

ptg  ptb

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

# Le système, cet important



EBOOK PTGPTB (VF) N°14



# Sommaire

[Ca commence ici...](#)

[Édito](#)

[Je n'ai pas de mots et je dois créer](#)

[Qu'est ce qu'un jeu, après tout ?](#)

[Mais alors qu'est-ce qu'un jeu ?](#)

[D'autres choses qui renforcent les jeux](#)

[Conclusion : tous égaux devant le dé – ou ce que vous voulez](#)

[Le système EST important](#)

[Conception de système : première partie](#)

[Conception de système : deuxième partie](#)

[En conclusion](#)

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

[Selon mon bon vouloir](#)

[Le pire jeu de rôle jamais écrit ?](#)

[Le système](#)

[Métrique vs Anglais \(Impérial\)](#)

[Le jeu "Avancé"](#)

[Le scénario](#)

[L'exécution](#)

[Des perceptions différentes](#)

[Les probabilités magiques](#)

[Systèmes de combat](#)

[Une règle, une description](#)

[Créez votre jeu de rôle préféré](#)

[Introduction](#)

[Vue d'ensemble](#)

[Première partie : définir la source](#)

[Deuxième Partie : déterminer le style de jeu](#)

[Troisième partie : concevoir le jeu](#)

[Quatrième partie : jouer à ce jeu](#)

[See Page XX](#)

[Se tenir au courant](#)

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

[Crédits](#)

## Ça commence ici...

### **Mention légale importante :**

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

# Édito

Bonjour à tous et bienvenue dans ce quatorzième ebook PTGPTB !

Lorsque nous vous annoncions il y a plusieurs mois notre désir de publier un triptyque consacré à la création rôliste – création de scénario, de campagne et de jeu de rôle – nous étions loin de nous douter de l’ampleur de la tâche. En effet, plus nous étudions le sujet, plus il devenait évident qu’il faudrait soit en faire une somme exhaustive soit répartir cette thématique sur plusieurs ebooks.

Comme vous pouvez le constater ici, nous avons opté pour la seconde solution. Nous espérons ainsi, plutôt que de vous perdre au sein d’éléments disparates, structurer le propos de nos auteurs pour qu’ils vous soient plus agréables à lire.

Cet ebook abordera donc la notion de système de jeu et sa pertinence au regard de la partie. Avant de commencer à parler de grands concepts, il est utile de revenir aux fondamentaux. Votre voyage en réflexion ludique commencera donc par [\*Je n’ai pas de mots et je dois créer\*](#) de Greg Costikyan, un essai de l’auteur de *Paranoïa* sur ce qui définit un jeu. De là, nous pourrons partir gaillardement sur les sentiers de la conception des systèmes de jeu.

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](mailto:esteriane626@gmail.com).

# Je n'ai pas de mots et je dois créer

© 1994 Greg Costikyan

Un article de Greg Costikyan, tiré de [Costik](#), et traduit par Atma, David Mauqui et Romain Pichon-Sintes

## Greg Costikyan

### *Définir le jeu et en créer d'autres*

Cet article a été publié en 1994 dans *Interactive Fantasy #2*, un journal anglais, et mis à jour en 2002 sur le site de l'auteur.

### *Table des matières*

#### [Ou'est-ce qu'un jeu, après tout ?](#)

[Ce n'est pas un casse-tête](#)

[Ce n'est pas un jouet](#)

[Ce n'est pas une histoire](#)

[Ca demande de la participation](#)

#### [Mais alors qu'est-ce qu'un jeu ?](#)

[Prendre des décisions](#)

[Objectifs](#)

[Opposition](#)

[Gérer les ressources](#)

[Marqueurs de jeu](#)

[L'information](#)

#### [D'autres choses qui renforcent les jeux](#)

[La diplomatie](#)

[La couleur](#)

[Simulation](#)

[Diversité des rencontres](#)

[Identification de la position](#)

[Interprétation \(\*roleplaying\*\)](#)

[Socialiser](#)

[La tension narrative](#)

#### [Conclusion : Tous égaux devant le dés – ou ce que vous voulez](#)

Il y a un paquet de jeux de toutes sortes autour de nous. Un sacré paquet. Consoles, ordinateurs, CD-ROM, jeux online, arcade, jeux par correspondance (courrier ou mail), wargames, jeux de cartes, jeux de rôles sur table, Grandeur Nature, sans règles. Et, bon sang, n'oubliez pas le paintball, la simulation virtuelle, les sports et les courses hippiques. Tout ça c'est du jeu.

Mais est-ce qu'ils ont tous quelque chose en commun ? Qu'est-ce qu'un jeu ? Et comment faire la différence entre un bon

et un mauvais jeu ?

En fait, nous pouvons tous répondre à cette dernière question : “C’est une bonne partie, Joe”, vous dites, tout en montant au filet. Ou rangeant les jetons. Ou en vous défaussant à contrecœur de votre carte d’Élémentaire de Terre. Ou en partageant le trésor. Mais ce n’est pas mieux que de dire “C’est un bon livre”, en tournant la dernière page de celui-ci. C’est peut-être vrai, mais ça ne vous aide pas à en écrire un meilleur.

En tant que créateurs de jeux, nous avons besoin d’une manière d’analyser les jeux, d’essayer de les comprendre, de déterminer ce qui marche et ce qui les rend intéressants.

Nous avons besoin d’un vocabulaire critique. Comme il s’agit d’une forme récente, en dépit de sa croissance immense et de sa diversité stupéfiante, nous avons besoin d’inventer ce vocabulaire.

## Qu’est ce qu’un jeu, après tout ?

### *Ce n’est pas un casse-tête*

Dans *Art of Computer Game Design*, Chris Crawford <sup>(1)</sup> différencie ce que l’on appelle “jeux” des “puzzles”. Ces casse-têtes sont statiques ; ils mettent le “joueur” face à une structure logique à résoudre à l’aide d’indices. Les “jeux”, par opposition, ne sont pas statiques : ils changent en fonction des actions du joueur.

Certains casse-têtes sont aisément repérables ; personne n’appellerait une grille de mots croisés un “jeu”. Mais, selon Crawford, certains “jeux” sont simplement des puzzles – *Zork* <sup>(2)</sup> de Lebling et Black, par exemple. L’unique objectif du jeu est la résolution des énigmes : trouver des objets et les utiliser d’une certaine façon pour parvenir aux changements voulus dans l’état du jeu. Il n’y a pas d’opposition, il n’y a pas de roleplay et il n’y a pas de ressources à gérer ; la victoire est simplement la conséquence de la résolution du casse-tête.

Pour être exact, *Zork* n’est pas entièrement statique ; le personnage se déplace de décor en décor, les actions réalisables varient à chaque décor, et l’inventaire change avec l’action. Nous devons penser casse-tête et jeu en termes de continuité et non d’opposition ; si une grille de mots croisés est du casse-tête à 100 %, *Zork* est 90 % de casse-tête et 10 % de jeu.

Presque chaque jeu contient de la résolution d’énigme à un certain degré ; même un jeu de pure stratégie militaire demande par exemple aux joueurs de résoudre le casse-tête qui consiste à attaquer de manière optimale à tel endroit avec telles unités. Pour éliminer complètement la partie puzzle, il vous faut un jeu qui soit presque entièrement de l’exploration : un bon exemple serait *Just Grandma and Me*, un CD-ROM d’histoires interactives avec des éléments ludiques de décisions à prendre et d’exploration <sup>(3)</sup>. Cliquer sur des objets à l’écran crée des sons et des animations, mais il n’y a rien à “résoudre”, en fait, aucune stratégie quelle qu’elle soit.

Un casse-tête est statique. Un jeu est interactif.

### *Ce n’est pas un jouet*

Selon Will Wright [créateur de *The Sims*, entre autres (NdT)], son *Sim City* n’est pas du tout un jeu, mais un jouet. Wright propose, pour nous éclairer, la comparaison avec une balle : elle offre plein de comportements intéressants, que vous pouvez explorer. Vous pouvez la faire rebondir, la faire tourner, la lancer, dribbler avec. Et, si vous le voulez, vous pouvez l’utiliser dans un jeu : foot, basket-ball, ou ce que vous voulez. Mais le jeu n’est pas intrinsèque au jouet ; il est un ensemble d’objectifs définis par des joueurs et surimposé au jouet.

Tout comme *Sim City*. Comme beaucoup de jeux d’ordinateur, il crée un monde que le joueur peut manipuler, mais à l’inverse d’un vrai jeu, il ne fournit pas d’objectifs. Bien sûr, vous *pouvez* en choisir un : essayer de construire une ville sans quartiers pauvres, peut-être. Mais *Sim City* en lui-même n’a pas de conditions de victoire, pas d’objectifs. C’est un “logiciel-jouet”.

Un jouet est interactif. Mais un jeu a des objectifs.

### *Ce n’est pas une histoire*

Encore et toujours, on entend parler d’histoire. De littérature interactive. Créer une histoire à travers le roleplay. L’idée que les jeux ont quelque chose à voir avec les histoires a une telle emprise sur l’imagination des créateurs qu’elle ne pourra probablement pas être effacée. Elle mérite au moins d’être défiée.

Les histoires sont linéaires par essence. Peu importe combien les personnages pourront hésiter sur les décisions à prendre, ils les prendront toujours de la même manière à chaque fois que vous relirez l'histoire, et le dénouement sera toujours le même. En réalité, c'est une force : l'auteur choisit précisément tels personnages, tels événements, telles décisions et tel dénouement, parce qu'ils renforcent l'histoire. Si les personnages font quelque chose d'autre, l'histoire ne sera pas aussi intéressante.

Les jeux sont non-linéaires par essence. Ils dépendent de la prise de décision. Les décisions doivent proposer des alternatives réelles et plausibles, ou elles ne sont pas des vraies décisions. Il doit être tout à fait raisonnable pour un joueur de prendre une décision d'une certaine façon dans une partie, et d'une autre manière dans la partie suivante. À tel point que plus vous construisez votre jeu comme une histoire – plus linéaire, avec moins de vraies options – moins vous en faites un jeu.



Imaginez : vous achetez un livre, ou voyez un film, parce qu'il a une histoire géniale. Mais comment réagiriez-vous si votre maître du jeu vous disait : "Je ne veux pas que vous fassiez ça, parce que ça ruinerait l'histoire" ? Il aura peut-être bien raison, mais il est à côté de la plaque. Jouer n'est PAS raconter des histoires.

Ceci dit, les jeux empruntent souvent, et fructueusement, des éléments à la fiction. Les JdR dépendent des personnages ; les aventures sur ordinateur et les GN suivent généralement une intrigue. L'idée d'une tension dramatique croissante est utile à n'importe quel jeu qui débouche sur une fin précise. Mais essayer de trop coller à une histoire limite la liberté d'action des joueurs et leur capacité à prendre des décisions conséquentes.

Le mouvement littéraire de fiction hypertexte <sup>(4)</sup>, est intéressant dans ce cas. L'hypertexte est intrinsèquement non linéaire, de telle sorte que la narration traditionnelle est totalement inappropriée à un tel travail. Les écrivains d'hypertexte de fiction essaient d'explorer la nature de l'existence humaine, comme le font les histoires traditionnelles, mais d'une manière qui leur permet de multiplier les points de vue, les sauts temporels, et la construction par le lecteur de son expérience de lecture. La fiction hypertexte partage quelque chose avec la narration traditionnelle, et quelque chose – bien plus que se l'imaginent les écrivains hypertexte – avec la conception de jeu ; mais si l'hypertexte de fiction réussit un jour artistiquement (rien de ce que j'ai lu ne l'a été), ce ne sera qu'à travers la création d'une nouvelle forme narrative, quelque chose que l'on aura du mal à appeler "histoire".

Les histoires sont linéaires. Les jeux ne le sont pas.

### ***Ça demande de la participation***

Dans une forme traditionnelle d'art, l'audience est passive. Lorsque vous regardez une peinture, vous pouvez y imaginer des choses, vous pouvez y voir autre chose que ce que l'artiste avait prévu, mais votre rôle dans l'élaboration de l'expérience est ténue : c'est l'artiste qui a peint. Vous voyez. Vous êtes passif.

Lorsque vous allez au cinéma, ou regardez la télévision ou une pièce de théâtre, vous êtes assis, vous regardez et vous écoutez. Là encore, vous interprétez, jusqu'à un certain degré ; mais vous êtes le public. Vous êtes passif. L'art est créé par les autres.

Lorsque vous lisez un livre, la plupart de son contenu se passe dans votre tête et non sur la page ; mais c'est la même chose. Vous êtes en train de recevoir les mots de l'auteur. Vous êtes passif.

Tout cela est trop, trop autocratique : l'artiste tout puissant condescend à partager son génie avec les mortels inférieurs. Comment est-il possible que, deux cents ans après la Révolution, nous avons encore tant d'œuvres aristocratiques ? Nous avons sûrement besoin de formes qui s'accordent à notre temps ; des formes qui permettent au commun des mortels de créer sa propre expérience artistique.

Arrive le jeu. Les jeux fournissent un ensemble de règles, mais les joueurs les utilisent pour créer leurs propres conséquences. C'est quelque chose comme la musique de John Cage <sup>(5)</sup> : il écrivait des thèmes à partir desquels on attendait des musiciens qu'ils improvisent. Les jeux sont comme ça ; le concepteur fournit les thèmes et les joueurs, la musique. Une forme d'art démocratique pour une époque démocratique.

Les formes d'art traditionnelles jouent sur un public passif. Les jeux requièrent une participation active.

## ***Mais alors qu'est-ce qu'un jeu ?***

Un jeu est une forme d'art dans laquelle les participants, appelés joueurs, prennent des décisions afin de gérer des ressources à travers des marqueurs de jeu, et afin d'atteindre un objectif.

### ***Prendre des décisions***

J'utilise ce terme dans un effort pour détruire l'inutile et très en vogue mot "interactif". Le futur, nous dit-on, sera interactif. Vous pouvez tout aussi bien dire : "Le futur sera fnurglewitz." Ce sera tout aussi éclairant.

Un interrupteur est interactif. Vous le levez et la lumière s'allume. Vous l'abaissez et elle s'éteint. Ça c'est de l'interaction. Mais ce n'est pas franchement amusant.

Tous les jeux sont interactifs. Le jeu établit des changements en fonction des actions des joueurs. Sans quoi ce ne serait pas un jeu : ce serait un casse-tête.

Mais l'interaction n'a pas de valeur en elle-même. L'interaction doit avoir un but.

Supposons que nous avons un produit qui soit interactif. À un certain moment, vous êtes face à un choix : vous pouvez choisir de faire A, ou alors de faire B.

Mais qu'est-ce qui fait que A est meilleur que B ? Ou bien est-ce que B est meilleur que A à certains moments mais pas à d'autres ? Quelles ressources doivent être gérées ? Quel est l'objectif ultime ?

Aha ! Maintenant nous ne parlons plus d'"interaction". Maintenant nous parlons de prise de décision.

Ce qui fait d'un jeu un jeu est la nécessité de prendre des décisions. Considérez les Échecs : il y a peu de choses qui rendent les parties attirantes – pas d'éléments de simulation, pas de roleplay et sacrément peu de couleur. Ce dont il s'agit est l'importance de prendre des décisions. Les règles sont étroitement définies, les objectifs évidents, et la victoire vous demande de penser plusieurs coups à l'avance. L'excellence dans la prise de décision est ce qui apporte le succès.

Que fait un joueur dans n'importe quel jeu ? Certaines choses dépendent du moyen utilisé. Dans certains jeux, il lance des dés. Dans d'autres, il discute avec ses amis. Ailleurs, il tape frénétiquement sur un clavier. Mais dans tous les cas, il prend des décisions.

À chaque instant, il examine l'état du jeu. Cela peut être ce qu'il voit à l'écran. Ou ce que le Maître de Jeu vient juste de lui dire. Ou l'arrangement des pions sur le plateau de jeu. Alors, il vérifie ses objectifs, les marqueurs du jeu et les ressources qui lui sont disponibles. Puis il considère l'opposition, les forces contre lesquelles il doit de battre. Il essaye de décider du meilleur plan d'action.

Et il prend une décision.

Quelle est la clef ici ? Les objectifs. L'opposition. La gestion des ressources. L'information. Nous allons parler de tout ça dans une seconde.

Quelles décisions prend un joueur dans ce jeu ?

### ***Objectifs***

*Sim City* n'a pas d'objectifs. N'est-ce pas un jeu ?

Non, comme son propre concepteur l'affirme. C'est un jouet.

Et le seul moyen de rester accroché pour longtemps est d'en faire un jeu – en fixant des buts, en définissant des objectifs pour vous-même. Construire la mégapole la plus majestueuse possible ; maximiser votre cote de popularité ; construire une ville qui repose entièrement sur les transports en commun. Peu importe l'objectif que vous choisissiez, vous l'avez transformé en un jeu.

Mais même là, le logiciel ne supporte pas votre objectif. Il n'a pas été conçu avec ce dernier en tête. Et essayer de faire quelque chose avec un bout de logiciel qui n'a pas été prévu pour ça peut être terriblement frustrant.



Dès lors qu'il n'y a pas d'objectifs, *Sim City* devient très vite lassant. Par opposition, le *Civilisation* de Sid Meier et Bruce Shelley's, un produit dérivé évident, a des objectifs explicites – et est beaucoup plus entraînant et attachant.

“Mais qu'en est-il des jeux de rôles ?” me direz-vous. “Ils n'ont pas de conditions de victoire.”

Pas de conditions de victoires, c'est vrai. Mais des objectifs, ça ils en ont ; un bon paquet, vous n'avez qu'à choisir. Amasser le plus d'expérience. Ou accomplir la quête que votre ami le MJ viens juste de vous imposer. Ou reconstruire l'Imperium et empêcher l'effondrement final de la civilisation. Ou s'approcher de la perfection spirituelle. Peu importe.

Si, pour quelque raison, vos personnages n'ont pas d'objectifs, ils en trouveront rapidement un. Sans quoi ils n'auront rien de mieux à faire que de s'asseoir dans une taverne et grommeler sur la médiocrité de la partie... Jusqu'à ce que vous en ayez marre et qu'une horde d'orques se montre pour leur refaire le portrait.

Hé, maintenant ils ont un but. La survie personnelle est un bon objectif. Un des meilleurs.

Si vous n'avez pas d'objectif, vos décisions n'ont pas de sens. Choisir A est aussi bien que choisir B ; piochez une carte, n'importe laquelle. Qui s'en soucie ? Qu'est-ce que ça change ?

Pour que ça compte, pour que le jeu signifie quelque chose, vous avez besoin de quelque chose vers quoi vous diriger. Vous avez besoin d'objectifs.

Quels sont les objectifs des joueurs ? Le jeu peut-il supporter différents types d'objectifs ? Quelles facilités existe-t-il pour que les joueurs suivent leurs différents objectifs ?

### **Opposition**

“Oh !” disent les gens politiquement corrects. Ces mauvais jeux, ces jeux répugnants. Ils sont tellement compétitifs. Pourquoi ne peut-on pas avoir des jeux de coopération ?

Ces “jeux de coopération” semblent généralement être des variantes de “Allez, lançons tous la balle entre nous.” Bon

sang, c'est tellement fascinant, je vais arrêter de jouer à *Mortal Kombat* pour ça, j'vous parie !

Mais parlons-nous vraiment de compétition ?

Oui et non ; beaucoup de joueurs prennent leur pied en gagnant sur les autres par la seule force de leur esprit – ce qui est toujours mieux qu'à la seule force de leurs poings. Les joueurs d'Échecs sont particulièrement assommants sur ce point. Mais le véritable intérêt est dans la conquête d'un objectif.

Le plus important mot de cette phrase est : lutte.

Jouons à un jeu. Il s'appelle *Courageuse Petite Angleterre*, et il simule la situation à laquelle a dû faire face le Royaume-Uni après la chute de la France lors de la Seconde Guerre mondiale. Votre but : préserver la liberté et la démocratie et défaire les forces de l'ombre et de l'oppression. Vous avez un choix : A) Vous rendre, B) Cracher dans l'œil d'Hitler ! Que règne Britannia ! L'Angleterre ne sera jamais jamais soumise !

Vous avez choisi B ? Félicitations ! Vous avez gagné !

Alors, n'était-ce pas satisfaisant ? Ah, le frisson de la victoire.

Il n'y a aucun frisson de la victoire, évidemment ; tout cela était bien trop facile, n'est-ce pas ? Il n'y a eu aucune lutte.

Dans un jeu à deux joueurs, un face-à-face, votre adversaire est l'opposition, vous êtes en conflit avec lui ; le jeu est une compétition directe. Et c'est un moyen de qualité pour produire une opposition. Rien n'est aussi vicieux et difficile à contrer qu'un adversaire humain déterminé. Mais la concurrence directe n'est pas le seul de moyen parvenir à cela.

Pensez à la fiction. Le schéma classique, le Modèle Narratif Standard <sup>(6)</sup>, fonctionne comme ceci : le personnage A a un but. Il affronte les obstacles B, C, D, et E. Il se bat avec chacun, à leur tour, et ce faisant, grandit en tant qu'individu. Finalement, il vient à bout du dernier et plus grand obstacle. Tous ces obstacles doivent-ils être le Méchant, le Sale Type, l'Opposant, l'Ennemi ? Non, même si un bon scélérat fait un obstacle de première qualité. Les puissances naturelles, les belles-mères revêches, les disques durs qui plantent, et les propres sentiments d'impuissance du héros peuvent aussi faire de bons obstacles.

C'est pareil dans les jeux.

Dans la plupart des JdR, "l'opposition" est composée de personnages non joueurs, et on attend de vous que vous collaboriez avec vos camarades joueurs. Dans de nombreux jeux informatiques, "l'opposition" est composée de casse-tête que vous devez résoudre. Dans les GN, "l'opposition" est souvent la simple difficulté à trouver le joueur qui a l'indice ou l'objet ou le pouvoir spécial dont vous avez besoin. Dans la plupart des jeux en solitaire, "l'opposition" est en fait un élément aléatoire, ou un ensemble d'algorithmes semi-aléatoires auxquels vous êtes confronté.

Quels que soient les buts que vous fixez à vos joueurs, vous devez faire en sorte qu'ils travaillent à y parvenir. Les dresser les uns contre les autres est une manière de faire cela, mais pas la seule. Et même quand un personnage a déjà un adversaire, mettre d'autres obstacles en travers de son chemin peut augmenter sa profondeur et son intérêt émotionnel.

Le désir de "jeux coopératifs" est le désir d'en finir avec les affrontements. Mais cela ne peut pas arriver. La vie est une lutte pour la survie et la croissance. Il n'y a pas de fin au conflit, pas de ce côté-ci de la tombe. Un jeu sans conflit est un jeu mort.

Qu'est-ce qui alimente l'opposition ? Qu'est-ce qui rend le jeu conflictuel ?

### **Gérer les ressources**

Les décisions triviales ne sont pas intéressantes. Vous vous souvenez de *Courageuse Petite Angleterre* ? Il n'y avait pas vraiment de décision, n'est-ce pas ?

Ou prenez *Talisman* de Robert Harris. À chaque tour, vous lancez un dé. Le résultat donne le nombre de cases dont vous pouvez vous déplacer. Vous pouvez aller vers la gauche ou vers la droite, le long du circuit.



Bon, c'est un petit peu mieux que les jeux de parcours traditionnel : j'ai un choix. Mais 99 fois sur 100, soit il n'y a pas de différence entre les deux cases d'arrivée, soit l'une est meilleure que l'autre de manière évidente. Le choix est truqué.

Un moyen de créer des choix qui soient significatifs est de donner aux joueurs des ressources à gérer. Ces "ressources" peuvent être n'importe quoi. Des divisions blindées. Des points de ravitaillement. Des cartes. Des points d'expérience. La connaissance de sorts. La possession de fiefs. L'amour d'une femme. Des faveurs du patron. La bonne volonté d'un PNJ. L'argent. La nourriture. Le sexe. La gloire. Une information.

Si le jeu contient plus d'une "ressource", les décisions deviennent soudainement plus complexes. Si je fais ceci, j'obtiens de l'argent et de l'expérience, mais Lisa m'aimera-t-elle encore ? Si je vole la nourriture, j'aurai à manger, mais je pourrais me faire attraper et couper la main. Si je déclare la guerre aux Valois, Edouard Plantagenêt m'offrira le Duché de Gascogne, mais le Pape pourrait m'excommunier, mettant en péril mon âme immortelle.

Ces décisions ne sont pas uniquement complexes ; elles sont intéressantes. Et les décisions intéressantes font des jeux intéressants.

Les ressources en question doivent avoir un rôle dans le jeu ; si votre "âme immortelle" n'a aucune importance, alors l'excommunication n'en a pas non plus (À moins qu'elle ne réduise la loyauté de vos paysans, ou que cela rende plus difficile le recrutement des armées, etc. Mais ce sont des fonctions de jeu, *n'est-ce pas* ?). Finalement, la "gestion de ressources" signifie gérer des éléments du jeu dans la poursuite de votre but. Une "ressource" qui n'a pas de fonction de jeu n'a rien à apporter à la réussite ou à l'échec, et au final n'a pas d'importance.

Quelles ressources le joueur doit-il gérer ? Y a-t-il assez de différences entre elles pour qu'il faille trancher lors de la prise de décision ? Rendent-elles ces décisions intéressantes ?

### **Marqueurs de jeu**

Vous effectuez vos actions dans le jeu au travers de vos marqueurs de jeu. Un marqueur est toute entité que vous pouvez directement manipuler.

Dans un jeu de plateau, ce sont vos pions. Dans un jeu de cartes, ce sont vos cartes. Dans un jeu de rôle, c'est votre personnage. Dans un sport, c'est vous-même.

Quelle est la différence entre des "ressources" et des "marqueurs" ? Les ressources sont des choses que vous gérez efficacement pour parvenir à vos fins ; les marqueurs sont les moyens de les gérer. Dans un wargame sur plateau, la force de combat est une ressource ; vos figurines sont des marqueurs. Dans un jeu de rôle, l'argent est une ressource ; vous l'utilisez au travers de votre personnage.

Pourquoi est-ce important ? Parce que si vous n'avez pas de marqueurs de jeu, vous terminez avec un système qui fonctionne sans beaucoup d'implications de la part du joueur. Le *Sim Earth* de Will Wright et Fred Haslam (2) en est un bon exemple. Dans *Sim Earth*, vous fixez des paramètres, et vous regardez ensuite le jeu se dérouler tout seul. Vous avez très peu à faire, aucun marqueur à manipuler, aucune ressource à gérer. Uniquement quelques paramètres à modifier. C'est légèrement intéressant, mais pas trop.



Pour donner au joueur l'impression qu'il contrôle sa destinée, qu'il est en train de jouer à un jeu, vous devez avoir des marqueurs de jeu. Moins il y a de marqueurs, plus ils doivent être détaillés ; ce n'est pas par hasard si les jeux de rôles, qui ne donnent au joueur qu'un seul marqueur, ont des règles extrêmement détaillées pour dire ce que ces marqueurs peuvent faire.

Quels sont les marqueurs des joueurs ? Quelles sont les possibilités de ces marqueurs ? Quelles ressources utilisent-ils ? Qu'est-ce qui les rend intéressants ?

### ***L'information***

J'ai eu plus d'une conversation avec un designer de jeux vidéo dans lesquelles il m'expliquait toutes les choses fascinantes que son jeu simulait – pendant que je restais planté là à dire “C'est vrai ? On ne se rend pas compte. Je n'ai pas remarqué ça.”

Mettons que vous ayez un wargame informatique dans lequel le climat affecte le mouvement et la défense. Si vous ne dites pas au joueur que le climat a un effet, à quoi ça sert ? Ça n'affectera pas le comportement du joueur, ça n'affectera pas ses décisions.

Ou bien peut-être que vous lui dites que le climat a un effet, mais le joueur n'a pas de moyen de savoir s'il pleut ou s'il neige ou quel est le climat à un moment donné. Une fois de plus, à quoi ça sert ?

Ou bien peut-être qu'il connaît le temps qu'il fait, mais qu'il n'a aucune idée de l'effet qu'a ce climat – peut-être que cela divise le mouvement de toutes les unités par deux, ou peut-être que les mouvements au travers des champs sont drastiquement diminués mais que les unités sur les routes ne sont pas touchées. C'est mieux, mais ce n'est pas encore ça.

L'interface doit fournir au joueur les informations intéressantes. Et il doit avoir assez d'informations pour prendre des décisions intelligentes.

Cela ne veut pas dire qu'un joueur doit tout savoir ; cacher des informations peut être très pratique. Il est assez raisonnable de dire “Vous ne savez pas quelle est la puissance de vos unités tant qu'elles n'ont pas combattu”, mais dans ce cas, le joueur doit avoir une idée de l'éventail des possibilités. Il est raisonnable de dire “Vous ne savez pas quelle carte vous allez avoir si vous piochez” mais seulement si le joueur a une idée des chances. Si je peux tirer la dame de cœur, ou la Mort, ou le cuirassé *Potemkine*, je n'ai absolument aucune base sur laquelle m'appuyer pour prendre une décision.

Plus que cela, l'interface ne doit pas fournir trop d'information, particulièrement dans un jeu où le temps est important. Si le climat, l'état des réserves, l'humeur de mes commandants, la fatigue des troupes et ce qu'a susurré Tokyo Rose à la

radio japonaise la nuit dernière peuvent tous affecter les conséquences de ma prochaine décision, et que j'ai cinq secondes pour me décider, et qu'il me faudrait cinq minutes pour trouver toutes les informations en parcourant des menus et en lisant des écrans, l'information est toujours inadéquate. Même si je peux y accéder, je ne peux pas l'utiliser raisonnablement.

Parlons des aventures sur ordinateur ; elles pèchent souvent par leur présentation de l'information. "Oh, pour passer par la Porte de Thanatos, vous devez trouver une épingle à chapeau pour crocheter la serrure. Vous pouvez trouver l'épingle à chapeau sur le sol de la bibliothèque. Elle fait à peu près 3 pixels sur 2 pixels, et vous pouvez la voir, si votre vision est bonne, entre les douzièmes et treizièmes lattes du plancher, à peu près à dix centimètres du haut de l'écran. Comment ? Vous l'avez ratée ?"

Ouais, je l'ai ratée. Dans une aventure, il ne devrait pas être ridiculement difficile de trouver ce dont vous avez besoin, pas plus que la victoire ne devrait se révéler impossible à cause d'une erreur que vous avez faite trois heures et trente-huit décisions auparavant. De la même manière, les solutions aux casse-tête ne devraient pas être arbitraires ou absurdes

Prenez sinon les Grandeur Nature. Dans un GN, un joueur a souvent un but, et pour l'atteindre il doit découvrir plusieurs choses – appelons-les Faits A, B, et C. Le créateur du GN ferait sacrément bien de s'assurer que A, B et C sont présents quelque part – connus d'autres personnages, ou sur une carte qui circule dans le jeu – quoi qu'il en soit, ils doivent être là. Sinon, le joueur n'a aucune chance d'arriver à ses fins, et ce n'est pas marrant.

En fonction des décisions que les joueurs doivent prendre, de quelle information ont-ils besoin ? Est-ce que le jeu leur fournit cette information de manière adéquate et au bon moment ? Des joueurs raisonnables seront-ils capables de déduire ou deviner le type d'information dont ils ont besoin, et la manière de se la procurer ?

## *D'autres choses qui renforcent les jeux*

### *La diplomatie*

Parvenir à un but est insignifiant si cette victoire est sans effort, s'il n'y a pas d'opposition ; mais cela ne veut pas dire que toutes les décisions doivent être à somme nulle <sup>(8)</sup>. À chaque fois que plusieurs joueurs sont impliqués, les jeux sont renforcés s'ils permettent, et encouragent, la diplomatie.

Les jeux permettent la diplomatie si les joueurs peuvent s'épauler l'un l'autre – peut-être directement, peut-être en s'alliant contre un ennemi commun. Tous les jeux à plusieurs joueurs ne permettent pas cela ; dans le *Monopoly* de Charles B. Darrow, par exemple, il n'y a pas de moyen efficace d'aider ou de bloquer un autre joueur. Il n'y a aucun intérêt à dire "Tous contre Joe" ou "Tiens, tu es un débutant, je t'aide maintenant, mais tu me devras une faveur plus tard", car là encore le jeu ne le permet pas.

Certains jeux permettent la diplomatie, mais pas beaucoup. Dans le jeu *Axis & Allies* de Lawrence Harris, les joueurs peuvent s'aider mutuellement dans une certaine mesure, mais tout le monde est membre soit de l'Axe ou des Alliés de manière permanente, donc la diplomatie n'est jamais un élément clé du jeu.

Une manière d'encourager la diplomatie est de fournir des buts non-exclusifs. Si vous cherchez l'Arche d'Alliance, et si moi je veux tuer des Nazis, et si les Nazis ont l'Arche, nous pouvons nous entendre. Peut-être que notre alliance se terminera quand la Résistance française récupérera l'Arche, et nous nous retrouvons dans des camps opposés, mais en fait, c'est ce qui rend les jeux rigolos.



Mais les jeux peuvent encourager la diplomatie même quand les joueurs sont directement opposés. Le jeu diplomatique par excellence est, bien sûr, le *Diplomatie* de Calhammer, dans lequel la victoire va plus souvent au meilleur diplomate qu'au meilleur stratège. La clé du jeu est l'ordre de support, qui permet aux armées d'un joueur d'aider un autre joueur dans son attaque, et qui encourage les alliances.

Les alliances ne durent jamais, c'est sûr ; la Russie et l'Autriche peuvent s'allier pour éliminer la Turquie, mais un seul des deux peut vaincre. Au final, l'un des deux poignardera l'autre dans le dos.

Bien. C'est le besoin de trouver des alliés, de les garder, et de persuader vos ennemis de changer d'allégeance qui assure que vous allez continuer à parler. Si les alliances sont fixées une fois pour toutes, c'est la fin de la diplomatie.

Les jeux vidéo sont solitaires presque par nature, et au niveau où ils permettent la diplomatie avec les opposants PNJ de l'ordinateur, ne rendent en général pas la chose intéressante. Les jeux en réseau sont, ou devraient être, diplomatiques par nature ; et tandis que les jeux en réseau prennent de l'ampleur, on peut s'attendre à ce que la plupart des développeurs du milieu de création informatique passent complètement à côté. Par exemple, quand les programmeurs de TV interactive parlent de jeu, ils parlent presque exclusivement de la possibilité de télécharger des jeux de consoles (Nintendo, Sega) sur le réseau. Ils le font pour une raison économique : des milliards sont dépensés annuellement dans ce genre de jeux, et ils aimeraient avoir une part du gâteau. Ils ne semblent pas réaliser que les réseaux offrent une toute nouvelle façon de jouer, qui a la possibilité de rapporter des milliards à elle toute seule – et que c'est là que réside la véritable opportunité économique.

Comment les joueurs peuvent-ils s'aider ou se gêner mutuellement ? Quels sont leurs intérêts à le faire ? Quelles ressources peuvent-ils échanger ?

### **La couleur**

Le *Monopoly* est un jeu autour du développement immobilier. Exact ?

Eh bien en fait, non, pas du tout. Un promoteur rirait à cette idée. Un jeu qui traiterait réellement de construction immobilière aurait besoin de règles pour les prêts à la construction, les lotissements, les lois syndicales et la corruption des inspecteurs municipaux. Le *Monopoly* n'a rien à voir avec le vrai développement immobilier. Vous pourriez prendre les mêmes règles et changer le plateau, les jetons et les cartes et en faire un jeu sur l'exploration spatiale, par exemple. Excepté que votre jeu aurait autant à voir avec l'exploration spatiale que le *Monopoly* a à voir avec la promotion immobilière.

Le *Monopoly* n'est pas vraiment à propos de quoi que ce soit. Mais il a la couleur d'un jeu immobilier : des propriétés avec des noms, des petites maisons et des hôtels en plastique, de l'argent de jeu. Et c'est une grande partie de son charme.

La couleur compte pour beaucoup : en tant que simulation de la Seconde Guerre mondiale, le jeu *Axis & Allies* de Lawrence Harris est un effort pathétique. Ah ! Mais la couleur ! Des millions de petits avions et de bateaux et de tanks en plastique ! Le tonnerre des dés ! Le monde en guerre ! Le jeu fonctionne presque uniquement grâce à sa couleur.

Prenez sinon *Space 1899* de Chadwick. Les règles ne font rien pour que l'univers de jeu évoque les merveilles burroughsiennes (2), les sensations d'un *pulp* d'aventure, les charmes de l'ère victorienne à la Kipling. En dépit d'un système propre et d'un monde détaillé, il est curieusement sans goût, et en souffre. L'apparat, les détails et le sens de l'organisation peuvent ajouter énormément à l'impact émotionnel d'un jeu.

Ça n'a presque rien à voir avec le jeu proprement dit ; l'édition originale de *Axis & Allies* chez Nova était presque identique à l'édition de Milton Bradley. Sauf qu'elle contenait une carte en papier affreusement kitsch, quelques-uns des marqueurs les plus laids que j'ai vus, et une boîte vraiment amateur. Je l'ai essayé une fois, l'ai reposé, et ne l'ai plus jamais touché.

Cependant je sors encore de temps en temps l'édition Milton Bradley, avec toutes ses petites pièces en plastique... Même jeu. Bien meilleure couleur.

De quelle manière le jeu invoque-t-il l'éthos, l'atmosphère et l'apparence de son univers ? Que pouvez-vous faire pour le rendre plus coloré ?

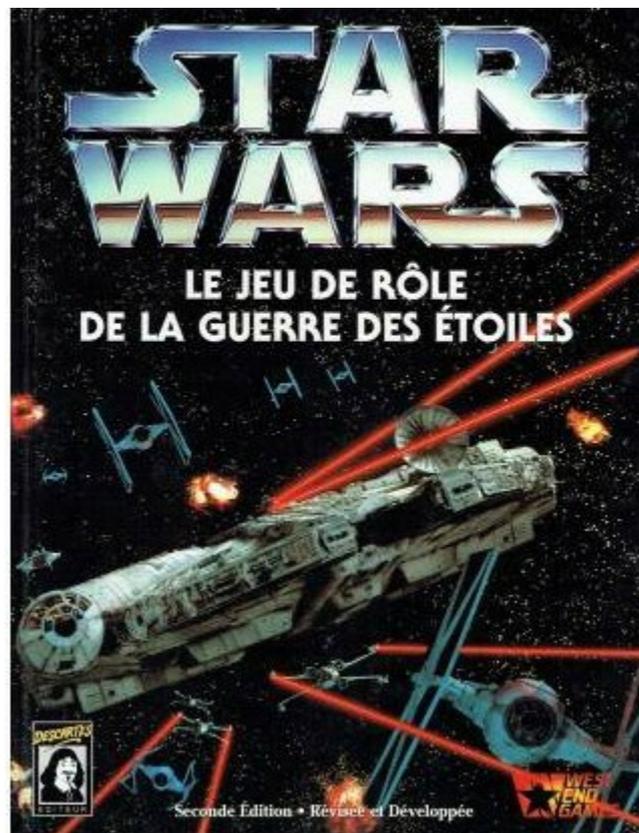
### **Simulation**

Nombre de jeux ne simulent rien. Le jeu populaire oriental de Go, par exemple : des petites pierres sur une grille. C'est abstrait à la perfection. Ou le jeu *Life* de John Horton Conway ; en dépit de son nom évocateur, ce n'est rien de plus qu'une exploration de l'espace mathématique.

Rien de mal à cela. Mais.

Mais la couleur ajoute au charme d'un jeu. Et la simulation est un moyen de fournir cette couleur.

Imaginons que je pense, pour une raison ou une autre, qu'un jeu sur Waterloo aurait un fort intérêt commercial. Je pourrais, si je le voulais, prendre le *Monopoly*, changer "Champs-Élysées" en "Quatre Bras" et les hôtels en soldats en plastique, et l'appeler *Waterloo*. Ça marcherait. Mais ne serait-il pas mieux de simuler le combat ? D'avoir des petits bataillons manœuvrant sur le champ de bataille ? D'entendre le grondement des canons ?



Ou regardez *Star Wars : le Jeu de Rôle* que j'ai conçu. J'aurais pu prendre le *Donjons & Dragons* de Gygax et Arneson et le transformer, appeler les épées des blasters et ainsi de suite. Mais j'ai plutôt entrepris de simuler les films, pour encourager les joueurs à essayer des acrobaties cinématographiques hallucinantes, d'utiliser le système en lui-même pour refléter quelque chose de l'atmosphère et de l'*ethos* des films.

La simulation a aussi d'autres intérêts. D'abord, elle accroît l'identification au personnage. Un *Waterloo* basé sur le *Monopoly* ne ferait rien pour amener les joueurs à penser comme Wellington et Napoléon ; le jeu *Napoleon's Last Battles* de Kevin Zucker fait beaucoup mieux que cela, en forçant les joueurs à penser aux problèmes stratégiques que ces hommes ont affrontés.

Cela peut vous permettre de visualiser une situation que la simple narration ne permet pas. Cela permet au joueur d'explorer différents résultats – à la manière d'un jouet informatique – et de parvenir en conséquence à une compréhension profonde du sujet de la simulation. En ayant joué à au moins une douzaine de jeux différents sur Waterloo, je comprends la bataille, la raison pour laquelle les choses s'y sont déroulées de cette manière, et la nature de l'art de la guerre napoléonienne, bien mieux que si j'avais simplement lu une douzaine de livres sur le sujet.

Simuler quelque chose est presque toujours plus compliqué que d'exploiter simplement un thème pour la couleur. Et en conséquence, ce n'est pas pour tous les jeux. Mais quand la technique est utilisée, elle peut être plutôt efficace.

De quelles manières les éléments de simulation peuvent renforcer le jeu ?

### ***Diversité des rencontres***

“Tu as seulement eu de la chance.”

Paroles méprisantes ; vous devez votre victoire aux fluctuations de la chance. Un jeu qui permet cela est évidemment inférieur à un autre qui assure la victoire au plus doué, au plus malin et au plus fort, n'est-ce pas ?

Pas nécessairement

“Les éléments aléatoires” dans un jeu ne sont jamais totalement fortuits. Ils sont aléatoires dans un éventail de possibilités. Quand je fais une attaque dans un wargame sur table, je peux consulter les tables des résolutions de combats. Je connais les issues possibles et les chances de parvenir à mes fins. Je prends un risque calculé. Durant la partie, je fais entre une douzaine et une centaine de tirages de dés ; à donner tant de confiance au hasard, “l'élément aléatoire” devient négligeable. Excepté dans de rares occasions, ma victoire ou ma défaite découlera de ma supériorité comme stratège, et non de ma chance aux dés.

Le hasard peut être utile. C'est une manière de diversifier les rencontres.

Qu'est-ce que cela signifie ?

Ça veut dire que les mêmes choses encore et encore, c'est foutrement ennuyeux. Ça veut dire que les joueurs aiment rencontrer l'inattendu. Ça veut dire que le jeu doit permettre une grande variété d'événements, si bien qu'il y ait toujours pour les joueurs quelque chose d'un peu différent à affronter.

Dans un jeu comme les Échecs, ce “quelque chose de différent” est l'effet toujours changeant de la position des pièces. Dans un jeu comme *Magic : L'Assemblée* de Richard Garfield, ce sont l'absolue diversité des cartes, l'ordre aléatoire dans lequel elles apparaissent, et les manières intéressantes dont elles peuvent être combinées. Dans le *Donjons & Dragons* de Arneson et Gygax, c'est l'époustouflante variété de monstres, de sorts, etc., associés à l'inventivité du maître du jeu à proposer de nouvelles situations à ses joueurs.

Si un jeu a une diversité inadéquate, il lassera rapidement. C'est pourquoi personne ne joue des jeux d'aventures plus d'une fois ; il y a assez de diversité pour une seule partie, mais c'est à chaque fois la même chose lorsque l'on y rejoue. C'est aussi pourquoi le jeu de cartes du solitaire devient assez vite ennuyeux ; vous faites les mêmes choses encore et toujours, et re-mélanger les cartes n'est pas suffisant pour raviver votre intérêt au bout d'un temps.

Quelles choses les joueurs rencontrent-ils dans ce jeu ? Y en a-t-il assez pour eux à découvrir et explorer ? Qu'est-ce qui génère la variété ? Comment améliorer la diversité des rencontres ?

### ***Identification de la position***

“L'identification au personnage” est un thème récurrent de fiction. Les écrivains veulent que les lecteurs aiment les protagonistes, s'identifient à eux, pour qu'ils se soucient de ce qui leur arrive. L'identification au personnage procure un

pouvoir émotionnel à une histoire.

C'est aussi vrai dans les jeux. Selon le degré avec lequel vous encouragez les joueurs à se soucier de leur "camp", à s'identifier à leur position dans le jeu, vous augmentez l'impact émotionnel de la partie.

Le cas le plus extrême est le sport ; dans les sports, votre "position" est vous-même. Vous êtes là sur le terrain de baseball, gagner ou perdre est important, et vous le ressentez profondément lorsque vous marquez ou envoyez la balle hors du terrain. C'est important pour vous.

Si important, que les bagarres et les insultes ne sont pas rares, dans tous les sports. Si important que nous avons inventé une tradition culturelle entière de "comportement sportif" pour essayer de prévenir ces sentiments déplaisants quand ils prennent le dessus.

Les jeux de rôles sont un peu plus abstraits ; votre personnage n'est pas vous, mais vous investissez beaucoup de temps et d'énergie en lui. C'est le seul indicateur au bout du compte de votre présence dans le jeu. Des insultes, et même des bagarres, ne sont pas inconnues parmi les joueurs, bien qu'elles soient plus rares que dans les sports.

Faire en sorte que des joueurs s'identifient à leur position dans le jeu est facile quand un joueur n'a qu'un seul référent. Les choses se compliquent quand il en contrôle plusieurs. Peu de gens ressentent une grande tristesse à la perte d'un cavalier aux Échecs ou d'une division d'infanterie dans un wargame. Mais même là, le pouvoir émotionnel d'un jeu est amélioré si le joueur peut être amené à ressentir une identification avec un "camp".

Un moyen d'y parvenir est de clarifier le point de vue du joueur. La confusion des points de vue est une des faiblesses classiques des concepteurs de jeux de plateau. Par exemple, *Les Campagnes d'Afrique du Nord* de Richard Berg prétend être une simulation extraordinairement réaliste des campagnes de l'Axe en Afrique. Toutefois, en tant que joueur, vous passez une grande part de votre temps à vous soucier de la localisation de pilotes isolés et de la quantité d'eau disponible pour chaque bataillon. L'entourage de Rommel aurait pu s'occuper de telles choses, mais certainement pas Rommel lui-même. Qui êtes-vous supposé être ? La justesse de la simulation est, en un sens, altérée, et non renforcée, par le niveau de détail.

Que pouvez-vous faire pour que le joueur se soucie de sa position ? Y a-t-il un marqueur de jeu plus important que les autres pour le joueur, et qui puisse servir à renforcer l'identification à celui-ci ? Si ce n'est pas le cas, quel est l'attrait émotionnel global de la position, et que peut-on faire pour l'accroître ? Qui "est" le joueur dans le jeu ? Quel est son point de vue ?

### **Interprétation (roleplaying)**

*HeroQuest* [le jeu de plateau, 1989, collaboration entre MB et Games Workshop (NdT)] a été qualifié de "jeu de rôle sur plateau". Et, comme dans un jeu de rôle, chaque joueur contrôle un seul personnage qui, dans le cas d'*HeroQuest*, est une figurine en plastique sur le plateau. Si vous êtes un seul personnage, n'êtes-vous pas en train de "jouer un rôle" ? L'appellation de ce jeu en tant que jeu "de rôle" est-elle justifiée ?

Non, aux deux questions.



Ces questions trahissent la confusion entre "identification à la position" et "interprétation". Je peux m'identifier intimement avec un marqueur de jeu sans avoir l'impression d'être en train de jouer un rôle.

L'interprétation apparaît quand, dans un sens, vous endossez la personnalité de votre position. Différents joueurs, et différents jeux, peuvent arriver à cela de différentes manières : peut-être essayez-vous de parler avec le langage et le rythme de votre personnage. Peut-être parlez-vous comme si vous ressentiez les émotions dont parle votre personnage. Peut-être parlez-vous comme d'habitude, mais attachez-vous une grande importance à "ce que ferait mon personnage dans cette situation" par opposition à "ce que je veux faire ensuite".

L'interprétation est plus courante, naturellement, dans les jeux de rôles. Mais elle peut tout aussi bien apparaître dans d'autres environnements ; je ne peux, par exemple, faire une partie de *Junta* de Vincent Tsao sans parler avec un fort accent espagnol au coin de chaque réplique. Le jeu me fait suffisamment m'imaginer comme une grosse peinture de république bananière pour que je commence à interpréter un rôle.

L'interprétation est une technique puissante pour un tas de raisons. Elle renforce l'identification aux positions ; si vous pensez comme votre personnage, vous vous identifierez plus intimement à lui. Elle améliore la tonalité du jeu, parce que les joueurs deviennent partiellement responsables du maintien de l'esprit critique de côté (10), la sensation que l'univers du jeu est vivant, coloré et cohérent. Et c'est une très bonne méthode de socialisation.

Effectivement, le rapprochement avec la socialisation est crucial : l'interprétation devient une forme de représentation. Dans un jeu de rôle, les joueurs se *produisent* pour le divertissement de leurs amis. S'il n'y a pas d'amis, il n'y a pas de sens à cela.

C'est pourquoi les "jeux de rôles sur ordinateur", ainsi appelés, ne sont rien de ce genre. Ils n'ont pas plus de rapport avec l'interprétation que n'en a *HeroQuest*. C'est-à-dire qu'ils ont les apparences du jeu de rôle : personnages, équipements, histoires. Mais il n'y a pas de dispositif permettant aux joueurs d'exagérer leur rôle, de se caractériser eux-mêmes par leurs actions – d'interpréter dans tous les sens du terme.

C'est intrinsèque à la technologie. Les jeux vidéo sont solitaires ; les joueurs solitaires n'ont, par définition, pas de public. Par conséquence, les jeux sur ordinateur ne peuvent engendrer d'interprétation.

Ajoutez un réseau, et vous pouvez avoir un jeu d'interprétation. D'où la popularité des [MUD](#), jeux de rôles online en mode texte.

Comment les joueurs peuvent-ils être amenés à interpréter ? Quelle sorte de rôle le système permet ou encourage ?

### **Socialiser**

Historiquement, les jeux ont surtout été utilisés comme un moyen de socialisation. Pour les joueurs de Bridge, de Poker et de charades, le jeu est secondaire à la socialisation qui se déroule autour de la table.

Une bizarrerie actuelle est que les jeux qui ont le plus de succès commercial sont tous solitaires dans leur nature : jeux d'arcade, jeux vidéo sur CD-ROM. Autrefois, notre conception des joueurs était des gens réunis autour d'une table et jouant aux cartes ; à présent, c'est un adolescent solitaire, tripotant une manette de jeu devant un écran scintillant.

Pourtant, en parallèle, on observe le développement de l'interprétation de rôle, que ce soit sur table ou grandeur nature, qui repose entièrement sur la socialisation. Et nous voyons que les jeux de plateaux les plus populaires sur le marché, comme le *Trivial Pursuit* et *Pictionary* sont joués presque exclusivement dans un contexte social.

Je dois admettre que la nature solitaire de la plupart des jeux vidéo est une aberration temporaire, une conséquence de la technologie, et qu'avec l'extension des réseaux et de l'amélioration des vitesses de connexion, la norme historique va se rétablir d'elle-même.

Quand on conçoit n'importe quel jeu, cela vaut la peine de penser aux usages sociaux de celui-ci, et comment le système encourage ou décourage la socialisation. De fait, presque tous les réseaux ont en ligne des jeux classiques comme le Poker et le Bridge. Et dans presque tous les cas, ces jeux ne sont pas parvenus à attirer beaucoup d'utilisateurs.

L'exception : America Online, qui permet un chat en temps réel entre les joueurs. Leur version du Bridge en réseau autorise les conversations de table. Et il a été assez populaire.

Ou, autre exemple, de nombreux jeux de rôles sur table consacrent bien trop d'efforts à se soucier du "réalisme" et trop peu à l'usage qu'en ont les joueurs. Quel est l'intérêt d'un système de combat extraordinairement réaliste, si terminer un simple tour de combat prend quinze minutes et toute une bataille prend quatre heures ? Ils ne passent dès lors plus leur temps à socialiser, à parler et à sortir de leurs gonds ; ils passent leur temps à lancer des dés et à consulter des trucs sur des tableaux. À quoi ça sert ?

Comment le jeu peut-il mieux encourager la socialisation ?

### **Tension narrative**

Pat Murphy, lauréat du [prix Nebula](#), dit que l'élément clé d'une intrigue est "d'accroître la tension". C'est-à-dire qu'une

histoire doit devenir de plus en plus prenante au fur et à mesure de son déroulement, et ce jusqu'au point culminant de la résolution finale.

Supposez que vous soyez un fan du Stade français. Bien sûr, vous voulez voir cette équipe gagner. Mais si vous allez voir un match au stade, voudriez-vous réellement les voir mener de 7 points à la première passe et repartir gagnant 21 à 2 ? Oui, vous voulez qu'ils gagnent, mais cela ne constitue pas forcément une partie très intéressante. Ce qui va vous faire vous lever de votre siège d'excitation et de joie est de les voir revenir dans les dernières secondes du jeu en marquant un essai depuis les 60 mètres. La tension rend les jeux amusants.

Idéalement, une partie devrait être tendue tout du long, mais particulièrement à la fin. Les problèmes les plus difficiles, les obstacles les plus grands doivent être gardés pour celle-ci. Vous ne pouvez pas toujours la garantir, particulièrement dans les jeux de compétition directe : une partie d'Échecs entre un grand maître et un débutant de base ne générera pas beaucoup de tension. Mais, dans les jeux vidéo solitaires en particulier, il doit être possible de garantir que chaque niveau du jeu implique un lot d'épreuves, et que le travail du joueur ne soit accompli qu'à la fin.

En fait, un des défauts les plus communs des jeux est l'anti-climax. La période de tension maximale n'est pas la résolution, mais quelque part à mi-chemin de la partie. Après un temps, l'opposition est en déroute, ou la position du joueur est imprenable. Dans la plupart des cas, c'est parce que le concepteur du jeu n'a jamais envisagé la nécessité de la tension narrative.

Que peut-on faire pour donner de la tension au jeu ?

### ***Conclusion : tous égaux devant le dé – ou ce que vous voulez***

Nous sommes maintenant parés pour répondre aux questions que j'ai posées au début de cet article.

Les myriades de formes de jeu ont-elles quelque chose en commun ? Sans aucun doute. Tous impliquent une prise de décision et la gestion de ressources dans la poursuite d'un objectif ; cela est vrai que nous parlions d'Échecs ou de *Seventh Guest*, de *Mario Bros.* ou de *Vampire*, de la roulette ou de *Magic : l'Assemblée*. C'est universel ; c'est ce qui définit un jeu.

Comment pouvez-vous distinguer un bon jeu d'un mauvais ? La réponse vient toujours en jouant ; mais nous avons désormais quelques termes pour analyser l'attrait d'un jeu. Les Échecs impliquent des décisions complexes et difficiles ; *Magic* possède un énorme éventail de possibilités ; la roulette a un but extrêmement stimulant (l'argent – le vrai de vrai). Une analyse plus détaillée est possible, pour être sûr, et est laissée comme exercice pour le lecteur.

La théorie analytique présentée ici est-elle hermétique et complète ? Certainement pas ; il y a des jeux qui défient nombre de ces conclusions, si ce n'est pas toutes (par exemple, [la sorte de jeu de l'oie] *Candyland*, qui n'implique aucune décision à prendre quoi qu'il arrive). Et il n'y a pas de doute que certains aspects de l'attrait des jeux nous échappent.

Il faut considérer cela comme un travail inachevé : un premier jet dans la codification d'une analyse intellectuelle de l'art de la création des jeux. D'autres sont les bienvenus, et même encouragés, à construire sur cette structure – ou à proposer des théories alternatives par défi.

Si nous voulons produire des œuvres qui méritent la désignation d'"art", nous devons commencer à penser ce qu'il faut pour y parvenir et à déterminer nos propres objectifs au-delà de la simple perspective commerciale. Car nous sommes embarqués dans un voyage à portée révolutionnaire : la transformation démocratique des arts. Approché correctement, ce voyage ajoutera à la splendeur à notre civilisation ; approché maladroitement, il créera simplement une autre médiocrité de l'âge de la télévision, une autre forme totalement dépourvue de tout mérite intellectuel.

*L'auteur souhaite saluer les contributions de Chris Crawford, Will Wright, Eric Goldberg, Ken Rolston, Doug Kaufman, Jim Dunnigan, Tappan King, Sandy Peterson, et Walt Freitag dont il a largement volé les idées.*

*Note orthographique* : En temps normal, les noms des jeux traditionnels, par exemple les Échecs, le Go, le Poker, sont sans capitales, comme il est d'usage pour les noms communs. Les noms de jeux définis sont écrits avec des initiales en majuscules. Cet usage est incompatible avec la thèse que tous les jeux sont une forme d'art, et que chaque jeu, sans se soucier de ses origines, doit être regardé comme un œuvre. J'ai mis en capitales tous les noms de jeu dans l'article.

Nous mettons une majuscule à *Beowulf*, bien qu'il soit un produit de la culture populaire plus que d'un auteur déterminé, comme nous mettons des capitales à *Cent ans de solitude*, de Gabriel Garcia Marqués. De la même manière, je mets une majuscule à Échecs, même si c'est plus un produit de la tradition populaire que d'un créateur défini, tout comme je le fais pour *Donjons & Dragons*. Il peut paraître étrange, dans un premier temps, de traiter les Échecs comme un titre publié, mais je l'ai fait pour des raisons précises.

J'ai aussi, autant que possible, tenté de mentionner le nom des concepteurs la première fois que j'en parle. Quand j'ai omis un nom, c'est parce que je ne le connais pas.

Article original : [\*I Have No Words And I Must Design\*](#)

- (1) NdT : Célèbre concepteur de jeu des années 80. Il est aussi écrivain, auteur de plusieurs best-sellers sur le jeu ; c'est lui qui invente le "brouillard de guerre" des wargames. [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : Premier jeu vidéo d'Infocom en 1977 ; un immense succès. [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : Inspiré du livre de Mercer Mayer, le CD fait partie de la série Living Books, souvent utilisé en France dans les petites classes pour enseigner l'anglais. [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : [genre de littérature informatisée](#), développé majoritairement aux États-Unis, où le lecteur se déplace dans l'histoire et peut en modifier la construction. [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : Compositeur contemporain américain, célèbre notamment pour sa composition "4'33" qui ne comporte aucune note. [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : Dérivé de la *Poétique* d'Aristote, il se fonde sur une histoire où les protagonistes ou autres personnages risquent leur vie ; il reste la base de la fiction littéraire traditionnelle aussi bien que la pierre angulaire dans l'écriture de scénarios hollywoodiens. [\[Retour\]](#)
- (7) NdT : Distribué par Maxis en 1990, le joueur contrôle cette fois de développement d'une planète entière ; un peu à la *Sim City*. [\[Retour\]](#)
- (8) NdT : Référence aux jeux dits "à somme nulle", où un gain chez un participant implique une perte équivalente chez un autre participant. [\[Retour\]](#)
- (9) NdT : Edgar Rice Burroughs (1875-1950), créateur de *Tarzan*, mais aussi auteur des aventures de John Carter du *cycle de Mars*. [\[Retour\]](#)
- (10) NdT : " *the willing suspension of disbelief*", l'illusion théâtrale. C'est l'idée que l'on accepte de mettre de côté son esprit critique et d'accepter une illusion, ici ludique, comme réalité temporaire, le meilleur exemple étant le cinéma. [\[Retour\]](#)

***Pour aller plus loin...***



Vous désirez découvrir les autres articles de Greg Costikyan traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgpb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.

## *Suivez le guide*

Maintenant que nous en savons plus sur la définition d'un jeu au sens large, penchons-nous sur le jeu de rôle en particulier. Non pas en narrant par le menu les différents systèmes possibles – la tâche en serait autant titanesque que rébarbative – mais en tâchant de déterminer si, pour un objectif donné, [tous les systèmes sont pertinents](#). Pour ce faire, Ron Edwards, à l'origine du célèbre modèle LNS, tâchera de démontrer en quoi le choix d'un système plus qu'un autre est important. Puis, afin de prolonger cette réflexion, [Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides](#) abordera le rôle des règles au sein du système de jeu. Un rôle qui n'est pas forcément celui auquel on pense de prime abord.



# Le système EST important

© 1998 Adept Press

Un article de Ron Edwards, tiré de [The Forge](#), et traduit par Christophe Boeckle et JMS



## Tous les systèmes ne sont pas égaux

Depuis près de 20 ans, j’entends la même idée sur les JdR. La voici : “Le système utilisé n’est pas vraiment important. Un jeu de rôle ne vaut que par ce que ses joueurs y apportent, et n’importe quel système fait l’affaire avec le MJ et les joueurs adéquats.” Ma position ? Désaccord complet.

“Hé !” Vous pourriez dire “Vince mon MJ peut faire jouer n’importe quoi. Même si le jeu est merdique, il vire ce qu’il n’aime pas et c’est parti.”. OK, super. Vince est doué. Imaginez maintenant combien il serait bon s’il ne devait pas passer tout ce temps à faire son choix dans le système de jeu (souvenez-vous que je ne parle ici que du système et non des ressources scénaristiques ou des suppléments sur l’univers). Je soutiens qu’un système est meilleur, dans la mesure où, entre autres, il ne gaspille pas le temps de Vince.

“Ah, OK”, pourriez-vous répondre “Mais c’est toujours une question d’opinion quand on dit qu’un jeu est bon. Personne ne peut vraiment dire avec certitude quel JdR est meilleur qu’un autre, c’est une question de goût”. Là encore, désaccord complet.

Quelques définitions s’imposent. Premièrement, je parle ici du jeu de rôle traditionnel, dans lequel le MJ est un humain et les joueurs sont physiquement présents durant la partie. Deuxièmement, j’entends par “système” une méthode de résolution de ce qui se produit pendant la partie <sup>(1)</sup>.

Il doit fonctionner à deux niveaux : en ce qui concerne les vraies personnes qui y jouent et en ce qui concerne les personnages qui vivent des événements fictifs.

## Conception de système : première partie

(Ce qui suit se fonde sur les idées présentées sur [le modèle à trois volets](#) <sup>(ptgpb)</sup>, mais j’étends assez largement leur champ d’application).

On a suggéré que les joueurs avaient trois visées ou perspectives distinctes, en ce sens qu’un joueur donné envisagera une situation de JdR suivant l’une ou l’autre de ces perspectives <sup>(2)</sup>. Et si des mélanges sont possibles, ils restent limités.

- Le **ludiste**. Ce joueur est satisfait si le système implique un conflit qu’il a une chance de remporter. Habituellement, il opposera le personnage et un PNJ, mais le ludiste peut aussi être un Exploiteur de règles ou un rôliste du genre dominateur. *Rifts* et *Shadowrun* sont des JdR particulièrement adaptés aux ludistes <sup>(3)</sup>.
- Le **narrativiste**. Ce joueur est satisfait si une séance de JdR donne une bonne histoire [avec des conflits dramatiques et des choix moraux NdT)]. *Over the Edge*, *Prince Valiant*, *The Whispering Vault* et *Everway* <sup>(4)</sup> sont des JdR pour narrativistes.
- Le **simulationniste**. Ce joueur est satisfait si le système “créé” un univers de poche sans insuffisances. Une des sous-catégories bien connue du simulationniste est le Réaliste. *GURPS* et *Pendragon* <sup>(5)</sup> sont de bons jeux pour simulationnistes.



Je soutiens ici que la conception d'un système de JdR ne peut répondre à la fois à ces trois attentes <sup>(9)</sup>. Par exemple, combien de temps réel faut-il pour résoudre une action de jeu ? Le simulationniste accepte que cela prenne du temps si la précision s'en trouve améliorée, le narrativiste déteste les longues résolutions, le ludiste n'accepte que cela prenne du temps ou qu'une méthode complexe soit utilisée que si le joueur peut l'exploiter.

Où encore, qu'est-ce qui constitue un succès ? Le narrativiste veut une résolution dramatiquement intéressante, mais le ludiste veut surtout savoir qui s'en est le mieux sorti [et le simulationniste veut que le résultat soit crédible et cohérent avec le genre (NdT)].

Ou bien, comment doit-on équilibrer l'efficacité des personnages-joueurs ? Le narrativiste s'en fiche, le simulationniste veut que cela reflète le système social de l'univers de jeu, et le ludiste demande simplement que les règles soient les mêmes pour tous.

Un des plus gros problèmes que j'ai observés dans les systèmes de JdR survient lorsqu'ils essayent de satisfaire ces trois approches à la fois. Malheureusement, on peut alors être sûr que presque tous les joueurs seront irrités à un moment ou un autre de la partie par un aspect du système. Le temps du MJ sera alors consacré, comme dans l'exemple de Vince, à éliminer les différents aspects qui ne s'accordent pas avec un groupe donné. Un "bon" MJ est alors défini comme celui qui est capable de faire cette opération de tri. Pourquoi ne pas éliminer cette étape laborieuse et permettre (par exemple) à un MJ ludiste, d'utiliser un JdR ludiste et de ne pas perdre de temps ? Je soutiens que la première priorité lors de la conception d'un JdR est de construire un système en accord exprès avec une de ces trois perspectives.

(Remarquez alors que je peux applaudir un système donné car il correspond superbement à l'une de ces perspectives, même si je ne partage pas celle-ci et que je pourrais bien détester jouer à ce jeu. C'est un point important car il me donne un critère pour juger, au lieu de simplement aboyer sur "ce que j'aime").

## ***Conception de système : deuxième partie***

Maintenant qu'un système a une perspective ou une visée à l'aune de laquelle on peut le juger, il est temps de disséquer cette méthode de résolution dans le détail. Je vais suivre ici la suggestion de Jonathan Tweet (qui se trouve dans le livre des règles de l'excellent JdR *Everway*). Pour lui, il y aurait trois modes de résolution en jeu de rôle.

- **L'aléatoire**, ce qui signifie que plusieurs résultats sont possibles pour chaque cas (j'ai tiré 10 sur 3 dés, c'est moins que ma compétence qui est à 12 : je touche !). La plupart des systèmes de JdR sont d'abord de ce type, pour des raisons historiques. Les méthodes comprennent les dés, les cartes et un tas d'autres trucs.
- **Le karma**, où il s'agit de comparer deux valeurs fixes (j'ai 7 en escrime, tu as 4 : je gagne). *Ambre* est un des rares jeux à utiliser principalement le karma.
- **La dramaturgie** : où le MJ (ou, plus rarement, le joueur) décide du dénouement en disant ce qu'il se passe ("Tu l'embroches !" dit le MJ sans jeter de dés ni consulter de chiffres)

Un système donné peut certainement mêler et harmoniser ces méthodes et de fait *Everway* permet effectivement au MJ de concocter son propre mélange onctueux. *Ambre*, par exemple, pondère son système de karma par de la dramaturgie, *Extreme Vengeance* sa méthode dramaturgique par de l'aléatoire, et *Sorcerer* l'aléatoire avec de la dramaturgie. Certains systèmes utilisent des méthodes différentes pour des activités différentes : *AD&D* utilise le karma pour la magie et l'aléatoire pour le combat.

Prenons comme exemple les méthodes aléatoires, celles auxquelles nous sommes le plus habitués. La question devient alors de savoir si un système fondé principalement par exemple sur l'aléatoire fonctionne effectivement bien durant la partie. Deux choses doivent être observées attentivement (cette terminologie provient de l'écologie, entre autres) :

- Le temps de recherche, c'est-à-dire le temps nécessaire pour savoir ce que vous obtenez. Cela comprend combien de dés il faut jeter, le calcul des modificateurs, le décompte des résultats, etc.
- Le temps de manipulation, c'est-à-dire répondre à la question "Alors, qu'est-ce qu'il se passe ?" Cela comprend la comparaison avec le résultat d'un autre jet de dé ou avec un tableau, passer à l'étape suivante s'il y en a une, cocher les points de vie, vérifier l'étourdissement éventuel et ainsi de suite.

Je ne peux pas pour autant dire ce qui est trop ou pas assez – mais je soutiens que si ces deux temps ne sont pas adaptés aux perspectives des joueurs envers le jeu (ludiste, narrativiste, simulationniste), les joueurs vont se plaindre, à raison, que le système "rame" (narrativiste), est "déséquilibré" (ludiste), ou n'est pas "réaliste" ou "précis" (simulationniste). Un bon système de résolution doit faire son boulot en ne prenant que le temps nécessaire. De quel boulot il s'agit, et quel est le temps approprié pour le faire, dépend de la perspective adoptée. Un nouveau système de JdR n'a aucune excuse pour se reposer sur le vieux paradigme enchaînant (1) jet d'initiative, (2) jet d'attaque, (3) jet de défense, (4) jet de dommage, (5) vérifier l'étourdissement etc. C'est un reliquat du wargame et correspond à une perspective strictement simulationniste + ludiste. Le JdR qui vous convient pourrait être très, très différent. Dans *Zéro* (*grog*), par exemple, l'ordre des actions, le succès de chacune, le degré de succès pour chacune d'entre elles (y compris les dommages) et tous les autres aspects de la résolution sont déterminés par UN SEUL jet de dé par joueur et UN SEUL jet par le MJ, et ce dans tout les cas, même pour des combats impliquant de nombreux participants. Ce système de jeu ouvre vraiment les yeux aux joueurs habitués aux méthodes plus vieilles.

(Je le répète, il se trouve que je suis un narrativiste pur et dur, qui apprécie surtout les systèmes fondés sur le karma avec un léger saupoudrage d'aléatoire. Mais d'après les principes énoncés ci-dessus, je peux maintenant juger un système en fonction de ces priorités, plutôt que de m'en tenir à "ce que j'aime".)

Une autre question intéressante à propos des méthodes de résolution : qu'est-ce qui est effectivement résolu en termes de système avec plein de chiffres ? Il faut considérer trois dimensions : l'événement lui-même ("Est-ce que je touche ?"), l'énergie que cela prend de le faire ("Réduis de 4 ton endurance") et la récompense ("Tu fais 18 de dommages, ça fait 18 PX, marque-les"). Pensez-y : peut-être qu'un JdR n'a besoin que de l'une de ces dimensions, deux au plus et peut abandonner la troisième – et peu importe laquelle. Je réfléchis toujours à cette question, et pour le moment c'est juste une piste et pas une conclusion.

## En conclusion

Pour résumer, je soutiens qu'un bon système est un système qui connaît sa perspective et n'alourdit pas inutilement ses mécanismes avec les deux autres. Sa méthode de résolution est adaptée à cette perspective, elle a un temps de recherche et de manipulation qui fonctionne pour celle-ci, à la fois en ce qui concerne ce que les joueurs doivent faire et ce qui arrive aux personnages (2).

Peut-être que le débat en cours entre "systèmes légers" et "systèmes lourds" est une perte de temps. Un système n'est pas forcément meilleur selon sa plus ou moins grande complexité. Le degré de complexité acceptable vient de la perspective du jeu et doit être jugé sur ce seul critère. Un jeu simulationniste fondé sur de l'aléatoire se doit d'être complexe mais un jeu narrativiste fondé sur le karma est plus satisfaisant avec un système plus simple.

Merci de prendre le temps de comparer vous-mêmes quelques systèmes avant de réagir trop vivement à cet essai. Je respecte votre opinion, mais il est logique de prendre en compte le nombre de JdR auxquels vous avez vraiment joué. C'est-à-dire avec de véritables histoires et des séances avec des personnages que les joueurs avaient créés et auxquels ils tenaient, pas des démos dans une convention ou bien le fait d'avoir fait tourner vite fait un combat. Je soutiens que ceux d'entre nous qui ont joué à plus de cinq ou dix JdR à fond seront d'accord pour dire que "le système n'est pas important", c'est une

légende.

Article original : [System does matter](#)

(1) NdT : Un glossaire datant de 2004 précise : “ *Le Système (comprenant, mais pas limité aux “règles” [dans le sens traditionnel]) est défini comme étant le moyen par lequel les joueurs [i.e. le MJ] se mettent d’accord sur les événements imaginés au cours de la partie.*” Cet article n’illustre donc qu’une facette du Système. Des réflexions similaires peuvent être faites quant aux autres composants du Système. Par exemple, le pouvoir décisionnel du MJ, l’importance du background, etc. doivent eux aussi concorder avec ce que va décrire cet article, à savoir les objectifs de jeu. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : C’est-à-dire des priorités d’ordre “esthétique” ou des éléments auxquels on accorde de l’importance dans le jeu de rôle. Le but est donc ici le désir l’exploration de ces priorités, que le système est ensuite censé faciliter. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Ou encore *Savage Worlds*, *INS/MV 4*, *Deadlands* et *COPS*. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Des JdR presque sans règles, aussi : *Dying Earth*, *Hero Wars*... [\[Retour\]](#)

(5) NdT : *Polaris*, *Rêve de Dragon*, *Rolemaster* [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Il est bien entendu possible de changer de point de vue, si l’on change de jeu par exemple, mais il vaut mieux reconnaître les distinctions et bâtir un système selon elles, afin de créer un jeu cohérent, que de faire un amalgame insipide. Les systèmes hybrides ne sont actuellement pas exclus, mais cela dépasse la portée de cet article. [\[Retour\]](#)

(7) NdT : Certains suggèrent même que la méthode doit aussi être adaptée au thème du jeu, comme les **billes** [jeu de mots avec *to lose one’s marble* (perdre ses billes) = perdre la tête] dans *Asylum* [où l’on joue des fous] et les cartes dans [Castle Falkenstein](#) <sup>(grog)</sup>. L’idée est séduisante mais ce n’est pas absolument nécessaire. [\[Retour\]](#)



***Pour aller plus loin...***

*Vous désirez découvrir les autres articles de Ron Edwards traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgptb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.*

## *Suivez le guide*

Nous savons désormais que tous les systèmes ne se valent pas. Pourtant, chacun d'eux témoigne de choix qui permettent de mieux prendre conscience des besoins à envisager pour un système de jeu.

[\*Pourquoi les fous se déplacent en diagonale ?\*](#) aborde ainsi l'évolution des règles en fonction des attentes des joueurs et leurs conséquences. Quant à Robin D. Laws, il étudiera en quoi un système permet de [concilier les désirs contradictoires des joueurs](#).



# Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides

© 2001 Jesse Burneko

Un article de Jesse Burneko, tiré de [PTGPTB n°17](#) (mai 2001), et traduit par King Rod

## Le but des règles soi-disant réalistes

Prenez la conversation suivante entre deux joueurs d'échecs :

*“Tu ne peux pas faire ça.  
– Pourquoi pas ?  
– Les fous peuvent seulement se déplacer en diagonale.  
– Pourquoi ?  
– Comment ça “Pourquoi ?” ? Parce que c’est la règle.  
– C’est ridicule. Les fous sont des hommes religieux [les fous se disent bishop - évêque en anglais (NdT)]. S’ils doivent être restreints dans leurs mouvements, ce devrait être en ligne droite et bornée !  
– C’est la règle, c’est tout.  
– Bon, je joue mon pion à la place.  
– Tu ne peux pas faire ça.  
– Quoi ? Pourquoi pas ?  
– Les pions ne peuvent se déplacer que d’une case à la fois.  
– C’est ridicule.  
– Ce sont les règles, c’est tout.  
– Ma tour peut se déplacer plus vite que cela et c’est sensé être un château. Je veux t’y voir, déplacer un château à travers un royaume entier aussi vite ! Il faudrait cinq de mes pions pour bouger une de mes tours. Et comment se fait-il que mes pions ne peuvent attaquer qu’en diagonale ? Sont-ils trop stupides pour voir un ennemi juste en face d’eux ? D’ailleurs, tu m’a laissé bouger mon pion de deux cases à mon premier coup.  
– C’est parce que c’était ton premier coup.  
– Ah, ainsi les pions ont cette poussée magique pour leur premier coup mais une fois utilisée, il n’y en a plus ?  
– Endurance !  
– Quoi ?  
– C’est l’endurance, d’accord ? Ils partent tous reposés et pour un tour ils peuvent courir mais ils deviennent tous fatigués. Content ?  
– Eh bien dans ce cas je devrais être capable de bouger de deux cases si ces pions se sont reposés pendant cinq tours.  
– OK, n’y pensons plus. Regarde, pourquoi ne joues-tu pas ton cavalier ?  
– Mais il se trouve derrière toutes ces autres pièces.  
– C’est bon, il est sur un cheval. Il peut sauter par-dessus ces autres pièces.  
– Enfin ! Une règle dans ce jeu qui a du sens ! Humpf... Et les gens appellent ça un jeu de guerre.”*



J’espère sincèrement que cette conversation vous semble d’une bêtise extrême. Si elle ne l’est pas, vous pouvez arrêter de lire tout de suite parce que ce que je vais dire vous laissera indifférent. Si elle vous paraît stupide, alors je veux que vous vous arrêtiez pour réfléchir une minute et prendre conscience que c’est ce type de questions qui façonne l’avenir du jeu de rôle. En particulier, je crois que c’est le genre de conversation qui a guidé la conception de la 3<sup>e</sup> édition de *Donjons et Dragons*.

Beaucoup de gens semblent penser que la 3<sup>e</sup> édition a été conçue pour satisfaire les grosbills. Ils soutiennent qu’en retirant les limites de niveaux, en permettant aux humains de se multiclasser et en standardisant la table des points d’expérience, les personnages sont maintenant des forces indestructibles ou que certaines classes deviennent avantagées aux dépens d’autres. J’écris cela pour montrer que vous ne pouvez blâmer personne d’autre que vous-même. La 3<sup>e</sup> édition n’est rien de plus que le produit d’une série de questions trop intellectuelles à propos d’un jeu bien équilibré.

Commençons par l’exemple classique de “*Sword OR Sorcery* (1)”. Dans la 1<sup>re</sup> édition, les magiciens ne pouvaient pas utiliser d’épée. Un point, c’est tout. Cela amena évidemment la question “Pourquoi ? Si je suis attaqué et que la seule arme disponible est une épée, comment je vais m’en servir ?”. D’accord, cela semble raisonnable. Ainsi, dans la 2<sup>e</sup> édition vint la

notion de compétences en armes. Un magicien pouvait utiliser une épée s'il en avait besoin mais il ne pouvait jamais devenir qualifié avec, et aurait ainsi toujours des malus à ses jets.

La seconde réplique à cela fut "Bien, pourquoi un magicien ne peut-il pas devenir habile avec une épée ?". Et c'est ici que la réflexion commence. La première réponse est : "Eh bien, les magiciens passent leur temps à étudier la magie et ils n'ont donc pas le temps d'apprendre la bonne façon de manier l'épée." Et la réplique à cela devient : "Oui, cela peut être vrai en général et peut même être vrai pour 99 % des magiciens mais qu'est-ce qui empêche MON magicien d'apprendre à manier une épée ?" Et la réponse à cela est arrivée dans la 3<sup>e</sup> édition.

Dans la 3<sup>e</sup> édition, nous avons le concept de dons. Vous obtenez un don tous les trois niveaux. Un de ces dons est "Manier une épée" pour les personnages qui débutent sans le savoir. Mais ces dons comprennent aussi des choses comme fabriquer des potions et des parchemins de sorts. Donc oui, un magicien peut passer son temps à apprendre à manier une épée en sacrifiant le temps qu'il aurait passé à apprendre à fabriquer des potions.



La 3<sup>e</sup> édition est construite autour de ce genre de raisonnement. En parcourant les livres, j'ai noté que tout ce qui indique clairement que X est comme Y, ou que Z peut seulement faire W est suivi d'un paragraphe qui donne soit une explication tirée du monde réel – et rationalisant sur pourquoi c'est ainsi –, soit une description des conditions où il peut y avoir des exceptions. Malheureusement, la 3<sup>e</sup> édition n'arrêtera pas le questionnement et je crois qu'aucun système n'empêchera l'interrogation.

La question logique suivante dans la discussion *Sword OR Sorcery* est : "Eh bien, pourquoi l'intelligence n'est-elle pas un facteur de l'obtention de dons ? Pourquoi un personnage avec une intelligence de 3 obtient le même nombre de dons que celui avec une intelligence de 18 ?". Si vous pensez que c'est un peu poussé, eh bien regardez la discussion que j'ai lue sur un forum de *Donjons et Dragons*.

La 1<sup>e</sup> et la 2<sup>e</sup> édition avaient des limites de niveaux pour les non-humains. Les gens pensaient bien sûr que ce n'était pas réaliste. Encore une fois, même si c'était vrai pour 99 % de n'importe quelle population d'une race, il n'y avait pas de bonne réponse concernant la raison pour laquelle un personnage en particulier ne pourrait être une exception. Donc, la 3<sup>e</sup> édition a enlevé les limitations de niveaux. Donc, maintenant que disent les gens ? Sans les limites de niveaux, les elfes devraient dominer le monde. L'argument est que les elfes vivent tellement plus longtemps que les autres races, qu'ils devraient à la fin obtenir une puissance inégalée.

À ces questions de nouvelle génération, je n'ai qu'une seule réponse. C'est une réponse qui aurait pu suffire aux questions de la 1<sup>e</sup> édition. Elle répond même aux questions du type "Pourquoi les fous se déplacent seulement en diagonale ?". Ma réponse est "C'est un jeu. Ce sont les règles."

En posant tous ces "Pourquoi ?", vous demandez en fait "Pourquoi cette règle existe-t-elle ?". Et encore une fois ma réponse s'applique 100 % du temps. Ma réponse est : "Les règles existent pour une raison d'équilibre." Les auteurs tentent toujours de rendre le jeu équilibré.

Dans la 1<sup>e</sup> édition, un magicien ne pouvait manier l'épée, donc le guerrier et le magicien pouvaient être aussi puissants dans deux domaines différents. Dans la 2<sup>e</sup> édition, le magicien était autorisé à utiliser une épée de temps à autre mais recevait un malus pour qu'il ne fasse jamais d'ombre au guerrier. Et dans la 3<sup>e</sup> édition, le magicien échange simplement un pouvoir pour un autre afin de maintenir l'équilibre. Tout est une question d'équilibre.

Contrairement à ce que bien des gens semblent penser, les jeux de rôles ne sont pas des simulateurs du monde réel. Ce sont des jeux, et les jeux ont des règles. Sans aucun doute, il y a des situations exceptionnelles où les règles n'ont pas de sens ou bien où une règle n'existe même pas, mais c'est à ça que sert le MJ. Mais pour les situations où IL Y A une règle, je dis pourquoi discutait-elle ? Pourquoi ne pas se fier au fait que les auteurs savaient ce qu'ils faisaient en rédigeant les règles et rester simple ? Après tout, les mêmes limitations s'appliquent aux méchants.

La 3<sup>e</sup> édition ne s'occupe pas du grosbillisme. C'est une tentative de conserver l'équilibre dans le jeu tout en répondant à toutes vos questions. Et si vous avez l'impression qu'en répondant à vos questions et réclamations, l'équilibre a été brisé, eh bien vous n'avez personne d'autre à blâmer que vous-mêmes. La prochaine fois que vous vous retrouverez en train de mettre en cause une règle dans un jeu de rôle, souvenez-vous de cette réponse simple : les fous se déplacent en diagonale et les magiciens ne manient pas les épées !

Article original : [\*Why Do Bishops Move Diagonally And Others Stupid Questions\*](#)

<sup>(1)</sup> NdT : Jeu de mots avec l'autre nom du genre heroic-fantasy : *Sword AND Sorcery*. [\[Retour\]](#)

# Selon mon bon vouloir

© 2007 Pelgrane Press

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



présente

## ***Les systèmes de règles protègent qui, de quoi ?***

Une des possibilités fantastiques du système de règles d'un JdR est d'offrir des compromis sans négociation. Le processus normal de discussion donnant-donnant par lequel les gens résolvent les questions de préférence ou de gratifications collectives est intrinsèquement déformé. Disons que nous sommes trois – vous, moi et Bérénice – et nous sommes en train de décider ensemble quel film nous allons voir ce soir. Si nous discutons ferme jusqu'à parvenir à une conclusion, les chances que nous arrivions à un véritable compromis objectif entre nos préférences sont plus faibles que si nous avons introduit un système de règles pour y parvenir.

Dans un processus de négociation, une foule de facteurs émotionnels et interpersonnels entrent en jeu. Vous pouvez être plus doué pour argumenter les mérites de vos choix que nous autres. Bérénice peut être complaisante, tentant plus de paraître accommodante que d'exprimer ses vrais souhaits. Je peux être porté sur le chantage émotionnel, prêt à boudier et râler si je n'ai pas ce que je veux. Notre simple échange sur le film que nous voulons voir ce soir tournera probablement en votre faveur ou la mienne, laissant Bérénice souhaiter en son for intérieur avoir pu exprimer ses désirs.

Si, au lieu de cela, nous nous asseyons chacun de notre côté pour établir un classement des films que nous voulons aller voir, et qu'ensuite nous comparons les listes pour trouver le film qui a été le mieux classé par nous trois, nous avons éliminé les problèmes interpersonnels. En supposant que nous avons créé un système de jeu qui ne puisse pas être contourné par un joueur malin, nous avons estimé nos désirs communs de façon correcte.

Créer ensemble une expérience de partie de jeu de rôle requiert un état de compromis permanent, à la fois entre les joueurs mais également entre les joueurs et le MJ. Le système agit comme un agent de la circulation de nos désirs narratifs. Je veux toucher l'orque. Vous voulez amadouer le singe afin qu'il virovolte sur la poutre pour aller prendre l'amulette. Bérénice veut lancer son sort de boule de feu. Le MJ veut que la rencontre serve de menace moyenne, qui entamera nos ressources sans nous tuer. Il espère qu'elle va se dérouler assez rapidement et laisser du temps pour que la rencontre paroxystique ait lieu ce soir.

Nous avons tous fait appel au système pour qu'il parle pour nous dans ce compromis sans négociation. J'ai créé mon personnage en optimisant son potentiel offensif. Vous avez dépensé des points pour que votre singe soit un animal familier utile. Bérénice n'a pas seulement chargé son perso en boules de feu autant que son niveau le permettait, mais elle a aussi appris les règles par cœur pour savoir exploiter à fond leurs failles. Le MJ a utilisé le système de conflit pour ajuster du mieux possible la menace à ses contraintes de temps et au degré de mortalité voulu.



Des règles finement définies, claires et détaillées ajustent l'équilibre du pouvoir en faveur de la volonté commune des joueurs. Ici, le MJ n'est qu'un participant adressant des requêtes au système et espérant obtenir le résultat escompté. Les systèmes souples, sans dés ou focalisés sur l'histoire donnent au MJ plus de flexibilité pour déterminer les issues possibles. Ils lui offrent de nombreuses opportunités de décider des résultats selon son bon vouloir et de les orienter vers ses buts.

Tandis que les systèmes rigoureusement déterminés distribuent le pouvoir de façon équitable dans le groupe de jeu, ils augmentent l'imprévisibilité des résultats : plus le nombre d'éléments de règles impliqués dans la résolution est important – caractéristique des personnages, effets des sortilèges, capacités des créatures, compétences et ainsi de suite – plus il devient difficile de prévoir ou de contrôler le résultat final.

Le système donne une solution au compromis entre les désirs. Le dénouement peut être surprenant, bancal et même arbitraire dans sa distribution des récompenses et punitions. Comme dans la vraie vie.

Dans un système déterministe, le MJ a peu de marge une fois que la rencontre a commencé. Il a posé verticalement la moitié des dominos. Les autres joueurs et vous avez placé l'autre moitié, même si ce n'est pas nécessairement de façon coordonnée. Lorsque le dé roule, les dominos commencent à tomber. Plus vraisemblablement, je pourrai tuer des orques, vous réussirez votre truc avec le singe et Bérénice pourra lancer quelques boules de feu. Mais il est possible que les boules de feu réagissent de façon imprévue avec le pouvoir étrange d'une créature, tuant instantanément tout le monde sauf le singe.

Les systèmes qui laissent la résolution précise dans les mains du MJ lui permettent d'imposer sa volonté au groupe, s'il est un MJ égoïste et inattentif aux autres. Toutefois s'il est sensible et astucieux, il travaillera à prendre la place des règles de compromis inhérentes à un système déterministe. Il s'assurera non seulement que la rencontre soit assez intéressante et rapide, mais il me laissera aussi tuer des orques, il vous laissera faire vos combines avec votre singe et Bérénice pourra cramer quelques fesses avec ses terribles boules de feu.

Les systèmes faiblement déterministes permettent au MJ d'inclure un semblant d'ordre dans le déroulement des choses. Les issues des actions rassurent par leur pertinence, comme lors d'une narration correcte, et ont moins le côté aléatoire et incontrôlé de l'expérience réelle.

Cela nous mène à deux questions, l'une philosophique et l'autre pratique.

Pour se débarrasser de la question pratique en premier, disons qu'un système lâche est aussi bon que le MJ peut l'être. Les résultats d'un système restrictif sont aussi bons que peut l'être l'œuvre collective de ses concepteurs. Toutes choses égales par ailleurs, on peut objecter que l'intervention du MJ – active, judicieuse et à propos – sera toujours plus adaptée aux besoins du groupe que l'interaction incontrôlée de points de règles éparses.

Cet argument met de côté la triste réalité, à savoir que la plupart des MJ, qu'ils utilisent des systèmes souples ou déterministes, ne sont pas particulièrement bons (Néanmoins, je me hâte d'ajouter que si vous avez pris la peine de lire cet article, vous êtes sûrement un MJ d'un goût sans faille, d'une habileté inégalée et d'une beauté toute divine [comme moi (NdT)]). Du point de vue du joueur, le compromis sans négociation issu d'un système de règles strictes vous protège plus d'un mauvais MJ que ne le fait un système flou dans lequel votre plaisir dépend de la qualité de la prise de décision de ce MJ.

Même quand vous jouez avec un MJ que vous appréciez et en qui vous avez confiance, vous ne serez pas toujours d'accord quand il jugera selon son bon vouloir. Dans ce cas, vous ne pouvez que vous retourner contre lui. Les JdR plus complexes permettent de donner libre cours à votre déplaisir sur le système – et de laisser au MJ le privilège de venir à votre secours en outrepassant le texte des règles visiblement erronées.

La question philosophique concerne votre désir d'être satisfait par la narration. Voulez-vous que vos personnages évoluent dans l'univers régi par les causes et les effets de la narration, ou dans un univers contrôlé par les interactions moralement neutres de diverses forces de la physique ? Pour certains joueurs, c'est une question de goût : les conteurs et les bourrins peuvent rechercher les relations de cause à effet guidées par les lois de la fiction <sup>(1)</sup>, tandis que les tacticiens et les joueurs immersifs se tourneront vers les interactions de forces neutres. Dans d'autres cas, l'origine de votre préférence pourra être plus profonde, en lien avec votre façon de voir le monde.

C'est un choix qui pourrait relever soit de la négociation, soit du compromis.

Article original : [Driven in a Fiat](#)

<sup>(1)</sup> NdT : Que ceux qui s'étonnent du rapprochement entre bourrins et conteurs lisent [Les narrativistes, une nouvelle race de grosbills](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)



***Pour aller plus loin...***

*Vous désirez découvrir les autres articles de Robin D. Laws traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgptb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.*

## Pause publicitaire

Après ces bases théoriques, rendons votre cerveau disponible avec un récit de ce qui se passe quand un système mal conçu, basé sur un concept majoritairement marketing et accompagné d'un scénario bancal, rend bien nulle une partie de jeu de rôle. Le tout dans un jeu écrit par Gary Gygax, après avoir été viré de TSR !



# Le pire jeu de rôle jamais écrit ?

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°3 (été 1999), et traduit par Antoine Drouart



## Gare aux cyborgs !

Alors que vous commencez à lire cet article, vous vous demandez probablement si je peux réellement justifier son titre. Le pire ? Est-ce vraiment honnête ? Bien sûr que non, mais si j'avais appelé l'article "Un jeu de rôle plutôt nul auquel j'ai joué le mois dernier", auriez-vous vraiment cliqué sur le lien ?

Vraiment ? Mon Dieu ! Vous êtes plus navrant que ce que je pensais ! :-)

Alors quel est ce jeu de rôle cauchemardesque auquel nous avons si imprudemment joué ?

Son nom est [Cyborg Commando](#).

*Cyborg Commando* ?

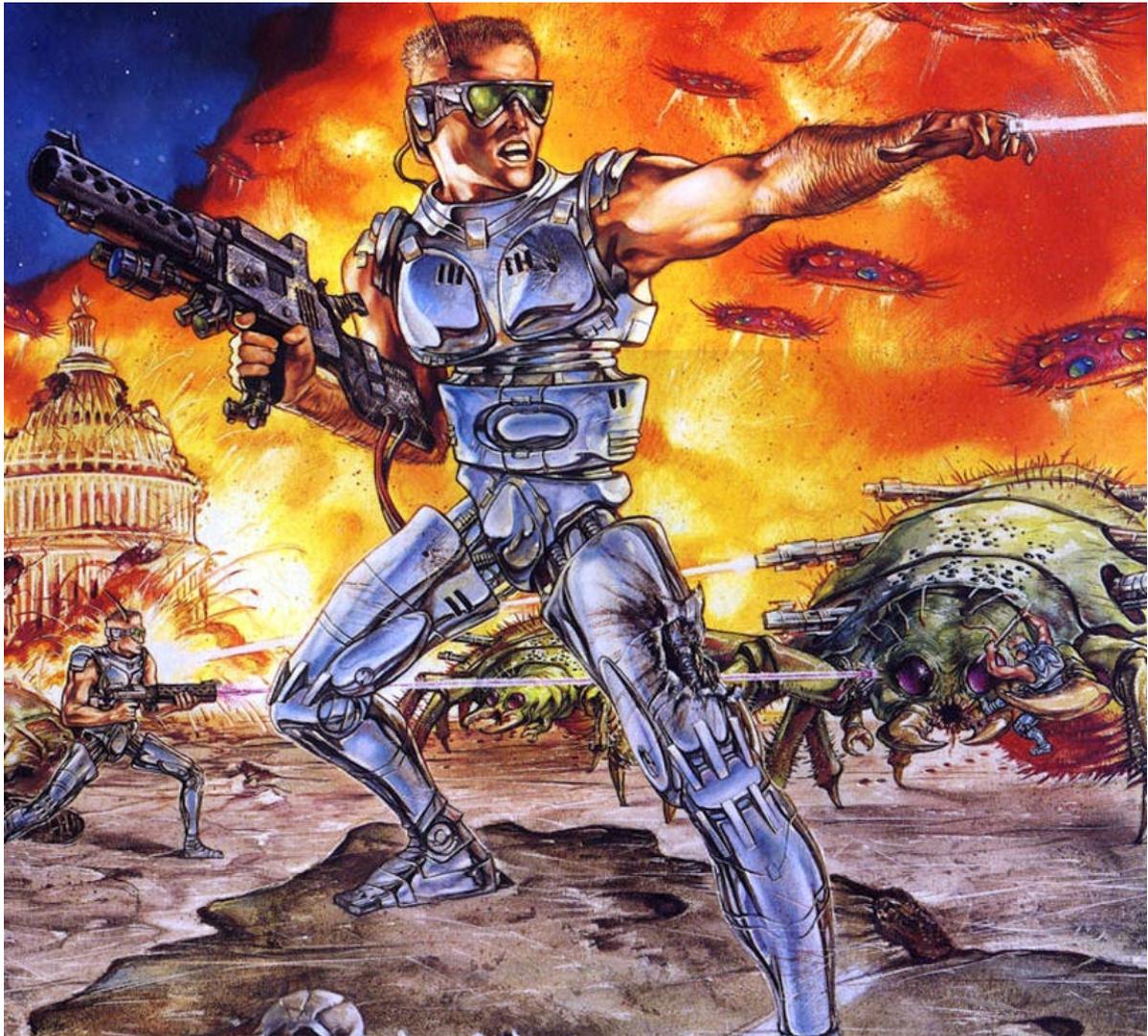
Oui, *Cyborg Commando* ! Ça vous pose un problème ?

*Cyborg Commando* a été publié entre la moitié et la fin des années 80 et comprenait parmi ses auteurs Gary Gygax (le créateur de *D&D* et, sans doute, du jeu de rôle lui-même). On dit que même les légendes peuvent avoir des jours sans. Je pense que Gygax doit avoir eu une année sans.

Le jeu est simplement le fantasme de pouvoir d'un jeune de 13 ans. Vous jouez un cyborg sacrément grand doté d'une force obscène et d'un large arsenal embarqué. Vous avez un ordinateur dans votre poitrine (il est à la fois numérique et analogique – ce qui m'a complètement déconcerté).

Et le truc génial est – écoutez ça – que vous avez un kit d'outils portable avec des outils sympas comme des perceuses et des trucs que vous pouvez visser au bout de votre bras !

Bon, c'est un peu ringard... À quoi ressemble le système ?



## ***Le système***

En fait, le système a des points intéressants. Le mécanisme de base du lancer de dés est le D10X. Cela signifie que vous lancez deux dés à dix faces et les multipliez ensemble. Ça donne une courbe de probabilité intéressante (un ensemble de 1 à 100, avec la majorité des résultats regroupés dans le tiers inférieur) et évite les problèmes de devoir “choisir quel dé représente les dizaines.”

Eh oui Bubba, je n'ai pas oublié ta réponse tristement célèbre de “Cela n'a pas d'importance” lorsqu'on t'a demandé ça à la moitié de la session.

## ***Métrique vs Anglais (Impérial)***

Le point des règles qui nous a fait le plus rire est la manière dont elles gèrent différents systèmes de mesure. Elles vous permettent d'utiliser soit le système métrique soit le système “Anglais” (que nous autres Anglais appelons de manière troublante *Impérial*).

Cependant, les règles de création des personnages utilisent des approximations extrêmes, sans doute pour rendre les calculs plus simples. Si seulement un seul système avait été utilisé il n'y aurait pas de problème, mais avec deux...

Ça donne quelque chose comme ça (de mémoire, donc je pourrais me tromper sur certains détails) :

Vous pouvez soulever soit votre force x100 en livres soit votre force x50 en kilogrammes.

Donc si vous utilisez le système Anglais, un cyborg avec une force de 20 pourrait soulever 2000 livres, mais si vous utilisez le système métrique, il ou elle pourrait soulever 1000 kilogrammes (ce qui fait à peu près 2200 livres). On retrouve cela dans tout le système, de la vitesse de course à la distance de jet.

Je sais quel système je choisirais.

Plus tard, lors de notre premier scénario, nous devions rejoindre une base au Pôle Nord à la marche. Nous avons pensé – à tort comme cela s’avéra – qu’une équipe de cyborgs européens voulait l’atteindre avant nous. Bien sûr, cela a été le prétexte à nombre de blagues sur le fait qu’ils allaient y arriver en premier, car ils utilisaient le système métrique et marchaient 1000 kilomètres par jour contre nos 914 kilomètres quotidiens.

## ***Le jeu “Avancé”***

Il y avait une option avancée, qui donnait une liste bien plus détaillée de compétences, parmi lesquelles – tenez-vous bien – le sexe !

Votre cerveau avait été retiré de votre corps et implanté dans le torse d’un corps robotique en métal. Pour quelle foutue raison pourriez-vous vouloir une compétence sexuelle ?

Et le scénario ?

## ***Le scénario***

Mauvais. Très Mauvais.

La chose la plus bizarre dans tout ça, c’est qu’il commençait par un texte dense de trois pages A4 (le “briefing”), que le MJ était censé lire aux joueurs et qui expliquait ce qui se passait avant que l’aventure commence. Ça dépassait la brève introduction – le texte décrivait ce qui aurait pu être une aventure complète en soi. Nous nous attendions tout du long à ce que le MJ (Général Tangente) arrête de lire et nous demande ce que nous voulions faire, mais il continuait simplement à lire (sa voix était plutôt enrouée à la fin).

Je pense qu’ici je peux tout aussi bien citer l’e-mail que j’ai envoyé à quelqu’un à l’époque:

*“Le scénario a commencé avec un monologue de trois pages (durant à peu près dix minutes) qui décrivait comment nos cyborgs étaient briefés à San Francisco à propos d’une bombe ou d’un astéroïde qui avait détruit une base au Pôle Sud, étaient témoins d’une dispute entre le major de briefing et un ami PNJ de notre équipe, partaient pour l’Amérique du Sud en avion, s’écrasaient en Bolivie, marchaient jusqu’au Cap Horn, puis au fond de l’Océan Austral, puis de la côte Antarctique au Pôle Sud, rencontraient d’autres cyborgs une fois là-bas, acceptaient de travailler avec eux, inspectaient les décombres et découvraient qu’en fait ça avait été une bombe nucléaire, revenaient à pied en passant par le fond de l’Océan Austral jusqu’en Amérique du Sud et découvraient qu’il y avait eu une invasion extraterrestre, parcouraient plusieurs villes et trouvaient les bases locales dévastées, trouvaient finalement une base quelque part au Mexique où un genre de militaire leur donnait des instructions d’aller quelque part en Californie du Sud où ils trouveraient des camions remplis de matériel essentiel qu’ils devraient escorter jusqu’à une nouvelle base qui était mise en place juste au sud de San Francisco, allaient à cet endroit et trouvaient les camions.”*

Alors l’aventure a vraiment commencé. Je répète – tout ce qu’il y a ci-dessus n’était qu’un récit que le MJ devait lire. Ce qui a rendu la chose encore pire, c’était qu’après que le pauvre Général T ait lu la première section où notre commandant nous expliquait pourquoi nous étions envoyés en Antarctique, nous l’avons interrompu, notre raisonnement étant que nous devions planifier un peu. Nous avons alors passé à peu près une demi-heure à réfléchir à l’équipement, à sélectionner le matériel résistant au froid, les compteurs Geiger, les radios, etc.

*“Pouvons-nous avoir un...  
– Vous pouvez avoir tout ce que vous voulez.  
– Pouvons-nous avoir un...  
– Oui... Quoi que ce soit !”*

Ce n’est que lorsqu’il lut l’entièreté de nos aventures au Pôle Sud que nous réalisâmes pourquoi Général Tangente s’était montré si grincheux et impatient lorsque nous rassemblions notre équipement.

L’aventure elle-même était bien moins intéressante que le briefing. À la base, nous devions conduire notre convoi de camions sur le Pacific Coast Highway. De temps à autre, un “rocher” se transformait en extraterrestre.

On nous avait prévenus que les extraterrestres ne savaient pas que nous arrivions (il ne leur est sans doute pas venu à

l'esprit de prendre des images à partir d'un satellite). Nous devons donc nous assurer qu'aucun extraterrestre ne s'échapperait pour donner l'alerte.

En d'autres termes, conduire sur l'autoroute jusqu'à ce qu'un extraterrestre saute en face de nous. Sortir. Explorer le minable. Rentrer dans les camions et reprendre la conduite. Répéter jusqu'à l'ennui.

Nous avons abandonné après le troisième extraterrestre.

Que disiez-vous à propos d'une exécution ?

## *L'exécution*

\*Hum\*. J'espérais que vous aviez oublié ça. Enfin...

C'est arrivé juste au début de l'aventure quand nous étions encore hébétés par le briefing. Bon, du moins c'est mon excuse, même si elle a l'air plutôt vaseuse maintenant. Seriez-vous prêts à croire que nous étions des rôlistes suivant la *Méthode Stanislavski* jouant des adolescents frustrés jouant des cyborgs ?

C'est ce que je pensais.

Voici ce qui est arrivé. Nous sommes arrivés en Californie du Sud au lieu indiqué, la maison d'un acteur de cinéma, où nous devons récupérer les camions. Là nous avons trouvé trois camions avec leurs chauffeurs. Alors que nous allions partir, une autre personne (un bandit quelconque) s'est faufilée dans un des camions laissés sans surveillance et a démarré.

Nos cyborgs se sont lancés immédiatement à sa poursuite, deux d'entre nous courant (à la Steve Austin), l'autre (peut-être) dans une jeep, et nous l'avons finalement rattrapé. L'un d'entre nous a soulevé l'arrière du camion pour l'arrêter, pendant que les autres sortaient le type de la cabine. Puis des coups de feu éclatèrent d'un des bas-côtés de la route. Nous supposons que c'était quelques-uns de ses complices et nous lui avons donc ordonné, un pistolet sur la tempe, de leur dire de lâcher leurs armes et de sortir de leur abri. Ce qu'ils ont fait.

Il s'est avéré que c'étaient des civils affamés (du moins c'est ce qu'ils disaient) qui avaient pensé que les camions contenaient de la nourriture. Je ne sais pas d'où est venue cette notion, mais l'idée fut émise qu'en tant que "traîtres", qui avaient attaqué un convoi "militaire" transportant du ravitaillement "vital" pendant une période de "loi martiale", la sentence appropriée était la mort.

J'ai demandé au MJ si je pouvais faire un jet d'intelligence pour voir si j'étais suffisamment stupide pour croire ça. J'ai lancé un 3 (sur 100). Apparemment, c'était le cas.

Voilà où ça devient embarrassant

Nous avons donc réuni les trois types ensemble près de la route, leur avons donné des pelles et leur avons dit de commencer à creuser. Et eux, pauvres andouilles innocentes qu'ils étaient, ont plutôt joyeusement obéi, pensant qu'il s'agissait d'une sorte de travail d'intérêt général en punition. Finalement quand le trou fut assez profond, nous leur avons demandé d'y descendre et avons commencé à essayer les réglages de nos armes intégrées.

À ce moment, ils ont réalisé ce qui se passait et ont commencé à paniquer, plus ou moins. Un scénario gênant a été transformé en situation grotesque par le mécanisme du système d'initiative. L'ordre des actions était le suivant :

1. Prisonnier A
2. Nous, les trois cyborgs
3. Prisonniers B et C

Aussi, pendant que le Prisonnier A courait désespérément vers la crête, et pendant que nous tirions au petit bonheur la chance, ses deux imbéciles de camarades se contentaient de rester silencieusement à nos côtés. Et bien sûr, en tant que nouveaux personnages, nous ne valions rien. Il nous fallut deux tours entiers, à nous trois, pour enfin réussir à l'abattre.

Après ça quand nous nous sommes tournés vers les deux autres, nous avons commencé à nous demander quel était l'effet des autres armes.

*"Je vais essayer de tirer avec mon... pistolet micro-ondes."*

Ça pourrait être pire ?

Ouais.

Le dernier prisonnier a été abattu par une perceuse au travers de la tête.

Je sais. Ça fait vraiment nul. Mais il y a un dernier retournement de situation grotesque...

## ***Des perceptions différentes***

Vous savez tous comment le jeu de rôle fonctionne. Avec quelques mots bien choisis, le MJ tisse une image mentale d'un monde fictif, monde que tous les joueurs partagent.

Mais quelquefois ça foire. Après tout, le MJ ne fait qu'esquisser un cadre, c'est le joueur lui-même qui remplit les trous. Des fois, il ou elle fait des erreurs. Des fois le monde fictif, la carte mentale qu'un joueur construit, contient des différences significatives avec ce que le MJ décrivait. Ce qui était le cas ici.

Voici ce que moi (et les autres joueurs), nous avons visualisé pour nos persos.

*Le camion volé disparaît en rugissant au loin. Nous lui courons après. Finalement nous le rattrapons et le stoppons. Nous sommes dans un paysage désert et vide, où la route sinueuse s'enfonce dans une profonde vallée comme nous en avons vu dans des milliers de films de cow-boys. De derrière des broussailles sur une des crêtes avoisinantes, les deux tireurs ouvrent le feu...*

Cependant, ce n'était pas la vision correcte, un fait qui devint horriblement évident après l'exécution.

*Nous : "Nous sommes trop gros pour rentrer dans la cabine du camion n'est-ce pas ? Donc ce qu'on va faire, c'est prendre la jeep et retourner à la maison, prendre un des conducteurs, le reconduire ici, et lui demander de ramener le camion.  
MJ (perdu) : De quoi vous parlez ?  
Nous : Nous avons besoin d'un conducteur pour ramener le camion !  
MJ : Ramener où ? Vous n'êtes jamais allés nulle part !  
Nous : Huh ?"*

Il est apparu alors que le bandit n'avait parcouru qu'une demi-douzaine de mètres avant que nous stoppions le camion. La totalité de l'atroce exécution avait eu lieu devant les trois conducteurs et le fameux acteur de cinéma. En fait dans l'allée de la villa de l'acteur.

J'ai cette horrible image mentale d'un conducteur qui s'ennuie assis dans son camion en fumant une cigarette, regardant avec un vague intérêt alors que nous abattons des prisonniers dans le dos et perçons des trous dans les têtes de gens – juste devant lui.

Voici quelle a été notre expérience de *Cyborg Commando*. Vous pourriez dire que nous ne lui avons pas fait justice, mais je ne sais pas qui pourrait le faire. Si n'importe lequel d'entre vous a joué à ce jeu alors écrivez-nous s'il vous plaît. Nous adorerions savoir comment vous vous êtes débrouillés.

Ah Gary, si tu lis ça...

À quoi est-ce que tu pensais ?

---

### ***Sélection de commentaires***

#### **Commentaire de Cazes**

j'ai lu cet article en me marrant à chaque phrase. Mais sur le fond, je ne pouvais pas m'empêcher d'avoir du mal à voir en quoi le jeu est responsable de la catastrophe (si je fais exception de la conversion en système métrique et du scénario évidemment).

#### **Commentaire d'Orichalque**

Je ne suis pas fan d'histoires de cyborg, mais là ça me plaît beaucoup. Le commentaire précédent rejoint mon avis : généralement le même résultat est attendu quel que soit l'univers lorsque l'on a un MJ mou, suiviste et sans capacité de roleplay.

Et je dois confesser que je m'y connais en matière de ratage tant mes premiers essais en tant que MJ ont été catastrophiques... Je ne parle même pas de mes créations de système de jeu tellement bancal que leur évocation est encore l'occasion de fous rires plusieurs années après... D'où mon angoisse concernant le contenu de ce post : j'imaginai déjà un de mes joueurs révélant l'étendue de mon incompetence... Ouffff... Le MJ fou peut continuer à œuvrer dans l'ombre.

---

Article original : [The Worst Roleplaying Game Ever Written?](#)



***Pour aller plus loin...***

*Vous désirez découvrir les autres articles de Jonny Nexus traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgptb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.*

## *Suivez le guide*

La pause rôliste étant terminée, voici l'heure de parler chiffres. Ces derniers sont en effet omniprésents dans tout système de jeu de rôle et il importe de bien saisir ce qu'ils impliquent lors de la résolution des actions.

Pour ce faire, [Les probabilités magiques](#) de Steve Darlington s'interrogeront sur la signification d'un "bon" score à atteindre ou d'un "bon" niveau de compétence. Puis Mike Holmes et ses lecteurs débattront du pan du système de jeu qui tend le plus à utiliser les chiffres et les probabilités : [les combats](#).



# Les probabilités magiques

© 2011 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Constructions](#), et traduit par Fabien Deneuille



En ce moment, il y a encore un débat sur RPGNet pour savoir si “une chance de réussite de 50 % ne serait pas trop faible”. Cette fois, c’est sur *ORE (One-Roll Engine)* <sup>(1)</sup> mais ça peut aussi concerner *Warhammer*, *L’Appel de Cthulhu* ou encore *Unknown Armies*. Cette question est souvent posée et va toujours dans le même sens : un glissement vers la question de ce qu’un jet de dés simule exactement. Est-ce faire une action dans une situation de stress ? Peut-on accorder des bonus au fil du temps ? Est-ce que [l’on accorde un bonus] à un PJ professionnel ou [même à] un non-amateur ?

Mais tout ceci, **en quelque sorte**, passe à côté de la vraie question.

Car l’essentiel se trouve tout d’abord dans la continuité d’un autre sujet de préoccupation : c’est le pourcentage de succès de jets de dés que les gens aiment avoir.

J’ai toujours eu tendance à considérer les chiffres qui suivent comme à peu près justes, mais j’en ai eu récemment la confirmation d’une manière assez spectaculaire ; quand j’ai lu un article sur l’excellent jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG) *City of Heroes*. À savoir que : le jeu [où on joue des super-héros (NdT)] est configuré de telle façon que toutes choses étant égales par ailleurs, si un PJ attaque un ennemi de même niveau, il a 75 % de chances de toucher ; et si l’ennemi riposte, il a environ 50 % de chances de toucher le même PJ.

Quoi qu’il en soit, vous pouvez vous fier aux concepteurs de jeux vidéo pour faire les bons calculs, ils sont très, très bons pour rendre le tout amusant <sup>(2)</sup>. Et si vous regardez de plus près les JdR les plus populaires, bon nombre d’entre eux ont tendance à utiliser des critères assez semblables. Les gens ont un penchant pour les jeux où la chance de réussite de leur perso, dans un domaine où il est bon, est d’environ de 70-80 % (s’il est seulement moyen, 50-60 % reste correct).

*Au final, la simulation n’importe pas vraiment.*

Par exemple : dans la 2<sup>e</sup> édition de *D&D*, un perso commencera probablement avec un TAC0 (Toucher une Armure de Classe zéro) de 19, le kobold moyen aura une CA (Classe d’Armure) de 7, donc vous devez faire 12 ou plus pour toucher, soit 45 %.

Cependant, dans la 3<sup>e</sup> édition, un combattant a probablement +4 au toucher et sa cible une CA de seulement 12, donc vous n’avez besoin que d’un 8 pour toucher, soit 65 %.

Dans la 4<sup>e</sup> édition de *D&D*, le kobold de niveau 1 a une CA de 15 et votre perso commence avec environ +7 au toucher, soit encore 65 % de chances d’atteindre sa cible <sup>(3)</sup>. Le jet de base de *White Wolf* par exemple, avec 2 dans l’attribut et 2 dans une compétence, vous fait quatre dés en tout. La probabilité d’avoir un succès est de 76 %.

Il y a des JdR qui ne respectent pas cette règle, comme *Warhammer*, dans lequel, s’il est bon, votre personnage commence autour de 45 % ; et s’il est nul, sa compétence est autour de 25 %. Ceci aide à renforcer le thème et le style de *Warhammer*.

De même, la probabilité de toucher avec un fusil de chasse dans *L’Appel de Cthulhu* se situe aux environs de 40 %, 70 % si vous avez augmenté la compétence parce que le PJ est un Grand Chasseur de Tigres, alors que la plupart des personnages universitaires auront Archéologie et Bibliothèque à 95 %.



Dans *Savage Worlds* <sup>(grog)</sup>, un personnage avec un d8 dans une compétence (au-dessus de la moyenne) a 80 % de chances de toucher, voire 85 % s'il a un d10. Ce petit changement aide *SW* à être un peu plus *pulp* qu'un jeu qui tourne autour de 65 %. C'est ce que serait *SW* si les personnages n'avaient pas l'aspect "Je suis un héros cool". que leur apporte le *Wild Die* [Dé à 6 faces lancé par les PJ et les PNJ, en plus du dé de compétence, représentant en quelque sorte l'importance ou l'héroïsme du personnage (NdT)].

Et voici le point à retenir : peu importe si vous n'êtes pas bon en statistiques, vous pouvez percevoir instinctivement ces pourcentages. Ils font partie de notre psyché et seront faciles à repérer pour vos joueurs. Les casinos et les machines à sous tournent autour de ces pourcentages (en général, vous gagnez quelque chose 40 % du temps, assez pour garder votre intérêt sans que cela ne semble facile).

### *Notes de conception*

*Dans mon JdR [maison] Famous Five, je me sers de 2d6. À l'origine, j'avais fixé les seuils de difficulté à 5+, 7+, 9+ pour facile, moyen et difficile mais ça me laissait avec un test difficile à 27 % de réussite et un test modéré à seulement 58 % de réussite. Lors des parties de tests, ça rendait le jeu un peu brutal. J'ai donc tout déplacé d'un rang vers la gauche, ce qui donnait 4+, 6+, 8+ pour des pourcentages de 92 %, 75 % et 42 %. J'ai atteint le chiffre magique de 75% pour un test standard. Ça permettait à mes braves petits joueurs de se sentir plutôt en sécurité, et aux experts de se sentir imbattables.*

Ainsi, si vous voulez simuler un genre en particulier, vous devrez déterminer vos pourcentages. Si vous voulez une partie avec des personnages super-puissants, votre test standard devra réussir aux alentours de 85 % ou plus. Si vous voulez rendre votre partie amusante et pas trop difficile, visez grosso modo les 75 %. Si vous voulez que votre partie donne l'impression d'être un peu dure, visez les 50 %.

Bien entendu, c'est pour quelqu'un de doué dans ce domaine. Quand je parle de jet standard, je parle de la compétence que le joueur teste le plus souvent, autrement dit sa spécialité, pas nécessairement "la difficulté moyenne" d'une tâche dans le jargon de la simulation. Parce que au final, la simulation n'importe pas vraiment. Ce que les joueurs remarqueront avant

toute chose, c'est la fréquence à laquelle ils réussissent leurs jets pendant la partie. S'ils sont motivés par un style de jeu réaliste et dur, ils ne se plaindront pas si c'est 50 % ; mais **dans le cas contraire**, vous devez viser les 75 %.

Si vous ne le faites pas, vous devrez peut-être baratiner une clause échappatoire simulationo-machin-chose à la mords-moi-le-nœud pour l'expliquer, comme dans *Wild Talents* et vous vous retrouverez avec des fils de discussions enflammés dans les forums.

*Lecteur : Quel est le problème avec Wild Talents ?*

*Steve : Wild Talents est un très bon JdR, mais comme [Unknown Armies](#) – l'autre fameux JdR de Greg Stolze, – il tend à avoir un très faible taux de réussite : un jet standard est d'environ 50 %. Pour contourner ce problème, les règles fournissent une clause d'exception "simulationniste", qui explique que cela reflète le fait qu'on ne lance le dé que pour les tâches très difficiles, ou sous le feu ennemi, ou sous une tension similaire. Ce traitement du problème revient à dire "Nous ne simulons pas votre idée de la réalité, nous simulons la nôtre" ; cette réponse passe **toujours** à côté de la question. Car la question n'a **rien à voir** avec la simulation, mais concerne l'expérience de jeu des participants <sup>(4)</sup>. Comprenez-moi bien, la simulation est importante. Warhammer répond à la question en affirmant clairement [son approche de] la simulation : "Votre PJ est au départ à peu près de la merde, et la vie est dure, et ce JdR s'épanouit sur ces bases". Wild Talents ne dit pas cela, il le déclare juste après coup et oblige le MJ à ajuster constamment ses tests pour les restreindre aux situations où il est raisonnable d'estimer que les professionnels sont à la peine. Wild Talents laisse les MJ se débrouiller pour décider, ce qui n'est jamais bon signe.*

Article original : [Magical Probabilities](#)

(1) NdT : Le système ORE a été inventé par Greg Stolze et est utilisé entre autres dans [Godlike](#) <sup>(grog)</sup> et [Wild Talents](#) <sup>(grog)</sup>. Pour résoudre une action, on lance entre 2 et 10d10, et on recherche les paires. Ceci permet en particulier lors des combats de résoudre en un seul jet l'initiative, les dommages et la localisation des attaques (d'après le [Grog](#)). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : L'auteur fait ici référence à [5 creepy ways video games are trying to get you addicted](#) (5 moyens effrayants par lesquels les jeux vidéo tentent de vous rendre accro). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : [Piège de facilité](#) <sup>(ptgptb)</sup> trouve que cela va trop loin et regrette le temps où les personnages en "bavaient". [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Cette opposition réalisme/plaisir se retrouve aussi dans les [Justifications Manifestement Absurdes](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

***Pour aller plus loin...***



*Vous désirez découvrir les autres articles de Steve Darlington traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgptb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.*

# Systemes de combat

© 2003 Mike Holmes

Un article de Mike Holmes, tiré de [The Forge](#), et traduit par Mathieu Rivero



## Les r leries habituelles de Mike Holmes n 3

### Nos choix de termes de traduction

- **Systeme de r gles** : un ensemble de r gles de simulation coh rentes, formant un tout, et servant un but. Un jeu de r les est au minimum un syst me de r gles.
- **Systemes de combat** : un ensemble de r gles pour simuler le combat, comprenant p.ex. des r gles de pr cision, de coups sp ciaux, de bottes pour l'escrime, de dommages, d'armure, de blessure, etc.
- **R gles sp ciales de combat** : un syst me de combat utilisant des m canismes diff rents du syst me g n ral (et souvent, plus d taill )

Les jeux de r les (je parle de tous les jeux, pas juste un ou deux) n'ont pas besoin de syst me de combat. Je vais r p ter pour que  a rentre un peu mieux. Les JdR n'ont pas besoin de r gles pour le combat, quelles qu'elles soient. R gle de combat ? Nada. Niet.

 a ne veut pas dire que je pense que les r gles de combat n'ont pas leur place au sein du jeu de r le. Certains JdR peuvent en avoir besoin, certains m me d sesp r ment. N anmoins elles sont un h ritage du wargame. Leur inclusion est quasi-automatique – mais pas n cessaire.

Ce que ces r gles montrent au joueur, c'est que le jeu auquel il joue est surtout orient  vers le combat. M me si elles sont peu nombreuses et qu'elles se fondent dans le syst me. L'id e qu'il soit n cessaire d'inclure des r gles de combat est si r pandue que trop de jeux de r les en comportent. C'est un des vices des cr ateurs de JdR. Cela ne devrait pas  tre un automatisme. Jamais. Il y aura toujours des gens chez qui  a ne rentrera jamais.

C'est une notion difficile  branler, me lib rer de la Matrice m'a pris des ann es. Mais croyez-moi, si vous vous concentrez dessus et que vous y regardez objectivement, juste quelques minutes, vous aurez soudain une r v lation et vous aussi, vous serez libre.



Prenons mon exemple type. Jetons un œil à la liste de compétences de *GURPS* ; je prends une compétence lambda : photographie. On va dire que, pour les besoins de l'article, je crée un JdR sur les photographes. Hmm. Des photographes paraplégiques dans leurs fauteuils roulants. Je le base sur l'expérience de ce que serait vivre cette vie – un concept très Sim.

Le traditionaliste, encore prisonnier de la Matrice, introduirait un système de combat. Au cas où "ils décideraient de lancer leur appareil photo", ou toute autre absurdité du genre. C'est vrai, un conflit physique doit pouvoir être représenté dans une simulation. Mais a-t-on besoin de règles spéciales ? Je parie qu'il y aura un système de résolution des actions, et je parie que si vous l'utilisez pour résoudre un affrontement physique, ça fonctionnera. Tout comme pour prendre une photo.

*Joueur : "Je prends une photo de cet arbre. J'ai fait quinze.*

*MJ : Bien, ta photo va faire la une et gagner le Pulitzer."*

*Joueur : "Je balance mon appareil sur l'arbre. J'ai fait quinze.*

*MJ : Tu touches l'arbre, mais c'est un bon vieux chêne, alors tout ce que ça fait, c'est que ça bousille ton appareil photo."*

Ou

*Joueur : "Je balance mon appareil photo sur ce connard de Bob. J'ai fait quinze.*

*MJ : Bien joué, l'appareil s'écrase sur le front de Bob, qui tombe raide en arrière, un filet de sang coule sur son visage."*

Incroyable, une résolution de combat sans règles spéciales ! Notez que ce dont j'aurais vraiment besoin de faire dans ce JdR, ce sont des règles spécifiques pour la photo. C'était mon but de simuler le monde de la photographie, non ? Je devrais avoir des techniques de cadrage, des règles pour l'éclairage. Des listes d'appareils, de lentilles, de trépieds, différentes sortes de pellicules et de matériel pour développer les films. Des compétences différentes pour le Noir et Blanc et la couleur. Des règles spéciales pour le développement, et peut-être même des trucs pour l'encadrement. Et une tonne de trucs que je ne sais pas encore comment inclure, puisque je ne sais presque rien de la photographie. Et tout ça ne dit rien sur l'aspect "fauteuil roulant" du jeu, que je connais encore moins.

Comprenez que toutes les simulations se focalisent sur des détails particuliers plus que sur d'autres. Ce que votre système détaille devient automatiquement un des aspects-clefs du jeu.

Si ne voulez pas que le combat soit la priorité de votre JdR, n'y mettez pas de règles spécifiques le concernant, tout particulièrement si vous ne mettez pas de règles spécifiques pour quelque autre sujet.

Fin de la gueulante.

---

### *Sélection de commentaires*

#### [Joshua Neff](#)

Mike, je suis totalement d'accord avec toi. [...] Mais pendant que je suis là, je vais un peu gueuler et grogner moi-même. Après la déconstruction retentissante du système du Conteur par Jess (c'est là les gars : <http://indie-rpgs.com/forum/viewtopic.php?t=1989>), j'ai commencé à réfléchir un peu plus sur le *storytelling*, et ai trouvé quelques trucs de plus qui m'ont fait me demander "Pourquoi ont-ils fait ainsi leur soi-disant système du Conteur ?".

- Il y a deux compétences séparées pour Bagarre et Arts martiaux. Pourquoi ? Leur mécanisme est identique (Dex + Bagarre ou Dex + Arts martiaux pour toucher). Pourquoi ne pas avoir juste une seule compétence de Combat, et laisser le joueur décider si le personnage pratique les arts martiaux ou non ?
- Pour un JdR sur le développement des personnages et le conte, il y a au moins cinq compétences différentes liées au combat (Bagarre, Arts martiaux, Mêlée, Armes à feu et Esquive), mais une seule pour l'Art (Expression artistique). Bon, je sais quelle est la différence entre étudier la peinture et étudier la sculpture (et étudier les beaux-arts). Alors dites-moi, sur quoi le jeu vous dit-il qu'il se concentre ? Et je veux dire, *vous dit vraiment*, pas ses commentaires fleuris sur "l'histoire avant tout",

mais avec ses règles froides et dures.

Et là s'arrêta sa gueulante

### Mike Holmes

Le point intéressant que tu peux voir dans les tentatives de simplifier les règles de combat, c'est que les gens comprennent intuitivement que des règles de combat ne sont pas nécessaires. D'où seulement cinq compétences pour le Conteur, au lieu de toute une page. Mais il semble que l'on s'accroche toujours aux derniers vestiges. Cela se ramène toujours à la protection du personnage-joueur. Le truc c'est que, si le MJ est de votre côté (c'est-à-dire, pas dans le cas d'une rivalité joueur/MJ), alors pourquoi le personnage a-t-il besoin d'être protégé ? Ou plutôt, si vous donnez au joueur ou au MJ le pouvoir de protéger un personnage, où est la menace ?

Sans doute s'agit-il des vestiges de quelques parties ludistes dysfonctionnelles. Ou comme je l'ai dit avant, juste la tradition.

Cela ne veut pas dire que les règles de combat ne peuvent pas être une bonne chose. Je voudrais le répéter. Si le JdR est vraiment et réellement sur le combat, alors mais certainement, en avant les règles spéciales ! Mais je vois si souvent un JdR sur l'exploration psychologique, ou des histoires d'amour, ou de ce genre, qui a plus de règles pour le combat que pour cette exploration.

### Great Wolf

À mon avis, on en revient à un principe de base de la création. Ce à quoi un système de règles donne de l'importance, sera important dans les parties qui en résulteront. Si vous voulez mettre l'accent sur un aspect, alors créez des règles spéciales pour cela. Sinon, utilisez des règles générales.

Laissez-moi vous donner un exemple. [...]

J'ai lu une fois un reproche fait à [Unknown Armies](#) <sup>(grog)</sup>, à savoir que c'est un système aux règles assez légères, jusqu'à ce que vous arriviez à l'Échelle de Folie. Tout d'un coup il y a plein de règles. Bon. Bien que je pense que l'on pourrait discuter de la mesure de la "lourdeur" de l'Échelle de Folie, c'est un fait qu'il y a plein de place et d'attention accordée à l'Échelle de Folie. Toutefois c'est un choix créatif délibéré. Stolze et Tynes voulaient mettre l'accent sur ce mécanisme. Après tout, il reflète (en grande partie) les conséquences des choix que vous faites pendant la partie. Donc ils attirent l'attention vers l'Échelle de Folie en concentrant les règles autour d'elle.

Comparez cela à la folie dans *D&D3*. Bon, je ne suis pas un expert des règles de *D&D*, mais je doute qu'il y ait des règles de folie détaillées dans les règles principales. Pourquoi ? Ce n'est pas un des thèmes principaux du jeu. Je parie qu'on fera un simple jet de sauvegarde de Volonté (ou quoi que ce soit), avec quelques conséquences fâcheuses si le jet est raté. Toutefois, *D&D3* apporte beaucoup plus d'attention aux règles de combat. C'est parce que le combat est un sujet important à *D&D*, et donc y dédie plein de règles pour résoudre le combat.

On pourrait argumenter que la tendance à inclure des règles de combat dans tous les JdR est moins un choix inconscient de création, et davantage une indication de ce que la plupart des rôlistes cherchent dans leur parties. Mais c'est peut-être un sujet pour une autre fois.

### Mike Holmes

[...] Mais l'impact sur d'autres systèmes est plus prononcé. Par exemple, les gens qui jouent à *GURPS* devraient se rendre compte qu'en introduisant toutes les règles avancées pour le combat et toutes les listes d'armes, etc., tout ce à quoi vous jouez avec *GURPS* se terminera probablement par un combat à un moment. Ce sera bien pour certaines parties, mais constituera une erreur pour d'autres. Les responsables évidents, *D&D* et ses imitateurs, posent problème quand ils essaient d'être quelque chose d'autre que des JdR sur le combat (ma parole, les premières éditions n'avaient pas de règles pour grand-chose d'autre)

Alors oui, il y a tout un éventail d'abus. Mon exemple favori est que [Conspirations/Over The Edge](#) <sup>(grog)</sup> inclut des règles de combat presque à contrecœur. L'auteur indique quelque part qu'il n'inclut une règle d'armure que parce que l'on s'y attend.

En tout cas, mon intention avec cette gueulante est de dire à quiconque créerait un système, de réfléchir sur le fait de ne pas suivre la tradition, qui est de s'assurer de fournir des règles spéciales pour le combat. Si vous n'arrivez pas à vous forcer à rompre la tradition, envisagez au moins ce que Ron [Edwards, dans [Sorcerer](#) (NdT)] a fait, et faites juste du combat une autre application intéressante des règles générales. Cela a de nombreux avantages évidents.

[...] Ce n'est pas le combat qui est mauvais, c'est l'attention mal placée [...]

Là où je veux en venir, c'est que la perception d'un système va différer, mais il est bon de former votre propre opinion en tant que joueur. De façon à voir s'il y a eu un "Appâte et détourne" à la *Vampire*. En tant que créateur, vous devez faire en sorte de créer des mécanismes qui soutiennent votre thème. Ce dernier point général est vraiment très évident, on dirait juste qu'il est oublié quand cela concerne les systèmes de combat.

Ainsi, un problème typique est que vous avez des systèmes qui se concentrent sur deux thèmes ; l'un sur le sujet approprié, et l'autre sur le combat sans bonne raison particulière. Voyez un bon exemple avec [Ars Magica](#) <sup>(grog)</sup>. [Le jeu est] soi-disant sur la magie, le système dit qu'il s'agit de tuer avec la magie. Le pire problème est tout entier l'attention mal placée. [Traveller](#) est un bon exemple. Il est censé être sur l'exploration de l'univers mais finit bien trop souvent en fusillades mortelles. Voilà un JdR qui aurait gagné à larguer le système de combat tout entier.

L'ironie, c'est que j'ai commencé à distinguer des systèmes "légers" dans des JdR qui sont supposés être sur le combat, mais qui n'ont pas ce que je pense suffire pour soutenir ce thème.

### **Joshua Neff**

Il y a une grande différence entre des règles spécialisées (pour le combat, la magie, le débat, ce que vous voulez), parce que ces choses "veulent dire quelque chose" pour ce jeu, ou bien parce que "Ben on doit en mettre, non ?".

C'est vrai, les règles de combat sont de rigueur. Il doit y en avoir dans chaque système. Le niveau que cela atteint ressemble pour moi à du lavage de cerveau. C'est pourquoi j'ai fait référence à *Matrix*. On dirait presque que les Satellites de Contrôle d'Esprit travaillent à s'assurer que les gens mettent un système de combat dans chaque JdR. On dirait que les gens ont du mal à changer de situation. Mais c'est important.

### **Xiombarg**

Une version plus insidieuse de ceci est le "système de santé". Le combat peut être géré par les mécanismes de base, mais il y a des règles pour les dommages et/ou la santé, ce qui implique toujours que les PJ vont être blessés, ce qui implique habituellement le combat.

### **Mike Holmes**

Oui, le "système de santé" est le dernier vestige du système de combat qui reste une fois que le reste a été excisé. À nouveau, je pense que la raison en est quelque notion profondément ancrée, qu'en l'absence d'un tel système, votre personnage est à un jet de dé de vous être arraché. Si vous jetez un œil à [Inspectres](#) [un JdR humoristico-fantastique, proche du film *Ghostbusters* (NdT)], ceci est en fait rendu impossible, par un système de combat (le stress), dans lequel il est impossible de mourir, car le joueur définit le résultat en terme de stress. Le pire qui arrive est que le personnage a besoin de vacances. Voilà comment bien se centrer sur son sujet.

De nombreuses personnes comprennent de quoi parle cette gueulante implicitement (elle est vieille et peu originale, une de celles que j'ai été fatigué de répéter). De nombreux JdR sont maintenant créés avec ces idées en tête. Mais ce n'est pas pour ces créateurs que j'ai écrit cette gueulante. C'est pour les nombreux, nombreux autres créateurs-en-herbe là-bas qui sont encore piégés dans la Matrice.

J'espère qu'il y a des gens là-bas en ce moment qui prennent la bonne pilule.

[...] Le fait est toujours qu'il n'y a pas de raisons valables d'avoir un système de combat, si le combat n'est pas au coeur du JdR considéré.

Cela me semble un bon moment pour pousser plus loin. L'univers criminel ; l'espionnage ; le space opera (ou la plus grande part de la SF), et de nombreux autres thèmes comme ceux-ci sont des genres que beaucoup de gens considéreront centrés sur le combat. À nouveau, je dirais que la simple présence de violence latente ne la met pas pertinemment au centre.

À savoir, vous pouvez créer un JdR sur la pègre qui tourne autour du combat, mais cela serait bizarre. Un JdR de ce genre devrait plutôt être centré sur la vérité et les mensonges, les loyautés, et ainsi de suite, ou s’y rapportant. Tuer, dans un JdR de ce genre, arrivera souvent dans des situations où un des camps n’a aucune chance de se battre. Les conflits portent sur pousser des gens à tuer, ou s’amener soi-même à tuer, ou du même genre. Mais ça n’est pas sur le combat.

Cela vaut aussi pour l’espionnage. À moins que vous ne créiez un JdR sur le GIGN, les conflits des espions sont de toute autre nature <sup>(1)</sup>. La question n’est pas de savoir si Bond peut ou pas tuer les méchants ; la seule question c’est s’il le fait avec plus ou moins de style (j’ai toujours eu beaucoup de mal avec [le JdR James Bond](#)).

Et puis depuis quand la science-fiction porte-t-elle sur le combat ? Le combat dans un univers de haute technologie sera extrêmement rapide et mortel. Les conflits tournent autour des problèmes posés par l’univers de jeu.

Ce sont des hypothèses et un jeu de rôle peut certainement introduire une focalisation sur le combat ou le poser en prémisse <sup>(2)</sup>. Mais je crois qu’on ajoute de telles attentions aux JdR parce que l’on suppose qu’il doit y avoir un système de combat. En d’autres mots, le créateur se dit (inconsciemment mais intelligemment) “Hmm, on aura un système de combat, et cela va recentrer le jeu sur le combat. Alors nous avons besoin d’ajuster l’univers et le prémisse du jeu pour que ce recentrage soit cohérent”. Prenez par exemple [Battlelords of the 23rd Century](#). Un monument à la création de JdR militariste. Avec un univers créé pour se mouler autour du système et donner une raison de se battre aux gens, légitimant ainsi la focalisation sur le combat.

Mais cela ne marche pas. Le choix du point de mire d’un JdR devrait faire partie de la sélection de la prémisse, et alors, et seulement alors, si le jeu a besoin d’un système de combat, on devra en inclure un. Le processus par lequel un système de combat se retrouve dans un jeu de rôle devrait être moins :

1. Décider de créer un JdR, et par la suite “s’apercevoir” qu’il aura automatiquement un système de combat
2. Décider d’une prémisse qui tourne autour du combat, pour que l’insertion d’un système de combat soit logique.
3. Créer un JdR avec un système de combat.

Et plus comme :

1. Décider de créer une prémisse de JdR sur le combat et n’importe quoi d’autre
2. Décider de se concentrer sur le combat pour permettre la prémisse
3. Créer un JdR avec un système de combat.

La plupart du temps, le choix de prémisse à la première étape n’imposera pas de centrage sur le combat, et donc ne devrait inclure aucun système de combat. Suis-je clair, ou est-ce que je suis en train d’insister lourdement ?

---

Article original : [Mike’s Standard Rant #3: Combat Systems](#)

<sup>(1)</sup> NdT : Ajoutons qu’une guerre des gangs – ou une guerre secrète – réaliste mène logiquement à l’annihilation mutuelle. [\[Retour\]](#)

<sup>(2)</sup> NdT : Prémisse ≈ principe de base. Lisez au moins [le premier chapitre du LNS](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

***Pour aller plus loin...***



*Vous désirez découvrir les autres articles de Mike Holmes traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgptb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.*

## *Suivez le guide*

Il n'y a pas de règle infaillible pour créer son système de jeu. Cependant, certains trucs en rendent l'usage plus intuitif pour les joueurs. Nous aborderons donc ces quelques astuces pour conclure cet ebook dédié au système de jeu.

Tout d'abord, Ben Robbins vous présentera [comment adapter les descriptions de MJ aux règles](#) pour limiter les erreurs d'interprétation. Enfin, Lou Proserpi vous détaillera par le menu comment [créer un JdR d'après votre série ou histoire préférée](#). De quoi vous mettre rapidement le pied à l'étrier !



# Une règle, une description

© 2006 Ben Robbins

Un article de Ben Robbins, tiré de [Ars Ludi](#), et traduit par Grégoire Diet

## ars ludi

art of the game, roleplaying game theory from the brain of ben robbins

Les règles ne devraient pas surprendre les joueurs. Plus précisément, si vous décrivez une situation aux joueurs, et puis décrivez les règles ou les modificateurs qui s'appliqueront en fonction de cette situation, les joueurs ne devraient pas faire "Quoi!!!!!! ??"

S'ils sont étonnés, c'est peut-être parce que vous avez stipulé un mécanisme bizarre (un jet de sauvegarde de Volonté pour résister au poison) ou un modificateur vraiment invraisemblable (- 6 au toucher pour utiliser un pied de table comme arme improvisée).

En tant que maître de jeu (MJ) vous pourriez penser qu'une règle ou un modificateur est le bon même si les joueurs n'approuvent pas. Cela arrive parfois, parce que transposer les règles à une situation est subjectif. Cela relève plus de l'art que de la science. Plus important, ce pourrait être un signe que les joueurs ne visualisent pas la situation de la même manière que vous (vous pensez décrire la mer démontée par la tempête, et les joueurs la perçoivent agitée et trouvent qu'il s'agit d'une nuit agréable pour prendre un bain).

## Vive la cohérence !

D'autre part, si vous utilisez pour la même chose des règles différentes à deux occasions différentes, il est difficile, d'en saisir la logique – que vous soyez MJ ou PJ. Ceci pourrait être juste le résultat d'incohérences (oups) ou vous pourriez intentionnellement employer une autre règle pour obtenir un avantage.

Le monde de jeu est imaginaire. Il n'existe pas, sauf dans la tête des participants. Chacun a son propre cerveau et son imagination, ce qui rend important de s'assurer qu'il y a un consensus, que vous opérez tous dans le même monde de fiction, et en accord sur la façon dont les choses fonctionnent. La cohérence rend ce partage plus facile, l'incohérence le rend plus difficile.



Pour prendre un exemple de *Mutants and Masterminds (M&M)*, les joueurs sont sous le feu d'une mitrailleuse utilisant un jet d'attaque normal, puis plus tard ils font face à une autre mitrailleuse qui dispose à la place d'une attaque de zone (dommages automatiques, seul un jet de sauvegarde de réflexe peut réduire les dommages). Conceptuellement les deux mitrailleuses sont identiques – l'une est plus grande mais c'est la seule différence.

Un joueur voit la seconde mitrailleuse avant qu'elle tire et dit "Ha ha, je vais esquiver pour augmenter ma Classe

d'Armure, ce qui me rendra plus difficile à toucher !". Logique mais complètement incorrect, parce que le joueur ne sait pas que la deuxième mitrailleuse fonctionne selon une règle qui n'a rien à voir avec la Classe d'Armure.

Ou pour prendre un autre exemple : un super-méchant a un éclair qui fait des dommages normaux et exige un jet de Résistance ; mais un autre personnage a un éclair qui lui, exige un jet de sauvegarde de Vigueur, et traverse les champs de force et toute chose accordant un bonus au jet de Résistance. Oui c'est avantageux, mais la personne frappée est peu susceptible de le voir comme cohérent ou juste.

Il y a une maxime simple pour cela :

La même description ne devrait jamais être modélisée avec deux règles différentes.

Si vous voulez employer une règle différente, cela devrait être accompagné d'une description différente.

Dans le cas de l'éclair, soulignez que le test de Vigueur a une apparence complètement différente : c'est une vague d'énergie statique pulsante, pas un éclair. Est-ce que cela semble un changement insignifiant ? C'est mineur mais pas du tout insignifiant. Une petite modification comme celle-là peut rendre l'expérience de jeu plus cohérente, et maintenir l'immersion des joueurs.

---

### *Sélections de commentaires*

#### **Russel**

Par exemple "le tunnel est haut d'environ quatre-vingt-dix centimètres à un mètre vingt, ce qui signifie que vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse et que dans une mêlée vous attaquerez à -2 avec les armes légères, -4 avec les armes à une main, et que vous ne pourrez pas utiliser les armes à deux mains." à la différence de "Le tunnel est haut de quatre-vingt-dix centimètres à un mètre vingt, vous vous déplacez assez lentement". Peut-être que j'aurais juste dû faire s'accroupir les participants autour de la table, en-dessous d'un mètre vingt...

#### **Ben**

Bon exemple. Je pense que ce qui a vraiment causé la confusion dans ce cas était que le dessin sur la grille de bataille semblait se rétrécir à un point mais s'élargir à nouveau, laissant les joueurs penser qu'ils avaient dépassé la partie étroite. Nous aurions dû demander.

---

Article original : [Same Description Same Rule](#)

*Pour aller plus loin...*



Vous désirez découvrir les autres articles de Ben Robbins traduits par nos soins ? Cliquez [ici](#) <sup>(ptgptb)</sup> pour accéder directement aux annexes concernés.

# Créez votre jeu de rôle préféré

© 1996 Lou Proserpi

*Un article de Lou Proserpi, tiré de The Oracle of RPGnet et traduit par Marina et Esthane*

## The Oracle: Essays

Remarque : Cet article a tout d'abord été publié dans le magazine [Shadis](#) [magazine américain de JdR (1990-1998), fondé par Jolly Blackburn (NdT)] puis sur le site web de l'auteur.

### Introduction

Avez-vous déjà regardé une série télé ou un film, ou fini un roman ou une BD en vous disant “Bon sang, ça ferait un SUPER jeu de rôle !” ?

Je suppose que c'est arrivé déjà à la plupart des rôlistes comme vous et moi au moins une fois, voire plusieurs fois comme dans mon cas. Donc, comment transforme-t-on sa série télé/film/livre/BD préféré en jeu de rôle ? C'est une bonne question, à laquelle nous allons répondre dans cet article.

L'objectif de cet article est de proposer des pistes en prenant une **source** – que ce soit une émission ou série télé, un film, un livre – et en l'utilisant comme base pour un jeu de rôle.

Avant d'aller plus loin, j'aimerais signaler qu'il existe déjà plusieurs JdR basés sur des séries, des films, etc. Ce sont des jeux *sous licence*, produits par des éditeurs avec l'autorisation des propriétaires de la fiction. [Star Wars : Le jeu de rôle de la Guerre des Étoiles](#) <sup>(grog)</sup>, édité par West End Games, est un bon exemple. West End Games a obtenu l'autorisation de Lucasfilm Ltd, propriétaire de la licence *Star Wars*, pour créer un jeu de rôle basé sur *Star Wars*. Je souligne ce point pour rappeler que le but de cet article est de créer un JdR dédié à **votre usage privé uniquement**.

N'utilisez pas les conseils de cet article pour créer un JdR basé sur [Star Trek : The Next Generation](#) <sup>(wiki)</sup> (*Star Trek : TNG*), et essayer de le publier et de le vendre sans la permission des propriétaires de la licence *Star Trek* (à savoir Paramount Pictures). Tout ce que vous obtiendrez c'est un procès. Et ne m'en voulez pas, je vous aurai prévenu.

### Vue d'ensemble

Le processus décrit dans cet article contient quatre étapes simples :

- [Définir la source](#) ;
- [Déterminer le style de jeu](#) ;
- [Concevoir le jeu](#) ;
- [Jouer à ce jeu](#).

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous. Cet enchaînement peut sembler excessif de prime abord, mais le but est de recréer l'esprit de la source originale le plus fidèlement possible, afin d'en capter l'essence. Après tout, la source est la raison pour laquelle vous vous lancez dans ce projet. Autant la simuler le plus fidèlement possible.

Ce processus est aussi similaire à ce que font les créateurs de jeu lorsqu'ils commencent à concevoir un nouveau jeu de rôle. Bien que cet article aborde l'analyse d'une source donnée, les étapes suivantes s'appliquent également à la création de nouveaux JdR. J'ose espérer que vous utiliserez cet article pour ça aussi.

*Remarque : Bien que les idées de cet article puissent s'appliquer aussi bien à une série télé, un film ou un livre, j'utiliserai le terme de “série” lorsque je ferai référence à la source qui est à la base de votre JdR.*

## Première partie : définir la source

*Définir la source* signifie prendre la source dont vous essayez de tirer un JdR, et la décomposer en morceaux qui peuvent être traduits en éléments simulables par un système de jeu. Cette première partie du processus ne s'occupe pas des règles de jeu, mais plutôt de décrire les différents aspects de la source en termes généraux – traduisibles ensuite en termes de jeu. Les articles des numéros précédents de *Shadis* qui décrivent les séries [Brisco County](#) <sup>(wiki)</sup> et [X-Files : aux frontières du réel](#) <sup>(wiki)</sup> sont des exemples de définition de sources de cette manière <sup>(2)</sup>. Ces deux articles sont légers en termes techniques ou de règles, et se concentrent plus sur la définition des éléments importants de ces sources en termes généraux. Voilà tout ce qui constitue la première partie du processus.

On définit la source en examinant et en définissant l'abrégé sur laquelle la série est basée, les éléments de fiction (univers, personnages et intrigue), et comment les histoires sont racontées dans la série.

## ***L'abrégé (the premise <sup>(1)</sup>)***

La première étape consiste à définir l'*abrégé* de la série. L'abrégé est une simple déclaration qui décrit la source de manière concise mais complète. C'est une étape importante dans le processus, car à chaque étape, vous devrez vous référer à l'abrégé afin de vous assurer que vous êtes toujours sur la bonne voie.

Plus simplement, l'abrégé est une description de la série. Il résume généralement l'univers, les personnages, et les intrigues-types des épisodes auxquelles on peut s'attendre. Pour nos besoins, l'ensemble du travail de définition de la source se base sur l'abrégé. L'abrégé définit également la série dans les termes d'une œuvre de fiction. Il définit en gros les éléments de fiction importants.

En définissant l'abrégé, ne vous dispersez pas en rédigeant une description exhaustive de toutes les facettes de la série. Ce niveau de détail viendra plus tard. L'idée de l'abrégé n'est pas de décrire chaque personnage ou intrigue couverts par les épisodes, mais d'en faire un bref résumé.

L'abrégé est une première description de la série. Il indique :

- ce dont la série parle ;
- qui sont (globalement) les personnages ;
- ce qu'ils font ;
- et où la série se déroule.

L'abrégé peut aussi être comparé à celui d'un jeu de rôle. Établir l'abrégé d'une série est essentiellement la même chose que l'établir pour un jeu de rôle ; cela consiste à décrire ce dont parle le jeu.

L'abrégé d'une série télévisée pourrait aussi être comparé à ce qui est parfois appelé l'esprit d'un jeu de rôle – tout simplement ce dont traite le jeu. Cela va plus loin qu'une simple description de l'univers de jeu ou des personnages : cela englobe également les mécanismes et le système de jeu, et comment les règles encouragent les types d'histoires que l'on veut jouer dans les campagnes <sup>(3)</sup>.

Tout au long de cet article, je donnerai des exemples à chaque étape du processus, en décrivant la série *X-Files*.

### ***Exemple d'abrégé : X-Files***

*X-Files suit les exploits d'un duo d'agents du FBI qui enquêtent de nos jours sur des phénomènes inexplicables. Au cours de la série, les agents Mulder et Scully font face à des événements paranormaux, des mutations génétiques, des apparitions d'ovnis, des expériences génétiques et une vaste opération gouvernementale pour dissimuler la majeure partie de ce que les agents ont vu.*

Cet exemple d'abrégé nous fournit de nombreuses idées-clés concernant *X-Files*. Premièrement, c'est un univers contemporain, mais dans lequel les ovnis, les pouvoirs psys et d'autres événements paranormaux sont réels. Deuxièmement, les personnages sont définis comme des agents du FBI. Cela ne nous dit pas seulement qui sont les protagonistes, mais limite également l'univers de la série aux États-Unis. Troisièmement, nous savons que l'action principale dans chaque épisode est une enquête, dont le but est de comprendre la vérité derrière les événements de l'affaire.

Ainsi, ce simple abrégé décrit les bases de la série, et nous donne également un bon aperçu de *X-Files* en tant qu'œuvre de fiction.

## ***Les éléments de la fiction***

La prochaine étape consiste à définir la source en termes qui pourront être ensuite traduits dans un système de jeu. Il y a trois éléments de base communs à tous les styles de fiction : le [décor](#) (*setting*), les [personnages](#) et les [actions](#). En les définissant clairement, vous aurez une meilleure compréhension de votre source, et de la façon dont les histoires racontées sont structurées.

Une des meilleures façons que j'aie trouvées pour comprendre les détails des éléments de fiction est tout simplement de poser des questions sur ces éléments, puis de répondre à ces questions en m'appuyant sur les œuvres étudiées. Dans chacune des sections suivantes, je vous présente quelques questions pour vous aider à définir les aspects spécifiques de chacun des éléments de fiction.

### ***Le décor [ou l'univers]***

Le décor est peut-être le plus facile des éléments de fiction à décrire, mais il est aussi le plus global. Très simplement, c'est l'endroit et l'époque où se déroule la série. Le décor comprend le monde où se produisent les événements ; mais même s'il est parfois facile à décrire, le décor englobe également bien des aspects différents, tels la période historique, le niveau de technologie, les contextes politiques et sociaux, et bien d'autres.

Les réponses à certaines des questions suivantes fourniront des informations spécifiques à l'univers de la série.

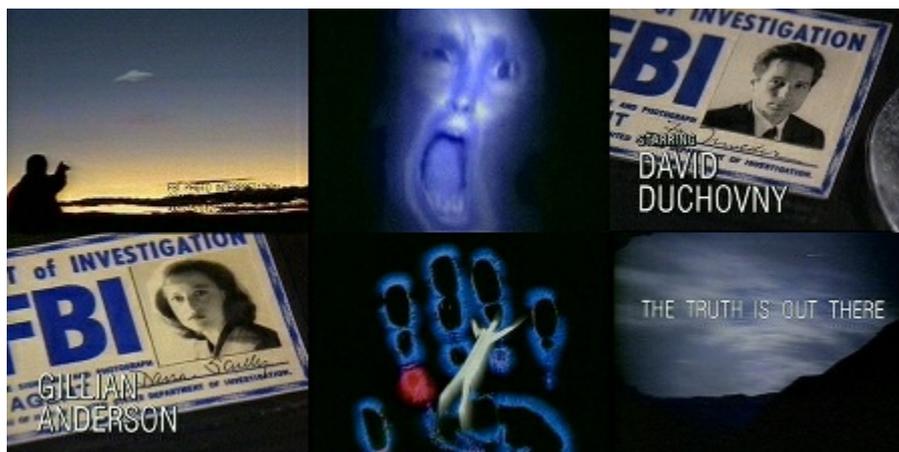
### **À quelle époque se déroule la série ?**

C'est un élément important du décor. Une série qui se déroule dans le Far West (comme *Brisco County*) sera très différente d'une autre qui se déroule à l'époque moderne.

L'époque historique d'une série détermine également de nombreux autres aspects, dont certains sont traités ci-dessous. Par exemple, comme on pourrait s'y attendre, la plupart des séries de science-fiction se déroulent dans le futur, quand la technologie a progressé au-delà de celle d'aujourd'hui. L'époque est également importante pour comprendre le climat politique et/ou sociologique en cours.

Définir l'époque vous permet également d'appréhender l'histoire de l'univers de la série ou, en termes plus simples, les événements qui se sont succédés pour arriver où on en est. Bien sûr, une série dans le monde contemporain, le vrai, aura une histoire identique à la nôtre, et très probablement une situation politique similaire.

Comme on peut s'y attendre, la plupart des séries ont quelques aspects qui diffèrent du nôtre. Par exemple, une série comme *X-Files* a une histoire commune avec la nôtre mais elle part aussi du principe que certains événements passés impliquent des ovnis et d'autres phénomènes paranormaux. Bien que ces événements ne soient pas connus du public, ils sont très importants dans l'univers de *X-Files*.



Dans le cas d'une série futuriste, "l'histoire du futur" est un aspect important du décor, qui offre une bonne compréhension de la situation présente de la série. Par exemple, dans la série [SeaQuest Police des Mers](#) <sup>(wiki)</sup>, l'exploration et la colonisation des océans de la Terre a conduit à la formation d'un certain nombre de confédérations, chacune en compétition pour un domaine océanique. Après avoir évité de justesse un conflit nucléaire, plusieurs de ces confédérations ont formé l'Organisation des Terres/Océans Unis, dont le rôle est de maintenir la paix entre les confédérations. Le sous-marin *SeaQuest* est le fleuron de la flotte de l'O.T.U. et est chargé de résoudre les conflits qui surviennent entre les nombreuses confédérations.

## Où se déroule la série ?

Est-ce sur Terre, sur une autre planète ou système stellaire, ou dans un pays ou ville donné ?

Comme pour *l'époque*, déterminer la localisation géographique du décor est important pour appréhender la série. Une série qui se tient sur une planète sera différente à bien des égards d'une qui se déroule dans toute une galaxie. De même, une série située dans une ville ou un pays diffère de celle qui couvre le monde entier.

Cet aspect du décor détermine un certain nombre d'éléments de la série. Il définit les types de situations susceptibles de survenir, ainsi que qui ou quoi pourrait être rencontré.

Par exemple, *Earth 2* <sup>(wiki)</sup> se déroule sur une seule planète, à de très très nombreuses années-lumière de la Terre. L'équipe de colons de cette série doit faire face aux défis d'un monde nouveau, armée seulement de ce que les colons ont apporté avec eux. Ils ne sont pas ravitaillés et ils ne peuvent pas non plus demander des conseils ou obtenir l'aide de qui que ce soit.

## Quel est le niveau technologique de l'univers de la série ?

Le niveau technologique détermine la plupart du temps les types d'équipement et de gadgets utilisés par les personnages. Est-il le même que le nôtre ? Moins avancé, comme dans *Brisco County*, ou plus avancé, comme dans *Star Trek: Voyager* ou *Babylon 5* <sup>(wiki)</sup> ? Les spécificités de la technologie sont importantes et sont étroitement liées à ses personnages (voir [ci-dessous](#)). Ses conséquences sont-elles importantes dans la série ? Les différents types de technologie sont-ils facilement accessibles ?

La technologie peut généralement être décomposée en quatre catégories de base : armement, communications, transports, et divertissement/confort. Chacune d'elles est assez explicite, mais il pourrait être utile de s'y intéresser de plus près.

- **L'armement** indique le niveau technologique des armes et armures utilisées dans la série. La plupart des armes sont-elles de simples armes à feu, comme nous en avons aujourd'hui, ou plutôt des lasers ou blasters ? Quels autres types d'armes inhabituelles sont utilisés, comme les pistolets soniques paralysants de *SeaQuest*, ou les sabres laser de *Star Wars* ?
- Les **communications** n'impliquent pas seulement les téléphones ou les visiophones, mais également les systèmes d'échange d'informations et les réseaux informatiques comme Internet. Quels systèmes de communication sont utilisés dans la série ? Y a-t-il des téléphones, téléphones portables, visiophones, ou des communicateurs personnels ? Y a-t-il un réseau mondial (ou galactique) d'information ? En combien de temps une information peut-elle être trouvée et/ou envoyée ?

À titre d'exemple, la combinaison portée par les membres de l'équipe du Projet Eden sur *Earth 2* leur permet de communiquer à la fois visuellement et oralement et offre également une forme de réalité virtuelle. Cet équipement permet à des membres de l'équipe de partir en éclaireurs, tout en restant en contact avec le reste du groupe.

- Les **transports** couvrent les appareils technologiques qui permettent aux gens de se déplacer, comme les automobiles, les avions, etc. Quels progrès ont été réalisés au niveau des transports dans la série ? Y a-t-il des aéroglisseurs, par exemple ?

Toutes les différentes séries de *Star Trek* utilisent la technologie de la téléportation, par laquelle le corps d'une personne est converti en énergie, envoyé à un autre endroit, puis recomposé. Ceci est un excellent exemple d'une avancée technologique notable dans le domaine des transports. Quelles sont les autres formes exceptionnelles de transport dans la série, s'il y en a ? Dans *SeaQuest*, le voyage sous-marin est très commun et majoritaire. Cela tombe sous le sens, puisque cette série parle essentiellement d'activités sous-marines.

- Le **divertissement** est le domaine où la plupart des avancées technologiques de notre monde sont les plus évidentes. Les innovations comme la réalité virtuelle, les consoles de jeux (telles la Playstation ou la X-box), et les *home cinema* sont de bons exemples de technologie du divertissement. Quels types de technologie du divertissement trouve-t-on dans la série ? Est-ce que la réalité virtuelle existe ? Et les simulations holographiques, comme celles des [holodecks](#) <sup>(wiki)</sup> de *Star Trek: TNG* ?
- Enfin, les éléments de **confort** sont ceux utilisés dans la vie quotidienne, par à peu près tout le monde. Les produits comme les fours à micro-ondes et les assistants numériques personnels (comme l'iPad) entrent dans cette catégorie. Bien que ce type de technologie ne soit généralement pas aussi important pour les histoires que les catégories précédentes, il est toujours utile d'examiner la façon dont la technologie est utilisée pour le divertissement et le confort dans une série.

## Le contexte politique ou social unique est-il inhabituel ?

L'action se situe-t-elle dans un environnement politique (relativement) stable ou ce dernier est-il instable, sous la menace

d'une guerre qui se profile à l'horizon ? Y a-t-il des ennemis politiques bien définis ? La base de nombreuses anciennes séries télé reposait sur une divergence politique et la présence d'un ennemi très clairement identifié.

*Star Trek : Deep Space Nine* (DS9) et *Babylon 5* se déroulent toutes deux dans un environnement politique quasi-instable, qui alimente la plupart des conflits. Dans le cas de *Star Trek : DS9*, la tension entre l'Empire cardassien et la planète Bajor, avec l'implication de la Fédération des Planètes Unies et de Star Fleet, forme l'abrégé de la série. De même, [dans le huis-clos de la station spatiale] *Babylon 5*, l'état de paix incertaine entre les Minbaris, Centauris, Narns, les Terriens et les Vorlons offre une situation idéale pour un conflit dramatique.

La dimension sociale est un autre sujet important. Quel est le climat sociologique de la série ? Est-il comparable à notre situation actuelle, ou les choses se sont-elles améliorées ou détériorées ? Dans l'univers des différents *Star Trek*, par exemple, la situation sociale est bien meilleure que la nôtre. La Fédération a pratiquement éradiqué la pauvreté, la faim et de nombreux autres problèmes d'aujourd'hui. En revanche, *Earth 2* imagine un univers où la Terre est devenue presque inhabitable, et où la majorité de la population a déménagé dans d'immenses stations spatiales en orbite autour de la Terre. Gouvernée par le méfiant et omniprésent Conseil, la société est devenue très stratifiée, avec un quasi-système de castes séparant les ouvriers, des politiciens, des nantis. Ajoutez à cela le syndrome qui a commencé à toucher les enfants des habitants des stations, et l'instantané social du décor de *Earth 2* apparaît manifestement des plus sinistres.

### **Y a-t-il des gens avec des capacités spéciales ou inhabituelles (magie, pouvoirs psychiques, etc.) ?**

Dernier aspect à considérer : les capacités ou pouvoirs spéciaux ou paranormaux. De nombreux univers de fantasy et de science-fiction incluent différents types de capacités spéciales, comme les pouvoirs magiques ou psychiques – telles la télékinésie ou la Perception Extra-Sensorielle (PES). Cet aspect, qui fait certes partie de l'univers de la série, est également important lors de l'examen des personnages et des actions, qui seront traités plus bas.

Pour l'instant, notre souci est de savoir si de telles capacités sont présentes dans l'univers de la série, et si oui, comment elles sont utilisées. Il faut aussi réfléchir à la rareté de ces pouvoirs. Sont-ils communs ou uniques ? S'agit-il d'aptitudes naturelles, ou est-ce le produit d'une sorte d'étrange traitement ou d'expérience médicale ?

Par exemple, dans l'univers de *SeaQuest*, des médiums et des télépathes sont connus ; l'un d'eux est même membre de l'équipage du sous-marin. De même, dans les *Star Trek*, de nombreuses races sont connues pour avoir des pouvoirs télépathiques, comme les Vulcains ou les Betazoïdes. Dans le cas de *SeaQuest*, ce sont des aptitudes naturelles, et elles sont présentées comme très rares et difficiles à maîtriser. Elles ont également un pouvoir quelque peu limité. Plusieurs épisodes de *X-Files* ont suggéré des pouvoirs magiques et psychiques, bien qu'on ne connaisse jamais la vérité sur ces éléments.

### ***Exemple de décor : X-Files***

*Le décor de X-Files est le monde moderne, un monde de possibilités extrêmes. La série se passe vers 1995, et suppose un niveau de technologie égal au nôtre, et les mêmes situations politiques et sociales qu'actuellement.*

*Mais le décor de X-Files suppose également l'existence d'une vie extraterrestre, de pouvoirs paranormaux, de mutations génétiques, et plus encore. En outre, X-Files présume l'existence d'une conspiration du gouvernement qui est au courant de ces choses, et qui est probablement même responsable pour beaucoup d'entre elles. À l'intérieur de cette gigantesque agence/conspiration gouvernementale, de nombreuses avancées technologiques ont été réalisées, mais elles jouent peu ou pas de rôle dans les histoires racontées dans X-Files. Elles servent principalement à démontrer la puissance et l'étendue de la conspiration.*

### ***Les personnages***

Après avoir défini et décrit le décor de votre série, le prochain élément fictif à prendre en compte est : les personnages. Il y en a trois grands types : les [personnages principaux](#), les [adversaires](#) et les [seconds rôles](#). Bien que tous ces types de personnages soient importants, cet article se concentre sur les personnages principaux, puisqu'ils sont par nature, les personnages-joueurs de la série.

Avant de pouvoir discuter des problèmes spécifiques à chaque PJ, nous allons d'abord regarder leurs points communs.

Lorsque vous définissez les personnages, il faut prendre en compte ces idées-clés :

- leur identité (ce qu'ils sont),
- leurs actions (ce qu'ils font),
- et leurs motivations (pourquoi ils le font).

L'**identité** d'un personnage est comparable à l'abrégé d'une série : une description courte et simple décrivant le personnage de façon suffisamment détaillée pour pouvoir le distinguer des autres. Tenez, dans *X-Files*, on peut décrire le personnage de l'agent spécial Fox Mulder comme : un brillant enquêteur qui travaille pour le FBI, passionné par les phénomènes étranges et inexplicables, qui choisit d'enquêter sur des affaires inhabituelles et pour le moins mystérieuses.

Les **actions** des personnages sont les différentes tâches que les personnages effectuent pendant le récit. Elles sont le plus souvent liées au métier du personnage, ou au rôle qu'il remplit dans le décor de la série. Par exemple, dans *Star Trek: DS9*, Miles O'Brien est le chef des opérations de la station spatiale. Son rôle consiste à maintenir le fonctionnement optimal de la station. Son poste nous révèle le type de tâches qu'il réalise le plus souvent. Puisque les actions des personnages forment la base de l'histoire, cet aspect des personnages est très lié à l'intrigue [afin que l'intrigue et le PJ soient adaptés l'un à l'autre (NdT)]. Nous en discutons plus longuement [ci-dessous](#).

La **motivation** d'un personnage, la raison pour laquelle il fait ce qu'il fait, est en rapport avec son rôle dans la série. Ainsi, à partir de l'exemple précédent, pourquoi l'agent Mulder enquête-t-il sur des affaires mystérieuses ? Réponse : simplement de découvrir la vérité, quelle qu'elle soit. Comme le montrent les affaires des épisodes des *X-Files*, il y a beaucoup de vérités à découvrir, que Mulder est bien déterminé à connaître.

Un des derniers aspects notables des personnages concerne leurs **capacités et compétences**. Cet aspect, fortement lié à ses propres actions, révèle le genre d'activités où le personnage excelle, et ce qu'il est capable de tenter.



Tous les personnages ne savent pas faire la même chose, et c'est même préférable. La plupart des personnages ont un talent ou une compétence qu'ils sont les seuls à posséder. C'est ainsi que les auteurs et créateurs créent des personnages uniques et singuliers. Dans le même temps, les personnages ayant des professions identiques ou similaires peuvent avoir certaines compétences en commun.

Par exemple, dans *X-Files*, Fox Mulder est un fin psychologue spécialisé dans le profilage de suspects à partir des éléments de leurs crimes passés. Dana Scully est médecin, spécialisée en médecine légale. Les deux personnages seraient capables d'établir le profil d'un tueur en série, mais seule Scully pourrait réaliser une autopsie. Mulder n'essaierait même pas d'en faire une, car cela relève d'un domaine au-delà de son expertise.

Lorsque vous définissez les capacités des personnages, pensez à des domaines généraux de savoir-faire et d'expertise, plutôt que de vous limiter à des compétences précises. Pour poursuivre avec l'exemple précédent, Mulder aura probablement les compétences suivantes : Enquête criminelle, Psychologie et Connaissance du paranormal ; Scully en revanche aura plutôt Enquête criminelle, Médecine, et Médecine Légale. Ces capacités communes leur permettent de travailler ensemble sur certains aspects de l'enquête, alors que leurs compétences spécifiques et propres les aident à résoudre les enquêtes.

## Personnages principaux

Les personnages principaux, ou protagonistes, d'une série sont les vedettes de l'émission. Blague à part, c'est la façon la

plus simple de déterminer quels personnages sont importants dans la série.

La première étape est facile ; déterminer qui sont les personnages principaux. Une fois qu'ils sont identifiés, il faut définir les personnages en fonction des idées-clés ci-dessus, c'est-à-dire leur identité, leurs actions et leurs motivations. Les capacités et compétences des personnages font autant partie de l'identité que des actions ; ainsi il vous faudra en même temps définir leurs capacités.

Vous avez deux manières de déterminer les personnages principaux. La première, de façon générale, en les définissant à travers un *type* de personnage, avec des actions et motivations classiques. La seconde consiste à les définir en tant qu'individus, avec une identité et des motivations qui leur sont propres.

Cette distinction (définition générale/spécifique) sera utile lorsque vous devrez déterminer le style de jeu que vous souhaitez obtenir (voir la section [Déterminer le style de jeu](#) ci-dessous.) Si vous choisissez un style de jeu dans lequel chacun des joueurs joue un des personnages principaux de la série, il vous faudra définir très précisément ces personnages pour que les joueurs puissent les interpréter le mieux possible. Par contre, si vous choisissez un style de jeu où les protagonistes sont proches des personnages principaux [de la série, mais ne sont pas ceux-ci], vous devez les appréhender de façon moins spécifique ; vous devez plutôt décrire des [arché]types de personnage, ainsi que leurs motivations générales. Cela permettra aux joueurs de créer des personnages-joueurs qui s'accorderont avec le décor imaginaire de la série.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs questions pour vous aider à déterminer qui sont les personnages principaux de votre série, de façon spécifique et générale, à travers les domaines cités précédemment (identité, actions, motivations et compétences) et des exemples de séries télé ou de films.

#### Qui sont les personnages principaux ?

Les personnages principaux dans *Star Trek : TNG* font partie de l'équipage du vaisseau spatial *Entreprise*. Il y a notamment le capitaine Jean-Luc Picard, le commandeur William Riker, le docteur Beverly Crusher, l'ingénieur-en-chef Geordi LaForge, la conseillère Deanna Troi, le chef de la sécurité Worf et l'officier scientifique le commandeur Data.

#### Les personnages principaux travaillent-ils pour une organisation précise, pour un gouvernement ou une agence gouvernementale ?

Les personnages principaux du [film \*Les Experts\*](#) <sup>(wiki)</sup> [de 1992] travaillent ensemble comme consultants spécialisés dans la protection des données privées. Dans *Seaquest*, les personnages principaux font partie de l'équipage du *Seaquest*, le vaisseau amiral de la flotte de l'O.T.U.

#### Qu'est-ce qui motive les personnages ?

Les personnages principaux de *X-Files*, les agents Fox Mulder et Dana Scully, travaillent pour le FBI. Ils sont motivés par leurs désirs de vérité et de justice.

#### Quelles compétences ou capacités spécifiques ont les personnages ?

Tous les personnages du film *Les Experts* sont des spécialistes dans différents domaines liées à la sécurité, physique ou électronique. L'équipage dans *Star Trek : TNG* est composé d'officiers de StarFleet, formés pour accomplir des tâches variées dans des fonctions diverses en rapport avec l'exploration spatiale.

#### Les adversaires

Les adversaires des personnages sont les méchants de la série, ou, pour utiliser des termes moins défavorables, les *antagonistes*. Ça ne veut pas toujours dire qu'ils sont maléfiques ou mauvais, simplement qu'ils représentent une force opposée d'une façon ou d'une autre à celle des personnages principaux<sup>(4)</sup>. Très souvent, l'intrigue d'une histoire débute par une action du ou des adversaires. Par exemple, la base de l'intrigue dans [Les Aventures de Buckaroo Banzai à travers la 8e dimension](#) <sup>(wiki)</sup> est l'évasion du Dr. Emilio Lizardo (Lord John Worfin) et le kidnapping du Dr. Hikita qui s'ensuit. Les différents crimes et incidents étudiés dans *X-Files* sont souvent commis par l'un ou l'autre des adversaires.

À moins que vous ne prévoyiez de jouer des scénarios directement basés sur des épisodes de votre série, vous devrez probablement définir les adversaires dans les grandes lignes seulement.

Bien sûr, il vous faudra définir les méchants plus en détails si ce sont des adversaires récurrents. Vous pouvez utiliser les questions ci-dessus pour définir les adversaires et les seconds rôles de vos héros (voir ci-dessous).

#### Les seconds rôles

Les seconds rôles sont des amis des personnages principaux, dont les actions aident à faire avancer l'intrigue, sans pour autant devenir l'élément central d'un épisode. Les personnages de Perry White et Jimmy Olsen, dans [Lois et Clark : les nouvelles aventures de Superman](#) <sup>(wiki)</sup>, sont de bons exemples de seconds rôles. Ces deux personnages aident Lois et Clark (et Superman bien sûr), mais ils sont rarement les vedettes. Garak, le tailleur cardassien dans *Star Trek : DS9* est un autre bon exemple. Garak est un ancien espion à la solde de l'ordre d'obsidienne, dont les connaissances et compétences ont plus d'une fois été utiles à l'équipage.

Il n'est pas nécessaire de décrire de façon très détaillée les seconds rôles et, très souvent au début, il n'y a pas assez de matière pour le faire. Lorsque vous créez ces personnages, le plus important est de définir leur rôle dans l'histoire. Mais pour faire ressortir l'ambiance et l'atmosphère de la série, il s'avère utile de décrire précisément leurs *actions*, *compétences* et *motivations*.

### **Exemple de personnages : X-Files**

Les **personnages principaux** de X-Files sont Fox Mulder et Dana Scully, un duo d'agents spéciaux du FBI, chargés d'enquêter sur le terrain sur des affaires étranges ou surnaturelles. Leur motivation principale est de faire respecter la loi et d'amener les criminels devant la justice, mais ils sont aussi décidés à trouver la vérité cachée derrière les crimes des affaires sur lesquelles ils enquêtent.



Les **seconds rôles** dans X-Files sont notamment Gorge Profonde, Monsieur X (noms donnés par les producteurs de la série) et le directeur adjoint Walter Skinner. Les deux premiers personnages aident Mulder et Scully en leur fournissant des informations secrètes liées à leurs enquêtes. Ils agissent ainsi car ils ressentent le besoin de faire connaître la vérité sur les complots du gouvernement pour cacher la saisie de technologie extra-terrestre et les expériences des agences gouvernementales sur les humains. Walter Skinner aide Mulder et Scully en les autorisant à poursuivre leurs enquêtes malgré les menaces et les avertissements de supérieurs haut placés dans le gouvernement.



Les **antagonistes** dans X-Files sont rares. Dans la plupart des épisodes, il n'y a pas de méchant clairement identifié ; et quand il y en a un, ce n'est seulement que pour un ou deux épisodes. Un personnage récurrent peut être considéré comme adversaire : c'est le personnage qui est nommé "l'homme à la cigarette" dans le générique. Il occupe un poste à responsabilité dans le gouvernement, et est assurément impliqué dans les dissimulations et conspirations auxquelles sont confrontés Mulder et Scully. Cet homme s'est activement opposé plus d'une fois aux deux agents, même si dans la plupart des cas, il se contente simplement d'observer leurs activités, afin de s'assurer qu'ils ne s'approchent pas trop de la vérité.

### **Actions et intrigue**

Les actions et l'intrigue sont les derniers éléments à approfondir de la fiction. L'intrigue d'une histoire se définit simplement par la suite d'incidents ou d'événements qui composent cette histoire. Incidents et événements sont quasiment tous des conséquences des actions des personnages, qu'ils soient les protagonistes (personnages principaux) ou antagonistes (adversaires). Dans certains cas, les événements de l'intrigue sont le résultat des actions des seconds rôles, mais c'est assez rare.

Les *actions*, se rapportent à ce que les personnages font dans l'histoire. Les *résultats* de ces actions sont les événements et incidents qui composent l'intrigue de l'histoire. Cet aspect de la fiction est, naturellement, très proche de celui des personnages, puisque sans personnage, la plupart des actions ne peuvent avoir lieu.

La meilleure façon de définir cet aspect de votre série est de le faire de façon plutôt générale, en définissant le *type d'actions* plutôt que les actions précisément. Par exemple, plutôt que de noter que Scully fait une autopsie sur le corps de Ray Roames dans tel épisode, il serait plus utile de simplement noter que Scully pratique souvent des autopsies durant les enquêtes.

Pour définir le *type* d'actions des personnages de la série, il suffit simplement de regarder des épisodes et de noter les actions qu'ils entreprennent. Dans *Earth 2*, les personnages voyagent dans un continent appelé New Pacifica, où ils vont établir une nouvelle colonie. En chemin, les personnages recherchent de la nourriture et de l'eau, survivent à un environnement extraterrestre, et rencontrent les autres habitants de ce monde, les autochtones et ceux implantés par le Conseil.

Une fois que vous avez une idée de toutes ces actions, vous pouvez ensuite réfléchir au résultat de leur combinaison, c'est-à-dire l'intrigue.

L'intrigue est une suite d'événements et d'incidents qui créent une histoire. Elle permet aussi de positionner la série par rapport à ses éléments les plus fréquents. Lorsque vous définissez les actions et l'intrigue, vous définissez donc le genre d'événements et d'incidents les plus fréquents, et les intrigues qui en résultent.

Une bonne façon de faire consiste à prendre des notes sur les intrigues des épisodes que vous considérez comme les plus représentatifs. Par exemple, beaucoup de fans de *X-Files* trouvent que les épisodes [Compressions](#) <sup>(wiki)</sup> et [Les Hybrides](#) <sup>(wiki)</sup> sont les plus caractéristiques de la série. De même, beaucoup de fans de *Star Trek : TNG* trouvent que les meilleurs épisodes de la série sont [L'Enterprise viendra d'hier](#) <sup>(wiki)</sup> et [Le Meilleur des deux mondes](#) <sup>(wiki)</sup> (épisodes 1 & 2).

Vous pouvez utiliser ces épisodes pour vous guider et identifier les intrigues qui, d'après vous, collent le mieux à la série. Ces notes pourront aussi vous aider à créer vos propres intrigues, comme je l'expliquerai plus loin dans cet article.

Cela signifie-t-il qu'on ne peut créer qu'un nombre limité d'intrigues et d'histoires en se basant sur une série ? Bien sûr que non ! En fait, il peut être aussi bienvenu de changer de style. Par exemple, certains des meilleurs épisodes d'une série sont ceux qui offrent un type de récit légèrement différent. Dans ces cas-là, l'histoire est plus souvent centrée sur les personnages eux-mêmes plutôt que sur leurs actions. Un bon exemple est l'épisode [En Famille](#) <sup>(wiki)</sup> de *Star Trek : TNG*, centré sur les vies privées du capitaine Picard et du lieutenant Worf, plutôt que sur leurs actions et celles de l'équipage.

### **Exemple d'actions et d'intrigue : X-Files**

*Les épisodes de X-Files impliquent d'une façon ou d'une autre un phénomène inexplicable. Alertés par un compte rendu sur cet incident, Mulder et Scully enquêtent pour retrouver le coupable, s'il y en a un, et la vérité, si possible. Au cours de l'enquête, les agents récoltent des preuves qui les mènent à une résolution de l'affaire. Le plus souvent, celle-ci soit est incomplète, soit ne peut être prouvée, et l'affaire reste non résolue.*

## **Techniques et Accessoires**

À ce stade, nous avons abordé l'abrégé de la série, son décor, ses personnages, et les actions et intrigue. Mais ces idées décrivent-elles la série de façon exhaustive ? Pas du tout. Il en faut beaucoup plus pour une œuvre de fiction (que ce soit une série télévisée, un film ou un livre). Si vous voulez avoir une compréhension approfondie de la série, un autre aspect, englobant de nombreux éléments et idées, a besoin d'être décrit. C'est ce que j'appelle les *Techniques et accessoires*.

“Techniques et accessoires” est une catégorie fourre-tout qui regroupe tous les éléments de fiction permettant de structurer l'histoire ainsi que d'autres aspects importants, propres à la série mais qui n'entrent pas dans les catégories définies précédemment. L'ensemble permet de formuler une définition plus aboutie des composants de la série.

Malgré les apparences, les techniques et accessoires ne sont pas une sous-catégorie. Ils ne sont pas simplement regroupés parce qu'ils ne sont pas importants. Au contraire, ils représentent des éléments trop variés pour être examinés séparément, et trop importants pour être minimisés ou ignorés. En outre, tous les éléments des Techniques et accessoires n'apparaissent pas toujours dans tous les types de fiction – certains apparaissent fréquemment, d'autres moins – alors qu'ils ont tous par exemple un décor, ou des personnages, des actions et des intrigues.

Enfin, à l'opposé des autres éléments déjà vus, ceux qui composent les techniques et accessoires dépassent le cadre de la plupart des règles et systèmes de JdR, qui ne peuvent pas, ou peu, les définir. Ce sont plutôt des méthodes, procédures et astuces à utiliser pour mieux capter l'essence de la source.

Les techniques et accessoires d'une série décrivent le contenu des histoires, la façon de les raconter, et les aspects spécifiques des autres éléments (décor, personnages etc.) qui la rendent unique. Les Techniques sont des méthodes de narration, c'est-à-dire différents types de procédés et astuces, tels que l'humeur, le ton, les flashbacks, les histoires parallèles, etc. Les accessoires se réfèrent à la manière dont les histoires sont racontées, à leur thème ou leur morale, autant d'éléments qui aident à agrémenter les histoires, et à leur donner plus d'importance <sup>(2)</sup>.

### **De quoi parlent les histoires ?**

Le premier aspect clé des techniques et accessoires concerne le sujet de la série et englobe deux domaines fondamentaux : le *contenu* et le *thème*.

Le *contenu* se réfère à des types spécifiques d'événements et de circonstances, susceptibles d'être au centre des histoires. Par exemple, les intrigues dans *X-Files* traitent toutes de phénomènes paranormaux ou inexplicables, les histoires de *Star*

*Trek* : *Voyager* parlent des nouveaux mondes que le vaisseau et son équipage rencontrent sur le chemin du retour, et les histoires des *Sentinelles de l'air* <sup>(wiki)</sup> (*Thunderbirds*) décrivent les exploits de la Sécurité Internationale, une équipe de sauvetage high-tech du XXI<sup>e</sup> siècle.



Le *contenu* des histoires est très étroitement lié à l'idée des *actions* décrites plus haut. Seulement, là où notre discussion était centrée sur les personnages, elle se préoccupe plus ici du *genre d'événements* susceptibles de se produire. C'est un détail, mais de taille. Il ne suffit pas d'énoncer simplement les actions les plus fréquentes. Vous devrez également décrire les types d'événements communs à l'ensemble de la série.

Par exemple, dans la partie des actions et intrigue de *X-Files*, j'ai dit que les agents Mulder et Scully enquêtent sur des phénomènes étranges ou paranormaux. Cependant, en ce qui concerne le contenu de *X-Files*, je décrirais également les différents types de phénomènes paranormaux, comme les ovnis, les enlèvements par des extraterrestres, les pouvoirs psychiques, etc.

Le second domaine fondamental concerne le *thème*. Un thème est en substance, le message ou la morale d'une histoire. Même si toutes les séries n'ont pas de thème, la plupart en ont généralement un, même s'il n'apparaît qu'en filigrane. Plusieurs séries comme *Star Trek : The Next Generation*, ont exploré des thèmes différents au cours de leurs nombreux épisodes.

Dans certaines séries, les épisodes pris individuellement peuvent ne pas avoir de thème, mais la série dans son entier, si. Dans ce cas, il est fréquent que la plupart des épisodes particuliers servent à renforcer le(s) thème(s) de la série plutôt que d'offrir l'un des leurs. On a un excellent exemple dans *X-Files*, où chaque épisode sert à renforcer l'idée centrale de la série, "*The Truth is Out There*" <sup>(6)</sup>. Dans chaque épisode de *X-Files*, Mulder et Scully recherchent la vérité, et à chaque épisode le public entrevoit de nouveaux fragments de cette même vérité.

### **Comment les histoires sont racontées**

La prochaine étape aborde la façon de raconter ces histoires. Cet aspect de la série implique deux idées principales : la structure de base des histoires, et les types de techniques et astuces de fiction.

La structure du récit renvoie à la manière dont les événements (ou scènes) de l'histoire sont présentés aux spectateurs. Est-ce que chaque épisode de la série suit une même séquence d'événements, ou est-ce différent d'un épisode à un autre ? La plupart des séries suivent une certaine forme de structure. Si vous regardez suffisamment d'épisodes d'une série, vous finirez par reconnaître la façon dont les histoires se déroulent. La structure du récit est étroitement liée aux différents types

d'histoires qui composent une série, et à leur contenu. Différents types de récits nécessitent des structures différentes. Par exemple, la mission-type de *Star Trek : TNG* est très différente de la mission d'exploration et de survie des histoires d'*Earth 2*.

Les histoires de *Star Trek : TNG* sont souvent basées sur une mission, que ce soit cartographier un système stellaire reculé ou enquêter sur une anomalie ou une autre. Ces histoires montrent les efforts de l'équipage pour accomplir la mission, et comment ils font face aux dilemmes et défis qui surviennent. Les histoires de *Earth 2* se basent sur les efforts de l'équipe du Projet Eden pour atteindre New Pacifica et établir une nouvelle colonie terrienne. Donc les histoires traitent le plus souvent des difficultés des personnages lorsqu'ils sillonnent la planète et rencontrent ses occupants.

Quels types d'histoires rencontre-t-on le plus souvent dans la série ? S'agit-il d'enquêtes (comme dans *X-Files*), de missions (comme dans *Star Trek : TNG*), de différents événements et situations de la vie des personnages centraux (comme dans *Star Trek : DS9*) ? Connaître les types d'histoires récurrentes vous fournira un moule qui conviendra parfaitement à la nature de la série et vous aidera à créer vos propres aventures.

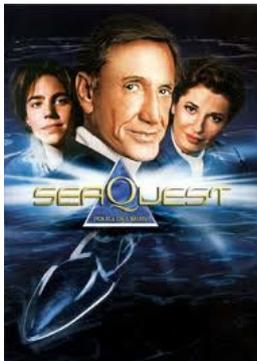
Maintenant que vous avez une bonne connaissance de la structure de base des histoires de votre série, considérez le type de techniques de fiction ou de narration qu'elle utilise. Il s'agit simplement des techniques et astuces des scénaristes (et les vôtres aussi j'espère, en tant que meneur de jeu). Une fiction utilise beaucoup, beaucoup d'astuces narratives, telles que les séquences de rêve, les flashbacks ou les histoires parallèles <sup>(7)</sup> En général, les romans utilisent davantage les techniques de narration que les séries télévisées ou le cinéma. Mais le fait qu'elles soient relativement moins fréquentes renforce en réalité leur impact, lorsqu'on les utilise.

Certaines séries utilisent des techniques qui leur sont propres, au moins dans la manière de les utiliser. Un bon exemple de ce type de technique est celle du *journal de bord du capitaine* dans *Star Trek*. La présentation de ce journal de bord est une forme de récit qui présente aux téléspectateurs les bases de l'histoire de l'épisode qui commence, et les éléments hors champ indirectement importants pour l'intrigue. Le journal de bord du capitaine est également souvent utilisé sous une forme d'épilogue, dans lequel le capitaine ou le commandant rend compte de la résolution de l'histoire.

Il existe des conventions narratives qui constituent la spécificité d'une série entière. Cette spécificité est tout aussi importante que les descriptions du décor et des personnages.

Par exemple, dans *X-Files*, les téléspectateurs, ainsi que les agents Mulder et Scully, n'apprennent jamais toute la vérité derrière les événements de chaque épisode. Cette très importante facette de *X-Files* est essentielle à la nature même de la série, même si ce n'est pas une technique narrative "conventionnelle" <sup>(8)</sup>.

### Éléments uniques et spécifiques de la série



Les derniers éléments à définir sont les types d'équipements ou d'organisations, ainsi que les antagonistes ou les situations politiques, spécifiques à la série. Apportons donc maintenant plus de détails et d'informations à chacun de ces éléments.

À ce stade, vous devriez décrire les véhicules et équipements utilisés dans la série. Par exemple, si votre jeu est basé sur *SeaQuest*, vous devrez décrire le sous-marin *SeaQuest* lui-même, ainsi que les autres véhicules et armes que les personnages utilisent. Si votre jeu est basé sur l'une des séries *Star Trek*, vous devrez décrire les téléporteurs, les synthétiseurs de nourriture, les phasers, et d'autres "articles" communs. Les éléments clés à retenir concernent en particulier la technologie – parfois d'une importance primordiale dans l'abrégé – comme le sous-marin de *SeaQuest*, ou les engins volants et tous les équipements de la Sécurité Internationale dans les *Thunderbirds*.

Vous devrez aussi décrire les organisations et les antagonistes importants. Par "organisations", on peut inclure les gouvernements ou agences, tels que l'empire cardassien de *Star Trek : DS9*, ou l'O.T.U de *SeaQuest*. Ces organisations ont probablement été décrites brièvement dans la partie décor, mais vous devez ici les décrire de la façon la plus détaillée possible, ou du moins autant que nécessaire pour maîtriser une partie.

De même, il vous faudra détailler plus longuement les antagonistes, surtout les plus importants et significatifs de la série. Par exemple, lors de la première saison de *Lois et Clark*, le personnage de Lex Luthor est très important. Si vous créez un JdR d'après cette série, c'est à ce stade que vous décririez Luthor avec le plus de détails possible.

## Exemple de techniques et accessoires : X-Files

Toutes les histoires dans X-Files impliquent des événements inexpliqués ou des phénomènes paranormaux, et les agents Mulder et Scully sont en quête de ce qui se cache derrière. Que les histoires parlent de rencontres d'ovnis, de mutations génétiques, ou de conspirations du gouvernement, c'est la vérité que recherchent Mulder et Scully. Cependant, malgré leurs efforts, dans presque toutes les affaires, ils ne découvrent jamais toute la vérité derrière les événements et les circonstances de leurs enquêtes.

Étant donné l'importance de la vérité dans X-Files, il ne faut pas s'étonner que presque tous les épisodes explorent le thème "La vérité est ailleurs". Ce dernier est la base de la série. "Ne faites confiance à personne" est un autre thème important. Plus d'une fois, Mulder et Scully ont été manipulés ou abusés, parfois même par des personnes en qui ils avaient toute confiance.

Face aux efforts de Mulder et Scully pour découvrir la vérité, il existe une vaste et puissante conspiration qui s'étend des services de renseignements à l'armée en passant par le Département de la Justice. L'étendue du pouvoir de cette conspiration est inconnue, mais elle est en mesure d'exercer son influence au sein du FBI, ainsi que dans l'Air Force, et dans le pouvoir exécutif. Cette conspiration est impliquée dans la dissimulation de technologie extraterrestre et dans des expérimentations militaires non autorisées.



[Attention spoilers]. Trois hommes en lien avec cette organisation sont apparus dans X-Files. Le premier fut le personnage de Gorge Profonde, un homme qui aida Mulder et Scully dans leurs enquêtes en leur fournissant aide et informations. À la fin de la première saison, Gorge Profonde fut tué par des agents travaillant pour la conspiration.

Un autre personnage ayant des liens avec cette organisation est l'homme connu uniquement comme Monsieur X. Il a pris la place de Gorge Profonde pour aider Mulder et Scully.

Le dernier personnage important lié avec la conspiration est "l'homme à la cigarette". Cet homme est haut placé dans la conspiration et, selon toute vraisemblance, c'est lui qui a ordonné le kidnapping et les expériences sur Scully.

## Deuxième Partie : déterminer le style de jeu

Une fois que vous avez défini l'abrégé, les éléments de fiction et les techniques et accessoires de la série, il vous faut déterminer le style de jeu que vous voulez maîtriser. On peut mener en gros deux styles d'aventures et/ou de campagnes sur la base de séries télé, de films, ou autre. Le premier type consiste à "jouer la série", c'est-à-dire jouer *les personnages de la série*. Le second consiste à jouer des personnages *inspirés de la série*. Certaines séries ou sources conviennent mieux à l'un de ces styles, tandis que d'autres peuvent aller aux deux. Examinons chacun de ces deux types, et voyons quels styles de jeu conviennent le mieux aux genres de série.

### Jouer les personnages de la série

C'est le style le plus limité, et beaucoup de joueurs pourraient essayer de l'éviter de prime abord. Dans ce style, chaque joueur interprète l'un des personnages de la série. Cela veut dire que les joueurs n'interpréteront pas leur propre personnage, mais un prêté. La plupart des joueurs préfèrent jouer un personnage qu'ils ont imaginé et créé, pour avoir plus de liberté pour l'interpréter.

D'un autre côté, certains joueurs pourraient adorer l'idée de jouer un personnage précis de leur série préférée. Par exemple, dans une partie basée sur *Star Trek : TNG*, un tas de joueurs sauteraient probablement sur l'occasion de pouvoir jouer Jean-Luc Picard, ou l'un des autres personnages principaux.

Jouer ce type de partie implique de créer les personnages de la série, voire de leur attribuer des caractéristiques selon le système de jeu choisi (voir plus bas "[Concevoir le jeu](#)"). Bien que ce soit normalement le rôle du MJ, confier cette mission aux joueurs est un bon moyen de les impliquer, puisque vous mettez en place cette partie autant pour vos joueurs que pour vous. De plus, en participant à la création du personnage, le joueur en aura un meilleur ressenti au moment de l'interpréter.

Ce style nécessite aussi que les joueurs connaissent déjà la série et ses personnages. Si c'est une de leurs séries préférées, cela ne devrait pas poser de problème, car les joueurs connaissent suffisamment les personnages pour bien les interpréter. S'il s'agit d'une série que vous aimez mais que vos joueurs ne connaissent pas très bien, vous devrez peut-être écrire les

backgrounds et les descriptions des personnages, ainsi qu'une introduction générale [à l'univers] de la série. Ces biographies n'ont pas besoin d'être exhaustives. Elles doivent juste retranscrire la personnalité du héros et son historique (*background*) de façon suffisamment détaillée pour qu'un joueur puisse l'interpréter correctement, ou du moins de façon assez proche du personnage, pour que le joueur et vous profitiez de la partie.

Par exemple, il y a quelques années, j'ai maîtrisé une partie à la Gen Con (en 1992 plus exactement) en me basant sur *Les Sentinelles de l'air*, créée par Gerry Anderson dans les années 60 en [supermarionation](#) (je sais que ce sont des marionnettes, mais il y avait les véhicules les plus cools du monde !) Comme je ne pouvais pas savoir à l'avance si les joueurs connaîtraient la série (ce qui était peu probable), j'ai rédigé les descriptions des personnages, leur historique et les notes pour l'interprétation ; ce qui permit à beaucoup de joueurs – dont certains n'avaient effectivement jamais vu la série – de jouer leur personnage.

Une autre limite de ce style de jeu concerne le nombre de joueurs par rapport au nombre de personnages principaux de la série. Certaines séries récentes qui pourraient servir de bonne base de jeu de rôle ont un nombre important de personnages, parfois huit ou neuf. Autant de joueurs ferait une assez grande table, que beaucoup de MJ ont des difficultés à gérer.

De plus, il est souvent difficile de rassembler un groupe de huit ou neuf joueurs à la même heure. S'il y a un personnage principal dans une série, mais seulement quatre joueurs, quels personnages laissez-vous de côté ? De même, à moins que vous ne prévoyiez vos aventures/campagnes pour un sous-groupe spécifique de personnages principaux, il se peut qu'un de vos joueurs ne choisisse pas un des personnages, bien qu'il soit important pour votre scénario. Ajoutez à cela la tâche d'attribuer quel personnage pour quel joueur, et vous réaliserez qu'une telle organisation est pleine de défis.

Pour finir, même si vous avez suffisamment de joueurs, l'histoire implique-t-elle équitablement les personnages du début jusqu'à la fin ? Beaucoup de séries passent d'un personnage à l'autre, ce qui fait que certains joueurs peuvent s'ennuyer, alors que d'autres seront en permanence impliqués dans l'histoire.

Toutes ces difficultés sont surmontables, et aucune ne devrait vous empêcher de jouer. L'objectif n'est pas de vous décourager mais de vous avertir des défis potentiels de ce style de jeu. La section "[Jouer à ce jeu](#)", plus bas, aborde plus longuement les défis des parties basées sur des sources externes, et propose quelques conseils pour les gérer.

### ***Jouer des personnages inspirés de la série***

Dans ce style de jeu, les personnages-joueurs sont proches de ceux de la série, mais ce ne sont pas les personnages de la série proprement dits. Ce style de jeu permet aux joueurs de créer leur propre personnage, et de mieux le comprendre. Les joueurs contribuent davantage à la partie et font en même temps l'expérience de la création de personnages devant correspondre à l'univers du jeu.

Ce style de jeu est préférable au précédent, lorsque c'est possible. Il est également plus ouvert à des types d'histoires et de personnages différents. Par exemple, au lieu de jouer Mulder et Scully, les joueurs pourraient interpréter leurs propres agents du FBI, [tout en étant] enquêteurs de l'étrange.



Comme dans la section précédente, ce style de jeu a également ses propres défis. Tout d'abord, il faut que le personnage créé par le joueur soit compatible avec l'univers de la série. Cela signifie que le MJ doit donner suffisamment de conseils durant la création du personnage pour s'assurer que les personnages correspondent.

Vous devez également définir un système de création de personnage en fonction du système de jeu (cf. "[Concevoir le jeu](#)", ci-dessous). Tous les JdR prévoient un système de création de personnages, mais là il faudra en plus prendre en compte les aspects spécifiques de la série.

Par exemple, si votre série compte des pouvoirs psychiques (comme dans *SeaQuest*, ou *Babylon V*), vous devez inclure dans la création de personnage la possibilité d'acheter des pouvoirs psychiques (sauf si bien sûr vous ne souhaitez pas que vos personnages-joueurs en aient). Si vous les autorisez, quel sera le coût de ces pouvoirs ? Comment le système de jeu les gèrera-t-il ? Etc. Ce genre de problème est souvent abordé lors de la conception du jeu lui-même (voir [plus bas](#)), mais il ne faut pas oublier de les prendre en compte [au moment de la création de personnage] car ils représentent un défi pour ce style de jeu.

### ***Alors, quel style choisir ?***

Aucun n'est meilleur que l'autre, même si l'un sera préférable à l'autre selon le type de série. Dans ce cas, quel type de série convient à quel style de jeu ? Bonne question ! La réponse dépend largement de l'abrégé de la série, et de la spécificité des personnages et de l'univers. Vous allez me dire "Les personnages et les univers sont toujours spécifiques, dans une

série.”. C’est vrai, mais il y a une nuance. La clé de cette nuance tient dans cette question : l’abrégé requiert-il la présence des personnages principaux, ou bien peut-on avoir d’autres personnages, similaires, sans modifier cet abrégé ?

Certaines séries, même si elles ont des personnages principaux, impliquent un certain type de rôle plutôt qu’un personnage en particulier. Par exemple, dans *X-Files*, des agents du FBI enquêtent sur le paranormal. Les personnages de Mulder et Scully ont certainement été essentiels au succès de la série, mais n’importe quel groupe d’agents du FBI pourrait être les héros d’une partie de *X-Files*, sans trahir l’esprit, – ou l’abrégé – de la série.

Par contre, dans *SeaQuest*, avec son capitaine, son équipage et ses histoires dans les océans du XXI<sup>e</sup> siècle, il est important de jouer les personnages principaux pour conserver l’abrégé de la série.

Il est toujours possible de jouer des personnages “inspirés de” dans des séries où il est préférable de jouer les personnages originels. Par exemple, comme les séries *Star Trek* se situent dans un unique environnement (ou univers), il est très possible de créer un JdR où les personnages sont l’équipage d’un nouveau vaisseau, dont la mission est d’explorer une certaine partie de la galaxie <sup>(9)</sup>. De fait, le jeu de rôle *Star Trek* publié par FASA Corporation suppose que la plupart des groupes vont jouer leurs propres personnages dans leur propre vaisseau.

Une partie dans le monde de *SeaQuest* pourrait se dérouler 20 ans après la série, avec un tout nouvel équipage, mais dans le même vaisseau. Dans un JdR sur *Earth 2*, les PJ pourraient être d’autres membres de l’équipe du Projet Eden (comme ceux qui apparaissent brièvement dans certains épisodes). Autre exemple : les personnages pourraient être des colons qui arrivent sur le vaisseau principal, 22 mois après l’atterrissage de l’équipe d’éclaireurs du Projet Eden.

Comme on vient de le voir, chacun de ces styles de jeu a ses avantages et inconvénients, et chacun fonctionne avec des types de séries différents. Votre choix de style de jeu dépendra donc très probablement de la série que vous aurez choisie, et de la mesure où vous voulez lui être fidèle.

### ***Exemple de style de jeu : X-Files***

*La série X-Files pourrait convenir aux deux styles de jeu, bien que jouer des personnages inspirés de la série convienne mieux. Car dans un esprit “Jouer les personnages”, seuls deux joueurs pourraient participer, pour interpréter Mulder et Scully. Faire jouer des personnages “inspirés de” permet de créer ses propres agents avec leurs personnalités et croyances propres. Cela permet aussi au MJ d’utiliser [les PNJ] Mulder et Scully comme source d’information ou aide. On pourrait même utiliser Mulder pour jouer un personnage comme Gorge Profonde qui donnerait de temps en temps des informations durant leurs enquêtes. Une super source d’information serait les dossiers des affaires non classées, dont le bureau de Mulder regorge, et qu’il pourrait transmettre à d’autres agents pour les aider.*

## **Troisième partie : concevoir le jeu**

Maintenant que vous avez défini la série qui servira de base à votre JdR, et décidé du style de jeu que vous voulez, il est temps d’en concevoir les mécanismes et le système de règles. En vérité, vous n’aurez pas à “construire” le système *ex nihilo*. Vous pouvez utiliser l’un des nombreux systèmes de jeu de rôle disponibles sur le marché. Que vous construisiez ou empruntiez le système de jeu, je vais utiliser uniquement le terme de “conception”, car c’est un bon moyen de décrire le processus.

Avant d’entrer dans les détails de la création du système lui-même, nous devons d’abord examiner les rôles et buts d’un système de jeu de rôle de façon générale. Une fois que nous aurons appréhendé cela, nous pourrions alors réfléchir au type de système qui fonctionnera pour votre série.

### ***Les fonctions d’un système de jeu de rôle***

Dit simplement, créer un tel jeu consiste à définir les éléments de fiction dans un système leur permettant d’interagir de la même manière que dans les œuvres dont ils sont tirées, et de déterminer les résultats des actions des personnages et des événements. Bigre ! Cette définition est assez indigeste, nous allons donc la regarder morceau par morceaux :



### ***Définir les éléments de fiction dans un système...***

Chacun des principaux éléments de la fiction – le décor, les personnages, les actions et intrigues – sera défini en niveaux ou en catégories.

### ***...leur permettant d'interagir de la même manière que dans les œuvres dont ils sont tirés...***

La manière dont chaque élément de fiction est défini devrait lui permettre d'interagir avec les autres. Chaque élément devrait être défini avec cohérence, ainsi qu'une certaine forme de concordance. Par exemple, si les caractéristiques des personnages sont notées sur une échelle de 1 à 10, et que les pouvoirs psychiques s'évaluent selon des mesures de Moyen, Bon et Excellent, une concordance entre les échelles 1-10 et Moyen / Bon /Excellent doit exister ([10](#)).

### ***...et de déterminer les résultats des actions des personnages et des événements.***

Il doit y avoir un moyen de déterminer le résultat de différentes actions et événements, que ces actions soient entreprises par des personnages ou d'autres types d'événements, comme les phénomènes naturels.

Comment un système de jeu peut-il accomplir cela ? En fournissant un système permettant de 1) définir les différents éléments du décor, 2) définir les personnages, et 3) capable de résoudre les actions. Ces trois critères correspondent aux éléments de fiction évoqués ci-dessus. Comme nous l'avons vu, les techniques et accessoires sont généralement hors du domaine des systèmes de règles.

La plupart des systèmes de JdR publiés déterminent les résultats des actions d'une manière ou d'une autre (sinon les jeux seraient injouables). Pour nous, la question est "De quelle manière le système de jeu pourrait-il définir le décor, les personnages et les actions et intrigues afin d'être fidèle à la série ?". Examinons chacun de ces éléments.

### **Remarque**

Je n'ai pas la place dans cet article pour entrer dans les détails des aspects spécifiques des statistiques, des mécanismes [à base] de dés, et autres, et je n'essaierai pas ici d'aborder ces questions. Je vais plutôt insister sur ce que vous devez prendre en compte lors de la conception, ou du choix, de votre système de jeu.

## ***Définir le décor***

Comme indiqué plus haut, le décor d'une série englobe de nombreux aspects, de la technologie aux capacités spéciales telles que les pouvoirs magiques ou psychiques. Le système de jeu doit être en mesure d'expliquer comment ces choses

fonctionnent dans l'univers de jeu, en particulier la façon dont ils interagissent avec les personnages, et leurs conséquences possibles.

En ce qui concerne la technologie, le système de jeu devrait être capable de définir les différentes catégories décrites ci-dessus, en particulier l'armement, les communications et les transports. La définition de chacune de ces catégories sera plus ou moins détaillée en fonction de leur importance dans la série. Dans certains cas, il suffit simplement de dire que tel type d'équipement existe. Dans d'autres cas, comme pour la plupart des armes, il faut fournir des informations précises, comme le nombre de dégâts qu'une arme inflige à sa cible, son coût, et le nombre de fois que l'on peut l'utiliser avant d'épuiser la batterie ou les munitions.

En ce qui concerne les appareils de communication, il est important de noter leur portée et la durée de vie des batteries (s'il y en a). Pour les véhicules, prenez en compte leur vitesse, leur manœuvrabilité, et d'autres facteurs, surtout si l'utilisation des véhicules est importante dans la série.

Par exemple, les armes sont de deux types dans *SeaQuest* : pistolets soniques paralysants et pistolets laser. Comment cela fonctionne-t-il dans le jeu ? Quels sont les effets sur une cible ?



Autre exemple ; dans la série *Les Sentinelles de l'air*, les véhicules et les véhicules de sauvetage sont au cœur de l'action de la série. La série elle-même tient son nom des vraies stars, les *Thunderbirds*, une flotte de cinq véhicules fantastiques, chacun conçu pour un type de mission précis. Tout JdR basé sur cette série, devrait fournir un système pour définir les caractéristiques des Thunderbirds, ainsi que la façon dont les personnages les utilisent.

En ce qui concerne les capacités spéciales, comme les pouvoirs magiques ou psychiques, vous devez définir la façon dont on les utilise dans la série. S'ils font partie du décor et qu'ils sont une facette des personnages, alors c'est ici qu'ils doivent être pris en compte. Quels types de capacités sont possibles ? Quelle est l'étendue de ces pouvoirs ? Est-ce que ces pouvoirs sont communs ? Quelle est la portée de ces pouvoirs ? Si ces pouvoirs peuvent blesser, combien de dégâts infligent-ils ?

Par exemple, les pouvoirs psychiques existent dans les séries *SeaQuest* et *Babylon 5*. Mais comment ces pouvoirs fonctionnent-ils ? Sont-ils répandus ? Comment leur utilisation est-elle traduite en termes de jeu ?

Le système de jeu doit être en mesure de quantifier les caractéristiques des différents types de technologie et de pouvoirs spéciaux qui existent dans le décor, et ce, d'une manière qui soit fidèle à leur utilisation dans la série. Par exemple, les pouvoirs psychiques dans *SeaQuest* sont très limités, et difficiles à utiliser. Tout système de jeu dans lequel un personnage pourrait utiliser ces pouvoirs facilement et régulièrement ne correspondrait pas à la façon dont ces pouvoirs sont dépeints dans la série, et serait donc inapproprié.

## ***Définir les personnages***

L'étape suivante de la conception du jeu est la définition des personnages. Autrement dit, comment le système décrit les personnages. La plupart des systèmes de règles utilisent un ensemble de statistiques qui représentent les capacités des personnages dans un certain nombre de domaines. En général, ce sont des attributs, les compétences ou des talents et des capacités spéciales telles que des pouvoirs magiques ou psychiques. Examinons-les.

### ***Attributs [ou Caractéristiques (NdT)]***

Les attributs sont les qualités qui définissent fondamentalement un personnage. Ils représentent les capacités naturelles qui ne proviennent pas d'un entraînement ou d'une formation. Les attributs décrivent généralement les prouesses physiques d'un personnage, ses aptitudes mentales, et dans certains systèmes de jeu, ses qualités sociales ou spirituelles. Presque tous les systèmes ont un ensemble d'attributs qui définissent ces aspects des personnages, mais pratiquement aucun n'utilise le même ensemble d'attributs.

En outre, certains systèmes de règles définissent certaines capacités comme des attributs, alors que vous les verriez comme compétences ou talents. Lors de la conception ou du choix d'un système de jeu, essayez de sélectionner un ensemble d'attributs qui s'adapte aux personnages *tels qu'ils sont dépeints dans la série*.

### ***Compétences ou talents***

Les compétences (ou talents), représentent les capacités spécialisées, que les personnages ont apprises, d'eux-mêmes ou via leur profession. Tous les systèmes de jeu ont une sorte de liste de compétences ou de talents. La différence se fait

souvent sur la précision et la disponibilité des compétences. Par exemple, certains systèmes ont des compétences différentes pour l'utilisation des revolvers, des pistolets automatiques, des fusils à pompe et des fusils. D'autres systèmes utilisent simplement une compétence générique comme "Armes à feu".

Certains systèmes de jeu séparent ces capacités selon une classification. Par exemple dans [l'art du Conteur](#) <sup>(grog)</sup>, utilisé dans les jeux du *Monde des Ténèbres* de White Wolf, ces capacités sont classées en Talents, Compétences et Connaissances. En revanche, *GURPS*, publié par Steve Jackson Games, considère tous les genres de capacités comme des compétences.

Lors de la conception ou du choix du système de jeu, vous devrez considérer à la fois le type et l'étendue des capacités des personnages de la série, et si un système de jeu existant gère compétences et talents en reflétant l'esprit de la série.

En outre, il sera nécessaire d'ajouter les compétences propres à la série. Par exemple, un jeu basé sur *SeaQuest* devra probablement inclure des compétences génériques militaires, et des compétences détaillées d'opérations sous-marines.



### **Capacités spéciales**

Comme indiqué précédemment, les capacités spéciales renvoient aux pouvoirs magiques ou psychiques vus dans la série. Cela va de la capacité de lancer des sorts jusqu'à la télékinésie, en passant par les perceptions extrasensorielles. Le système de jeu devra fournir une liste des pouvoirs disponibles, ainsi que la façon dont un personnage [tant PJ que PNJ] peut les utiliser.

De nombreux systèmes de jeu ont des règles pour ces types de capacités, mais soyez prudent si vous choisissez de les utiliser. La plupart des systèmes ont leur propre logique interne qui s'applique à ces pouvoirs, et il est peu probable que l'un d'eux reflète fidèlement la façon dont la série représente les pouvoirs. Chaque concepteur de jeu (et producteur de série TV) a sa propre idée sur la façon dont la magie et/ou les pouvoirs psychiques fonctionnent, et il n'est pas très courant que les deux concordent parfaitement. Pour rappeler un exemple vu plus haut, les pouvoirs psychiques dans *SeaQuest* sont rares et difficiles à utiliser. Le système de jeu que vous utilisez pour un JdR sur *SeaQuest* devra le refléter, et ne pas en permettre une utilisation facile et commune.

### **Autres caractéristiques**

Il y a d'autres types de caractéristiques que vous pouvez envisager. Les plus communes sont les Avantages et Désavantages (ou Défauts). Ce sont des caractéristiques qui sont positives ou négatives pour le personnage. Ces caractéristiques sont généralement naturelles ou innées, comme une mauvaise vue, une phobie, ou le talent d'ambidextrie – mais peuvent aussi concerner des amis, des relations, des tics, et même des situations sociales. Comme mentionné précédemment, certains systèmes utilisent ces types de capacités pour définir des aspects des personnages, alors que d'autres systèmes les considèrent comme attributs ou compétences.

Très souvent, ces types de caractéristiques peuvent aller très loin pour différencier les personnages. En outre, lors de la "création" des personnages centraux d'une série, l'utilisation de ces types de caractéristiques les définira plus précisément. Par exemple, l'un des traits notables d'Indiana Jones est sa peur des serpents. Si vous créez un jeu sur les films d'Indiana Jones et que vous faites la feuille de personnage d'Indy, vous devrez inclure cette phobie des serpents.

D'autres caractéristiques doivent être prises en compte pour définir un personnage mais beaucoup d'entre elles ne sont pas directement liées au système de règles lui-même. Il s'agit notamment des traits de personnalité ; de la manière de s'exprimer ; des mœurs et des croyances. Ces caractéristiques ou traits, qui dépassent souvent le cadre de nombreux

systèmes de jeu, sont importants et doivent être présents quand les personnages sont “adaptés” (pour les personnages centraux d’une série) ou créés (pour des personnages originaux).

### ***Caractéristiques propres à une série***

La dernière zone à définir pour un personnage est ce que j’appelle les caractéristiques “propres à la série”. Ce sont des caractéristiques ou des traits, uniques ou importants, qui peuvent être liés à certains pouvoirs spéciaux, mais aussi représenter les mœurs et croyances à l’égard de certains aspects du décor. Par exemple, l’une des idées clés dans *X-Files* est la différence de croyance entre les agents Mulder et Scully concernant les phénomènes inexplicables et paranormaux. Mulder est un vrai croyant alors que Scully est plus que sceptique. Les personnages d’un JdR basé sur *X-Files* doivent décider de leur comportement ou de leurs croyances par rapport au paranormal, car c’est un élément important de cette série.

Pour donner un autre exemple, dans *SeaQuest*, l’importance des pouvoirs psychiques pourrait vous amener à noter si un personnage a un quelconque potentiel psychique (que la série appelle Facteur Psi). Alors que la plupart des personnages n’en ont pas, il apparaît dans un épisode que le capitaine Bridger manifeste un Facteur PSI mineur. Pour tenir compte de cette idée, chaque personnage dans un JdR *SeaQuest* devrait avoir un score reflétant son facteur PSI.

Comme pour les Avantages et Désavantages, les caractéristiques propres à une série peuvent aider à mieux définir les personnages, et à ce qu’ils soient plus conformes à leur source.

## ***Définir les actions***

Ce dernier aspect est peut-être le plus simple des trois. Il s’agit simplement de déterminer comment les actions sont résolues dans le système de jeu. Les actions entreprises par les personnages centraux sont au cœur de toutes les histoires, et tous les systèmes de jeu ont une méthode (ou plusieurs) pour résoudre les résultats de ces actions.

Alors que de nombreux JdR utilisent une mécanique unique pour tous les types d’actions, certains utilisent des systèmes différents pour différents types d’actions, un pour utiliser des compétences, un autre pour le combat.

Je préfère les systèmes qui utilisent une mécanique de résolution unique pour toutes les actions, comme la majorité des systèmes de jeu publiés ces dernières années.

Mais même si cet aspect du système est assez simple, il reste encore quelques petites choses que vous devriez prendre en compte lorsque vous créez et choisissez votre système de jeu. En priorité, il y a la difficulté des actions-types. Cette difficulté est liée à “l’atmosphère” de la série. Est-ce que les personnages sont des héros, qui effectuent souvent des exploits incroyables ou des prouesses physiques, ou bien l’ambiance est-elle plus “réaliste” voire même sombre et âpre ? Le système de jeu doit, si possible, refléter cette réalité. Par exemple, dans les films *Star Wars*, les personnages centraux sont des individus extraordinaires, des héros capables d’exploits formidables. Un JdR basé sur ces films doit le refléter. Par contre, le type d’actions que les personnages peuvent accomplir dans *X-Files* est beaucoup plus réaliste.

Il faut également prendre en compte un autre point : lorsque l’on tente une action, le système de jeu décrit-t-il différents degrés de réussite ou bien simplement l’échec et la réussite ?

### ***Succès et échecs des personnages***

Avez-vous déjà remarqué que, dans une série, les personnages réussissent toujours quand ils en ont besoin ou, devrais-je dire, quand l’histoire a besoin qu’ils réussissent ? C’est un des avantages de l’écriture d’un roman sur celle d’un scénario de jeu de rôle ; l’écrivain peut décider du moment où les personnages réussissent et échouent. Le meneur de jeu et les joueurs ne sont jamais aussi chanceux. Le résultat de leurs actions est lié au système de jeu.

Si vous avez choisi (ou conçu) un système de jeu approprié, cela devrait fonctionner la plupart du temps. Même si ça ne marche pas, ne pas connaître à l’avance le résultat d’une action entreprise par un personnage fait partie du plaisir du jeu de rôle. Mais il y a des moments où il serait bon qu’un personnage réussisse son action, ou (et cela devrait être assez rare) **doive** réussir une action pour que l’histoire puisse continuer. Comment pouvez-vous vous en assurer ? Voici quelques manières de procéder.

Tout d’abord, si le système de jeu dispose d’un mécanisme de points d’héroïsme, ou de karma, ou d’une règle similaire qui permet aux personnages d’augmenter ses chances de succès, vous pouvez autoriser le personnage à les utiliser au-delà de ce que les règles permettent normalement, dans l’espoir que ce coup de pouce permette au personnage de réussir l’action. Ces points supplémentaires pourraient être appelés “points de Drame” ou quelque chose de semblable, pour refléter leur importance.

Une autre solution, qui fonctionne tant avec les systèmes à “points d’héroïsme” que les autres, est ce que j’appelle les “points d’histoire”. Ces points font réussir automatiquement toute action importante pour la continuité de l’histoire ([11](#)).

Les points d'histoire sont très puissants et leur utilisation est toujours soumise à l'approbation du meneur de jeu. Chaque personnage ne devrait en avoir qu'un ou deux à la fois car ces points permettent aux personnages de réussir quand ils ont besoin – ou du moins lorsque les joueurs pensent qu'ils en ont besoin. C'est également un bon moyen pour le meneur de jeu de s'assurer que son scénario va pouvoir se poursuivre.

Toutefois, veillez à ce que les joueurs n'abusent pas du concept. Rappelez-vous l'objectif des points d'histoire : permettre à cette dernière de continuer. On pourrait par exemple les utiliser dans *X-Files* pour trouver des indices essentiels à une enquête <sup>(12)</sup> ou dans *SeaQuest* pour sortir d'un tunnel immergé avant un tremblement de terre. Comme indiqué plus haut, c'est au meneur de jeu de déterminer si l'utilisation d'un point d'histoire est autorisée ou non.

## ***Concevoir ou choisir le bon système***

Maintenant que nous avons examiné la façon dont un système de jeu devait définir les éléments de fiction fidèles à une série, il est temps de vraiment soit concevoir, soit choisir le système de jeu approprié.

Avec quelques modifications, vous pouvez être en mesure d'utiliser l'un des nombreux jeux de rôles disponibles sur le marché, au lieu d'en créer entièrement un. Quand je parle de "quelques modifications", je veux dire que peu de jeux de rôles existants vont correspondre parfaitement à la série que vous avez choisie. Beaucoup peuvent s'en rapprocher, mais quasiment tous les systèmes nécessiteront des ajustements et du bricolage.

Que faudra-t-il ajuster ou bricoler ? Cela dépend de votre série et du jeu que vous aurez choisi. Une des raisons de travailler sur l'abrégé, les éléments de fiction et le style de jeu, est d'attirer votre attention sur la façon dont la série fonctionne et sur les éléments importants. C'est en se référant à ces derniers que vous pouvez vous assurer, lorsque vous concevez le jeu, que vous restez fidèle à la série telle que vous l'avez définie <sup>(13)</sup>.

Selon toute vraisemblance, il n'existe pas d'unique système de jeu couvrant les besoins spécifiques de votre série. Il faudra un certain degré de modifications. La meilleure approche consiste à déterminer lequel des éléments – décor, personnages ou actions – est le plus important et à trouver le système de jeu qui lui corresponde le mieux. Par exemple, dans *X-Files*, les personnages et leurs actions sont plus importants que le décor, au moins en termes de mécanique de jeu. À l'inverse, dans *Les Sentinelles de l'air*, les [véhicules] Thunderbirds eux-mêmes sont les plus importants, et un JdR basé sur cette série a besoin d'utiliser un système avec des règles consistantes sur les véhicules.

Une fois que vous avez trouvé le système s'adaptant à l'élément le plus important, il ne devrait pas être trop difficile de le faire fonctionner avec les autres éléments. Par exemple, la plupart des systèmes de jeux ont des règles pour les armes à feu ou les matériels de communication. Tout ce que vous devez faire, c'est définir les types spécifiques d'équipement au moyen des règles des équipements du système que vous avez choisi.

Personnellement, je trouve que les actions sont l'élément le plus important des trois. Cela peut paraître étrange mais la raison en est simple : la manière de résoudre les actions est au cœur de tout système de jeu. Pratiquement tous les autres aspects d'un système sont conçus pour aider cette fonction, depuis les caractéristiques d'un personnage jusqu'à la façon dont l'équipement et les pouvoirs spéciaux sont utilisés.

Une fois que vous avez trouvé un système de résolution d'actions qui reflète la série, il ne devrait pas être trop difficile de définir les personnages et le décor. En outre, il est souvent plus difficile de changer la nature de la résolution des actions que de changer le niveau des équipements ou des personnages.

Si votre série a des personnages héroïques, capables d'accomplir des actions incroyables, vous aurez besoin d'un système "héroïque" pour gérer cela. Tout ensemble d'attributs et de compétences peut convenir à de l'action héroïque, mais il n'en est pas de même pour les systèmes de résolution d'actions.

Vous devrez peut-être concevoir le système de création de personnage selon le type de jeu envisagé. Il sera probablement proche du système de création initial mais il devrait également refléter les spécificités de la série, comme les capacités ou pouvoirs spéciaux. Si vous jouez les personnages de la série [cf. [partie 2 – Déterminer le style de jeu](#)], vous n'aurez pas besoin d'un système de *création* de personnage mais devrez *déterminer les caractéristiques* de tous les personnages principaux.

Ne vous restreignez pas au moment de choisir un système de jeu. Vous pouvez choisir des morceaux d'un système que vous aimez et jeter le reste. La plupart des systèmes sont à peine plus qu'un cadre générique, façonné d'une certaine façon. En changeant des morceaux ou des parties du système, vous reconfigurez simplement le cadre pour qu'il convienne à vos besoins. Comment faire ? Eh bien, il y a de multiples possibilités, mais en voici quelques-unes, sans trop rentrer dans les détails.

Lorsque vous travaillez sur la définition des personnages, si vous aimez l'échelle des attributs [Caractéristiques], mais pas spécialement la façon dont ce système les utilise, modifiez-les. Utilisez un ensemble d'attributs d'un autre système, ou

de votre propre création.

Faites de même pour les types de compétences ou de talents. Si vous préférez que ces capacités soient classées comme celles de l'Art du Conteur, faites pareil. Ajoutez des types de caractéristiques d'autres systèmes si besoin, comme les Avantages et Désavantages. Vous pouvez apporter les mêmes types de modifications quand il s'agit d'adapter le décor de la série au système de jeu.

Ce qu'il faut retenir, c'est que le choix d'un système de jeu ne veut pas dire que vous devez adhérer à tous ses principes ; ce que vous changez ou ajoutez doit surtout rapprocher le plus possible le système de jeu de la série. À cette étape de la création du jeu, vous connaissez déjà les aspects les plus importants de votre série le point-clé est de vous en souvenir lorsque vous concevez le jeu.

## **Quatrième partie : jouer à ce jeu**

La dernière étape de ce processus de création est, bien sûr, de jouer à votre jeu. Une fois que vous avez choisi un système et l'avez modifié à votre convenance, il est temps de l'appliquer à vos parties. Vous devrez penser à un certain nombre de choses en préparant votre partie : vous assurer que les joueurs connaissent la série d'origine (ou la base du jeu), créer les personnages (vous-même ou le faire faire par les joueurs), et, bien sûr, vous aurez besoin de scénarios.

### ***Familiariser les joueurs à l'univers d'origine***

C'est normalement une étape facile à franchir, car il est probable que la plupart de vos joueurs connaissent déjà la série sur laquelle vous basez votre jeu. Si ce n'est pas le cas, il faudra la leur présenter, si possible de manière à ce qu'ils s'y intéressent autant que vous. Si vous vous inspirez d'une série télé, le plus simple est de regarder les épisodes qui selon vous sont les plus représentatifs de la série. Si vous vous inspirez d'un livre, prêtez-leur le livre si vous l'avez, ou empruntez-le à un ami ou à la bibliothèque. Si c'est inspiré d'un film, louez le film et regardez-le tous ensemble.

Si aucune de ces solutions n'est possible, rédigez une description de la série à partir de vos notes, ou décrivez-la de votre mieux oralement à vos joueurs. C'est la meilleure méthode si vous prévoyez de maîtriser en convention, ou pour un nouveau groupe de joueurs. Si possible, trouvez des articles de magazines, ou d'autres sources d'information comme des cartes à jouer, des bandes originales, ou même des calendriers. De plus, on trouve souvent des livres ou des nouvelles sur des séries télé populaires et des films. Tout cela peut vous aider à expliquer ou décrire la série à vos joueurs.

### ***Création de personnage***

En fonction du style de jeu choisi, vous devrez soit préparer à l'avance les fiches des personnages principaux de la série, soit créer des personnages nouveaux mais prêtés, soit les créer avec les joueurs. Si vous Jouez la série, vous devrez prévoir toutes les caractéristiques des personnages principaux. Si votre partie s'inspire de la série, vous pouvez créer des personnages vous-mêmes, ou laisser les joueurs le faire. Si vous laissez les joueurs créer leur personnage, ils doivent comprendre quel type de personnage est adapté à l'univers de la série.

### ***Créer le scénario***

La création du scénario est une tâche connue par tous les MJ, aussi ne vais-je pas en rappeler les bases. Par contre, voyons ce qu'il faut prendre en compte lorsque l'on rédige des aventures et des histoires basées sur une série.

#### ***Créer les intrigues appropriées***

En étudiant attentivement la série, vous découvrirez le genre d'intrigue qui convient le mieux à l'univers et aux personnages. Il est primordial de le faire lorsque vous créez des scénarios : le plus souvent l'intrigue (et non le décor ou les personnages) vous révélera si une adaptation est fidèle ou non à sa source d'inspiration.

En l'occurrence, si une série a duré plusieurs années, il y aura probablement un épisode ou deux qui ne vous "semblent" pas bons : quelque chose dans cet épisode n'a pas été dans la continuité de ce que vous connaissez de la série. Cela arrive souvent à cause d'une mauvaise intrigue, ou du moins d'événements mal conçus dans l'intrigue. Plus rarement, ce sentiment d'incohérence survient lorsqu'un personnage dit des choses inappropriées ou agit bizarrement, ou si le décor est mal décrit. C'est pour cette raison que vous devez prendre soin d'étudier les intrigues de la série. Même si vos personnages et votre décor "sonnent" juste, vos joueurs trouveront le scénario bizarre si l'intrigue est médiocre.

#### ***Formule de création d'aventures***

Comment faire pour créer de bonnes intrigues ? Une solution consiste à élaborer une formule ou un processus de création basé sur des éléments d'intrigues communs de la série. Une manière de créer cela consiste à analyser par exemple les intrigues de vos quatre ou cinq épisodes préférés, en notant le type d'événements qui ont lieu et comment ils se déroulent dans l'intrigue. Notez aussi les événements récurrents de la série. Une fois que vous avez défini le processus d'épisode type, testez-le en recréant quelques intrigues d'épisodes de la série. Ne vous découragez pas si les débuts vous semblent difficiles. Beaucoup d'histoires fonctionnelles d'une série ne s'adaptent pas si bien en JdR.

### ***Servez-vous des techniques et accessoires***

Les techniques et accessoires de votre série peuvent être des outils très importants ici, car ils décrivent la façon dont les histoires sont racontées, et leurs thèmes. Cela inclut aussi la restitution de l'ambiance et de l'atmosphère de la série, ainsi que les thèmes récurrents importants. Il faut toujours avoir cela en tête lorsque vous rédigez vos scénarios.

Gardez donc vos notes sur les techniques et accessoires à portée de main pour être sûr que les aventures restent fidèles à la série. Ces techniques rendent souvent la série intéressante, par exemple quand elles concernent la nature de la série (les enquêtes sur le paranormal dans *X-Files*, les véhicules cools des *Thunderbirds*, ou la lutte entre l'individu et la société dans [Le Prisonnier](#) <sup>(wiki)</sup>). Ce sont donc elles que vous devrez reproduire dans vos parties, et qui vous guideront lors de l'écriture des scénarios.

## ***Campagne "feuilleton" ou par épisode***

Vous devez aussi vous demander si vous voulez maîtriser une longue campagne [type "feuilleton" – n'en ratez pas un acte, ou vous perdrez le fil (NdT)] ou une série d'*épisodes*. Une série d'épisodes est composée d'histoires indépendantes, peu liées entre elles d'un épisode à l'autre, au-delà d'un univers persistant et de personnages récurrents. Les parties en campagne sont composées d'histoires reliées entre elles, que ce soit par des antagonistes ou des intrigues secondaires qui s'étendent sur plusieurs scénarios séparés, ou autre chose. La différence réside dans le temps consacré au développement des personnages et de leur évolution, mais votre décision peut aussi influencer sur la façon dont vous concevez le jeu.

Les aventures par épisode sont souhaitables quand vous "jouez la série", vu que les personnages vont peu évoluer au fil de la partie, que ce soit psychologiquement ou en termes de compétences.

La campagne "feuilleton" est préférable lorsque vous vous inspirez de la série, puisque dans ce type de partie, l'histoire peut prendre sa propre direction, qui ne sera pas strictement dans la "ligne" de la série. C'est d'autant plus vrai que les joueurs ont créé leur propre personnage, qu'ils vont faire changer et progresser dans le temps. Ce qui implique que vous devez prévoir un système de points d'expérience pour que les personnages puissent développer leurs compétences et attributs.

## ***Problèmes potentiels***

Toutes ces considérations ne sont pas là pour vous décourager mais pour vous sensibiliser aux problèmes potentiels qui peuvent survenir. Tout d'abord, la série que vous trouviez si cool à adapter en jeu de rôle peut ne pas tant l'être que ça. Malgré vos efforts, ce qui rend la série si particulière et intéressante (pour vous) peut ne pas pas bien rendre dans les parties <sup>(14)</sup>. Ensuite, il se peut que vos joueurs ne trouvent pas la série aussi intéressante que vous, ou qu'ils aient des difficultés à rentrer dans son état d'esprit. Beaucoup de séries qui selon vous feraient une chouette base pour un JdR impliquent que les participants adhèrent à l'abrégé de la série, en acceptant ses principes de base et ses éventuels défauts.

Le style de jeu que vous aurez choisi peut également poser problème. Par exemple, si vous vous inspirez de la série, les personnages créés ne seront peut-être pas tout à fait adéquats. Si vous "jouez la série", le défi sera le nombre de personnages par rapport au nombre de joueurs. Voici quelques pistes de solution.

### ***La réserve (pool) de personnages***

Le "pool" de personnages permet à un groupe de joueurs de jouer un grand nombre de personnages, ce qui fournit aussi un cadre permettant de changer de personnage entre les aventures. Attention, ce système n'est pas recommandé pour des nouveaux joueurs.

Le principe de la réserve est que le groupe couvre l'intégralité du casting. Chaque joueur accepte de jouer un certain nombre de personnages prédéfinis (entre deux et quatre) – le nombre exact dépend du nombre total de personnages requis par la série et du nombre de joueurs. La meilleure méthode est que chaque joueur ait un personnage principal – impliqué dans la majeure partie de l'histoire – et un personnage secondaire qui n'apparaît que pour les scènes où il est important.

## Exemple de pool : Seaquest

Il y a onze personnages dans cette série, en incluant Darwin le dauphin. Bien sûr, vous ne devriez pas maîtriser onze joueurs, car il serait difficile de conserver l'attention de tout le monde. Partons du principe que vous avez un groupe de cinq joueurs, chacun jouerait deux personnages (et le MJ jouerait Darwin, qui a plus une stature de PNJ). Classez chaque personnage dans un groupe "personnage principal" ou "personnage secondaire". Ainsi, vous avez votre scénario sur cinq de ces personnages : le capitaine Bridger, le docteur Wendy Smith, l'enseigne Henderson, le lieutenant Brody et le marin Tony Piccolo. Chaque joueur choisira l'un de ces personnages, ainsi que l'un des cinq autres personnages : Lucas Wolenczak, le lieutenant O'Neill, le commandant Ford, Dagwood, et le lieutenant Ortiz. Pendant la partie, chaque joueur alternera entre le personnage principal et le personnage secondaire, selon le scénario. Supposons par exemple qu'un joueur interprète à la fois le docteur Smith et le lieutenant O'Neill. Si le siège de l'U.T.O envoie un message, le joueur interprétera d'abord le lieutenant O'Neill. Si plus tard, on a besoin du docteur Smith, il jouera le docteur Smith. Chaque joueur alternera entre les personnages au fur et à mesure que l'histoire avance.



Bon, qui veut jouer Darwin ? Kr-kr-kr-kr-kr !

Une autre façon d'exploiter le principe de réserve de personnages est de demander aux joueurs de changer de [paire] de personnages à chaque partie. Par exemple, le même joueur décrit plus haut (celui qui jouait le docteur Smith et le lieutenant O'Neill), pourrait jouer le capitaine Bridger et Tony Piccolo à la prochaine partie, et le commandant Ford et le lieutenant Ortiz à la suivante. Cela permet aux joueurs de pouvoir jouer tous les personnages [au moins une fois] et de se changer les idées de temps en temps.

J'expliquais au début de l'article mon objectif de proposer quelques indications pour l'adaptation d'une série, d'un livre ou d'un film pour créer un JdR.

J'espère avoir atteint cet objectif et que vous trouverez utiles les différentes informations dans cet article, que ce soit en vous permettant de créer un jeu d'après votre film ou série télé préférée, ou comme une nouvelle façon de voir les JdR.

Article original : [Creating your favorite RPG](#)

(1) NdT : Nous avons choisi de traduire *premise* par *abrégé*, car dans [d'autres articles traduits](#), la prémisses désigne une proposition de partie de JdR, et non le résumé des points essentiels. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : De nos jours, dans chaque numéro du mensuel [Knights Of The Dinner Table](#), la rubrique *Gaming The Movies* de James Davenport donne des conseils pour adapter une œuvre (livre, film, série) en JdR. Dans le n°182 de décembre 2011, par exemple, c'était le film *Comment tuer son boss ?*. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Avez-vous pensé à vous servir du générique d'une série TV pour un abrégé ? PTGPTB vous propose un [petit jeu](#) pour vous rendre compte que le générique résume la série. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Retrouvez la bible de l'antagoniste avec ses propres raisons, et son interview dans [Tout le monde veut être le maître du monde](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Cela devrait vous rappeler que le style de maîtrise est à rapprocher de l'Art du cinéaste : [mais est-ce un Art?](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Traduit par "La vérité est *ailleurs*", qui donne l'impression qu'elle est inaccessible, jamais où on la cherche et s'échappe à chaque enquête. Une autre traduction serait : "La vérité est là-bas, quelque part" ; elle est là, à portée, pour qui se donne la peine de la chercher, de ratisser les possibilités et de tirer les fil(et)s qui la ramèneront. Cela change un peu la perspective de la série et explique mieux l'obsession investigatrice de Mulder. [\[Retour\]](#)

(7) NdT : Ici, on se référera à l'encyclopédie des astuces narratives (en anglais) : [tvtropes.org](#). Le flashback par exemple [s'y trouve](#). Cette ressource n'existait

pas à l'époque de l'écriture de l'article. [\[Retour\]](#)

(8) NdT : Autres exemples de convention narratives uniques dans des séries : dans *Colombo*, le spectateur assiste au crime et connaît le meurtrier dès les premières minutes ; dans *Mission Impossible*, il ne connaît pas le plan de Phelps, et le découvre en même temps que la victime. Les épisodes de [New York police judiciaire](#) <sup>(wiki)</sup> commencent tous par la découverte du cadavre, et se poursuivent, la moitié du temps pour l'enquête de police, l'autre moitié pour le procès. Le crime est élucidé (devinez à quel moment) dans *Les Cinq Dernières Minutes*, etc. [\[Retour\]](#)

(9) NdT : Les romans ne se sont pas gênés pour partir de cette prémisse, par exemple la série *Star Trek : New Frontier* de l'écrivain Peter David, qui raconte les aventures de l'USS *Excalibur*. [\[Retour\]](#)

(10) NdT : Le système doit aussi être fidèle à la série, en ce que faire une action dans ce JdR doit donner le même éventail de résultats que cette action dans la série. Par exemple, les règles d'un JdR sur *Star Wars* doivent permettre à un petit vaisseau de se cacher sur la coque même d'un destroyer ; et dans certaines circonstances, de démolir l'Étoile Noire ; tout en lui interdisant de faire exploser une planète. [\[Retour\]](#)

(11) NdT : Le système *Star Wars d6* utilise cet outil avec les points de Force. Si ces derniers sont dépensés dans un but altruiste, ils sont regagnés. En outre, s'ils sont dépensés dans un but altruiste et à un moment dramatiquement approprié, ils sont non seulement regagnés mais également augmentés. [\[Retour\]](#)

(12) NdT : Le système *Gumshoe* va plus loin dans la logique. Il part du principe que, dans un jeu d'enquêtes, les personnages découvriront automatiquement les indices. La difficulté étant ailleurs. [\[Retour\]](#)

(13) NdT : " telle que vous l'avez définie". Importante nuance, n'est-ce pas ? Il peut être intéressant de comparer les différentes visions d'un même univers, " traduites " par les différentes adaptations rôlistes de quelques " séries ", par exemple *Star Wars d6*, *Star Wars d20*, [la vision de Mongoose](#) <sup>(ptgptb)</sup>... et la vôtre. [\[Retour\]](#)

(14) NdT : Sur les rapports entre fiction et JdR, lisez [Fiction jouable](#) <sup>(ptgptb)</sup>. [\[Retour\]](#)

## See Page XX

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



### Liste des articles

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

## Se tenir au courant

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



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB vf](#)

**Recevoir les derniers articles**



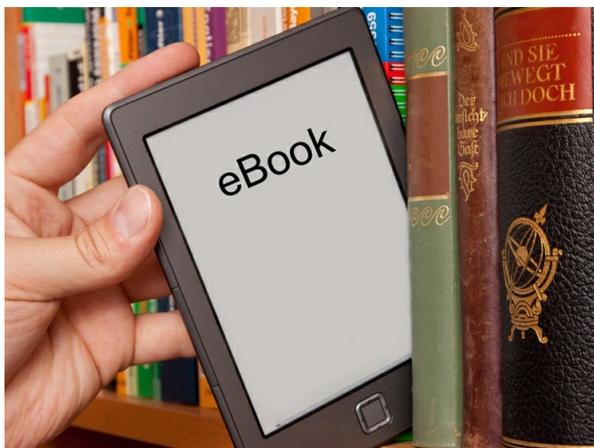
[Nos flux RSS :](#)

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

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

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

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



[# 01 – Le plaisir de la table](#)

[# 02 – Les grosbills, ces incompris ?](#)

[# 03 – Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[# 04 – La théorie... c'est pratique](#)

[# 05 – Dirty PJ](#)

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

[# 07 – Le père Noël est un rôliste](#)

[# 08 – Comment écrire un bon scénario](#)

[# 09 – Les maîtres de l'improvisation](#)

[# 10 – Bâtir une campagne mythique](#)

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

[# 12 – Narrativisme, mon amour](#)

[# 13 – Fatal Fumble](#)

**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<sup>er</sup> mars, 1<sup>er</sup> juin, 1<sup>er</sup> septembre et 1<sup>er</sup> décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).*

## Crédits

**Textes :** Greg Costikyan, Jesse Burneko, John Wick, Robin D. Laws, Ron Edwards, Jonny Nexus, Steve Darlington, Mike Holmes, Ben Robbins, Lou Prospero

**Traducteurs :** Atma, David Mauqui, Romain Pichon-Sintes, King Rod, Antoine Drouart, Christophe Boeckle, JMS, Fabien Deneuve, Mathieu Rivero, Grégoire Diet, Marina, Esthane

**Contributeurs :** Benoit Huot, Esthane, Rappaport, 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.**

## Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
Je n'ai pas de mots et je dois créer	5
Qu'est ce qu'un jeu, après tout ?	6
Ce n'est pas un casse-tête	6
Ce n'est pas un jouet	6
Ce n'est pas une histoire	6
Ça demande de la participation	7
Mais alors qu'est-ce qu'un jeu ?	8
Prendre des décisions	8
Objectifs	8
Opposition	9
Gérer les ressources	10
Marqueurs de jeu	11
L'information	12
D'autres choses qui renforcent les jeux	13
La diplomatie	13
La couleur	14
Simulation	15
Diversité des rencontres	16
Identification de la position	16
Interprétation (roleplaying)	17
Socialiser	18
Tension narrative	18
Conclusion : tous égaux devant le dé – ou ce que vous voulez	19
Le système EST important	22
Conception de système : première partie	22
Conception de système : deuxième partie	23
En conclusion	24
Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides	27
Selon mon bon vouloir	30
Le pire jeu de rôle jamais écrit ?	34
Le système	35
Métrique vs Anglais (Impérial)	35
Le jeu "Avancé"	36
Le scénario	36
L'exécution	37
Des perceptions différentes	38
Sélection de commentaires	38
Commentaire de Cazes	38
Commentaire d'Orichalque	38
Les probabilités magiques	41

Systèmes de combat	44
Sélection de commentaires	45
Joshua Neff	45
Mike Holmes	46
Great Wolf	46
Mike Holmes	46
Joshua Neff	47
Xiombarg	47
Mike Holmes	47
Une règle, une description	51
Sélections de commentaires	52
Russel	52
Ben	52
Créez votre jeu de rôle préféré	53
Introduction	53
Vue d'ensemble	53
Première partie : définir la source	53
L'abrégé (the premise (1))	54
Les éléments de la fiction	54
Le décor [ou l'univers]	55
À quelle époque se déroule la série ?	55
Où se déroule la série ?	56
Quel est le niveau technologique de l'univers de la série ?	56
Le contexte politique ou social unique est-il inhabituel ?	56
Y a-t-il des gens avec des capacités spéciales ou inhabituelles (magie, pouvoirs psychiques, etc.) ?	57
Les personnages	57
Personnages principaux	58
Qui sont les personnages principaux ?	59
Les personnages principaux travaillent-ils pour une organisation précise, pour un gouvernement ou une agence gouvernementale ?	59
Qu'est-ce qui motive les personnages ?	59
Quelles compétences ou capacités spécifiques ont les personnages ?	59
Les adversaires	59
Les seconds rôles	59
Actions et intrigue	60
Techniques et Accessoires	61
De quoi parlent les histoires ?	61
Comment les histoires sont racontées	62
Éléments uniques et spécifiques de la série	63
Deuxième Partie : déterminer le style de jeu	64
Jouer les personnages de la série	64
Jouer des personnages inspirés de la série	65
Alors, quel style choisir ?	66
Troisième partie : concevoir le jeu	67
Les fonctions d'un système de jeu de rôle	67
Définir les éléments de fiction dans un système...	68

...leur permettant d'interagir de la même manière que dans les œuvres dont ils sont tirés...	68
...et de déterminer les résultats des actions des personnages et des événements.	68
Définir le décor	68
Définir les personnages	69
Attributs [ou Caractéristiques (NdT)]	69
Compétences ou talents	69
Capacités spéciales	70
Autres caractéristiques	70
Caractéristiques propres à une série	71
Définir les actions	71
Succès et échecs des personnages	71
Concevoir ou choisir le bon système	72
Quatrième partie : jouer à ce jeu	73
Familiariser les joueurs à l'univers d'origine	73
Création de personnage	73
Créer le scénario	73
Créer les intrigues appropriées	73
Formule de création d'aventures	73
Servez-vous des techniques et accessoires	74
Campagne "feuilleton" ou par épisode	74
Problèmes potentiels	74
La réserve (pool) de personnages	74
See Page XX	77
Se tenir au courant	78
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	80
Crédits	82