

# Le Jeu de Rôle

## Idée générale

Le Jeu De Rôle (JDR) est un jeu de société coopératif. Les participants-es se regroupent pour une session de jeu, et vont discuter, partager des idées et des informations obtenues, et prendre des décisions pour faire avancer la partie.

L'intérêt premier est de passer un bon moment, convivial et de détente, comme avec n'importe quel autre jeu de société. D'autres intérêts et apports viennent faire du JDR un jeu plus particulier.

Tout ce qui est présenté ci-après concerne les jeux de rôle dans leur ensemble, une sorte de dénominateur commun à la plupart des jeux existants.

## Principes

### *But du jeu*

Faire évoluer, agir et parler des **Personnages** au sein d'un **Univers** pour résoudre un mystère, enquêter, accomplir une mission ou une quête, démêler une situation-problème, atteindre un objectif...

### *Participants-es*

Il y a deux types de participants-es : les **Joueurs** et la **Meneuse<sup>1</sup> de Jeu** (MJ).

#### **Les Joueurs :**

Chaque Joueur a son propre personnage et ne joue qu'avec celui là. C'est un **Personnage-Joueur** (PJ). Ce PJ est défini par une histoire ou un passé, par des données chiffrées pour mesurer ses forces et faiblesses et savoir ce qu'il sait ou sait-faire, par un rôle (un métier, une fonction, une occupation, une psychologie, des objectifs personnels...). Tout ceci est écrit sur une **Feuille de Personnage**.

En dehors de leur personnage, et éventuellement de quelques informations de départ, les Joueurs ne savent pas ce qui va arriver à leur PJ, c'est à dire à quel problème, mission ou quête leurs personnages vont être confrontés.

---

<sup>1</sup> L'usage voudrait qu'on utilise le masculin comme neutre en langue française. Dans un souci d'équité, le parti pris ici est d'utiliser le masculin pour le premier type de participants-es, les Joueurs, et le féminin pour le second, la Meneuse de Jeu.

## La Meneuse de Jeu :

La MJ joue avec plusieurs personnages, ceux que vont rencontrer les PJ au cours de leur quête, mission, enquête,... Ce sont des **Personnages-Non-Joueurs** (PNJ). Ils sont définis de la même façon que les PJ, souvent dans une version résumée ou réduite à l'essentiel.

La MJ connaît tout ce qui va ou pourrait arriver aux PJ en fonction des choix des Joueurs, c'est à dire les conséquences des actes et paroles des PJ décidés par les Joueurs. Elle sait le pourquoi et le comment de la situation initiale, le rôle et l'implication des PNJ dans cette histoire (leurs objectifs et leurs réactions éventuelles), les différentes possibilités de résolution du problème, ou d'accomplissement de la quête, ou de réussite de la mission... Toutes ces informations (PNJ, situation initiale, les conséquences des actions des PJ, les possibilités de fins...) sont contenues dans un **Scénario**.

## Déroulement

Une partie de JDR pourrait se résumer simplement à un dialogue entre la MJ et les Joueurs.

La MJ va décrire la situation dans laquelle se trouve les PJ, ce qu'ils voient et perçoivent, ce que les PNJ font et disent. En retour les Joueurs vont poser des questions pour obtenir des informations plus précises, vont annoncer les actions de leurs PJ, vont également faire parler leur Personnage, vont échanger entre eux pour s'accorder (ou pas) sur la conduite à tenir... La MJ va leur répondre, annoncer les conséquences de leurs actions, faire parler les PNJ en réponse aux paroles des PJ... et ainsi de suite.

Une partie de JDR se déroule donc sous la forme d'un aller-retour d'interventions entre les participants-es, et tout le monde imagine. Il est possible d'avoir recours à des supports comme des illustrations, des plans, des musiques d'ambiance, des sons, des photos... pour aider les Joueurs à conceptualiser ce que perçoivent les PJ.

## Les Règles

Comme tout jeu, un JDR a besoin de règles. C'est ce qui définit le cadre de jeu pour les Joueurs. Dans un JDR, elles sont de deux ordres : l'Univers et le Système de Résolution.

### L'Univers

C'est le cadre imaginaire dans lequel les PJ vont évoluer. Il peut être plus ou moins complexe, connu d'une majorité ou complètement à découvrir. Certains sont issus de romans, de films ou de BD...

La description d'un Univers regroupe jusqu'à trois niveaux d'informations.

#### Premier niveau :

Un Univers va d'abord être décrit par son avancée technologique (souvent par une époque ou un concept connu), puis éventuellement par aspect particulier qui le caractérise. C'est ce qui va donner le **Type** d'Univers dans lequel on va jouer. Par exemple, un univers Médiéval Fantastique

(niveau technologique du moyen-âge et avec du fantastique, donc de la magie, des créatures étranges, des peuples féeriques...).

Il est essentiel que les Joueurs (et évidemment la MJ) sachent dans quel Type d'Univers ils jouent, c'est à dire dans quel cadre vont pouvoir agir leurs Personnages, à quoi ces derniers ont accès, quels sont les moyens basiques à leur disposition pour faire avancer la partie.

### **Second niveau :**

Ensuite viennent les informations plus poussées comme sa géographie, sa géopolitique, l'économie, les peuples et les cultures, son histoire... des informations plus ou moins connues par les PJ.

Il n'est pas nécessaire que les Joueurs connaissent l'ensemble de ces informations avec trop de précision. Souvent un bref résumé suffit, avec des informations complémentaires utiles pour la partie, en début ou en cours de jeu. Cependant, plus un univers sera complexe, étrange, éloigné de la culture commune... plus la quantité d'informations nécessaires de ce niveau sera importante, et donc plus l'**Engagement** des Joueurs à s'intéresser à l'Univers devra être forte pour profiter pleinement du jeu.

La MJ a par contre intérêt à connaître de façon plus poussée l'Univers par ce second niveau d'informations. Il n'est pas non plus utile de tout connaître par cœur, mais d'en avoir une bonne vision d'ensemble, de savoir où trouver l'info dans les règles et de maîtriser les données utiles pour la partie, c'est à dire en rapport avec le Scénario.

### **Troisième niveau :**

Parfois certains Univers de JDR ont des secrets, des choses mystérieuses, des lieux inexplorés... bref des informations qui sont très souvent inconnues des PJ, ou alors sous forme de rumeurs plus ou moins fausses, de légendes...

Les Joueurs n'ont donc normalement pas accès à ces données, ce qui pourrait gâcher le plaisir de découverte, de la surprise...

La MJ doit la aussi les connaître au même titre que les informations de second niveau. Toutefois, certains Univers étant très centrés sur le mystère et les secrets, une bonne maîtrise de ceux-ci est indispensable.

## **Le Système de Résolution**

C'est le cadre technique qui va permettre de quantifier les capacités des Personnages et à savoir si les actions qu'ils entreprennent (par la décision des Joueurs) réussissent ou pas, s'ils subissent des blessures quelles sont les conséquences, comment vont-ils progresser ou apprendre...

### **Les Dés**

En général, la réussite d'une action est déterminée par un jet de dés dont le nombre et le type sont définis par le Système de Résolution. Le résultat obtenu est souvent comparé à un score, soit il faut faire en dessous (le score peut être appelé alors un niveau de compétences), soit il faut faire au dessus (on peut parler dans ce cas de seuil de difficulté ou de réussite). Le score ou le résultat du jet

vont être fonction des capacités du Personnage. Ces capacités sont essentiellement exprimées par des nombres et sont notées sur la Feuille de Personnage.

## La Création de Personnage

Le Système de Résolution prévoit des règles pour créer un PJ, et donc de lui attribuer des valeurs numériques à ses différentes capacités. Ces règles sont plus ou moins complexes, et donc le temps à consacrer à cette création plus ou moins long, ce qui peut être l'objet d'une séance de jeu à proprement parler.

La difficulté de Création de Personnage est souvent aussi proportionnelle à la nécessité d'Engagement des Joueurs, car pour certains JDR il leur faut de bonnes connaissances de l'Univers afin de créer des PJ cohérents et crédibles.

Une pratique intéressante : c'est la MJ qui crée les PJ, soit à partir des souhaits des Joueurs, soit en fonction des besoins du Scénario, soit un peu des deux. Les Joueurs se répartiront les PJ clés-en-main au début de la première **Session** de jeu. Ce sont des **PJ pré-tirés**. Ils ont l'avantage d'être adaptés et cohérents, et de pouvoir jouer le plus rapidement possible, ce qui convient bien aux parties de découverte pour des Joueurs débutants et aux Scénarios courts même pour des Joueurs plus expérimentés.

## Le Scénario

Le Scénario regroupe toutes les informations sur les lieux que vont visiter les PJ, la description des PNJ qu'ils vont rencontrer et avec lesquels ils vont interagir, les aides de jeu (documents à destination des Joueurs), éventuellement une chronologie des événements passés et à venir, des références à des ouvrages (pour des informations sur l'Univers en lien avec le scénario)... Il peut être écrit par la MJ ou acheté dans le commerce parmi les ouvrages de la gamme du jeu.

Un Scénario est plus ou moins long et complexe. Il peut durer entre 2h et 16h de jeu. Il peut donc s'étaler sur plusieurs **Sessions**.

Il est possible aussi de faire une **Campagne**, c'est à dire un ensemble de plusieurs Scénarios qui ont un lien entre eux. Cela implique que les Joueurs s'engagent sur du long terme, car une telle campagne peut s'étaler sur plusieurs mois, voire parfois années...

## La Session

### *Durée*

Une Session (ou séance) est un temps de jeu qui peut varier de 2h à 8h, avec une durée courante de 4h. C'est ce qu'on appelle communément une partie de JDR.

Les Sessions qui ont pour objectif la découverte vont de 2h à 4h.

Les Scénarios courts couvrent en général maximum deux Sessions de 4h (ou une de 8h). Les Scénarios plus longs peuvent aller jusqu'à quatre Sessions de 4h.

Lorsque le Scénario est plus long qu’une simple Session, on arrête la partie. Le Scénario est suspendu et reprendra lors de la prochaine Session.

## Mise en place

### Installation

Il est important d’être bien installé, autant pour la MJ que pour les Joueurs. Il faut que la MJ puisse voir tout le monde, mais également les Joueurs entre eux doivent pouvoir facilement se parler et échanger.

La MJ pose son écran pour à la fois cacher le Scénario, mais aussi avoir sous les yeux le résumé du Système de Résolution. Les Joueurs prennent place avec leur Feuille de Personnage (s’ils les ont déjà), des dés et un crayon.

Des petites victuailles (bonbons, gâteaux, boissons...) viennent agrémenter ce temps partagé qu’est la partie de JDR et renforcer la convivialité.

### Début de Session

Lors de la première Session il est certainement nécessaire pour la MJ d’expliquer quelques règles du Système de Résolution, la Feuille de Personnage, des éléments de l’Univers, et aussi la situation de départ des PJ (où, pourquoi, comment...). Si ce sont des PJ pré-tirés, c’est le moment pour les Joueurs de les choisir.

Pour les Sessions suivantes, dans le cas où le Scénario ne serait pas terminé, il est souvent utile pour les Joueurs de se remémorer, avec l’aide de la MJ, ce qui s’est passé pour leurs PJ lors de la partie précédente. Les **Notes** prises par les Joueurs peuvent servir à ce moment là.

### Fin de Session

C’est l’occasion pour la MJ de faire un petit bilan de la Session de jeu (et du Scénario si c’est la fin, voire de la Campagne), pour savoir si ça plaît aux Joueurs, si la façon de mener la partie leur convient, ce qu’ils pensent du Scénario, de l’Univers...

Si le Scénario n’est pas fini, les participants-es peuvent caler la date de la prochaine Session sur ce Scénario. Ce peut être aussi pour en entamer un nouveau. C’est souvent le cas lorsqu’on joue en Campagne.

Selon le JDR et le Scénario, la fin d’une Session signifie aussi la gestion de l’expérience des PJ, ce qui permet aux Joueurs d’en augmenter les capacités.

## L’Engagement des Joueurs

Selon le JDR et le Scénario, l’Engagement des Joueurs ne sera pas la même avant, pendant et après la Session. Certains JDR nécessite un fort Engagement, d’autres un plus léger.

## Avant la Session

### Première Session (début de Scénario)

L'Engagement des Joueurs avant la Session se traduit de deux façons. La première consiste à passer du temps à la création de Personnage si celle-ci n'est pas gérée par la MJ, comme il a été dit plus haut. La seconde concerne la lecture de documents, souvent pour une compréhension de l'Univers, ou un historique de PJ (si ceux-ci sont données avant la Session), des informations en lien avec le Scénario... Il est possible qu'il n'y ait pas du tout besoin d'informations à donner aux Joueurs et que tout se fera en début de Session.

### Pour toutes les Sessions

Pour rappel, la raison pour des personnes de se retrouver autour d'un JDR c'est avant tout pour passer un moment partagé convivial et sympathique. La pratique habituelle consiste à ramener quelques victuailles à la table (bonbons, gâteaux, boissons...), notamment si on joue chez quelqu'un. Il faut donc anticiper pour quelques achats... Dans les associations de jeu, c'est un peu différent, il y a parfois de quoi acheter des choses sur place.

Idem pour le repas du midi ou du soir (pour des Sessions de 8h), prévoir son sandwich ou sa gamelle, ou l'hôte de la partie proposera le repas (si c'est toujours au même endroit, penser éventuellement à une participation financière).

## Pendant

C'est le moment des Joueurs, là où ils doivent en profiter pleinement. Donc dans ce cas, au risque d'enfoncer des portes ouvertes mais « ce qui va sans le dire ça va mieux en le disant », deux points incontournables :

- Être présent : par respect pour les autres joueurs et pour le travail de la MJ. Toutes les raisons sont valables, mais c'est mieux de prévenir au plus tôt de son absence.
- Être à l'écoute : le JDR étant basé sur l'imaginaire et le dialogue, il est essentiel d'être un minimum attentif à la MJ et aux autres. Quatre ou huit heures concentré c'est difficile, mais des pauses sont possibles pour fumer, refaire du café, consulter son portable...

Pour ce qui est du jeu proprement dit, il est très souvent fortement utile pour les Joueurs de prendre des Notes, surtout pour des Scénarios de type enquête, mais pas que... Ces Notes serviront à se rappeler la Session en cours lors de la prochaine, notamment si les deux sont éloignées dans le temps.

## Après

Si le Scénario n'est pas fini, l'après Session se transforme en avant Session. En plus de ce qui a été dit plus haut, pour la Session suivante, il peut être intéressant juste avant de relire ses Notes.

Si le Scénario est terminé, un retour à la MJ sur ce dernier, une sorte de debriefing peut avoir lieu, pour des explications complémentaires auxquelles la MJ peut ne pas répondre (ça peut concerner des secrets de l'Univers, une ouverture sur un nouveau Scénario...), mais aussi pour dire à la MJ sa satisfaction, son avis, son envie de rejouer... ou pas et surtout pourquoi.

## Le travail de la MJ

### Préparation

Si le Scénario vient du commerce (ou d'Internet, des fans publient souvent leurs créations), la MJ se doit de le lire au moins une fois. Puis d'autres lectures vont suivre afin de préparer les aides de jeu (certaines sont fournies mais parfois il faut en créer en plus, les photocopier ou les imprimer...), les PNJ (en général c'est fait mais il peut être utile de faire une compilation ou des fiches), les plans (photocopies agrandies, ou plans refaits complètement), les images à montrer aux joueurs pour illustrer son propos, les musiques et sons pour l'ambiance, une synthèse des informations essentielles, un outils de gestion ou de suivi du Scénario (très utile surtout lors d'une Campagne).

Si le Scénario est écrit par la MJ, ce travail de préparation va se faire en parallèle du travail d'écriture. Certaines MJ ont besoin d'écrire les choses dans le détail, d'autres se contentent de quelques notes et de bien préparer le reste.

Cette préparation est une étape qui prend du temps mais qui ne doit pas être négligée car c'est un élément majeur de la réussite d'un JDR et de la satisfaction des Joueurs.

En plus, il est possible pour la première Session que la MJ doive créer également les PJ pour les Joueurs.

### Mener la partie

Ce qui est valable pour les Joueurs pendant la partie, l'est aussi pour la MJ : présence, écoute, prise de Notes.

C'est à ce moment que la préparation va se révéler très importante. Si la MJ est prête, les choses vont couler toutes seules, et ce sera un vrai plaisir de voir les Joueurs réfléchir, faire agir leurs PJ, progresser... et surtout elle pourra être une aide, un soutien aux Joueurs qui bloquent un peu et rebondir et improviser par rapport à des décisions originales des Joueurs.

### Fin de la partie

C'est le moment de s'enquérir de la satisfaction des Joueurs par rapport au Scénario, à la façon de mener la partie, de leur ressenti.

Comme pour les Joueurs, la fin de la partie sonne le début de la prochaine si le Scénario ou la Campagne n'est pas terminée. Il va falloir caler la date de la prochaine Session, préparer la suite, ajuster en fonction des décisions des Joueurs...

Si le Scénario ou la Campagne est terminée, ce sera l'occasion d'un debriefing, et pourquoi pas de caler une nouvelle date pour le début d'un nouveau Scénario ou d'une Campagne...

### **Et le reste...**

Pour ce qui est de la préparation, il n'a été question ici que du travail autour d'un Scénario. En plus, il y a toute la lecture des ouvrages de JDR, l'apprentissage des règles, si besoin la création de documents sur les règles essentielles pour les Joueurs.

En plus de l'investissement financier dans les jeux, c'est un investissement en temps important pour la MJ, mais c'est aussi un investissement en plaisir qui va rejaillir sur les Joueurs au moment de la partie.

## **Conclusion**

En introduction, il était question des intérêts du JDR. Il serait inutile et impossible de faire une liste exhaustive des enjeux et des apports du JDR aux participants-es. C'est surtout une question personnelle et chacun va y puiser ce dont il a besoin.

En tout cas, le JDR est un jeu qui va solliciter l'imagination, l'expression, la communication, mais aussi la lecture et la compréhension (vocabulaire, style, règles...), qui va nourrir la culture, mettre les Joueurs en situation de négociation, d'échange, de résolution de problème... bref une richesse éducative, formative et sociale certainement qu'aucun autre jeu de société ne peut apporter seul. C'est ce qui fait sa particularité.