

# Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 1/7

Traité pseudo scientifique fantastique du jeu de rôle :)))

## Les Jeux de rôle

Vaste sujet que celui-ci.

J'ai commencé à m'y intéresser vers l'âge de 16-17 ans.

J'ai fait mes premières armes avec les "Livres dont vous êtes le héros" puis j'ai eu l'occasion vers 19 ans de tomber sur un carré de fous furieux de ce divertissement et je n'ai plus jamais lâché le morceau...

J'ai maintenant bientôt 34 ans.

Les occasions de faire de folles parties se font plus rares et mes dés tour à tour adulés, maudits puis jalousement gardés refroidissent maintenant doucement mais sûrement dans les ténèbres enveloppantes et silencieuses de leur écrin...

Cette passion m'habite toujours. Mais les aléas de la vie font que mes partenaires d'un temps s'en sont allés vers de lointains horizons tandis que je retournais de mon côté vers les chaudes contrées du sud de la France pour y terminer ma carrière militaire.

Je vais essayer de vous communiquer un peu de ce feu sacré qui brûle encore quelque part au fond de moi. Tout au fond, comme une flamme qui refuse de s'éteindre.

Avertissement (qui devient habituel quand j'écris un avis...) C'est très, ..., très long. Désolé, je ne sais pas faire court !

Je n'ai fait que du jdr sur table. C'est donc de celui là dont je parle exclusivement.

Le jeu de rôle est un jeu de société. A ce titre il est préférable de jouer à plusieurs.

L'un de ces joueurs s'appelle le Maître du Jeu. Appelons le "le MJ".

Les autres joueurs sont les joueurs. Appelons les "les Joueurs".

Le principe du jeu de rôle est assez simple à comprendre.

Il s'agit pour les Joueurs d'incarner un personnage, appelons le le "perso", qui évoluera dans un monde créé et arbitré par le MJ.

Les joueurs sont donc les acteurs jouant un rôle dans une pièce de théâtre mise en scène par le MJ.

Quand je disais que le principe était simple, je ne pense pas m'être trompé.

Par contre pour ce qui est d'expliquer le déroulement d'une partie de jeu de rôle, l'exercice s'annonce plus délicat.

Tant pis, 'a pas peur ! J'y vais !

Les éléments indispensables pour jouer :

Des dés

Du papier

Un crayon

Une gomme

Les règles de bases du jeu auquel vous jouez.

Du café en grande quantité car les aventures vous emmènent au fin fond de la nuit.

## Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 2/7

Des trucs à grignoter, car une fois commencée une partie ne souffre pas d'être interrompue pour de futiles motifs de "nourrissage".

Du coca aussi...

Vous avez tout ? On continue.

Le MJ va donc dans un premier temps vous expliquer et vous décrire le monde dans le quel vous allez faire évoluer votre "perso".

Ce monde peut être le nôtre, auquel cas il n'y aura quasiment pas d'effort d'adaptation à fournir, soit un tout autre univers situé ailleurs dans l'espace ou dans le temps.

Exemple : il existe des jeux de rôle dont l'action se déroule dans les régions des "Terres du milieu" chères à JRR TOLKIEN comme il en existe d'autres adaptés aux univers comme STAR WARS. Il n'y a aucune limite aux lieux où peut se situer l'action de votre MJ. Du sorcier au commando Cybernétique à propulseur plasma individuel, tout se trouve. Ensuite cela devient une question de goûts.

### Le personnage

Après vous avoir décrit le monde et ses règles les plus simples, le MJ va vous aider à "tirer" votre "perso".

Comprendre créer votre personnage.

Celui-ci va principalement se décliner en caractéristiques et en compétences que le hasard, souvent, déterminera. Je parle ici de ce qui se passe dans la majorité des jeux de rôle.

Les caractéristiques vont définir généralement la force, l'intelligence, l'adresse et d'autres qualités intrinsèques de votre "perso".

A partir de ces Caractéristiques, votre MJ vous indiquera quelle classe de "perso" vous allez pouvoir incarner. Un guerrier demandera une force et résistance poussée là où un médecin demandera plutôt la sagesse et l'intelligence. Le plus difficile va en fait consister à créer un personnage complet et cohérent. Un guerrier "monté" comme un char d'assaut et affublé d'un QI de carotte râpée deviendra lassant à jouer au bout de quelques heures de jeu.

Une fois ceci fait, certains jeux de rôle vous proposent de choisir une race de personnage. Elfe, nain, hobbit et autres. Pour vous faite une idée de ce que sont ces races, jetez vous sur le Seigneur des anneaux (voir avis perso par ailleurs).

Les compétences définissent ce que votre "perso" sait faire. Conduire une voiture, nager, parler allemand, jeter des sorts, tirer au pistolet etc... Là les règles sont propres et particulières à chaque jeu.

Une fois cela fait, il restera souvent des traits de votre "perso" que vous déterminerez vous-même comme le sexe, la couleur des yeux, des cheveux, de la peau etc... Pour l'âge, la taille et le poids, le hasard peut être sollicité et donne parfois des résultats marrants. Je me souviens d'un collègue qui devait mesurer à tout casser 1m60 dans la réalité et qui a "tiré" deux "persos" à la suite de 2m15 et 2m03 ! Il les a appelé Demequin et Demeter ! On a pas mal rit de ce tirage car là où quelqu'un de 1m60 passe à l'aise sans se poser de question dans la vie réelle, il en est tout autrement quand le "perso" doit se promener dans les égouts... Porter un casque prend alors tout son sens !

Il vous reste à équiper votre personnage, car à l'heure de sa création, il est nu comme un ver.

Votre MJ risque d'en profiter pour incarner devant vous le premier PNJ (personnage non joueur) que vous allez rencontrer. Il va se transformer en vendeur de marchandises spéciales Aventuriers. Les négociations risquent d'être difficiles... Généralement, vous disposez d'une petite somme d'argent qui va vous permettre de commencer votre carrière. Il me semble important, surtout lorsqu'on crée son premier "perso", de consacrer un peu de temps à cette phase de jeu. C'est le début de l'histoire de votre "perso". Elle s'étoffera au fil de vos

## Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 3/7

aventures et de vos rencontres.

Lorsque tout cela est fait, il vous reste à remplir votre feuille de personnage. Vous allez y porter toutes les informations ci-dessus. Ce sera le témoignage écrit de "l'existence" de votre "perso". La "feuille de perso" est évolutive et la quasi-totalité des informations que vous allez y porter devront l'être au crayon, de façon à pouvoir les effacer pour les remplacer par de nouvelles.

### Le rôle du MJ

Il est primordial.

C'est sur lui que repose le plaisir que vous allez prendre à jouer. Ce plaisir déterminera votre envie de continuer ou non à consacrer une partie de votre temps au jdr.

Pour simplifier, il est TOUT ce qui n'est pas les PJ (personnages joueurs), le votre et celui de vos compagnons d'armes.

Il va donc incarner tous les "figurants" qu'il vous sera donné de rencontrer, du chien malade dans le caniveau au sorcier supra-méga-puissant qui terrorise la région en passant par le garçon d'écurie qui prendra soin de vos montures lors de votre repas dans cette auberge si renommée dont on vous a tant parlé. Il revêtira donc la personnalité de chacun de vos interlocuteurs, tour à tour vieille dame ou jeune arrogant.

Et ça, ce n'est que l'aspect Personnage non joueur. (PNJ)

Car il a encore beaucoup à faire. Il est celui qui va vous décrire tous les endroits où votre quête va vous conduire, des égouts putrides du cloaque de Laelith aux lointaines galaxies bien au-delà de notre système solaire. C'est sur ses descriptions que reposera la façon que vous aurez d'appréhender ces lieux. Il est ainsi très utile de posséder un support sur lequel reporter les indications du MJ concernant la pièce où le lieu où vous vous trouvez.

Et ce n'est pas tout !

Car sur lui repose encore la lourde responsabilité de faire monter la sauce, comprendre, mettre l'ambiance. Il lui appartient de vous rassurer comme de vous faire peur. Je me souviens d'une partie de CTHULUH où mes joueurs étaient au moins aussi terrorisés voir plus que leurs personnages. Ce jdr se prête très bien à ces ambiances lourdes et oppressantes où le danger peut surgir de partout. Ils en étaient à un tel point de doute et de frayeur que la moindre pièce d'un échiquier qui "semblait" avoir été déplacée ou s'être déplacée (appréciez la nuance...) les faisaient devenir complètement irrationnel. Ce sont de grands moments de jdr que de vivre ces instants. Moi-même en tant que joueur ai connu de tels situations. C'est "jouissif" !!! (pardonnez moi l'expression...).

Ce peut être fait à partir de petits riens, une phrase en suspens, un "quoique" empli de doute, une description cauchemardesque d'un objet totalement usuel, des non-dits ou à vous laissez vos joueurs venir à l'endroit où vous voulez les amener.

Ex.

MJ : "Tu veux voir ? Alors il faut t'approcher. La lumière du soir décline et les ampoules de ce parking isolé sont toutes –étrange, non ? - brisées ou ne fonctionnent plus."

Joueur : "Je regarde au travers des vitres des voitures"

MJ : "Non tu ne peux pas voir à travers les pare brise des voitures. Je te répète que la nuit tombe en même temps que s'allongent les ombres. Tiens ? celle là ne se serait-elle pas mise en mouvement ?"

Joueur : "Quoi ? y'a une voiture qui a démarré ?"

## Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 4/7

MJ : "Non, je parlais des ombres..."

Mais encore !

Il sera aussi l'arbitre, le dieu ou les dieux du monde dans lequel vous évoluerez, le destin, la fatalité ou tout autre façon que vous pouvez avoir de qualifier ce qui nous guide ou ne nous guide pas tout au long de notre vie.

J'ai l'habitude de dire quand il m'est donné d'expliquer en quelques mots le jdr que les personnages peuvent tout faire ou tout tenter.

Sauter sans parachute d'un avion en vol à 10000 pieds, tout le monde peut le faire. Généralement ce ne sont pas des choses que l'on fait car on sait que l'arrivée risque d'être problématique... donc on ne le fait pas. Mais pas parce qu'on ne peut pas ! La nuance est là.

Votre "perso" est au sommet de l'Empire State Building. Pas d'issue possible pour échapper aux trois tueurs du Parrain de Chicago envoyés à vos trousses parce que vous avez détourné les deux millions de dollars d'une transaction destinée à approvisionner Chicago en héroïne pure ! Vous décidez de sauter.

Le MJ peut chercher à vous en dissuader mais il ne peut en aucun cas vous l'interdire.

Les deux cents et quelques mètres de chute se passent plutôt bien. Les cheveux dans le vent et votre bouche béante sur un cri que la vitesse rend muet, vous êtes à peu près serein pendant 2 secondes, 2 secondes et demi.

A l'arrivée, le MJ entre en scène pour comptabiliser les dégâts. C'est lui qui détermine l'état dans lequel se trouve votre personnage en bas de l'Empire State Building. Mort ? Peut être mais il existe une infime chance que votre "perso" s'en soit sorti. C'est l'arbitrage et le hasard qui en décideront.

L'exemple est extrême mais il résume bien le fait que vous décidez vous même de ce que fera votre perso mais que c'est le MJ qui décide des conséquences de vos actes, non seulement pour votre personnage mais aussi pour ceux des autres joueurs et de l'environnement, voir du monde, qui vous entoure.

Imaginez un instant que vous êtes en train de progresser dans les boyaux sombres et étroits d'une grotte inexplorée perdue au fin fond d'une contrée inconnue. Bref, vous êtes dans la grotte et vous fermez la marche d'une procession de 6 aventuriers armés jusqu'aux dents (les "persos) quand soudain, surgie des profondeurs des ténèbres, se jette sur le "perso" de tête la plus immonde créature qu'il vous ait été donné de voir !

Le choix est simple : Fuir, mais vous êtes trop brave pour ça. En plus votre copain est en train de se faire écharper par la bête. Alors vous épauliez votre M16 de combat et vous lâchez une superbe rafale droit devant vous !

Problème car 5 aventuriers sont justement devant vous, plus la bestiole ! Les dés sont jetés, vous avez dit au MJ ce que faisait votre "perso" sur l'instant. Les dés vont déterminer si votre tir se passe bien. Le MJ, avec le concours des joueurs, doit alors apprécier les risques qu'ont les "persos" d'être touchés par votre tir "instinctif". Là encore il définit les conséquences de votre action.

Le MJ doit donc être d'une grande impartialité et objectivité. Il ne doit ni protéger son scénario et faire en sorte que vous ne puissiez pas le terminer, ni adopter une attitude trop paternaliste vis à vis des joueurs. Une aventure où l'on sait que le personnage à 99% de chance de s'en tirer manquera de piment et vous ne ressentirez jamais les sueurs froides nées de l'imminence d'un combat ou d'un danger. Le jeu de rôle offre une grande richesse en ce sens qu'il vous permet de prendre des risques avec votre "perso" que vous ne prendriez certainement pas avec vous même. Lui enlever cette facette là conduit à mon avis à des parties longues et vaguement ennuyeuses.

Tout le talent d'un bon MJ repose donc dans la maîtrise de ces éléments et dans la confiance qu'il réussit à établir avec ses joueurs. Il ne doit pas pouvoir être contesté. Et s'il l'est il doit pouvoir à tout moment justifier ses décisions. Animer une partie de jeu de rôle ne relève pas d'une série de caprices ou de basses vengeances parce qu'un de vos joueurs du jour ne vous a pas plu dans son rôle de MJ de la semaine passée.

## Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 5/7

### Et le scénario dans tout ça ? L'histoire, quoi ?

Le scénario contient la trame de ce que va vous faire vivre votre MJ tout au long de la partie. Les PNJ, les lieux, l'intrigue etc... Il peut s'en servir comme d'une ligne droite dont il ne voudra pas que vous vous en écartiez ou bien il en fera une adaptation libre qui laissera, à lui et à vous, une grande marge de liberté. On l'interprète donc comme un livre sacré dont il ne faut déroger à aucune règle ou comme un script de cinéma où tout n'est pas encore bouclé et où l'improvisation va jouer un grand rôle.

Les scénarios ont plusieurs origines.

On les trouve dans les livres de règles des jeux de rôle ou dans des "add-on" publiés par les éditeurs de jdr. On les trouve également dans des parutions spécialisées en kiosque. L'une des plus connues est sans doute Casus Belli suivie de Backstab. A ce sujet s'il en existe d'autres, indiquez les moi svp.

Où bien ils peuvent naître de l'imagination débridée de votre MJ ou de vous même. Une idée super germe dans leur esprit, le travail de rédaction et de recherche commence jusqu'à l'achèvement du "bébé" et vous êtes partis pour de longues heures de jeu.

Et il y a "l'impro". C'est le "must" pour un MJ.

Imaginez un jour de pluie où vous aviez tous décidé d'aller à la plage !

Zut et re-zut !

Et là, votre MJ vous dit : Bon, on sort les dés et je vous pond quelque chose !

A partir d'une idée brute, il va alors vous conter une histoire que vous-même allez faire évoluer autour du fil conducteur, l'idée brute de départ. Le récit se construit à partir de vos actions et le MJ apportera toute sa maîtrise pour cimenter l'histoire et la rendre cohérente. C'est de l'imagination à l'état pur !

Souvent l'impro naît d'un scénario où les joueurs ont pris une direction tout à fait inattendue pour le MJ. Je me souviens d'une partie où mes joueurs se sont plantés royalement dans l'interprétation des indices qu'ils avaient trouvé.

Je vous rappelle le rôle du MJ dans ce cas : laisser faire, il ne vous appartient pas de remettre vos joueurs dans le droit chemin en leur disant : "Non, vous vous êtes plantés, c'est pas là qu'il faut aller, recommencez". On a joué pendant plus de trois heures "hors sujet". Et alors ? D'une part, ils n'y ont vu que du feu et ils se sont remis en selle tout seuls. ça a été une grande surprise au "débriefing" de la partie quand je leur ai dit qu'ils avaient fait fausse route pendant tout ce temps là.

### Il reste un élément important à voir : Les joueurs !

C'est vous.

On commence tous par là avec en général un "perso" basique, du genre guerrier, soldat ou policier, pour se mettre en jambe avec les règles. Viennent ensuite les magiciens, prêtres et autres parapsychologues.

La difficulté au départ est d'appréhender la personnalité du "perso" représentée par cette "feuille de perso" qui est posée, là, juste devant vous. Au fil des parties vous allez vous imprégner de son essence au point qu'un jour vous ne ferez plus qu'un avec votre perso. Vous ressentirez ce qu'il ressentira et ce sera un vrai bonheur.

L'erreur à ne pas commettre est de jouer votre personnage comme vous êtes, vous, dans la vie. Dans ce cas C'est le "perso" qui joue un rôle, le vôtre. Il faut bien que ce soit vous qui jouiez le rôle du personnage, un peu comme au théâtre.

Les interactions avec les joueurs sont importantes. Dans la mesure du possible il faut agir en équipe, on y

## **Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 6/7**

prend plus de plaisir. Cela n'exclut pas les actions "frée lance". Mais il faut avoir à l'esprit que vous poursuivez un but commun qui est la résolution de l'intrigue proposée par le MJ. L'existence d'un traître parmi les personnages est toujours possible. Si, une fois de temps en temps, cela apporte son lot de surprises et d'embrouilles, en faire un ingrédient systématique de vos parties tuerait à coup sûr l'ambiance du jeu. Par contre le partage des informations recueillies peut être un pivot intéressant. On peut "oublier" de partager un renseignement issu d'une action en "frée lance", histoire de garder un petit avantage sur les autres si le climat de la partie n'est pas très... bon.

Attention donc à ne pas faire une confiance aveugle dans les personnages en jeu, même si ce sont vos meilleurs amis du monde de la terre qui les incarnent.

J'ai en tête l'exemple d'une partie où je jouais un assassin de la pire espèce cachée sous les traits d'une jolie prêtresse. J'ai réussi les pires coups fourrés avant d'être démasqué par le plus... inexpérimenté de la troupe. Inutile de vous dire que ma carrière s'est terminée là... Auparavant je n'avais joué que des "persos" sympas avec tout le monde quoique q toujours indépendant dans une certaine mesure. L'effet de surprise a été total... mais bref !

Ah, Charlène de Valombre...

Bon, on a le matériel, les personnages, le MJ et les joueurs.

### **Maintenant comment ça se joue, le jeu de rôle ?**

Je n'ai fait que du jdr sur table. C'est de celui là dont je parle exclusivement.

Le MJ est généralement à une extrémité de la table, masquant ses sombres machinations derrière l'"Ecran du Maître", sorte de paravent derrière lequel votre destin se joue. Il y effectue les jets de dés pendant la partie et il y conserve son scénario.

Les joueurs, de 4 à 6 idéalement, se répartissent autour de la table de façon à ne pas pouvoir "mater" ce qui se passe derrière l'écran.

La suite ?

C'est une succession d'échanges verbaux, de discussions dans un vocabulaire propre aux "rolistes" et bien souvent hermétique à l'observateur.

Le MJ décrit la scène, les joueurs se concertent et décident de leurs actions. Le MJ relève éventuellement les incohérences où laisse faire. (de toute façon, il a les cartes en mains pour décider des conséquences). Le MJ règle le déroulement chronologique de la phase de jeu en cours et on passe ensuite à la réalisation des actions entre les différents protagonistes au moyen, très souvent, des dés. Le hasard détermine donc la réussite ou l'échec des actions entreprises et de leurs répercussions éventuelles sur l'histoire.

Et on recommence à l'envi pour les phases de jeu suivantes.

### **La fin de la partie ?**

Y'a t-il une fin en fait ?

La partie se termine soit quand l'énigme est résolue, soit quand les "persos" sont en situation d'échec face à l'adversité, soit quand il n'y a plus de survivants chez les "persos".

Dans le premier cas, on passe au "débriefing". Chacun passe en revue ses impressions sur la partie sur la façon de jouer, sur la pertinence du scénario et sur les autres voies qu'il aurait été possible d'explorer ou

## Vous êtes plutôt Conan, Dark Vador ou Superman ? - 7/7

d'emprunter. C'est souvent la phase où on "destresse" après la tension vécue pendant la partie.

C'est aussi le moment de faire évoluer vos personnages. Chaque partie jouée avec un perso lui fait gagner de l'expérience. Il acquiert de nouvelles compétences ou en améliore d'anciennes. Ces améliorations lui serviront pour les prochaines parties.

La situation d'échec : Il vaut mieux parfois fuir et rester en vie que se jeter en vain dans une bataille perdue d'avance. Il faut se dire qu'il est toujours possible de revenir plus tard, mieux armé et plus riches des enseignements tirés de la retraite précédente. On passe aussi par le débriefing. Certaines compétences peuvent se voir améliorées.

L'hécatombe : Cela devrait ne jamais arriver. Cela dénote une inadéquation flagrante entre le niveau des personnages et celui de l'aventure dans laquelle ils se sont lancés. Je vois mal Woody Allen régler son compte à Mike Tyson sur un ring. C'est un peu ça. C'est soit une erreur monumentale du MJ qui n'a pas su adapter son scénario à ses "persos", soit une bêtise incommensurable des joueurs dans l'action. Dans tous les cas, l'extermination totale d'un groupe d'aventuriers est un échec cuisant pour l'ensemble des protagonistes. Cela ne doit pas être.

### Conclusions

Durant une partie, il arrivera que votre "perso" perde la vie, de manière définitive ou pas car il existe dans certains jeux des possibilités d'être ressuscité. La guerre terminée, les combattants d'un conflit ne rentrent pas tous à la maison.

S'il n'y a aucun espoir de récupération, dites vous que votre compagnon a rejoint le paradis des aventuriers héroïques et qu'il n'attend qu'une chose de vous : que vous recréiez un personnage !

On a entendu dire ça et là que certains s'étaient suicidés après la mort de leur "perso". Outre le fait que la proportion d'incidents par rapport au nombre de joueurs ne révèle aucune anomalie statistique, il est quasi certain qu'il existait auparavant chez ces gens une faiblesse latente que le jeu de rôle a peut-être révélé, comme l'aurait fait un "joint", un film ou une quelconque agression, réelle ou imaginaire, dont aurait cru être l'objet un tel individu.

Le débriefing est utile dans ce cas car il permet de repasser du monde du jeu dans le réel, un peu comme le réveil vous fait passer du sommeil et ses rêves au stade de l'éveil et ses réalités.

Bien sûr, quand vous entendrez des "rolistes" parler de leurs parties et de leurs personnages ils utiliseront tous la première personne, le "je" jubilatoire ! Pourtant, ils seront devant vous au self service ou derrière vous dans un bus et rien ne les distinguera de leur voisin "vestmentairement" ou autre parlant.

**Conseils aux débutants :** Si vous avez envie de tenter l'aventure du jeu de rôle, intégrez vous à une partie et incarnez-y un "perso". Il ne sert à rien de rester autour de la table à observer comment ça se passe. Au début, les joueurs s'occuperont de vous jusqu'à ce qu'ils s'enfoncent inexorablement dans le monde imaginaire décrit par le MJ. Vous ne serez alors plus qu'un électron libre à la limite de leur conscience et ils vous oublieront totalement. Il vous sera alors impossible de pénétrer leur monde et leur vocabulaire.

Et vous repartirez avec à la bouche ces mots terribles : "Pu... c'est nul ! En plus j'y comprends rien. Et ils ne sont même pas sympas en plus..."