

Une définition du jeu de role - 1/2

J'ai lu pas mal de définition sur ce sujet, mais jamais vraiment objective. J'ai joué pendant 10 ans à toutes sortes de JDR, à travers cette expérience je vais vous emmener dans ce monde magique...

Tout d'abord, dans JDR il y a "jeu". Nous parlons donc d'une activité ludique. Ensuite Rôle, car c'est un jeu de simulation. Comme au théâtre les joueurs vont endosser le rôle d'un personnage et lui donner vie pendant la partie. Le monde dans lequel évolue ce personnage peut être connu, tel que l'époque actuelle, ou une période de l'histoire. Ou faire partie d'un monde imaginaire, féerique ou futuriste. (Le royaume des terres du milieu pour le seigneur des anneaux par exemple). La différence principale avec un jeu "banal" c'est qu'il n'y a pas vraiment de gagnant. Il n'y a pas un but précis lors d'une partie, ce sont les joueurs qui font évoluer les événements.

Mais quelles sont les règles ??

Il y a un maître du jeu. La loi c'est lui ;o). Le MJ (maître du jeu), prépare à l'avance une aventure, un scénario. Il peut faire quelque chose de très linéaire mais il s'exposera au risque que ses joueurs fassent des choses inattendues voir stupides. Généralement il écrit les grandes lignes d'un scénario, avec des étapes, des événements, des rencontres, des difficultés préparées. En début de partie le MJ introduit les personnages dans le scénario, ensuite ce sont les joueurs qui "écrivent" le reste de l'aventure, puisqu'ils ont un rôle de composition.

Les joueurs expliquent ce qu'ils font et le MJ décide du reste. Pour me faire comprendre, un exemple reste le meilleur moyen :

***MJ :** Vous êtes tous les 4 accoudez au bar de "la taverne du nain gris", et le barman vous apporte vos boissons. Votre RDV se fait attendre, déjà 10 minutes de retard, mais c'est habituel avec cette fouine... Un homme en capuche entre, vous ne discerne pas les traits de son visage, il doit faire 1m70, sa cape l'enveloppe complètement, bien entendu il est trempé avec ce temps. Vous entendez qu'il a le souffle court, il relève la tête vers vous :*

***L'homme :** Vous êtes là mes amis...*

(il faut noter ici que ce personnage n'est pas un joueur, c'est un PNJ, un personnage non joueur, c'est donc le MJ qui endosse son rôle, il peut prendre certaine mimique, changer sa voix...)

***MJ :** Vous entendez un sifflement qui fend l'air, l'homme s'immobilise, crache du sang et s'écroule, un carreau d'arbalète entre les omoplates... Que faites-vous ?*

(à ce moment chaque joueur décide de ce que fait son propre personnage, avec une règle primordiale, le Role playing... c'est du direct, tout ce que dit un joueur est dit)

***Joueur1 :** Je me précipite fermer la porte*

***Joueur2 :** J'analyse la blessure de l'homme au sol*

***Joueur3 :** Je me dirige vers une fenêtre, essayer de voir d'où proviens le carreau.*

***Joueur4 :** Je finis de siroter ma chopine de bière...*

Ainsi de suite, dans cet exemple les joueurs vont probablement enquêter sur la mort de leur ami, et savoir ce qu'il avait de si précieux à leur annoncer...

Pour le nombre de joueurs il n'y a pas de limite à part la raison... généralement entre 3 et 9 personnes, mais rien n'empêche d'être beaucoup plus, sauf souvent le lieu...

Le matériel : généralement mais encore une fois aucune règle établie, les joueurs disposent d'un livre de règle édité par un spécialiste du JDR comme Wizards, qui va donner la description d'un monde, une intrigue de

Une définition du jeu de role - 2/2

base, et des règles pour la création des personnages, leur évolution...

Un crayon, du papier et des dés, plein de dés. Il existe plusieurs sortes de dés. Le dé à 6 faces que tout le monde connaît, mais aussi, 4, 8, 10, 12, 20, 30, 100 faces. Il existe un pseudo test pour savoir si une personne est un rôliste (joueur de JDR)...

Prenez un dé à 6 faces, montrez-le à une personne et demandez-lui ce que c'est :

- réponse 1 : c'est un dé
- réponse 2 : c'est un dé 6 (car pour un rôliste un dé, ça ne veut rien dire...)

Ensuite bien entendu, il faut bien que les éditeurs vivent, donc il existe un nombre interminable d'extensions, pour la création de personnage, des scénarios, le matériel, les monstres, le panthéon...

En jeu : Les systèmes de jeux diffèrent, mais tournent autour du même thème. Dans l'exemple précédent, le MJ va demander au joueur 2 de faire un jet de "Premiers soins", au joueur 3 de faire un jet de "perception". Le personnage dispose d'une fiche avec ses caractéristiques, ses compétences, ses apparences, son matériel...

Ainsi si vous incarnez un archer elfe, vous aurez probablement une très bonne perception mais pas forcément très compétent en premiers soins. Chaque personnage est plus ou moins fort dans chaque domaine.

La fiche de personnage est la base d'un personnage, qui permet entre autre au MJ de limiter les actions des joueurs. Si un joueur commence, genre, je cours sur le mur en tirant avec 2 flingues sur mes 3 ennemies et je réponds au téléphone... clairement, il peut essayer, et clairement il va s'éclater contre le mur...

De même si le joueur dit, je lui envoie une corde... en as-tu une dans ton inventaire ??

Temps : c'est très aléatoire, 2h, 2 ans ?? Le scénario peut être simple ou complexe, le MJ peut écrire une campagne, c'est à dire un enchaînement de scénarios tendant à nous amener à un point précis, comme une série télévisée.

C'est un jeu prenant, souvent les joueurs passent de plus en plus de temps à cette activité.

Les cotés positifs sont : une bonne socialisation grâce au contact humain avec d'autres personnes. Un développement cérébral puisque les joueurs comme le MJ sont en perpétuelle improvisation, ce qui est une bonne école pour apprendre la rhétorique. Développement de la culture générale puisque les joueurs explorent différentes époques, mythes et légendes, l'histoire, la politique, les sciences...

Cotés négatifs : le risque est que les joueurs ne fassent plus que ça, à ce moment on perd le côté social, puisque l'on restera dans un groupe fermé, donc limite associable. Le coût, car on peut jouer avec des tout petits moyens mais dans notre société de consommateur il est irrésistible d'avoir la dernière extension (entre 10 et 50 euros par extensions).

Pour ce qui est de la presse à scandale qui cherche le profit, dressant le côté négatif tendant à rendre psychopathe les joueurs, nous sommes très loin de la vérité, sinon tous les acteurs de théâtre ou au cinéma le sont aussi, il faut interdire de jouer aux cow-boys et aux indiens...

Pour plus de renseignements allez dans les boutiques spécialisées la plus proche de chez vous (genre Descartes). Toutes les grandes villes en ont une... sinon tapez jeux de rôles sur un moteur de recherche, les ressources sont infinies...

Voilà, en espérant avoir répondu à votre interrogation...