc – deux feuilles de papier A4 feront très bien l'affaire. Coupez une feuille en deux et coupez une moitié en deux autres morceaux plus petits ;
- 6 post-it, blancs de préférence ;
- une tasse et une allumette ;
- trois stylos ou crayons, un par joueur (et une gomme, en cas de besoin).

Le Temps, prenez le morceau de papier le plus grand et un stylo ou crayon. Tracez une ligne horizontale au centre dans la longueur, puis divisez-la de 5 en 5 en partant de 0 jusqu'à 120 (0, 5, 10, 15, 20... 110, 115, 120).

Laissez un peu d'espace sous la ligne, écrivez le numéro 90 en-dessous et entourez-le. Ce sont les minutes dont dispose le fils pour rejoindre son père avant que celui-ci ne rende son dernier souffle. Le Temps, souvenez-vous de laisser de l'espace autour du nombre, car il peut y avoir des modifications – il faudra peut-être effacer et réécrire.

Père et Fils, chacun de vous prend un morceau de papier plus petit, un stylo ou un crayon et 3 post-it.

Séparez les jetons par couleur et mettez-les au centre de la table, là où chacun pourra les atteindre. Placez-y aussi la gomme, si vous en avez une, bien que je suppose que vous ayez déjà deviné cela tout seul.

Commencer la partie

Questions initiales

Alors que le Temps trace et écrit sur sa feuille, le Père et le Fils prennent leurs feuilles plus petites et s'en servent pour écrire certaines questions et leurs réponses.

Les réponses doivent être courtes et concises – limitez-les à quelques mots et ne les lisez pas à haute voix. Vous n'aurez pas besoin de donner des noms à des personnages, mais uniquement la relation que vous aviez avec ces personnes et la raison qui motive votre réponse.

Le Père écrit ces questions et leurs réponses :

- *Qu'auriez-vous fait, si le cours de votre vie n'en avait pas décidé autrement ?*
- *Quel est votre plus grand remords ou regret ?*
- *Quelle personne fut la plus grande déception de votre vie et pourquoi ?*

Le Fils quant à lui écrit ces questions et leurs réponses :

- *Qu'est-ce que tu t'étais juré ne jamais faire, et que tu as fini par faire quand même ?*
- *Qu'est-ce que tu n'avouerais jamais, même à un ami ?*
- *Quel est le pire pétrin dans lequel tu te sois mis ?*

Certaines de ces questions sont vraiment personnelles. Vous n'avez pas à répondre selon votre propre expérience de la vie réelle – vous pouvez simplement répondre tel que le ferait le fils (ou le père) fictif.

L'astuce ici, c'est que vous n'aurez jamais à dire si c'est réel ou imaginaire, même après la partie. Donc si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les réponses comme un reflet de vos propres expériences.

Quand vous avez terminé, donnez les deux feuilles au Temps qui sera le seul à les lire toutes les deux : le Père ne pourra pas lire les réponses du Fils et vice versa.

Les déclencheurs de Souvenirs

Temps, lisez les questions et les réponses dans votre coin.

Père et Fils, prenez vos trois post-it et écrivez sur chacun d'eux un lieu et un événement (par exemple, *les 10 ans du fils* ou *à la pêche dans le parc national* ou bien *vente de l'entreprise familiale*), pliez-les, placez-les dans la tasse et mélangez-les. Ces déclencheurs seront utilisés pour créer des Souvenirs et commencer la narration.

Dès que la tasse est pleine et que le Temps a lu les questions et les réponses, le Temps peut commencer à évoquer le premier Souvenir.

NOTE : Évitez les déclencheurs qui évoquent des événements où le fils avait moins de 10 ans.

Les Souvenirs

Pour évoquer un Souvenir, le Temps tire au hasard un des post-it dans la tasse et le lit à haute voix.

Le joueur (soit le Fils soit le Père) qui n'a pas écrit le post-it va imaginer et décrire une situation inspirée par le déclencheur, en ajoutant les détails qu'il juge intéressants.

Puis, l'autre joueur, l'auteur du déclencheur, ajoute plus de détails en brodant à partir de ce qui a été dit.

Ces détails peuvent être de n'importe quel type : les sentiments de votre personnage, des informations contextuelles, ou des actions moins importantes en cours.

Une fois que vous avez établi de cette façon la description initiale du Souvenir, le Temps va parler.

En respectant leurs principes, le Temps peut poser des questions, ajouter des événements au Souvenir ou faire apparaître d'autres personnages.

À partir de là, les joueurs continuent leur conversation en respectant leurs principes et en accomplissant leurs tâches : ils contribuent ainsi à la description des événements du Souvenir.

Étant donné la prééminence de l'improvisation au cours de la partie, il est important de garder à l'esprit de ne pas avoir d'idées préconçues sur une scène ou un déclencheur de Souvenirs mais, au contraire, de construire vos contributions à la conversation en s'appuyant sur ce que les autres joueurs disent.

NOTE : Avant de tirer le premier déclencheur de Souvenirs, le Temps, demandez au Fils quelques petits détails sur la météo et l'état du trafic sur la route qu'il emprunte jusqu'à l'hôpital. À la fin de chaque Souvenir, évoquez ces détails par exemple en faisant remarquer que la pluie qui tombait drue auparavant est maintenant devenue une simple averse, ou en soulignant que le fil des pensées du fils est interrompu par le klaxon d'une voiture qui veut le faire accélérer.

Les jetons

Tout en parlant et en décrivant ce qui s'est produit dans un Souvenir, le Père et le Fils souligneront certains moments importants avec des jetons.

Les jetons sont soit blancs soit rouges. Seul le Fils utilisera les jetons blancs, et les rouges seront utilisés essentiellement par le Père.

Quand le Père ou le Fils prend un jeton au centre de la pile, il le donne au Temps.

Les jetons blancs

Le Fils prend un jeton blanc lorsque :

- le père montre au fils un signe sincère et explicite d'affection ;
- le fils obéit au père, même quand leurs points de vue diffèrent.

Les jetons rouges

Le Père prend un jeton rouge lorsque :

- le fils montre de l'animosité ou de l'embarras suite aux actes de son père ;
- le père privilégie des engagements antérieurs au détriment de son fils.

Sitôt que le Souvenir se termine, le Temps remet tous les jetons dans la pile centrale.

Violence

Dans un Souvenir, la relation entre le père et le fils peut être tendue. L'un d'eux peut agir de manière impulsive, voire même en faisant usage de la force.

La violence ne se traduit pas seulement par des blessures : saisir violemment un bras, hurler et pousser, ou une gifle, sont des actes violents.

Chaque fois qu'un des deux personnages a recours à la violence contre l'autre personnage, le joueur qui incarne la victime doit décrire ce qui se passe – c'est-à-dire comment il est traité.

Si la description implique, d'une façon ou d'une autre, une ou plusieurs des réponses initiales données par le joueur qui incarne l'autre personnage (le violent) le Temps prend un jeton rouge.

Si le Temps ne s'en rend pas compte, le joueur qui incarne le personnage violent peut le lui faire remarquer.

Une fois la description terminée, le Souvenir prend fin immédiatement.

Interrompre un Souvenir

Un Souvenir peut être interrompu de deux façons :

- le Temps décide d'y mettre un terme (cf. supra : section des principes et des tâches)
- un des deux personnages agit violemment contre l'autre (voir la section Violence ci-dessus)

Si le Temps interrompt un Souvenir, il doit avancer l'horloge de 25 minutes. Donc, puisqu'on part de zéro, après le premier Souvenir l'horloge progresse jusqu'à 25.

Si le Souvenir est interrompu à cause d'une violence, le Temps avance l'horloge de 15 minutes.

Puis, le Temps compte les jetons blancs et rouges qu'il a reçus. Pour chaque jeton blanc, l'horloge avance de 5 minutes ; pour chaque jeton rouge, la limite de temps (celle qui commence à 90) progresse de 3 minutes.

L'horloge

Comme expliqué ci-dessus, l'horloge progresse à la fin de chaque Souvenir.

Si, à la fin du Souvenir (une fois que Temps a avancé l'horloge et la limite de temps comme il se doit), l'horloge n'a pas encore atteint la limite de temps, vous pouvez évoquer un nouveau Souvenir.

Vous pouvez évoquer un maximum de quatre Souvenirs.

- Si l'horloge atteint le temps maximum à la fin du troisième Souvenir (ou même du premier ou deuxième, mais cela a peu de chance de se produire), le fils reçoit un coup de téléphone du médecin. Ce dernier lui annonce que son père a cessé de respirer, avant qu'il puisse l'atteindre.
- Si l'horloge atteint la limite de temps à la fin du quatrième Souvenir, à peine le fils arrive-t-il à l'hôpital, que le docteur l'informe que son père a une crise.
- Si, à la fin du quatrième Souvenir, l'horloge n'a pas encore atteint le temps maximum, le fils parvient à l'hôpital à temps pour sa dernière chance de parler avec son père

Les questions finales

Dans les trois cas, à la fin du dernier Souvenir le Temps rend au Père et au Fils les feuilles avec leurs questions et leurs réponses initiales.

Le Père écrit à présent cette question et y répond : *“Qu'est-ce qui vous rend fier de votre fils ?”*

Le Fils écrit à présent cette question et y répond : *“En grandissant, de quelle façon avez-vous fini par ressembler à votre père ?”*

Ils ne doivent pas communiquer leurs réponses aux autres joueurs.

La dernière scène

Après avoir écrit les réponses aux questions, si le père respire encore, les joueurs peuvent jouer une dernière scène avec le dialogue final. Cette scène est totalement libre : les personnages peuvent dire ce qu'ils veulent.

Si le père a eu une crise, seul le fils peut parler, mais le père l'entendra.

Si le père a cessé de respirer avant que le fils le rejoigne, ni le père ni le fils ne peuvent parler. Le fils peut cependant dire s'il veut voir le père, et ce qu'il fait.

Lorsque le Temps estime que la scène finale a été entièrement jouée, il la clôture par un geste silencieux. Si le père est encore en vie, il a une autre crise, les docteurs se précipitent pour tenter une dernière fois de lui sauver la vie, mais ils échouent.

Le Père et le Fils prennent leurs feuilles et les post-it, les plient et les mettent dans la tasse sans révéler leur contenu.

Le Temps allume une allumette et met le feu à un des papiers.

Attendez que tous les papiers aient brûlé.

La partie est terminée.

Fichier PDF original : <http://novantaminutirpg.files.wordpress.com/2012/11/ninety-minutes-1-3.pdf>



Pour aller plus loin...

- Téléchargement de Quatre-vingt-dix minutes en [.pdf](#)
- Téléchargement de Quatre-vingt-dix minutes en [.epub](#) (3,5 Mo)
- Blog du jeu ^(en/it) : <http://novantaminutirpg.wordpress.com/>

Se tenir au courant

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



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

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

Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.

Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !**

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

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



[Le plaisir de la table](#)

[Les grosbills, ces incompris ?](#)

[Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[La théorie... c'est pratique](#)

[Dirty PJ](#)

[Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[Le père Noël est un rôliste](#)

[Comment écrire un bon scénario](#)

[Les maîtres de l'improvisation](#)

[Bâtir une campagne mythique](#)

[Le JdR, de l'art ou du cochon ?](#)

Sans compter nos ebooks spéciaux !

[Hors série n°1 : La compil'](#)

[Quatre-vingt-dix-minutes](#)

[Ebook spécial : L'Ombre du passé](#)

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

Crédits

Textes : Christopher Kubasik, Zac Dettwyler, Alex Loke, Shannon Kalvar, Zak Smith, Matteo Turini

Traducteurs : Atma, Courtney Chitwood, Marina, Nital, Julien Harroch, Thomas Krauss, deBorn, Benoit Gardonio

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

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

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer 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).

THE END.

ptg  ptb

L'e-magazine de fond des rôlistes, en V.F.

Narrativisme, mon amour



EBOOK PTGPTB
N°12



Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
La trousse à outils interactive 1re partie : simulation ou histoire ?	5
La fiction du combat	6
Un héritage de la Simulation	6
L'importance de la tactique	7
Le faux réalisme	8
L'obsession du calibre ou du type d'arme	8
Les tirs nommés et les décisions tactiques au tour par tour au milieu du combat	8
Les résultats aléatoires	9
Le maître de jeu comme un participant prééminent dans la création de l'histoire pendant la partie	9
La trousse à outils interactive 2e partie : Pourquoi les scénarios sont à chier	10
Créer des scénarios d'aventure	10
Jeux à histoires	12
Jeux d'histoires	13
La trousse à outils interactive - 3e partie : Personnage, personnage	15
Buts et Objectifs	15
Les personnages doivent être des Aimants à Problèmes	16
Le personnage peut sortir de là les mains vides	17
La trousse à outils interactive - 4e partie : Mener des jeux d'histoires	20
Un exemple de partie narrativiste	20
Le Cinquième Larron	20
Règles	22
Une explication du narrativisme	26
Pas de règles ? Pas de problème	30
Le système d20, en mode narrativiste	34
Éléments d'une partie de jeux de rôles	34
Premier élément : les règles	34
Deuxième élément : les personnages persistants	35
Troisième élément : l'univers	35
Éléments d'une histoire	36
Qu'est-ce qu'une histoire ?	36
L'échec avant le succès	36
Le concept de sacrifice	37
L'art de la résolution	37
Ce que cela implique pour le système d20	38
Le cœur du problème	38
À quel point veux-tu être un mage ?	40
Quatre-vingt-dix minutes	46
Le jeu	47
Les rôles	47
Le Fils et le Père : principes et tâches	47
Le Temps : principes et tâches	47
Préparation	49
Commencer la partie	49
Questions initiales	49

Les déclencheurs de Souvenirs	49
Les Souvenirs	50
Les jetons	50
Les jetons blancs	50
Les jetons rouges	50
Violence	50
Interrompre un Souvenir	50
L'horloge	52
Les questions finales	52
La dernière scène	52
Se tenir au courant	53
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	55
Crédits	56