

1- Le jeu de rôle, c'est comme du cinéma

Je dirais presque, mais pas tout à fait similaire : dans une histoire narrée, que ce soit littérature, cinéma ou théâtre, nous sommes dans un cadre où chaque rôle ne sort jamais des actions prévues et où le dénouement de chaque intrigue est connu d'avance par les acteurs, ce qui n'est pas du tout le cas des PJ dans une partie de JDR. Ces derniers n'ont ni script à suivre, ni texte de dialogues à réciter, mais de l'improvisation complète en termes de paroles et d'actions, avec les autres joueurs et le MJ, pour mener l'intrigue telle qu'il leur paraît logique qu'elle aille et en devenir les héros.

Tout cela pour dire que la comparaison du jeu de rôle au cinéma tient surtout dans les outils et ressorts narratifs qu'on peut exploiter : nous allons ici vulgariser et adapter des moteurs narratifs courants, qui sont totalement déclinables en jeu de rôle, et vous expliquer un peu quoi faire avec et comment ne pas en abuser.

1-La scène de générique

Toute bonne série ou tout bon film commence par une première scène de générique. Et pour citer un professeur de cinéma, Mr Douchet qui citait lui-même Lynch : « *tout le sujet d'un film est contenu dans sa première scène* ». En bref : si la scène de générique est ratée ou sans saveur, vous avez toutes les chances de vous taper un navet.

En jeu de rôle, c'est un peu pareil. On distingue deux étapes avant ce moment de scène de générique :

- Avant le début de la partie de jeu, il y a l'arrivée des joueurs, l'installation, les salutations et discussions, la préparation de la partie et les moments de blagues de gens heureux de se réunir.
- Et il y a le commencement de la partie : ce moment crucial où vos joueurs en sont encore sans doute à parler de leur semaine de boulot ou de leurs déboires romantiques et n'ont aucune incitation particulière à entrer dans la peau de leur perso, d'un coup d'un seul.

Il va donc falloir donner aux joueurs la motivation d'entrer dans votre univers, la partie de jeu de rôle et la peau de leurs personnages. Pour cela, un bon outil cité plus haut est le générique musical. Une alternative utile, surtout, pour des aventures suivies ou une campagne, c'est de demander un rapide résumé du ou des derniers épisode(s) à un des joueurs. En plus de rafraîchir la mémoire de tout le monde, cela les incite à se concentrer sur les actions et péripéties des personnages.

Dès lors, la première scène de jeu doit donner le ton de votre intrigue et son sujet. Si vous faites commencer la partie dans une auberge, cela doit avoir un sens, une mise en scène qui doit mettre les joueurs et leurs personnages en situation immédiatement ; il faut donner vie au décor et aux gens qui le peuplent, par simplement les décrire et ce même si l'auberge brûle dans la première scène de votre histoire. Si vous voulez commencer les choses sur les chapeaux de roues et donner le ton d'une action effrénée, votre histoire débutera brutalement : par une soudaine explosion/catastrophe/bagarre ou tout autre événement violent et qui se met en place en un instant sans que les PJ puissent faire autre chose que d'y réagir, et surtout pas l'anticiper. Bref, pour cela, il faut alors décrire un truc rapide et qui bouge vite ; il faut parler vite et fort, en phrases courtes et poser la question à un jour, puis un autre : « qu'est-ce que tu fais ? ». Personnellement, si le joueur hésite, je passe directement au suivant sans

attendre. Je n'oublie pas le joueur délaissé, mais mon comportement met alors les joueurs sous pression. Et je sais alors qu'ils sont dans l'action et vont y rester tant que je saurais les captiver !

Ainsi, vous pourrez vérifier la citation de Lynch : si votre intro et votre générique sont réussis, la partie a de bonnes chances de l'être aussi !

2- La trêve de l'incrédulité

Est-ce que vous vous demandez quelles technologie et énergie font voler les taxis et voitures de flic dans *Blade Runner* ou *Le 5e Élément* ? Non, a priori. Avez-vous ressenti le besoin impérieux de comprendre selon quelles règles fonctionne la magie dans les films *Harry Potter* ou *Le Seigneur des Anneaux* ? Était-ce vital pour vous d'avoir une théorie scientifique expliquant les capacités de Néo dans *Matrix* ? Dans l'immense majorité des cas, ce sera toujours : non. Cela fonctionnait au sein de l'univers du film et dans sa cohérence propre, donc ça n'avait pas d'importance.

C'est ce qu'on appelle la Trêve de l'Incrédulité (nommé en cinéma la *suspension volontaire de l'incrédulité*). Celui qui fait que, par exemple, vous êtes transporté par la violence inouïe et spectaculaire de la première scène du film *Transformers*... sans jamais que votre cerveau vous fasse remarquer que c'est juste du n'importe quoi. Vous n'êtes pas dupes, vous le savez. Mais c'est spectaculaire, c'est distrayant, c'est cohérent dans l'histoire et l'intrigue et donc c'est totalement acceptable, même si les lois de la physique viennent d'agoniser dès la première scène.

En jeu de rôle, la Trêve de l'Incrédulité, c'est cet accord tacite signé entre joueurs et MJ pour admettre que ce qui va se passer dans l'intrigue et l'aventure est plausible et ne sera pas remis en question - tant que cela semble tenir la route. C'est ce qui évite de soudain digresser pendant 2 heures dans les Chants de Loss sur la physique des navires lévitant, ou passer des plombes à expliquer pourquoi dans notre système de jeu les gens peuvent éviter les balles alors que dans d'autres jeux de rôle, on peut s'asseoir sur cette idée.

La Trêve de l'Incrédulité est là pour régler tous les micros-illogismes qui émaillent les récits depuis la nuit des temps. En JDR, le joueur admet que tout ne peut être parfaitement logique ou scientifique, mais qu'il ne remettra pas en question cette Trêve tant que sont respectées les règles suivantes :

- Cela doit paraître cohérent, non pas avec la réalité physique, mais avec celle de l'histoire et du contexte. Sont cohérents dans un monde de space opera les plus incroyables vaisseaux spatiaux possible. Mais si vous décidez d'y rajouter une tortue spatiale portant quatre éléphants soutenant eux-mêmes un disque-monde sur leurs épaules, vous allez devoir très sérieusement trouver une explication !
- Cela doit servir l'intrigue : si vous inventez le canon laser anti-planète basé sur la technologie du sabre laser avec un cristal géant... soit ; mais il doit servir l'intrigue. Ce truc-là, il doit finir par être détruit, devenir l'enjeu d'un conflit à grande échelle ou se faire dérober par tout le monde. Un objet aussi hors-norme choque aisément la crédulité des joueurs : pour qu'ils acceptent de revenir à la Trêve de l'Incrédulité, cela doit servir à quelque chose d'absolument majeur dans votre intrigue.
- Plus la Trêve de l'Incrédulité est exploitée avec finesse, mieux elle passe. C'est comme les effets spéciaux et les gadgets au cinéma. Plus ils semblent plausibles et paraissent ressembler au monde réel, même s'ils ne le sont pas, plus le spectateur y adhère.

3- Le fusil de Tchekhov

Cette technique narrative au nom étonnant est un truc que vous voyez très souvent dans vos films et séries, et qu'on appelle aussi le *Paiement Dramaturgique*. Pour l'expliquer, je vais décrire le Fusil de Tchekhov par son exemple le plus concret :

« Si, dans la première scène, vous avez accroché un fusil sur le mur, alors dans la suivante, il devrait être utilisé. Autrement, n'en mettez pas là. »

Anton Tchekhov

En JDR, cela veut dire que tout ce que vous décrivez dans un décor, en tant que MJ, devrait l'être à dessein. Car il sera exploité par les joueurs d'une manière que vous n'aurez sans doute pas prévue. Ainsi un râtelier d'armes dans une salle de garde, s'il est décrit, devient important. On devine qu'il y a toujours un râtelier dans une salle de garde, mais, si le MJ prend le temps de le décrire, le joueur va forcément en tenir compte et s'en servir !

Le MJ doit alors y penser : tout ce qui est introduit dans le décor peut devenir un Fusil de Tchekhov, le mieux étant alors de bien anticiper ce qui deviendra un. Exemple : un sbire armé de grenades ; c'est un sbire, ce qu'il porte sur lui est de peu d'importance dans l'intrigue. Mais s'il est décrit par le MJ comme couvert de grenades, ces grenades VONT servir. Si le meneur de jeu n'a pas songé qu'elles allaient servir à ses joueurs, il se peut que la suite de son intrigue en soit explosivement bouleversée.

Pourquoi on appelle cela le *Paiement Dramaturgique* ? Parce que dans un film, un roman ou un épisode de série, quand on décrit ou insiste sur un objet destiné à être un Fusil de Tchekhov, le spectateur va le noter : quand plus tard, il va révéler son utilité dans l'intrigue, le spectateur se sentira récompensé d'avoir noté cet objet anodin, mais qui ne l'était pas. Il se sent donc « payé » de son attention à l'action et au décor.

4- Le Deus Ex Machina

Le point le plus polémique des outils narratifs, issus du théâtre et employés en JDR est le *Deus Ex Machina*, traduit du latin par : « dieu issu de la machine ». Mais qu'est-ce donc ?

À l'origine, il tire son nom d'un mécanisme du théâtre grec antique, servant à faire entrer en scène une ou des divinités pour résoudre une situation désespérée. L'expression décrit désormais toute résolution d'action qui ne suit pas la logique interne du récit, mais permet de conclure la scène de la manière désirée : c'est l'événement improbable qui vient régler les problèmes des protagonistes à la dernière minute, l'apparition soudaine d'un imprévu qui semble sortir de nulle part, pour résoudre une situation bloquée. C'est le débarquement des alliés des joueurs qui leur viennent en aide à un moment critique. C'est le grand méchant qui au lieu de mourir, chute dans l'eau pour disparaître et sera sauvé plus tard par ses comparses.

Le Deus Ex Machina n'est pas une tricherie. C'est un outil narratif qui permet de créer de puissants rebondissements, mais, comme tous les outils, son abus rendra l'histoire sans intérêt autant que le refus d'en user peut envoyer l'histoire dans une impasse. Par exemple, dans le roman *les Chants de Loss*, tome 2, j'en emploie un au chapitre 10 : les héros sont victimes d'un assaut en règle dans leur maison et

clairement ils vont perdre, jusqu'au moment où débarquent pour les sauver les « Séraphins », un groupe d'agents de l'Elegio dont le lecteur n'a jamais entendu parler. Cette intervention crée un rebond dans l'intrigue, ouvrant de nouvelles pistes dans la narration. Il participe donc alors de l'histoire et de son avancée.

Le Deus Ex Machina doit toujours être employé avec parcimonie. Il doit suivre une certaine cohérence, même si elle est externe au récit en cours. Il doit pouvoir se raccrocher à l'intrigue et au récit dès qu'il est employé et ouvrir de nouvelles opportunités et pistes. Ne s'en servir que pour sauver les joueurs ou les grands méchants n'a pas d'intérêt. Il doit être pensé comme un élément majeur ayant des conséquences dont il faut tenir compte. Il doit avoir été anticipé, et surtout pas improvisé.

Mais quand en jeu de rôle une situation est bloquée irrémédiablement, ou se déroule de manière totalement contraire à l'objectif visé pour le plaisir des joueurs et le déroulement de l'intrigue générale, il ne faut en aucun cas hésiter à s'en servir. C'est à cela qu'il sert, ce serait dommage de s'en priver, non ?

5- Le McGuffin

Si vous avez vu le film *Mission Impossible III*, il y a dans son intrigue un objet nommé la « Patte de Lapin » dont on ne saura rien –sauf des théories fumeuses– de toute l'histoire. Pourtant tout le récit tourne autour de lui. La Patte de Lapin, c'est un McGuffin. Le terme a été inventé par Hitchcock qui le définissait ainsi :

« Au studio, nous appelons ça le MacGuffin. C'est l'élément moteur qui apparaît dans n'importe quel scénario. Dans les histoires de voleurs, c'est presque toujours le collier, et, dans les histoires d'espionnage, c'est fatalement le document. »

Un McGuffin c'est un objet matériel qui sert de prétexte au développement de l'histoire. Il est toujours mystérieux, sa nature toujours vague et finalement sans importance. On peut l'apercevoir, mais il gardera son secret et, en fait, il n'est là que parce que des gens doivent lui courir après ou le trouver et d'autres le mettre à l'abri.

Mais un McGuffin peut aussi être immatériel et être un secret. L'exemple le plus connu est celui de la théorie des envahisseurs extra-terrestres dans la série *X-Files*. Au fil des saisons, on en saura toujours plus sur ce secret gouvernemental à l'échelle mondiale, mais jamais il ne sera clairement dévoilé ou mis à jour. Ce n'est pas important : ce qui a été important, c'est qu'il a été l'un des moteurs des aventures de Mulder et Skully depuis le premier épisode.

En JDR le McGuffin reste un peu plus ardu à employer : dans un film, un roman ou une série, le spectateur ne sera pas frustré de ne pas savoir vraiment ce qu'était l'objet. Il a eu droit à une belle histoire et la vraie nature du McGuffin regarde avant tout les héros. Mais en JDR, les héros de l'histoire sont les PJ. Ils voudront tôt ou tard savoir après quoi ils courent ou qu'est-ce qu'ils tentent de mettre à l'abri. Un McGuffin en JDR doit donc devenir un enjeu réel et ayant une finalité et des conséquences à en connaître la nature. En fait, il ne peut finir que de deux manières : il sera soit révélé aux PJ, ou alors, il disparaîtra totalement. Mais comme rien ne disparaît à jamais, pensez toujours à bien définir en JDR ce qu'est vraiment votre McGuffin... car vos joueurs finiront tôt ou tard par tout faire pour le savoir.

2- Penser des PJ en tant que groupe de héros

Qui donc, joueurs et meneurs de jeu, n'a jamais connu ce groupe de héros lancés à l'aventure... et dont chaque membre se demande ce qu'il fout avec les autres, jusqu'au moment où les dissensions, les conflits, les points de vue irréconciliables et les intérêts contradictoires éclatent tous en un chaos qui, en général, se termine aussi mal pour les personnages que les joueurs à table et enterre parfois carrément l'aventure et les personnages des joueurs ?

C'est un truc très bête, dans tout ce qui englobe les conseils que l'on peut donner en jeu de rôle et qui concerne le MJ, mais pas que lui, loin s'en faut : comment s'assurer d'avoir un groupe de PJ cohérent, dont la dynamique va fonctionner correctement et ainsi éviter qu'il n'explose en mille morceaux en cours de route, de manière irréparable ?

Ben, c'est ce dont nous allons parler ici !

1- De quoi parle-t-on ?

Ici, nous n'allons pas aborder les problèmes de disponibilité et les impératifs du quotidien des participants, pas plus que leur motivation à jouer, ou pas.

Ce n'est pas que cela ne soit pas intéressant, hein ? C'est juste que le problème de savoir comment réunir six personnes pour une partie de jeu de rôle en trouvant comment jongler avec leurs horaires, leurs impératifs familiaux et professionnels, leur enthousiasme à venir participer ou pas, c'est simplement une affaire de relations humaines et quelque chose qui se règle en général avec un calendrier et un peu de négociation.

Pour ce sujet, croyez que j'en sais quelque chose. Je fais partie des joueuses non fiables, à cause de mes soucis de santé. Quoi qu'on organise, il y a une chance sur deux que je doive décliner, souvent la veille, pour cause de santé incompatible. Bon, ben mes camarades et amis le savent, on s'organise avec cela et on prévoit que je sois remplaçable ou que mon absence ne causera pas de trouble sur la partie de jeu.

Dans la mesure où mon cas n'est pas unique, même si je suis dans la case des « gens chiants », l'organisation en amont pour planifier des séances de jeu, ce n'est pas compliqué et tout le monde y arrive.... sauf les gens qui ne veulent pas faire l'effort de s'organiser pour essayer de participer eux aussi de manière à peu près fiable, mais, eux, je leur parle pas.

Ceci dit, je dis que ce n'est pas compliqué, ce qui est vrai sur le papier. Mais dans les faits, des rôlistes jeunes parents, par exemple, c'est un peu l'enfer pour eux de prévoir un calendrier sûr. Pour d'autres, des problèmes de santé ou un travail dans un milieu à horaires variables va être la même galère et on ne parle pas des gens qui changent de région et s'éparpillent à distance. C'est facile de s'organiser, oui, mais à la condition d'avoir de la patience et de la compréhension pour tous ces aléas impondérables. Si vous n'avez pas la patience... ben, changez de camarades de jeu. Eux font ce qu'ils peuvent, comme vous.

Donc, ceci étant réglé, causons du vrai sujet... la dynamique d'un groupe de personnages de jeu de rôle !

2- La motivation des personnages

Qui a dit « alignement » ? Ouais, toi, au piquet au fond de la classe, je veux plus te voir !

La motivation d'un personnage, ce ne sont pas ses valeurs morales, sa vision du monde, ses codes personnels. C'est avant tout la cause qui explique pourquoi ce gars n'est pas un comptable pépère, un fermier débonnaire, un simple lieutenant de police routinier, un romancier casanier et j'en passe, mais un quidam dont l'activité principale (ou occasionnelle) consiste à se mettre ou se retrouver dans des histoires incroyables et devoir s'en dépêtrer. Avec, en général, à la clef, de réels risques d'y laisser sa peau et, au final, la satisfaction morale d'avoir empêché des drames, des désastres ou simplement d'avoir résolu quelque injustice ou crime.

Bref, la motivation d'un personnage, c'est ce qui explique qu'il va devenir un héros, encore une fois, quel que soit le sens exact qu'on prête à ce mot. Un salaud ou un looser peuvent être aussi bien des héros qu'un chevalier sans peur et sans reproche ! Leur héroïsme sera bien différent, mais ça en sera toujours.

Une motivation, ça peut aussi bien être un choix personnel, que les circonstances :

Pour les choix : par exemple, on peut avoir : rechercher ses origines ou un parent disparu, vivre un deuil qui motive sa manière de vouloir aider les autres, être épris de justice, penser qu'on est promis à un grand destin, rechercher la gloire, la vérité, la richesse, se venger d'un ennemi (ou de plusieurs), suivre un code moral personnel, ou simplement être assoiffé d'émotions fortes.

Pour les circonstances : c'est encore plus varié : entre les professions qui mènent fatalement à vivre des aventures et forcent à devenir un héros, et les causes externes, que ce soit avoir été enrôlé de force, avoir un mystère familial étrange à résoudre, être criminel ou recherché et vouloir s'en dépêtrer (ou survivre), ou s'être retrouvé simplement plongé dans un contexte exceptionnel et être parmi les seuls à pouvoir agir (ou simplement y survivre) ; c'est le fameux : « qu'est-ce que je fous là ? ».

MAIS ÇA SERT À QUOI DE DÉFINIR CELA ?

Eh bien, un personnage avec une motivation, on sait pour quoi il est devenu ou va devenir héros ; on connaît alors sa propre dynamique et ses aspirations. Et on peut alors comparer et analyser les différentes motivations de chaque PJ afin de vérifier si elles sont compatibles. Un criminel endurci et un épris de justice dans le même groupe de PJ, il va falloir sérieusement se demander comment et pourquoi ils vont collaborer et ce qui pourra les souder ! Si un troisième PJ est obsédé par un mystère familial à régler, il faudra se poser la question de ce qui pourra justifier et renforcer le lien qu'il aura avec le criminel et l'épris de justice.

Le but de cet exercice, pour la création d'un groupe de PJ, est de pouvoir rapidement voir quels sont les différents grands traits de chaque personnage, ce que chaque joueur a envie de jouer à travers son personnage, et ainsi repérer en amont ce qui va fonctionner et ce qui risque de créer des dissensions. C'est ce qui va permettre de commencer à causer, avec les joueurs, de la nature du groupe et de pourquoi tout le monde est alors réuni.

Les motivations sont aussi affaire de contexte ; selon l'univers et la thématique du jeu de rôle pratiqué, ces motivations changent. Si certaines motivations sont universelles, d'autres sont forcément liées à la

dynamique du thème du jeu de rôle pratiqué. Oui, cela veut dire un petit travail à faire pour le MJ : il vaut mieux penser à ces motivations et, par exemple, en écrire une liste proposée aux joueurs. Ci-dessous, vous trouverez en annexe la liste des motivations proposées dans le jeu de rôle les Chants de Loss, pour vous donner un exemple.

Maintenant que vous connaissez les motivations des personnages de vos joueurs, on passe à l'étape suivante...

3- L'archétype du groupe

Vous connaissez la motivation de chacun des PJ membre du groupe qu'ils vont constituer pour votre aventure. Le truc, c'est d'en faire une dynamique d'ensemble, maintenant. Dans une fiction, les héros fonctionnent souvent autour d'un point commun qui les soude :

L'équipe professionnelle : les PJ sont tous membres d'une même agence ou organisation et travaillent ensemble parce que motivés par la tâche générale à accomplir, par le salaire, par la responsabilité qui va avec, parfois même par le pouvoir qu'ils en retirent. Bien sûr, l'équipe est chapeauté par des lois et une hiérarchie ; trahir ses collègues ouvertement ou claquer la porte a alors de telles conséquences que tout PJ devra y penser à deux fois.

Le patron commun : les PJ travaillent pour le même employeur qui a besoin que ses agents soient soudés et réussissent la tâche générale à accomplir. Aussi, même aussi différents que soient les PJ, s'ils veulent être rémunérés ou récompensés et continuer à avoir un travail, ils doivent trouver un terrain d'entente. Cela fonctionne d'autant mieux si le patron est un personnage influent et de confiance pour chacun des PJ. Dès lors, ces derniers ont un point de repère commun qui leur permet de se souder, mais aussi une crainte de menace de représailles tout à fait réelles à trahir le patron ou ses agents.

La survie commune : alors c'est une manière très efficace, mais qui reste casse-gueule, de souder un groupe. Il suffit dès les débuts de l'aventure de mettre une adversité si effrayante et dangereuse que les PJ n'ont pas d'autre choix que de collaborer pour survivre ; ils seront amenés à créer des liens et se souder par la force des choses. Mais ça ne fonctionne pas si facilement, car, une fois la menace écartée et la nécessité de survie oubliée, rien ne va freiner les risques de dissensions, et la belle unité créée jusque-là ne survivra que si les liens créés sont réellement forts. C'est donc une méthode qui tient pas mal du pari ; elle tend à exiger des scènes où chaque PJ a dû sauver la vie d'un autre, prendre des risques pour lui, s'engager volontairement pour la survie du groupe. Bref, si vous n'êtes pas sûr de votre aventure et de votre capacité à mettre en scène ce genre de moments très intenses, trouvez autre chose.

Les amis communs : solution étrangement assez peu courante en JDR et pourtant efficace : le groupe est constitué de personnes qui se connaissent déjà, se respectent et s'apprécient. Ils ont déjà des liens. Il n'est pas nécessaire que chaque PJ connaisse tous les autres, mais que chaque PJ ait au moins un autre PJ qui soit un ami de confiance. Ainsi, tout le monde a un lien avec au moins un autre PJ, ce qui ouvre la voie à une synergie de groupe facilitée. À la condition, bien sûr, que les joueurs soient d'accord et jouent le jeu de cette amitié, qui implique que chaque PJ qui a un ami connait donc bien celui-ci, ses motivations, son caractère, sans doute son histoire et ses secrets.

La responsabilité commune : c'est une méthode qui exige un type d'aventure où l'intrigue et les enjeux de la trame générale tournent autour d'un PNJ, qui sert de moteur aux intrigues de l'histoire. Ce dernier a besoin des PJ pour rester en vie et parvenir à ses fins. Il est isolé, exige une protection et

doit être pensé pour créer de la sympathie et de l'attachement pour tous les PJ. Ce qui veut dire qu'il va falloir pour le MJ un travail complexe pour incarner ce PNJ et le rendre attachant à tous les PJ. Ça fonctionne en général assez bien, mais exige un travail d'interprétation supplémentaire de bonne qualité et de la préparation pour obtenir le résultat visé. Il est possible que ce soit un des PJ qui tienne aussi ce rôle, mais dès lors, il aura tendance à être le centre du récit : assurez-vous que ça ne déplaît pas aux joueurs !

Le grand dessein : c'est une méthode elle aussi casse-gueule, mais qui peut donner d'excellents résultats : l'idée est que dès les débuts de l'aventure, l'enjeu final présenté aux joueurs soit d'une nature tellement vaste qu'il soit littéralement impossible de l'ignorer. Ils sont destinés à parvenir au bout d'une affaire qui engage leur destinée à tous, voire celle de leur monde. Pour citer un personnage d'un célèbre film-catastrophe : « *ce qu'on nous demande, aujourd'hui, c'est de sauver le monde !* ». Mais là encore, c'est un gros pari. L'enjeu doit être à la fois immense et cependant abordable aux capacités des PJ et en adéquation à leurs motivations. Cet enjeu doit être toujours un élément sous-jacent présent de manière constante. Il doit être plus fort que les dissensions possibles entre les PJ, les forçant à rester soudés et forger des liens par-delà leurs différences. Autant dire que là encore, c'est un travail en amont qui ne s'improvise pas. Si vous ne vous sentez pas de taille à mettre en scène une telle force d'enjeu, trouvez autre chose.

ET LES MOTIVATIONS DANS TOUT ÇA ?

Elles vont servir, principalement à savoir quelle manière de créer un archétype de groupe fonctionnera, et de quelle façon procéder. Si les différents PJ ont des motivations vraiment trop incompatibles entre eux, il faudra revoir ce point. Si les PJs ont tous des motivations de richesse, de criminalité, de recherche de gloire personnelle, un archétype comme le patron commun ou les amis communs sera plus efficace, par exemple.

Le truc est de présenter aux PJ cet archétype de groupe, quand ils vont créer leur personnage, définissant ainsi un cadre général de la dynamique de l'aventure. Ils n'ont pas besoin d'en savoir beaucoup en détail, juste de savoir sous quelle forme se présentera le ton de l'aventure au départ. Et, avec quelques mots sur le contexte, les joueurs sauront décider d'un personnage dont les motivations sont compatibles avec l'archétype de groupe.

Et si ce n'est pas le cas, il faudra négocier pour que les motivations des différents PJ et l'archétype de groupe soient adaptés. Quant à celui qui ne veut résolument pas changer son idée de personnage, même avec toutes ces informations, et s'entête à vouloir créer un personnage pas du tout compatible.... Ben, dites-lui que ce sera pour une prochaine fois, et c'est tout.

4- Créer les PJ ensemble

Et c'est là qu'on arrive au troisième point : doit-on créer les personnages des joueurs ensemble, ou pas ?

En fait, la question est plus complexe : qu'est-ce que chaque joueur doit savoir du personnage des autres joueurs dans une équipe, afin de lui-même créer un personnage qui n'entrera pas forcément directement en conflit avec les autres personnages des joueurs ?

La meilleure réponse à cela est un conseil simple : présentez l'idée générale de l'archétype de groupe, puis les personnages des joueurs avec leur origine, leur profession/ fonction et leur motivation, et offrez ainsi au joueur la possibilité de savoir si le personnage qu'il crée aura une certaine compatibilité avec les autres et avec le groupe lui-même, dans le cadre de l'aventure à vivre.

« Ho, mon dieu, révéler des choses de mon perso aux autres joueurs ? Mais jamais de la vie !! »

Ben, si. Et c'est une nécessité si on veut avoir un groupe qui ait une belle synergie, qui ne va pas exploser en vol au bout de trois parties et si on tient à s'assurer que tous les joueurs s'amuse. Je répète : le but est que TOUS LES JOUEURS S'AMUSENT, MJ COMPRIS. Donc, un peu de bonne volonté et de sacrifices, que diable !

Le truc, c'est que même si chaque archétype de groupe cité plus haut ne nécessite pas forcément l'adaptation du personnage à cet archétype (genre la survie commune), un personnage trop incompatible avec d'autres dans le groupe va forcément poser les bases de futures dissensions. Avec des gens matures, fair-play et réfléchis, y'a toujours moyen de s'arranger, ou presque. Mais même eux ont leurs limites et, navrée de le dire, mais les joueurs de JDR ne sont PAS tous matures, fair-play et réfléchis. L'émotion l'emporte souvent ; et quand ce sont des émotions négatives bien pourries, la partie sera tôt ou tard elle aussi pourrie.

Bref, c'est un passage obligé et pour le rendre plus facile, la création de personnages en commun, qui peut devenir un moment très sympa de création et d'échange, est une chose que je recommande chaudement. S'il y a au moins une chose qui se vérifie dans la grande majorité des cas en jeu de rôle, car c'est un outil de narration absolument obligatoire, c'est que ce que sait le joueur, son personnage ne le sait pas. Que l'un des personnages soit de motivation criminelle, les autres joueurs peuvent le savoir dès le départ sans que cela ne dérange en rien ; leurs personnages l'apprendront bien assez tôt. Mais en le sachant, les joueurs auront pu penser leur personnage en fonction de cela et se demander d'avance comment s'arranger pour que le groupe fonctionne bien.

ET LE LOUP SOLITAIRE ?

Cas particulier des personnages créés par les joueurs, je considère un peu ce genre de rôle comme une plaie dans la constitution d'un groupe de PJ. Mais modérons mon propos :

Il y a, d'une part, le personnage au passé de loup solitaire qui aura un peu de mal à apprendre à faire confiance, s'adapter aux autres personnages et à travailler en groupe, mais qui s'intégrera malgré tout : il nouera des liens, entrera dans la dynamique du groupe, tout en gardant toujours quelques aspects épisodiques de loup solitaire. Fondamentalement, il n'est pas un réel problème en tant que personnage, pas plus que tout autre personnage ayant sa motivation et son contexte propre.

Et il y a le joueur qui a décidé que son personnage était solitaire, ne faisait confiance à personne, ne collaborerait pas avec les autres PJ et serait, de préférence, mystérieux et ténébreux. Alors lui, c'est simple, vous dites au joueur : NON. Quelle que soit l'excuse, l'explication, le concept, l'univers de jeu ou l'âge du capitaine, c'est non.

C'est aussi valable pour le psychopathe sadique ou le tueur sanguinaire, hein ? Sauf à jouer dans un contexte ou archétype de groupe où tous les personnages sont de ce modèle (et je ne porte ici aucun jugement de valeur, des gens s'amuse à jouer de vrais salauds et des psychopathes et si c'est dans le

respect de tous les joueurs, moi je dis, faites-vous plaisir !), ce genre de rôle, c'est la plaie des groupes de PJ et des aventures de jeu de rôle.

Je suis cependant catégorique sur le sujet : ça n'a JAMAIS sa place en jeu de rôle, sauf si le groupe et le contexte ont été anticipés dans cet objectif ! Car hors d'une dynamique de groupe et d'un contexte fait pour, ce sont des rôles et des concepts trop souvent basés sur des motivations et désirs égoïstes (et souvent malsains) de la part du joueur qui veut incarner cela. Et quand le groupe n'a pas été entièrement conçu pour jouer ce genre de rôles, les autres joueurs, MJ compris, n'ont pas à devenir victimes de ce genre de désirs imposés. Dès lors, c'est aussi simple que ça : vous refusez ces rôles et n'essayez même pas d'en discuter.

5- Le contrat social

Et oui, on cause contrat. Je vous rassure, c'est ici une affaire d'accords entre ce que les joueurs veulent jouer comme personnages, l'archétype du groupe auquel le MJ a pensé et le contenu de l'aventure. C'est tout simplement anticiper le risque de dérives qui pourraient heurter la sensibilité des participants. Une simple question de sécurité émotionnelle (je vous entends d'ici dire : hou, le vilain mot), mais qui doit toujours être discutée avant de commencer à jouer !

Le contrat social en jeu de rôle peut se résumer ainsi : ce qui va se passer pendant la partie et autour de la partie pourra être innocent ou sans conséquence pour les uns, mais troublant, voir choquant, pour les autres. La règle est donc que tout le monde se mette d'accord à ce sujet ; d'autant plus si le contexte de l'univers du JDR qu'on va pratiquer fait qu'on est vite confronté à ces problèmes.

On ne va jamais apprécier que son personnage soit violé ou torturé en jeu. Pareillement, un roleplay érotique peut être amusant pour certains, mais terriblement gênant pour d'autres. Tout ce qui concerne le sexe et la violence, comme la discrimination, peut parfaitement choquer des joueurs de la partie.

Le contrat social consiste donc à se mettre d'accord sur le niveau de sexe, violence et discrimination des aventures, ainsi que sur les sujets à éviter d'aborder en général. Une fois ces sujets décidés de manière consensuelle et ce niveau décidé, ils seront acceptés et respectés par tous. On peut distinguer trois niveaux empruntés au langage du cinéma :

Le fondu enchainé

En cas de scène de violence ou de sexe, on est prié de laisser tomber un voile pudique sur la scène qui ne sera pas décrite et jouée, mais seulement le « avant » et le « après ». La discrimination y existe comme décor autour des joueurs, mais les joueurs et le meneur de jeu évitent de la mettre en scène pendant la partie.

Le plan moyen

La scène de sexe ou de violence ne sera pas interprétée en détail, seulement le « avant » et le « après ». On évitera les conséquences de la discrimination les plus désastreuses ou de frustrer les joueurs concernés. Ces problèmes doivent rester dramatiques et nourrir l'intrigue, pas devenir bloquants.

Le gros plan

On décrit tout en détail, on montre tout, et on insiste sur l'interaction et la narration entre les participants. Aucune restriction et tant pis pour qui a pris un rôle difficile, il assume, il est prévenu.

C'est un peu à ce moment-là que chaque joueur doit dire, honnêtement, ce qu'il n'aime pas voir aborder dans une aventure de jeu de rôle. Le MJ (qui est joueur lui aussi, et qui l'aura donc dit aussi), note ainsi les principaux trucs qui dérangent les participants. Là, il y a deux solutions :

1- Le MJ veille à éviter que ces sujets ne soient trop mis en avant dans son aventure, histoire de ne pas brusquer les joueurs. Les joueurs sont eux aussi concernés ! S'ils se mettent à décrire une torture qu'ils infligent avec force détail au MJ qui se sent malade quand on cause de ça, alors que ce dernier l'a dit, ils sont responsables.

2- Le MJ a prévu ces sujets comme outils narratifs ou d'intrigue, et prévient donc les joueurs concernés. Ceux-ci peuvent alors discuter de comment gérer ces moments, ou décider de ne pas participer. Après tout chacun est libre.

6- annexe

LISTE DES MOTIVATIONS DANS LES CHANTS DE LOSS

Le Perdu :

Il ne sait pas comment il a fait, il n'est même pas sûr qu'il s'en souviendra, mais il est le Perdu ; loin des siens, de sa famille, de son pays et de ses connaissances, avec juste quelques fringues et pas sûr qu'elles soient les siennes. Et bien des ennuis à venir ; à commencer par des coutumes, des lois et des langues qu'il ne connaît peut-être pas.

L'Enrôlé de force :

Tout a commencé comme ça : il fallait un volontaire, il a été désigné. Ou alors quelqu'un gagnerait un andri d'argent à le forcer à embarquer ou s'engager. Toujours est-il que l'Enrôlé de force a fini sur un port ou devant une caserne, très loin de chez lui, avec quelques sous en poche et quelques ennuis consécutifs à des aventures qu'il n'a pas vraiment souhaité.

Le Fuyard :

Il a commis un crime ou, comme il le dit lui-même, il en est faussement accusé. Ce crime, ce peut être contre une personne, une famille, une cité-État. Pour bien des familles, fuir un mariage est autant un crime que refuser de commettre assassinat pour venger les siens. Mais depuis, le Fuyard doit vivre en regardant derrière son épaule, se demandant quand il sera rattrapé et par qui ?

L'Endeuillé :

Il y a longtemps, il a perdu un proche, d'une manière dramatique. Un tel drame est commun, mais il s'en sent responsable, coupable, dépositaire. Il est hanté, même s'il le dissimule. L'endeuillé ne veut plus que cela arrive, il espère comprendre un jour pourquoi ; peut-être, trouver le coupable ou apporter

une justice qui soulagera au moins son cœur. Ou simplement essayer sa dette, apaiser sa peine et son deuil en étant un jour, pour d'autres, le sauveur qui a manqué au proche qu'il a perdu.

L'Endetté :

Allez savoir comment, mais l'Endetté doit gros à quelqu'un, bien trop pour pouvoir le rembourser aisément. Une telle dette n'est pas quelque chose qui peut se régler avec quelques andris et rien n'est pire que les dettes d'Honneur et de serment. Sauf peut-être des dettes qui concernent des fortunes assez vastes pour susciter les pires avidités et colères. Un jour, l'Endetté devra la rembourser et le prix pourrait être bien plus cher que ce qu'il doit vraiment.

Le Dépositaire :

On lui a confié un secret en héritage, qu'il soit de famille, de clan, de société secrète. Ce secret, c'est un objet, un nom, une personne, quelque chose qui semble anodin, jusqu'à ce que le secret soit percé à jour. Comme tout héritage secret qui se respecte, son Dépositaire n'en a jamais reçu la clef complète. Il ne sait rien du détail et de la nature de celui-ci, sauf que cet héritage est d'une valeur immense, qu'il est le dernier à le porter et qu'il va devoir choisir ce qu'il en fera ou à qui il le transmettra.

Le Trahi :

Il a été trahi ; et salement. Peut-être le méritait-il et peut-être même est-ce lui seul qui croit à cette trahison. Mais le Trahi a désormais une dette d'Honneur gravée à la peau et il n'y a guère de moyens de l'effacer que de faire payer le responsable. Ce qui ne veut pas forcément dire le tuer ou le faire souffrir. Mais, quelle que soit la manière, il faut que la dette soit payée et que ce prix soit à la hauteur de l'Honneur blessé.

Le Compromis :

Un des secrets du Compromis est moche. Un ancien crime, une faute grave, une chose sur ses origines, mais aussi ses goûts, ses curiosités, ses appétits ou même ses savoirs qui ne doivent pas être dévoilés. Mais quelqu'un sait quelque part, et le Compromis sait qu'il sait et, qu'un jour ou l'autre, son secret sera dévoilé avec des conséquences dramatiques. Pour lui-même bien entendu, mais aussi pour tous ceux qui l'entourent. Il faut qu'il prenne une décision pour que cela n'arrive jamais... y compris se compromettre encore plus.

L'Idéaliste :

L'Idéaliste suit un but et un code personnel, une vision du monde qui lui est précieuse et lui sert de guide. Plus que tout autre Lossyan, il connaît par cœur les Trois Vertus, leurs règles et leur morale et a choisi d'en suivre une à la lettre, sans jamais en déroger, sauf exception. Il a à l'esprit un but et un idéal de vie qu'il espère atteindre. Et quand il doit s'en détourner ou déroger à ses règles, c'est un sacrifice qui pour lui représente un prix parfois cher à payer.

Le Criminel :

Il sait qu'il en est un et il doit vivre avec, bien ou mal ; mais il a commis un crime, voire c'est son mode de vie, une habitude ou juste de fréquentes malchances. Il tente peut-être de laisser derrière lui ce passé

ou encore poursuit ses activités en tentant de gagner une respectabilité relative. Mais le Criminel sait que, tôt ou tard, une justice ou une vengeance le rattrapera.

Le Camé :

Bon et honorable ou encore détruit par son vice et dénué de toute moralité, le Camé est dépendant de sa drogue. Et que ce soit alcool, tabac, drogues et épices rares, il ne peut non seulement s'en passer, mais ne peut résister à ses attraits et tombe facilement dans le panneau si l'on se sert de son vice pour l'y attirer. Une bonne manière de commencer une aventure et une histoire sans l'avoir demandé.

L'Ainé :

Être un ainé arrive souvent : les familles de Loss ont nombre d'enfants. Mais l'Ainé qui a des problèmes susceptibles de l'envoyer à l'aventure a hérité d'un cadet, un enfant, voire une famille entière qui a le don malheureux de s'attirer les pires ennuis. Et, tôt ou tard, cela est arrivé, ou va arriver, et conduira l'Ainé à devoir affronter ces problèmes, assumer son rôle et sans savoir jusqu'à où cela va le mener.

L'Orphelin :

La famille est très importante pour tout habitant de Loss. C'est la solidarité familiale, parfois étendue, qui permet de survivre au manque de travail, d'argent, aux maladies, ou d'avoir une retraite heureuse. L'Orphelin n'a rien de tout cela, mais il sait qu'il l'a eu et que, quelque part, il a une famille ou en a eu une. Et qu'il a des racines, qu'il veut retrouver, qu'elles soient encore en vie ou seulement un souvenir défunt, mais dont il pourra se dire héritier.

Le Justicier :

Il ne cherche pas à se venger ou à servir une autorité légale ; il ne cherche pas non plus la tuerie. Le Justicier pense simplement que le monde n'est pas juste. Par choix, nécessité ou habitude, il a un jour pris la décision de rétablir la balance, peut-être parce que personne ne voulait le faire, sauf lui. La justice, c'est de respecter les trois vertus : Honneur, Courage, Sagesse. Qui ne comprend pas ou ne veut pas comprendre que toutes les relations humaines sont basées sur cela et que les trahir a un prix mérite son châtement. Le Justicier sait que la loi et le droit sont avant tout affaire de pouvoir, de politique et de corruption. Toutes choses dont il se moque autant que des conséquences qu'il aura à assumer de son sens de la justice et de ce qu'il en fera.

Le Choisi :

Le destin est quelque chose de très compliqué, le Choisi le sait mieux que personne. Un étrange événement à sa naissance ou pendant son enfance, la prophétie d'un ancien sage, la vision d'un chaman ou simplement un stigmate physique, a fait de lui quelqu'un que tout son entourage croit marqué par le destin. Depuis, comme si tout le monde voulait croire, les hasards de la vie se sont évertués à faire apparaître autant de signes que tout cela serait bel et bien vrai. Les destins font les Légendes. Et le Choisi n'oublie pas que ces histoires finissent souvent mal. Mais après tout, si c'était vrai, que le destin l'a désigné ?... Et si le Choisi a une Légende prédestinée, quelle est-elle ?

Voilà, c'est tout pour cet article et à la prochaine fois !

3- Les tests de perception & les aventures de JDR

On m'a posé la question : quand est-ce qu'on fait des jets de perception dans les CdL ? C'est une très bonne question et cela soulève un point de gameplay et de narration important. Et comme le dit mon ami *Ludo Tek*, ce qui suit fonctionne sans doute pour tous les jeux de rôle à compétences/jets de perception, puisque la logique et l'application sont très simples.

On n'est pas dans la « réalité »

Et dans la réalité, on est sans doute plus efficaces à chercher, fouiller, observer ou être vigilants, que l'on croit. Bémol si on est un citoyen sédentaire myope, allergique aux pollens, les oreilles ruinées par l'écoute à fond le casque de gros métal qui tâche ; mais pourtant, même là, vous pourriez être surpris. Ceci dit, j'ai fait de la chasse (oui, je fus jeune et conne), j'ai accompagné de vieux chasseurs au pistage, j'ai suivi des pistes et j'ai mis les doigts et le nez dans des crottes et autres bauges pour savoir quand était passé le sanglier et si j'arriverais à le rattraper, le tout en essayant de me faire tellement oublier qu'on en devient presque invisible et, croyez-moi, ce n'est pas exactement simple non plus à apprendre.

Mais bref, revenons à la fiction !

Regardez les films et les séries, d'aventure ou pas, avec des enjeux basés sur de l'enquête et de la recherche. La plupart du temps, les héros trouvent forcément le ou les indices qui vont les mener à la résolution de l'intrigue et, quand ce n'est pas le cas, c'est parce que l'aventure ne tourne pas autour de la résolution de l'affaire, mais des remous et conséquences que provoque le fait de s'y intéresser.

Mais cela soulève alors une question : si les héros de l'histoire (que ce soit aventure de JDR, film ou série) ne trouvent pas les indices primordiaux à donner vie à l'intrigue, quelle que soit la manière dont ils procèdent pour les trouver, sachant qu'ils les cherchent activement, que devient l'aventure ?

Vous voyez le problème ? Bien sûr, comme mentionné ci-dessus, il se peut que l'idée du meneur de jeu, ce soit justement que les personnages-joueurs ne trouvent rien et que l'intrigue soit en fait liée non à l'enquête à résoudre, mais aux ennuis et péripéties que vont créer le fait de mener l'enquête. Il se peut aussi que le MJ trouve « marrant » de mettre les PJ devant un échec. Mais franchement, ce dernier cas n'est en rien amusant pour les PJ, et donc tout le groupe, si l'aventure s'arrête là, ou que c'est un protagoniste géré par le MJ qui trouve les indices à la place des PJ. Ils sont les héros de l'histoire, pas les faire-valoir de l'histoire ! Le *deus ex machina*, c'est sympa, mais en abuser n'est pas une bonne idée et surtout pas dans ce genre de cas.

Le but d'une partie de jeu de rôle est de s'amuser, pas d'être frustrés ! Et chaque joueur qui incarne son personnage dans une partie de JDR souhaite être un héros, avoir ses moments de gloire. D'autant plus si un des héros est d'un profil d'enquêteur, de chercheurs d'indices, etc. Forcément, ce serait comme si, dans un épisode de série, l'enquêteur sur une scène de crime ne notait aucun indice primordial faisant avancer l'intrigue. En tant que spectateur, vous vous poseriez des questions, vous seriez frustrés qu'une telle scène clef ne débouche sur aucune avancée de l'histoire, non ? Ben, en jeu de rôle, c'est pareil. Les PJ sont les héros de l'histoire, ils vont bien trouver quelque chose qui est un élément clef pour faire avancer l'intrigue !

Règle N°1 : pas de jets de dés pour l'essentiel

Précisément : pas de jets de dés pour remarquer les indices les plus essentiels à la poursuite de l'intrigue.

Les éléments indispensables à la poursuite de l'aventure, au rebondissement général de l'intrigue et à l'amusement de tous les joueurs ne doivent pas dépendre de jets de dés, de tests de perception, etc. En fait, ils doivent être trouvés parce que soit :

- 1) évidents à qui est compétent à observer, chercher, fouiller, étudier, etc. soit...
- 2) parce que les joueurs recherchent ces éléments activement par la narration de leurs efforts d'enquête, d'observation, etc.

Ces éléments dépendent avant tout de la curiosité et l'initiative des joueurs. Ils doivent chercher, observer, interroger, enquêter. Le jeu de rôle, c'est de la narration ; ce qui compte ici, c'est donc que les joueurs s'efforcent de narrer leurs recherches, en interaction avec le meneur de jeu, les personnages que celui-ci incarne, le décor qu'il décrit, etc. Ceci dit, les joueurs peuvent alors rater des choses : les joueurs ne pensent pas à enquêter, poser les bonnes questions pour savoir où regarder, tenir compte de détails, fouiller, etc.

Mais les héros que les joueurs incarnent, les personnages des PJ, ont des capacités, des compétences, eux ! Un homme des bois avec un haut talent de pistage ne pourra pas louper des traces dans la mousse, un inspecteur de police confirmé ne pourra pas oublier une douille perdue sur une scène de crime, etc. Il est donc possible que le *personnage* puisse trouver l'indice crucial auquel le *joueur* qui l'incarne n'aurait pas pensé. On n'est pas enquêteurs ou pisteurs, nous ! mais nos personnages, si, ils peuvent l'être !

Donc, jusqu'ici et pour ces indices primordiaux, ceux qui permettent de lancer ou poursuivre l'intrigue, les jets de dés sont inutiles, voire, ils sont contre-productifs en soit. Le but, c'est de vivre l'aventure et s'amuser, pas prier pour ne pas rater un jet de dé crucial dont l'échec signifiera que tout le monde rentrera plus tôt chez soi, parce que l'indice ainsi raté aura signé la fin de l'aventure.

Ceci dit, ça sert à quoi alors de jeter des dés ? Ben, justement, ça sert à s'amuser, et à trouver encore plus de choses : ça permet d'être récompensés, par exemple en facilitant l'enquête sur l'intrigue en cours, mais pas que...

Règle N°2 : récompenser les jets de dés

Parlons ici de la mécanique de jeu des Chants de Loss : le principe des Exploits dans les CdL, c'est de prendre un risque (le joueur augmente la difficulté de son action) et de gagner des avantages et effets supplémentaires si le PJ réussit la totalité du risque qu'il a pris.

Dans le cas des tests de talents de perception, il y a quelques nuances, et un échec ne veut pas forcément dire simplement : « tu ne trouves rien ». Ça peut se traduire par : tu trouves, mais ça a pris beaucoup de temps ou tu ne trouves pas ce que tu veux, mais tu as d'autres indices qui pourraient mener à ce que tu cherches, etc.

Quant à une réussite avec des Exploits, elle permet de trouver plus vite, de trouver des indices supplémentaires, ou des indices-surprises qui n'ont pas de rapport direct avec l'intrigue, mais révèlent

des secrets sur le contexte ou les protagonistes. Il est même possible de tomber sur une valeur précieuse et, si franchement, le MJ n'a pas d'idées, il peut toujours accorder (c'est dans la mécanique des CdL), des bonus à de prochains jets de dés, voire carrément un jeton de Fursa.

Dans un cadre plus générique, qui lance un dé pour un test de perception (ou n'importe quelle capacité qui s'en rapproche) à la recherche d'indices veut être récompensé s'il réussit. Puisque les indices primordiaux ne dépendent pas de jet de dé, ce sont les indices permettant de faciliter l'intrigue, de fournir des informations supplémentaires intéressantes, sur l'histoire, le contexte, les protagonistes, les secrets autour de l'aventure en cours, etc. qui deviennent ces récompenses. Et même pourquoi pas tomber sur une liasse de billets ou quelques pièces sonnantes et trébuchantes, ça fait toujours plaisir ?

Un pisteur qui fait un super giga maousse jet de dé en pistage, va rattraper sa proie bien plus vite. Mais il peut aussi apprendre si sa proie est blessée, de quelle manière, quel est son poids, à quelle vitesse elle va, si elle est compétente à semer des poursuivants, si elle sait se déplacer dans les bois, etc. Que des informations supplémentaires dont certaines peuvent s'avérer cruciales plus tard, mais qui sont autant de récompenses à un risque (lancer le dé et risquer de se rater) pris.

Car un jet de dé raté, cela peut vouloir dire une perte de temps supplémentaire, une rencontre malencontreuse, une fausse information en plus des indices primordiaux qui risquent de tromper les PJ, etc. Bha oui, si on est récompensé d'un risque pris, on peut et on doit aussi craindre les ratés éventuels. Il faut juste garder en tête que les éléments les plus primordiaux à découvrir n'ont PAS à faire l'objet d'un jet de dé. Les résultats du jet de dé, ce sont des indices supplémentaires, des découvertes, qui devenir des récompenses pour le risque pris ; il faut donc y penser soit sur le tas, soit par avance.

4- Jeter les dés, quand, pourquoi, comment ?

On va enfoncer un peu des portes ouvertes et je suppose que ce sera une critique qui reviendra au sujet de cet article. Mais son but n'est pas de s'adresser à qui considère ces conseils comme allant de soi, mais à qui n'y a jamais pensé ou ne les a jamais réellement formalisés et voudrait donc en apprendre un peu plus.

On a parlé plus haut de comment éviter l'écueil courant du jet de dé pour un test de perception (ou tout autres compétence ou moyen pour remarquer quelque chose ou trouver un indice) qui devient bloquant pour l'aventure, parce que les personnages des joueurs, ayant raté leurs jets de dé, ne trouvent pas l'indice primordial nécessaire à la poursuite ou la résolution de l'intrigue. Et, oui, pour qui s'est demandé quelle est mon inspiration, j'adore le principe de Gumshoe et cela vient de là.

Mais l'idée de lancer les dés pour résoudre ce qu'on appelle une « action » c'est-à-dire obtenir un résultat plus ou moins utile à l'intrigue en cours, en usant de ses capacités, caractéristiques et compétences, n'est elle-même pas la seule solution. Et ce principe, qui est dans le système de jeu des règles des Chants de Loss, le jeu de rôle, peut finalement être dérivé pour tous les jeux de rôle. Donc, causons-en...

1- On n'est toujours pas dans la « réalité »

... mais en plus la réalité n'est pas ce que les rôlistes appellent le « réalisme ! »

Un truc que constateront la plupart de nos lecteurs à avoir autour d'eux des artistes, des artisans, des techniciens, des ingénieurs, des médecins urgentistes, bref, des gens dont le métier est principalement composé de savoirs et techniques appliqués, c'est que tous ces gens réussissent toujours, à minima avec une qualité correcte, à parvenir à leur tâche. Ça s'appelle l'expérience et ça commence dès que tu te mets à apprendre un métier : le but n'est pas de savoir comment utiliser tes techniques appliquées, mais parvenir à les utiliser avec succès dans l'immense majorité des cas.

C'est con, hein ? Mais pour prendre un exemple encore plus parlant : nombre d'entre vous ont appris à conduire, une formation assez simple, mais un peu exigeante, dont le but est que vous puissiez piloter un véhicule dans toutes les conditions possibles, sauf les plus exceptionnelles et donc rares. Et ça fonctionne ! Sur l'ensemble de l'Europe, tous pays confondus, un conducteur ne connaîtra qu'un accident de la route au cours de sa vie et moins de 5 incidents menant à une intervention des assurances. Et là, moi, j'ai beau ne pas être étonnée, je me souviens de ma trouille à voir les Parisiens s'engouffrer dans les bretelles du périphérique et s'en extraire à toute blinde et, pour eux, tout est normal... Et puis, j'ai vu des Valaisans conduire à fond sur l'autoroute en pleine tempête de neige, et yolo aussi et, là encore, ça surprend la première fois. Mais, eux, ils ont l'expérience qui leur permet de conduire dans des conditions assez tendues sans risques réellement majeurs.

Bref, ceci n'est qu'un exemple, mais il s'applique à un mécanicien, un chirurgien, un pilote de ligne, un sapeur-pompier, un illustrateur ou un plombier : même quand c'est difficile, la plupart du temps, ces gens parviennent à leurs fins et réussissent leur tâche. De temps en temps, bien entendu, ça merde. Mais quand on cherche la cause, soit elle est liée à un événement contextuel imprévu ou qui a créé des complications, soit les objectifs de la tâche à exécuter en faisaient un défi. Mais, sauf s'ils tombent sur un défi, ces professionnels s'en sortent toujours : le but de leur travail n'est pas de battre un record, mais juste de réussir correctement leur tâche et que le résultat soit convenable. Et ceci s'applique même aux sportifs extrêmes de tout genre : leurs performances, qui nous éblouissent, tellement cela nous paraît impossible, ils ne les ratent pratiquement jamais, et pour cause ! En général, s'ils échouent, c'est la mort ou une blessure grave.

Et puis, bien sûr, il y a toujours des gars qui veulent faire le boulot et qui, en fait, n'avaient pas les compétences nécessaires et ont mal jugé de la difficulté. Étrangement, ces cas ne sont pas si courants. Si vous appelez un plombier professionnel, il est plutôt rare qu'il rate son boulot et, si c'est le cas, c'est que vous êtes tombé sur un incompetent, voire un malhonnête. Fort heureusement, les pilotes d'avions de ligne, dont le recrutement et la formation sont exigeants, réussissent leur tâche dans l'immense majorité des cas, même avec un bon gros temps de merde, car sinon, le voyage en avion poserait de gros problèmes !

Bref, c'est là qu'on se demande le rapport entre ces exemples et les jets de dés pour réussir une action dans un jeu de rôle, n'est-ce pas ? Ben, c'est qu'on réalise que, quel que soit le système de résolution des actions dans les jeux de rôle à mécanique classique, jeter les dés implique une chance d'échec souvent bien supérieure à ce que l'expérience d'une compétence appliquée dans le réel reflète. Et donc, que jeter les dés pose en soi un problème... et on va y venir.

2- Pas de jets de dé sauf pour le hors-norme

C'est bizarre de ma part de m'appuyer sur le réel pour expliquer pourquoi jeter des dés pour résoudre des actions n'est pas la meilleure solution, sauf en cas de situation exceptionnelle. Mais pour le coup, c'est un peu le réel qui donne la leçon à la fiction. Le réel, contrairement à la fiction, n'a pas à justifier

de son contenu ou de son propos au spectateur et impose une grille de lecture où notre biais de « réalisme », de ce qui est plausible et cohérent, s'avère souvent erroné, quand il n'explose pas carrément en vol. Et quand la grille de lecture est à l'avantage de l'avancée d'une intrigue dans une aventure, au bénéfice de la résolution des actions des joueurs, autant prendre ladite leçon !

Dans les Chants de Loss, le jeu de rôle, mais aussi dans nombre de jeux de rôle, il y a, expliqué plus ou moins clairement dans le système de jeu, le principe suivant : ne jetez pas les dés pour une action qui relève d'une activité quotidienne ou habituelle. Mais cette notion, expliquée en détail et dans un contexte large dans les Chants de Loss, le jeu de rôle, est parfois mal comprise à cause de nos propres biais culturels. Ce ne sont pas simplement les actions quotidiennes qui ne méritent pas de lancer les dés pour les résoudre. C'est l'ensemble des actions qui, dans le contexte de l'aventure, ne représentent pas un défi présentant un risque de modifier le cours de l'intrigue de manière remarquable. Bref, seul ce qui est crucial pour une histoire mérite de tenter un jet de dé... et encore.

Imaginons, dans un système basé sur le D100, comme le Basic Roleplaying System, que votre personnage ait une compétence de conduite de 66%. On peut traduire ce score de deux manières :

1) Soit le personnage a 66% de chances de n'avoir aucun problème quand il conduit, ce qui lui laisse quand même une chance sur trois d'en avoir !!

2) Soit le personnage peut conduire sans problème dans 66% des situations, contextes et cas de figure possibles, ne laissant alors que le dernier tiers des cas complexes ou risqués, qui deviennent alors pour lui un problème.

Dans la solution 1 (66% de chances de n'avoir aucun problème), dès qu'il doit lancer les dés pour conduire, il a 33% de chances de se mettre au tas. La nuance dans le résultat dépend du contexte, de l'action et de la marge d'échec entre le résultat du D100 et son score de 66%. Ça lui laisse quand même des chances élevées de plier sa voiture dès qu'il commence à faire un excès de vitesse ou qu'il roule sur une route mouillée par gros vent.

Dans la solution 2, on compare les conditions de conduite, le contexte et l'action que veut entreprendre le personnage, à la même échelle (donc sur 100). Mettons qu'on décide que rouler vite présente 10% de risques, rouler sous la pluie 10% et par gros vent encore 10%. Il y aurait donc 30% de chances de se vautrer, mais le personnage a un score de conduite de 66%. Il conduit deux fois mieux que le risque encouru, donc, sauf s'il tente alors quelque chose de hors-norme et donc, de crucial et risqué, un jet de dé est inutile !

Maintenant, pimenterons les choses : si le même personnage déclare soudain rouler à tombeau ouvert (on passe de 10% à 20% de risques), genre course-poursuite (risque de collisions de 20%), omettant un minimum de précautions pour assurer sa sauvegarde (encore 5% à 10% de risques) par un temps défavorable pour rouler (le risque est toujours de 20%), pour un total de chances d'échec qui monte à 60 ou 70%, là, son score 66% de chances de réussite en conduite est clairement mis en jeu !

Dans le premier cas, un score de 66% en conduite, c'est un peu naze : dès qu'on sort de la conduite planplan, on a une chance sur trois de se vautrer. Alors que dans les systèmes de jeu façon Basic Roleplaying System, ce score est en théorie celui d'un pro !

Dans le second cas, le score de 66% en conduite prend soudain un sens plus fort : on est efficace et on a pas besoin de se poser la question, tant que les conditions de conduite ne deviennent pas

exceptionnelles ou réellement tendues, c'est-à-dire qu'on est dans une action si cruciale et risquée qu'on tend à avoir de bonnes chances de se planter.

En fait, en jeu de rôle, nombre de MJ font cela intuitivement. Et c'est pas dommage : comparer les chances du succès aux chances d'échec permet de savoir à quel moment le jet de dé a du sens et traduit une certaine forme de cohérence en termes d'enjeux, histoire de garder la logique simple : plus on est compétent, plus ce qu'on appelle « difficulté moyenne » est situé à une échelle haute. Parce que les maths sont féroces : statistiquement, si vous avez 66% de chances de réussir une action, c'est que vous avez une chance sur trois de vous planter.

Il existe des tonnes de méthodes différentes pour compenser l'inévitabilité des chiffres ; on interprète le résultat, simplement. Si le D100 fait 67, l'action est juste échouée, mais aurait pu réussir : disons que le personnage parvient à ses fins, mais dans une course-poursuite, se fait distancer. Si le même D100 fait 90, il y a des chances que le personnage vienne de péter le moteur de sa voiture ou de finir sur le trottoir. Ceci dit, ici, la question n'est pas de savoir comment interpréter les effets d'un jet de dé, mais savoir quand il devient nécessaire de lancer les dés et quand c'est inutile.

3- Un exemple de mise en scène sans jeter de dés

Je vais citer ici un bel exemple de fiction, dans un cadre héroïque. Dans la série *Person of Interest*, le personnage principal, *John Reese*, est un ex-agent exécutif de la CIA, mode bourrin. Dès le premier épisode, on montre à quel point, en combat à main nu, il est largement au-dessus de la mêlée. On montre aussi, au fil des épisodes, que, de temps en temps, il se fait tout de même tabasser ou tombe parfois sur plus fort que lui ; sans oublier qu'il n'est pas étanche aux balles, bien sûr. Mais le plus important est une scène clef, qui se répétera plusieurs fois dans la série, sur le même thème : John Reese doit aller glaner des infos dans un bar fréquenté par des « méchants ». Il rentre une première fois, dans l'objectif de causer et se fait jeter dehors. Puis il y retourne, après s'être épousseté. Et tout ce que verra le spectateur, c'est la scène de l'extérieur, avec des bruits de bagarre, les voyous qui volent par les fenêtres et finalement John Reese, intact, qui sort, satisfait, réajustant son veston.

Imaginons donc que John Reese ait un score de 85% en bagarre. Soit on le traite mathématiquement et il a toujours 15% de chances d'échouer, donc, il va au moins se prendre un mauvais coup une fois sur 6. Soit il a le même score de bagarre, mais on considère que dans 85% des cas, c'est-à-dire tant qu'il n'est pas face à un gars costaud ou à une adversité solide en termes de nombre ou de préparation, il peut s'en sortir sans trop de mal. Dans le second cas de figure, il peut donc entrer dans un bar, assommer quatre gars au talent de bagarre tout à fait moyen sans prendre un coup, obtenir son info et ressortir, sans jeter les dés. Sauf si le MJ ou le joueur ont envie de jouer une bonne bagarre, à coup de lancers de dés, mais ici, c'est alors question de goûts.

Maintenant, réfléchissons en termes de dynamique de mise en scène et d'histoire dans le cadre du jeu de rôle. Pourquoi ne pas avoir jeté les dés pour cette scène ? La recherche de l'info dans le bar est cruciale pour faire avancer l'intrigue en cours. Il pourrait y avoir des tas de moyens d'obtenir cette info, mais la manière de l'obtenir est sans importance. John Reese choisit sa méthode préférée et obtient l'info, au prix d'une scène qui n'a pas d'impact en elle-même sur l'intrigue, mais dont la mise en scène est drôle et offre son moment de gloire de l'épisode au personnage. Plus tard, les enjeux et les risques cruciaux apparaîtront, avec des dangers réels ; il n'est donc pas nécessaire de s'attarder à cette scène et de jeter les dés. Puisque John Reese a les compétences pour entrer dans un bar, assommer tout le monde et ressortir en réajustant son veston qu'il le fasse ! La scène est courte, elle n'a pas d'enjeu fort,

elle est amusante et le plus important, c'est l'info qui relance l'intrigue et qui, elle, va mener à des enjeux bien plus risqués et qui, là, justifieront de devoir lancer des dés !

4- MJ, vous êtes l'ami de vos joueurs

Le but d'une aventure de jeu de rôle est en général, on ne va pas se voiler la face, qu'elle réussisse et que tout le monde s'amuse et ait son moment de gloire.

Il y a bien des meneurs de jeu qui ont pour but de rendre une aventure très ardue uniquement pour que les joueurs échouent à parvenir à la fin de son intrigue, voire meurent en cours de route. Mais eux, je leur cause pas. Il y a aussi des meneurs de jeu, dont moi, qui mettent en place des aventures où le risque d'échec est réel, mais dont l'intérêt est alors d'expérimenter et mettre en scène les conséquences de cet échec : le but de l'aventure n'était pas de réussir l'intrigue, mais d'y survivre et de se sortir de tous les ennuis provoqués par l'échec.

Mais dans tous les cas, quand vous êtes meneur de jeu, vous êtes l'ami des joueurs et, quel que soit le degré d'aventure ou le sens qu'on prête à ce mot, les personnages des joueurs sont des héros. Ils peuvent être des losers magnifiques, des héros tragiques, des héros du quotidien ou des superhéros de blockbuster, ils sont des héros. Et un héros, ça fait forcément des choses exceptionnelles.

J'ai un exemple qui me revient de ce qu'il ne faut pas faire, quand on veut faire lancer des dés à toute action qui apparaît un peu risquée, à notre esprit biaisé par nos expériences du réel :

Un joueur incarnait un personnage voleur et acrobate professionnel, le genre de gars qui vit dans un cirque et qui a commencé à marcher sur une corde suspendue à 9 ans. Limité par le système de jeu, il a, si je me rappelle un score total de 15 sur 20 sur son talent et il est, bien sûr, d'une agilité exceptionnelle. Mécaniquement, il a donc toujours une chance sur quatre d'échouer, c'est mathématique. Il traverse une passerelle étroite entre deux fenêtres, à 6 mètres de hauteur. De mon point de vue et en fonction des principes expliqués plus haut, il devrait réussir sans jeter les dés : les conditions ne sont pas exceptionnelles, il ne tente pas de traverser précipitamment, y'a pas de danger immédiat, etc. Mais le meneur de jeu exige un jet de dé, qu'il rate ; avec six mètres de chute et de la malchance aux dégâts, le meneur de jeu ayant refusé qu'il se serve de ton talent acrobatie pour amortir sa chute, l'acrobate se tue.

C'est logique, certes, d'un pur point de vue application de système de jeu. Mais ce n'est pas cohérent ; si tous les acrobates avaient une chance sur quatre de tomber d'une passerelle étroite en faisant du spectacle, y'aurait plus de cirque depuis belle lurette et le métier aurait disparu. Et ce n'est pas non plus amusant, ni juste, pour le joueur : son score de compétence a un prix, qu'il a payé pour être doué dans ce domaine, pas pour avoir une chance sur quatre de se merder et de mourir. L'aventure pour ce joueur s'arrête là et, pour les autres, la mort stupide de l'un de leurs partenaires, sur un jet de dé raté, va immanquablement leur gâcher aussi le plaisir de l'aventure.

Le meneur de jeu DOIT être l'ami des joueurs et de leurs personnages. Il doit tenir compte de l'intérêt d'exiger ou non un jet de dé, en fonction du contexte, de l'action, de son importance cruciale ou non, du risque exceptionnel de cette action, dans l'intérêt du joueur, en faveur de sa réussite. Si l'action est clairement risquée ou qu'elle est particulièrement irréfléchie, il doit en avertir le joueur et, si celui-ci persiste, ben on lance les dés et on voit ce qui se passe. Mais il ne doit pas faire lancer les dés parce que le système a pour logique qu'à toute action nécessitant l'usage d'une compétence ou d'une

caractéristique, il faut les lancer. Et il doit simplement accepter que les joueurs exploitent les degrés de capacités de leur personnage en vertu d'une simple comparaison entre leur compétence et le risque réel, l'enjeu crucial, la situation réellement hors-norme. Et encore une fois, ce qui est hors-norme pour un débutant dans un métier sera le plus souvent totalement coutumier pour un professionnel.

C'est con, mais c'est une sorte de bienveillance pour l'ensemble du groupe de jeu. La logique et la mécanique mathématiques des systèmes de jeu ont leurs limites. Le jeu de rôle réaliste n'existe pas plus que n'existe le réalisme en fiction : on peut avoir un style de jeu et de narration plus proche du réel, ou plus héroïque, voire complètement mythique. Mais ce ne sont que des tendances, qui ne reflètent pas le réel... juste ce que nous croyons en savoir et en percevons. Histoire de ne pas se laisser piéger dans ce genre d'arguments, le mieux, c'est simplement de se rappeler que d'une part, la difficulté d'une action n'est que relative au degré de compétence de qui l'entreprends et que ce qui nous paraît impossible est souvent le quotidien d'un autre et, d'autre part que les joueurs sont des héros. Et je finirais sur cette phrase, qui vient directement du cinéma et de mes cours avec Douchet :

Les héros, ça ne rate ce qu'ils entreprennent que si cela crée une péripétie intéressante pour l'intrigue et, ainsi, une bonne histoire à raconter.