

Jouer des parties de jeu de rôle

Fiches de synthèse



Raphaël BOMBAYL - Olivier CAÏRA
Peggy CHASSENET - Coralie DAVID
Géraud G. - Romain D'HUISSIER
Cédric FERRAND - Emmanuel GHARBI
LE GRÜMPH - Sandy JULIEN - Jérôme LARRÉ
Guylène LE MIGNOT - Arnaud PIERRE - Julien POUARD
Anne RICHARD-DAVOUST - Selene TONON



Sortir de l'auberge
une collection Lapin Marteau

CRÉER UN PERSONNAGE

CORALIE DAVID

LA CRÉATION TECHNIQUE

REPÉREZ ET INTÉGREZ LES CODES DU JEU.

- Montrez ce que vous voulez jouer.
- Singularisez vraiment votre personnage.
- Discutez avec le reste du groupe.
- Ne négligez aucun paramètre.
- Connectez les spécificités de votre personnage.
- Envisagez l'avenir.

LA RÉDACTION DU *BACKGROUND*

À VOUS AUSSI DE FAIRE JOUER LE MJ ET LES AUTRES JOUEUSES.

- Définissez vos objectifs.
- Décrivez moins, problématisez plus.
- Faites un *background* en quelques questions.
- N'en dites pas trop, mais dites-le bien.
- Pour éviter les pièges : mettez des conflits, ne résolvez pas tout, ne vous écoutez pas écrire.

QUELQUES PISTES POUR AJOUTER DE L'ÉPAISSEUR

- Intégrez votre personnage à l'univers et montrez-le.
- Créez un pan de l'univers avec les autres joueuses.
- Créez des liens avec les autres PJ.

DÉVELOPPER UN PERSONNAGE AU FIL DU JEU

CORALIE DAVID

CRÉEZ CE QUI NE L'A PAS ÉTÉ PRÉCÉDEMMENT

INTÉGREZ DES FLASH-BACK

- Utilisez-les pour définir des éléments du passé de votre PJ ou pour les développer.
- Justifiez une évolution technique.
- Faites-en une ressource à dépenser.

SERVEZ-VOUS DE VOS RÉFÉRENCES ET DÉTOURNEZ-LES

- Choisissez un archétype et tordez-le.
- Rajoutez un adjectif surprenant ou quelques détails saugrenus.
- Mélangez-le à un autre archétype.

ADAPTEZ-VOUS À CE QU'ONT DÉJÀ CRÉÉ LES AUTRES JOUEUSES

- Soyez à l'écoute et appropriez-vous les éléments qu'elles ont déjà introduits.
- Demandez à la joueuse concernée son accord pour vous emparer d'un élément qu'elle a créé.
- N'hésitez pas à imaginer des relations moins « neutres » avec les autres PJ.

FAITES ÉVOLUER VOTRE PERSONNAGE

ACCEPTÉZ QUE VOTRE PERSONNAGE CHANGE

- Abandonnez une partie de votre autorité sur lui au profit du système de résolution ou des autres joueuses.
- Raccrochez-vous aux motivations profondes des personnages des autres joueuses.
- Impliquez votre PJ dans les grands conflits qui agitent l'univers.

FAITES ÉVOLUER LES DÉFAUTS DE VOTRE PERSONNAGE

- Modulez votre interprétation des défauts de votre PJ et sortez de la binarité.
- N'oubliez pas de les faire évoluer, en bien ou en mal.
- Pensez à faire dégénérer une qualité en défaut.

DONNEZ DE L'IMPORTANCE AUX ÉCHECS

- Faites-en le point de départ d'une volonté consciente de changer.
- Rendez certains sujets tabous pour le personnage.
- Montrez les séquelles et les conséquences.

FAITES ÉVOLUER SES OBJECTIFS ET SES VALEURS

- En cas de victoire, demandez-vous comment le PJ va utiliser ce pouvoir.
- Le PJ étant de plus en plus puissant, demandez-vous quel rôle il aura dans le monde.
- Demandez-vous comment ses derniers actes ont pu affecter ses valeurs ou croyances.

INTERPRÉTER UN PERSONNAGE

ROMAIN D'HUISSIER

FICHE DE PERSONNALITÉ

PERSONNAGE :

TRAITS DE PERSONNALITÉ :

-
-
-
-
-

COMMENT EST-CE QUE JE ME RESSOURCE, OÙ EST-CE QUE JE PUISE MON ÉNERGIE ?

Dans mon environnement
(relations sociales, action...)

En moi-même
(solitude, réflexion...)

Extraversion	Très extraverti	Assez extraverti	Équilibré	Assez introverti	Très introverti	Introversiion
---------------------	-----------------	------------------	-----------	------------------	-----------------	----------------------

COMMENT EST-CE QUE JE PERÇOIS MON ENVIRONNEMENT ?

Par le biais de mon intuition

À travers mes cinq sens

Intuition	Très intuitif	Assez intuitif	Équilibré	Assez observateur	Très observateur	Sensation
------------------	---------------	----------------	-----------	-------------------	------------------	------------------

SUR QUOI EST-CE QUE JE BASE MES DÉCISIONS ?

Sur la raison,
de façon objective

Sur l'affectif,
en fonction de mes valeurs

Pensée	Très intellectuel	Assez intellectuel	Équilibré	Assez affectif	Très affectif	Sentiment
---------------	-------------------	--------------------	-----------	----------------	---------------	------------------

Buts	Limites
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ ▪

Émotions	Comment est-ce que je les interprète ?
Joie	
Tristesse	
Peur	
Colère	
Dégoût	
... ..	

AIDER SON PERSONNAGE À GAGNER : LE B.A.-BA DE L'EXPLORATION DE DONJONS

GÉRAUD G.

BIEN SE PRÉPARER

- **Connaître ses ennemis** pour anticiper l'adversité à venir et connaître ses faiblesses.
- **Définir ses objectifs et en dresser une liste** afin de les garder en tête au cours de l'exploration.
- **Choisir son mode d'exploration**, infiltration si l'objectif est très précis, conquête si le donjon doit être épuré, raid si le but est de piller le maximum de richesses avant de sortir.
- **S'équiper pour répondre à vos objectifs et à l'environnement**, notamment avec des objets utilisables dans la majorité des situations.
- **Monter une équipe cohérente** et complète pour ne pas manquer de compétences.

S'ORIENTER

- **Choisir son support** pour dessiner le plan des lieux (traditionnel ou numérique).
- **Opter pour un type de représentation adapté** : plan réaliste pour les petits donjons, plan en réseau pour les lieux plus complexes et impliquant de nombreuses interactions.
- **Reporter des notes précises sur le plan** afin de garder en tête les éléments importants du scénario.
- **Prévoir des astuces pour ne pas se perdre** (marques, suivre un mur).

COMPRENDRE LES LIEUX

- **Comprendre le donjon, son histoire et sa fonction** dans l'environnement où il est implanté pour s'en servir contre l'adversité.
- **Être attentif aux détails des salles visitées** pour anticiper les événements et les créatures à venir. Transformer en indice potentiel ce qui vous entoure.

QUESTIONS DE LOGISTIQUE

- **Définir l'ordre de marche** afin de ne pas être pris en défaut dans le cas d'une embuscade et de pouvoir réagir de manière optimale en cas de conflit. Se positionner à l'entrée des salles en cas de combat ou de désamorçage de pièges. Garder un ordre de marche évolutif au cours de l'aventure.
- **Se séparer du groupe est rarement une bonne idée**. L'union fait la force.
- **Gérer son éclairage** pour ne pas être détecté et être dans les meilleures conditions d'exploration.
- **Être indétectable** en camouflant son odeur et en évitant de faire du bruit à proximité de zones à risque. Se servir des sens des ennemis pour les tromper.
- **Aborder les pièges** en utilisant vos capacités de joueur pour limiter les jets de dés malchanceux et vous accorder des bonus. Penser à se placer hors de la zone d'effet.
- **Choisir une zone de repos isolée et facile à défendre**, et prévoir une **sortie de secours**. Créer des défenses autour de la zone.
- **Les tours de garde sont impératifs**.
- **Exploiter les ressources** présentes sur place pour éviter de vous encombrer.

EXPLOITER PERSONNAGE ET JOUEUR

- **Orienter le jeu vers une résolution des actions sans jet de dés** en décrivant vos actes précisément.
- **Tirer le meilleur de vos sorts bas niveau** en lisant la description dans une « optique de donjon ».

GESTION DU COMBAT

- **Connaître ses adversaires en amont de la rencontre**. Utiliser les connaissances de votre personnage. Dresser un tableau récapitulatif des créatures rencontrées mentionnant leurs forces et faiblesses.
- **Aborder une rencontre en utilisant les motivations personnelles** des créatures. Traiter les monstres comme des PNJ potentiels.
- **Préparer un plan d'action prévoyant les échecs**. Le développer à l'écart du MJ. Garder à portée de main les objets utiles en combat, comme les potions.

- **L'initiative doit être décalée si nécessaire pour agir au moment le plus opportun.** Ne pas se précipiter et prendre en compte les actions des compagnons.
- **Le placement est essentiel.** Chercher une position qui offre des bonus au groupe (prise en tenaille, position surélevée) et donne des malus aux adversaires.
- **Se débarrasser des adversaires les plus dangereux en premier** (lanceurs de sorts et leaders) **et se concentrer sur une créature à la fois**, sans se disperser.
- **Éviter si possible le combat pour préserver ses ressources** (être furtif, créer des conflits ou une panique chez les ennemis, espionner les habitants pour les attaquer au meilleur moment, saboter leurs ressources ou empoisonner leur nourriture).

L'APRÈS

- **Répartir les trésors en fonction des compétences de chacun.**
- **Prendre des notes sur ses erreurs** pour ne plus les reproduire.

GARDER LA BALLE EN L'AIR

CÉDRIC FERRAND

APPRENEZ À CONNAÎTRE LES AUTRES JOEUSES

- Essayez au maximum de discuter et de communiquer en dehors des parties pour créer de la complicité : repas, sorties, trajets, échanges par mails, téléphone ou réseaux sociaux.
- Tenez compte de leur caractère, de leurs goûts, de leurs spécialités et servez-vous-en en jeu.
- Prévoyez un temps avant la partie pour décompresser, communiquer, échanger et accomplir une transition du quotidien vers le jeu.
- Oubliez la compétition, vous ne construisez pas *contre* elles mais *avec* elles, vos plus belles victoires sont collectives.
- Gardez à l'esprit que tout le monde fait des « fautes » de jeu, y compris vous-même, que ce qui est considéré comme une erreur dans une partie peut ne pas l'être dans une autre, et que le but est de s'améliorer ensemble et non de punir.
- Discutez au préalable de ce qui constitue une faute ou pas.

LES DOUZE FAUTES À ÉVITER

- **Retard de jeu** : c'est le fait de ralentir le rythme de la partie sans raison valable (en ne répondant pas aux questions, en s'attardant volontairement sur des points de détail dispensables, etc.)
- **Triche** : une joueuse triche lorsqu'elle ignore ou déforme sciemment un élément de jeu pour en tirer avantage (contournement d'un point de règle ou d'une difficulté, mensonge sur le résultat d'un dé, refus de jouer un défaut, etc.)
- **Cabotinage** : cette faute désigne les comportements d'une joueuse qui détourne l'attention des autres de la partie, jusqu'à nuire à celle-ci (elle cherche à attirer l'attention sur elle, enchaîne les traits d'humour hors sujet, etc.)
- **Non respect de l'ambiance** : l'intervention d'une joueuse rompt l'atmosphère de la partie et nuit à l'immersion des autres (évocation d'éléments triviaux ou très éloignés de l'univers de jeu, réaction trop décalée, etc.)
- **Cliché** : la joueuse fait une référence à des schémas ou à une œuvre trop facilement identifiables, ce qui sort les autres participantes de la partie (citations de films ou de séries, lieux communs démodés, stéréotypes, etc.)
- **Décrochage** : c'est le fait de ne plus prendre en compte que l'on joue un personnage (réactions opposées à celles du PJ, comme un fou rire lors d'une scène dramatique, oublier son caractère, sa nature ou les contraintes qui lui sont associées, etc.)
- **Confusion** : une joueuse n'exprime pas clairement les actions de son personnage, et cela entraîne un malentendu autour de la table (termes ambigus, double sens, descriptions incomplètes ou floues, etc.)
- **Rudesse excessive** : cette faute comprend les attitudes agressives envers les autres joueuses (une joueuse parle trop sèchement à une autre, que cela passe par les personnages ou pas, essaie de lui imposer une certaine manière de jouer, la dépossède de son action de jeu, etc.)
- **Refus de personnage** : la joueuse agit de façon très incohérente par rapport à ce qui caractérise son personnage, sans que ce comportement ait une quelconque justification et au point de rompre l'immersion des autres (le PJ entreprend brusquement des actions extrêmes, oublie toute moralité ou peur des conséquences, etc.)
- **Obstruction** : c'est le fait de sans cesse interrompre le cours du jeu par des interventions hors sujet ou inappropriées (corrections d'erreurs, curiosité mal maîtrisée, reprise sur un point de règle, etc.)
- **Manque d'écoute** : lorsqu'une joueuse ne prête pas assez attention à ce qui se dit autour de la table, elle fait des propositions incohérentes (assimilation erronée de certaines informations, actions *de facto* impossibles, etc.)
- **Mauvaise conduite** : c'est un comportement qui nuit à l'ambiance de la table sans pour autant entrer dans une autre catégorie de fautes. Il s'agit généralement d'attitudes qui remettent en cause la dynamique du jeu où le contrat social du groupe (optimiser un personnage au beau milieu de la partie, discuter un point de règle précis pendant de longues minutes, se désintéresser complètement de certaines phases de jeu, etc.)

JOUER ENSEMBLE

EMMANUEL GHARBI

Voici la liste de questions que vous pouvez évoquer afin de vous mettre d'accord sur la majorité des points qui peuvent poser problème. En y répondant, chacune pourra expliquer ce qu'elle attend de la partie à venir. Vous déterminerez ensemble les règles de votre groupe, qui vont s'ajouter ou se superposer à celles du jeu.

LE JEU

- Pourquoi joue-t-on ? Pour se détendre, rêver, retrouver ses camarades, se lancer de nouveaux défis, ou toute autre raison ?
- Pourquoi jouer ensemble ? Qu'est-ce que l'on attend de la ou des partie(s) à venir ?
- Quelles sont les attentes de chaque joueuse ? Ses habitudes ? Ses expériences passées ?
- À quoi voulez-vous jouer ? Pourquoi ?
- À quel jeu va-t-on jouer ?
- Souhaitez-vous modifier certains éléments du jeu, comme une mécanique par exemple ? Si oui, pourquoi et comment ?
- Comme le titre, le genre fictionnel et ce que l'on a entendu dire sur un jeu ne suffisent pas pour en saisir l'essence, quels sont les points communs et les différences avec les parties précédentes faites par le groupe ? Quels types d'action le personnage peut-il entreprendre ?
- Une fois l'univers du jeu expliqué, qu'en est-il des aspects techniques ?
- Lorsque vous évoquez vos préférences en matière de genres fictionnels, quels sont précisément les thèmes, les motifs et les codes qui vous plaisent et vous déplaisent ?
- Est-ce que le jeu comprend une note d'intention ? Si oui, pouvez-vous la lire ensemble ? Comporte-t-elle des points d'achoppement dont il va falloir parler ?
- S'il n'existe pas de note d'intention, le MJ peut-il en préparer une version informelle en abordant les éléments suivants ?
 - a. Les thèmes.
 - b. Les personnages.
 - c. L'univers.
 - d. Le système de jeu.
 - e. Le type d'épreuves auxquelles vont être confrontés les PJ (enquête, combat, réflexion, trahison, manipulation, domination au sens large, etc.) et leur niveau de difficulté général.
- Jusqu'où peut-on s'écarter du cadre proposé par la partie ? Par exemple, est-ce que l'on heurte sa dynamique globale si on refuse la mission pour être en accord avec les principes de son personnage ? Peut-on jouer un traître quand le fait de jouer des héros aux intentions pures est au cœur du jeu ? Est-ce que cela nuit à l'expérience de tous, ou est-ce que cela peut l'enrichir ?
- Au bout de quelques parties, il peut être utile de refaire un point : qu'avons-nous aimé ? Détesté ? Est-ce que l'on change des choses ? Est-ce que le système, le rythme, les thèmes satisfont tout le monde ?

LOGISTIQUE

- À quel rythme joue-t-on ? Une fois par semaine, par mois ? Détermine-t-on un jour par défaut ?
- À quelle heure commence-t-on, et à quelle heure arrête-t-on ? Quelle est la durée idéale d'une partie ?
- À partir de quelle heure commence-t-on à jouer, même s'il y a des retardataires ? Ou est-ce que l'on attend tout le monde quoi qu'il arrive ?
- Que fait-on si une joueuse est absente ? Est-ce que la partie est *de facto* annulée, est-ce qu'elle est maintenue ? Dans ce cas, que devient le personnage de la joueuse absente ? Est-il également absent, ou est-ce qu'une autre (MJ ou pas) en prend le contrôle ? Le PJ peut-il mourir ou subir tout autre événement lourd de conséquences en l'absence de sa joueuse attitrée ?
- Au bout de quelques parties, il est bon de se poser ces questions, notamment : est-ce que l'horaire est toujours adapté ?
- Mange-t-on en cours de partie, ou est-ce proscrit ? Mange-t-on avant ou après la partie ? Ensemble ou chacune de son côté ?

- Qui paye la nourriture ? Qui la prépare ? Est-ce qu'il est préférable que chacune apporte sa propre nourriture ou amène un plat pour le partager avec les autres, façon auberge espagnole ? Fait-on une cagnotte commune dans laquelle tout le monde met la même somme pour faire des courses ? Est-ce que toutes les joueuses les feront à tour de rôle ? Dans tous les cas, nous vous conseillons fortement de choisir un mode de fonctionnement qui soit équilibré.
- Où va-t-on jouer ? Toujours chez la même personne, ou installe-t-on un roulement ?

TABOUS ET SUJETS DIFFICILES

- Lors des discussions préalables à la partie, est-ce que certains thèmes apparaissent comme des limites potentielles car ils mettent certaines joueuses mal à l'aise ?
- Les thèmes tabous le sont-ils à cause de leur caractère choquant, ou parce qu'il est impossible de les aborder sérieusement en jeu ?
- Quels sont les sujets difficiles que les joueuses refusent de voir aborder à la table (phobies, gore, sadisme, torture, agressions sexuelles, discriminations, harcèlement, etc.) ? Met-on des paliers en place, comme les lignes (ce dont on ne veut absolument pas entendre parler dans la partie) et les voiles (les sujets qui peuvent faire partie de l'intrigue sans être explicitement mis en scène), par exemple ?
- Convient-on tout de même d'un signal au cas où, malgré les précautions prises, un thème générateur de malaise émergeait durant la partie (phrase d'alerte, cartes X et E) ?
- Est-ce que, malgré ces précautions, il existe encore des thèmes qui gênent certaines joueuses ? Faut-il faire une pause pour en parler si cela arrive pendant la partie ?
- Est-ce que certaines joueuses adoptent, parfois sans même s'en rendre compte, des comportements de distanciation ou de défense (dérision, sarcasmes, cynisme, attitude caricaturale ou offensante) vis-à-vis de certains sujets ?
- Est-ce que certaines joueuses se mettent en retrait lorsque des thèmes spécifiques sont abordés, ou se font couper l'herbe sous le pied par des sarcasmes ou des moqueries ? Si c'est le cas, pourquoi est-ce que ces scènes sont systématiquement ratées ou raccourcies ? Pour quelle raison ne peuvent-elles pas être jouées au-delà d'un registre comique ? Faut-il alors les bannir, ou est-ce que certaines joueuses veulent au contraire les garder et trouver une façon plus intéressante de les jouer ?
- Est-ce que certaines joueuses se sentent privées de thèmes qu'elles affectionnent ? Dans ce cas, comment les aborder (fréquence, angle d'attaque) de manière à satisfaire tout le monde ?

LIMITES DE LA COMMUNICATION

- Lors des parties, est-ce que l'on reste assis, ou est-ce que l'on se déplace dans la pièce ? Joue-t-on autour d'une table ou ailleurs (canapé, etc.) ? A-t-on recours au langage corporel ?
- Est-ce que l'on peut toucher l'épaule d'une autre joueuse dans le cadre d'une conversation *roleplay*, ou est-ce au contraire une limite à ne pas franchir, car tout contact physique est banni ?
- Quelle convention d'expression satisfait le plus de monde : « je » ou « mon personnage dit que » ?
- Comment gère-t-on les digressions ? Sont-elles monnaie courante et font-elles partie intégrante du plaisir de se retrouver, ou sont-elles strictement bannies ?
- Utilise-t-on le décor ou pas du tout ? Aime-t-on les éléments concrets que l'on peut manipuler, est-ce que l'on tente de se vêtir en fonction du contexte de jeu ?
- Lorsqu'une joueuse obtient des informations que seul son personnage doit connaître, fait-on des apartés systématiques ou l'information est-elle donnée à tous, en comptant sur la capacité de chacune à ne pas en abuser ?
- Concernant les règles, existe-t-il un ou plusieurs référents techniques ? Doit-on interrompre la narration pour régler un point technique ou se contenter d'y revenir plus tard, à froid ?
- Est-ce que la vulgarité est acceptée ? Si oui, jusqu'à quel point ? Essaie-t-on de mettre de côté les opinions violentes ou tranchées ?

DEGRÉ D'INVESTISSEMENT

- Que signifie « être investi » ? Est-ce que cela se limite à la simple présence à table, ou comprend de nombreuses activités annexes ?
- Estimez-vous utile de prendre des notes de manière systématique ? Et si personne ne se propose, faut-il désigner un scribe officiel ? Si c'est toujours la même joueuse qui s'en occupe, que se passe-t-il lorsqu'elle est absente ou en a simplement assez ? Ou alors, prend-on les notes chacune son tour ? Est-ce que le fait de prendre ces notes est récompensé ?

- Met-on en place des activités annexes à la partie ? Si oui, lesquelles, et quelles sont les joueuses qui souhaitent y participer, et celles qui ne peuvent ou ne veulent pas le faire ? Tenue de journal, dessins, envoi de messages (mails, forum) sur l'activité des personnages hors des séances de jeu, correspondance épistolaire entre PJ ou avec un PNJ, rédaction de comptes rendus plus ou moins élaborés, etc.
- Comment gère-t-on le passé des personnages ? Écrit-on un long *background* touffu, ou est-ce que l'on en décidera au fur et à mesure de la partie ? Est-ce que l'on passe par une création de groupe ?
- Peut-on gérer chez soi tout ce qui est technique, comme les montées de niveau, car tout le monde est autonome au niveau des règles, ou faut-il s'en occuper ensemble avant ou après les parties ?

DÉFAUTS RÉCURRENTS

- À partir de quel moment peut-on estimer qu'une joueuse accapare la parole au détriment des autres et monopolise la parole ? Si l'on se rend compte que l'on a répondu aux cinq dernières questions posées par le MJ, peut-être est-il temps de passer la main à ses camarades pour les prochaines ? Si l'on remarque qu'une joueuse se met systématiquement en avant, peut-on lui suggérer de faire attention à laisser jouer les autres ?
- À partir de quel moment une joueuse devient-elle une gardienne du temple, et interrompt trop le rythme de la partie pour rappeler les codes de l'œuvre source ou du livre de base ?
- Met-on en place des moyens (comme des jetons pour rééquilibrer la richesse du vécu) pour éviter les attitudes de grand frère ?

TIRER LE MEILLEUR DE CES CONVERSATIONS

- Pour toutes les discussions que vont générer les questions qui précèdent, il peut être utile de garder à l'esprit les points que nous allons évoquer ici.
- Ne rendez pas les choses trop personnelles quand vous parlez d'une autre joueuse, et utilisez les pronoms personnels « on » ou « nous », plus fédérateurs.
- Soyez ouvert mais clair en ce qui concerne vos tabous et vos envies.
- Parler en toute franchise est crucial, ce qui n'empêche pas de se policer et d'accepter des règles communes.
- Demandez-vous ce que vous êtes prêt à concéder pour jouer avec les joueuses avec qui vous avez vraiment envie de jouer, et faites en sorte que ces concessions soient équitablement réparties autour de la table.
- Pensez constamment que ces mises au point doivent rester conviviales et ne pas entraîner du ressentiment ou la mise au ban d'un individu qui se verrait accusé par les autres réunis.
- Trouvez le bon moment pour discuter : avant la partie, pour établir ce que chacune aime ou pas ; après les parties, pour vous rendre compte des décalages.
- Débriefez en fin de partie pour recueillir le ressenti de chaque joueuse.
- Si une tension émerge entre les joueuses, parlez-en pendant la partie.
- Ne laissez jamais mûrir un conflit au point d'éclater sans réagir.
- Récapitulez (par oral ou par mail) les points sur lesquels le groupe s'est mis d'accord.

COOPÉRER ET RIVALISER

JULIEN POUARD

Discutez avec les autres joueuses avant de sortir du cadre établi par le contrat social ou d'élargir ses implications.

TRAVAILLER LES DIALOGUES

UTILISEZ DES PUNCHLINES

- Faites parler votre personnage, même si son intervention ne semble pas pertinente ou profonde sur le moment.
- Inspirez-vous des phrases-choc des héros de films d'action, y compris pour vous adresser aux autres PJ.
- Faites de l'humour, des confidences, des remarques sur des personnages tiers.

DEMANDEZ ET RESPECTEZ LES LIMITES DES AUTRES JOUEUSES

- Demandez aux autres joueuses si elles sont d'accord pour que votre personnage crie sur les leurs ou aborde des sujets liés à l'intimité, surtout si vous avez un doute.
- Pour ne pas interrompre le dialogue en cours de partie, faites des signes (de la main, de la tête) pour demander à diminuer ou augmenter des échanges, ou recueillir l'approbation d'une autre joueuse.
- Observez une gradation dans les conflits : désaccord (échanges cordiaux sans éclats de voix), dispute (échanges secs mais énervement contenu), confrontation (échanges vifs et agressifs).

INSPIREZ-VOUS DE CE QUI SE PASSE EN JEU

- Exercice : dans un coin de votre fiche, à côté des noms des autres personnages, inscrivez ce que chacun inspire au vôtre en un ou deux mots, et les aspects sur lesquels ils pourraient se rapprocher ou se retrouver en concurrence. Servez-vous de cette base pour nourrir vos échanges.
- Exercice : choisissez un complice et déterminez l'état des relations de vos personnages. Ensuite, inversez-le en jeu en utilisant toutes les opportunités pour créer les circonstances qui les feront s'écarter de leur comportement habituel.
- Impliquez les autres joueuses de la table et nourrissez-vous de leurs ajouts.

DONNER DE LA PROFONDEUR AUX ÉCHANGES

CHOISISSEZ DES MOTIVATIONS APPROPRIÉES

- Demandez-vous ce que veut votre personnage et ce que vous voulez pour lui afin de déterminer son comportement.
- Pensez que les motivations de votre PJ n'ont pas à être les mêmes que celles des autres.
- Impliquez les autres PJ en imaginant des objectifs antagonistes pour votre personnage.
- Exercice : prévoyez et mettez en scène la modification d'un objectif de votre personnage sous l'influence des autres PJ.

UTILISEZ LE PASSÉ DES PERSONNAGES

- Ne vous inspirez pas que du *background* des PJ, mais aussi d'un élément improvisé lors d'une partie, d'un flash-back ou de réflexions entre deux séances.
- N'oubliez pas qu'il est possible d'inverser une dynamique, de jouer à l'opposé de ce que dicte le passé des personnages.
- Faites ressurgir une opposition oubliée pour créer des arguments à utiliser lors des conflits.
- Exercice : choisissez un personnage ayant de bonnes relations avec le vôtre, mais qui a commis une erreur de jugement dans une séance précédente. Lorsqu'il prend une décision similaire, jouez l'opposition de votre personnage, en rappelant les ennuis survenus autrefois.
- Exercice : choisissez un personnage avec lequel vous n'avez pas créé de lien hostile. Imaginez avec l'autre joueuse la raison pour laquelle vos PJ sont condamnés à s'affronter tôt ou tard. Faites ensuite qu'ils le révèlent à un tiers, en demandant par exemple son arbitrage dans une situation critique.

UTILISEZ LES SECRETS DES PERSONNAGES

Choisissez un mode de jeu parmi les suivants, avec l'accord de toute la table.

- On sépare strictement ce que sait le personnage de ce que sait la joueuse. Utilisez alors des messages privés pour communiquer avec le MJ, mais aussi et surtout avec les autres joueuses. Cela permet de prendre des décisions qui ne sont pas optimales sous l'effet des émotions provoquées, et refléter le fait que le personnage est faillible.
- On part du principe que les joueuses sont capables de gérer des informations inaccessibles à leurs personnages. Cela permet de les utiliser pour créer une ironie dramatique plaisante à jouer, notamment en anticipant les réactions de son PJ.

CRÉER DU JEU POUR LES AUTRES

CORALIE DAVID ET JÉRÔME LARRÉ

METTEZ LES AUTRES PERSONNAGES EN VALEUR

SOLLICITEZ LEURS POINTS FORTS

- Trouvez le domaine dans lequel le PJ excelle.
- Servez-vous-en comme source d'inspiration pour faire intervenir l'autre joueuse à un moment où c'est à vous d'agir.
- Faites rejaillir la gloire sur l'autre PJ.
- Ne dites pas aux autres joueuses quoi faire, mais donnez-leur envie de faire quelque chose.

SOLLICITEZ LEURS SPÉCIFICITÉS

- Repérez ce qui singularise l'autre PJ, y compris ses traits négatifs.
- Tentez de combiner les particularités de chaque PJ pour résoudre un problème de façon collective.
- Soutenez discrètement l'autre PJ quand il entreprend une action spécifique.

INTÉRESSEZ-VOUS À EUX

- Faites preuve de curiosité, posez au PJ des questions diverses et variées.
- Demandez-lui des conseils.
- Utilisez ses contradictions.
- Privilégiez les moments où vous êtes seuls pour échanger des secrets.
- Créez des mystères autour de votre personnage pour qu'il s'en saisisse.

DEMANDEZ-LEUR LEUR AVIS

- Au cœur de l'action, ou dans des périodes de prise de recul pour reprendre la main au lieu de subir.
- Envisagez un moyen d'intégrer l'autre PJ dans une scène où il n'est pas présent.
- Sollicitez la joueuse : posez-lui vos questions sur les règles, proposez un projet commun à vos deux PJ, etc.

DONNEZ DU POIDS À LEURS PAROLES ET À LEURS ACTES

- Laissez la joueuse parler et prenez le temps de l'écouter.
- Utilisez ses apports pour qu'ils prennent une place particulière dans l'histoire.
- Saluez ses réussites en vous intéressant à la manière dont elle s'y est prise.
- Mettez-vous au service de ses idées.
- Laissez l'autre PJ échouer sans chercher à « rattraper » son échec.
- Aidez l'autre PJ à atteindre un de ses objectifs.

CRÉEZ DES SITUATIONS DE JEU POUR LES AUTRES PJ

COMMENCEZ UNE ACTION QU'ILS DOIVENT FINIR

- Ne cherchez pas à « piéger » l'autre PJ.
- Mettez-vous en retrait.
- Demandez à l'autre PJ d'aider ou de couvrir le vôtre.
- Commencez un document (plan, liste, etc.) et demandez à la joueuse de le compléter.
- Repérez ce qui motive son personnage.

LAISSEZ-LEUR LES RÊNES

- Responsabilisez l'autre PJ en lui laissant accomplir l'action la plus importante pour atteindre les objectifs du groupe.
- Aidez-le en l'assistant de façon utile mais discrète.
- Déléguez parce que votre personnage n'est plus capable d'agir ou échoue.
- Jouez sur votre relation (rivalité, apprentissage, etc.)
- Transmettez-lui les moyens de réalisation d'une tâche (lancez-lui votre arme, par exemple).
- Donnez-lui un élément qui lui donne du pouvoir sur votre personnage (secret honteux, par exemple).

RÉUTILISEZ LES IDÉES DES AUTRES

METTEZ EN JEU DES ÉLÉMENTS LIÉS À LEUR PASSÉ

- Faites en sorte que le problème du PJ devienne celui du vôtre.
- Cherchez des moyens d'intégrer ses réseaux.

INCRUSTEZ-VOUS DANS LEUR PRÉSENT

- Respectez la vie privée du PJ comme la chasse gardée de sa joueuse.
- Faites des gaffes pour lui permettre de s'en tirer avec brio.

CARACTÉRISEZ VOS RELATIONS

- Évitez les relations neutres.
- Utilisez la rivalité, mais subtilement : mettez de l'eau dans votre vin si cela met l'autre joueuse mal à l'aise.
- Revenez sur ses victoires, racontez-les, évoquez leurs conséquences.
- Cherchez ce qui pourrait rapprocher vos PJ et servez-vous-en.

EXPLOITER LA DISTINCTION ENTRE JOUEUR ET PERSONNAGE

GUYLÈNE LE MIGNOT

QUE RECHERCHEZ-VOUS DANS VOTRE PARTIE DE JDR ?

JE VEUX VOIR UNE FICTION ÉPIQUE ET HALETANTE SE DÉROULER SOUS MES YEUX !

- Optez pour une posture de joueur auteur.
- Osez faire prendre des risques à votre personnage.
- Soyez particulièrement à l'écoute des autres joueurs et de leur personnage.
- Exploitez les mécaniques gratifiant le joueur pour sa prise de risque.

JE VEUX FUSIONNER AVEC MON PERSONNAGE, RESSENTIR SES ÉMOTIONS ET ME PLONGER DANS SON ESPRIT !

- Créez un personnage qui vous ressemble.
- Optez pour une posture de joueur acteur.
- Utilisez le *roleplay* quand c'est possible (éventuellement, rajoutez une contrainte de jeu à votre personnage pour cela si c'est pertinent).
- Recherchez le *bleed*.
- Osez les jeux qui vous forcent à perdre le contrôle.

JE NE VEUX PAS TROP M'IMPLIQUER ÉMOTIONNELLEMENT ET GARDER UNE CERTAINE DISTANCE AVEC LA FICTION !

- Créez plutôt un personnage qui ne vous ressemble pas.
- Limitez le *roleplay*.
- Cherchez à éviter le *bleed*.
- Privilégiez la posture de joueur auteur (mais la posture de joueur acteur est possible, si cela ne vous fait pas sortir de votre zone de confort).
- Désacralisez le personnage : ce n'est qu'un concept de paroles et de papier.
- Positionnez-vous régulièrement en spectateur.
- Pensez à bien distinguer la prise de parole du joueur et du personnage.

JE VEUX AVANT TOUT CONSTRUIRE UN RÉCIT AVEC MES CAMARADES DE TABLE DANS UN EFFORT COLLABORATIF !

- Placez votre curseur de positionnement en joueur metteur en scène.
- Laissez une place aux interventions méta à votre table.
- Osez prendre des risques et créer des faiblesses à votre personnage.
- Méfiez-vous du *bleed* : il ne doit pas vous isoler de la table.
- Osez les jeux qui vous forcent à perdre le contrôle.

S'APPROPRIER UN JEU

RAPHAËL BOMBAYL

DÉCOUVREZ LE JEU

Lorsque le MJ vous propose d'essayer un nouveau JdR, vous pouvez lui poser les questions suivantes pour vérifier que vous êtes tous sur la même longueur d'onde.

QUELLE EST LA PROPOSITION ?

- Que va-t-on jouer, dans quel type d'univers, dans quelle ambiance ?
- Qu'est-ce que le jeu vous « promet », et qu'est-ce que vous espérez y trouver ?
- Quel comportement le jeu attend-il de vous et de votre personnage ?
- À quel genre fictionnel le jeu appartient-il ? (Fantasy, horreur, science-fiction, etc.)
- Quel sera le ton global des séances ? (Comique, épique, effrayant, effréné, etc.)
- Quelles sont les sources d'inspiration qu'il est possible de consulter ?
- Peux-tu nous préparer une série d'images commentées ?
- Quel est le degré d'ouverture du jeu ?

COMPRENEZ LES BASES DE L'UNIVERS DE JEU

- Quel est le niveau de développement culturel global de l'univers ? À quelle période de notre histoire peut-on se référer ?
- Quels sont les traits culturels importants de la civilisation de votre personnage ?
- Quelle est l'organisation sociopolitique du lieu dans lequel le jeu se déroule ?
- Qui détient le pouvoir ?
- Y a-t-il une hiérarchie sociale précise ? Fixe ? Des privilèges ?
- Existe-t-il un découpage ethnique (elfes, nains, orques...) ?
- Le pays est-il en guerre (civile ou autre) ? Contre qui ?
- Quelle est la place de la magie, de la religion et du surnaturel ?
- Quel est le niveau technologique du peuple le plus avancé ?
- Quel est le moyen de locomotion le plus courant ?

SAISISSEZ LE PRISME DU MJ

- Si vous avez un souci avec une des interprétations que donne le MJ de l'un des paramètres du jeu, parlez-en avec lui après la première séance ou même avant.
- Si vous avez besoin d'en savoir plus sur le jeu, demandez à votre MJ quelles sont les œuvres que vous pouvez consulter, et celles qu'il vaut mieux ignorer pour l'instant.
- Ne vous renseignez pas sur le scénario ou la campagne en cours.

APPRIVOISEZ LE SYSTÈME DE RÉOLUTION

Le système vous indique le comportement attendu, tant de la part de votre personnage que de la vôtre. Pour mieux en saisir les tenants et aboutissants, posez les questions suivantes.

QUELLE EST L'AMBIANCE MISE EN AVANT PAR LE SYSTÈME ?

- Quel est l'impact du facteur aléatoire ? Est-il minoré par la préparation ?
- Qu'en est-il de l'évolution du personnage ?
- Quel est le « niveau d'héroïsme » du système ?

SOYEZ À L'AISE AVEC LES RÈGLES

Vous devriez au minimum :

- savoir qui décide de quoi et à quel moment, mais aussi quand est-ce qu'il vaut mieux proposer des choses et poser des questions ou quand il vaut mieux laisser la parole ;
- savoir effectuer un test, surtout lorsque le résultat n'est pas évident ;
- savoir lire et interpréter les dés, cartes ou jetons (peu importe le moyen utilisé) ;
- avoir une idée de la gestion de la difficulté des actions ;

- connaître les effets des réussites ou des échecs critiques (si cette règle est employée), ainsi que la méthode utilisée pour déterminer ces résultats particuliers ;
- connaître l'effet des capacités de votre personnage : caractéristiques, compétences, talents spéciaux, pouvoirs magiques ou psychiques, etc. ;
- connaître à tout moment l'état de santé de votre personnage, et s'il est proche ou pas d'être mis hors-jeu ;
- savoir quels sont les types d'actions qui sont encouragés par le système ou qui seront au contraire des usines à gaz à éviter.
- Pour vous aider :
 - demandez au MJ de vous fournir un résumé sur papier, au moins pour les règles courantes mais aussi pour celles qui peuvent poser problème ;
 - cherchez une synthèse des règles principales sur le Net ou derrière l'écran du MJ ;
 - recopiez les effets des capacités de votre personnage.

CONNAISSEZ LA SIGNIFICATION DES CHIFFRES

Vous devriez connaître :

- la valeur des capacités d'un être humain moyen ;
- celle de quelqu'un qui a une chance sur deux de réussir une action de difficulté moyenne ;
- celle d'un niveau professionnel correct ;
- celle d'un expert ou maître dans son domaine.

Concernant le combat, considérez-vous les points suivants :

- quels sont les dommages d'une arme courante ?
- comparez ces dommages aux points de vie (ou toute autre méthode utilisée) de votre *alter ego* : ayez une idée de ce qu'il peut encaisser avant de tomber ;
- faites-vous une idée de son potentiel offensif ;
- assurez-vous de comprendre les règles d'initiative ;
- soyez sûr de connaître l'ensemble des options de combat de votre personnage.

APPROPRIEZ-VOUS VOTRE PERSONNAGE

QUELLE EST SA SPÉCIALITÉ ?

Déterminez, à la création, quel sera le domaine général de prédilection de votre PJ.

QUEL EST SON STATUT SOCIAL ?

- Où se situe-t-il dans la hiérarchie sociale, s'il en existe une ?
- Qui compose son entourage au sens large ?
- Quel est le « statut héroïque » de votre personnage ?

CRÉEZ ET GÉREZ VOTRE PERSONNAGE

- Ne créez pas le personnage « le plus puissant », mais tentez de trouver l'adéquation entre la fonction que vous voulez lui donner et ses capacités.
- Profitez de la première séance pour confirmer ou infirmer vos choix. Demandez à participer à un *one shot* avec un personnage de paille. Essayez de provoquer les situations pour lesquelles vous avez choisi votre personnage, et assurez-vous que vous avez bien compris le fonctionnement du jeu.

CONNAISSEZ LES LIMITES DE L'UNIVERS DE JEU

Pour cela :

- renseignez-vous sur l'étiquette pour interagir au mieux avec les PNJ ;
- vérifiez les règles concernant la justice et – notamment – le port d'arme ;
- informez-vous sur le niveau de violence global de l'univers de jeu, pour savoir ce qui est tolérable ou non. Pensez aux moyens de contrôle (la police, la garde, etc.) ;
- jusqu'à quel point peut-on jouer des individus amoraux ?

METTEZ EN PLACE UNE DYNAMIQUE DE GROUPE

Avant de commencer une partie, mettez-vous d'accord sur certains points, comme :

- un concept de groupe ;
- une répartition des tâches complémentaire entre les PJ ;
- une répartition des tâches entre les joueurs : qui va s'occuper de la prise de notes ou du résumé du scénario ? De l'inventaire commun ?
- les liens familiaux, amicaux, professionnels ou historiques qui unissent vos personnages. Ils peuvent être aussi bien positifs que négatifs.

APPROPRIEZ-VOUS VOTRE RÔLE AU-DELÀ DE VOTRE PERSONNAGE

Votre capacité à agir sur la partie ne se réduit pas à annoncer ce que fait votre personnage, il existe d'autres moyens :

- essayez de comprendre quels sont les moments où vous pouvez proposer des choses, que ce soit pour aider le MJ ou vos camarades ;
- ajoutez des éléments à l'univers afin de vous en servir et de le développer ;
- utilisez les mécaniques pour enrichir l'univers (jusqu'où pouvez-vous aller quand vous dépensez un point de destin dans *Warhammer* ?)
- créez des éléments dans votre *background* ;
- servez-vous du décor des scènes.

PRENEZ DES NOTES EFFICACES

Travaillez sur plusieurs feuilles à la fois, chacune étant consacrée à un ou plusieurs types de sujets précis, par exemple :

- l'historique du PJ, les aventures qu'il a vécues (dans le cadre d'une campagne) ;
- son équipement et ses richesses ;
- des informations sur les autres PJ du groupe ;
- ses contacts, ses amis, ses alliés ;
- les informations générales concernant l'univers de jeu ;
- les informations concernant un lieu particulier ou une faction ;
- les données concernant les PNJ ennemis (forces, faiblesses, ressources, objectifs, etc.) ;
- des informations concernant le système de jeu, et notamment les règles spécifiques à votre personnage ;
- plusieurs feuilles pour le scénario, où vous noterez dans l'ordre chronologique les événements de l'histoire vécue par votre personnage (situation de départ, éventuelle mission, lieux visités, personnages rencontrés, actions entreprises et conséquences, etc.) ;
- pour les prochaines séances : notez les questions et les problèmes laissés en suspens, les hypothèses, les actions à prévoir, et tout ce qui vous permettra de repartir sur des bases claires lors de la prochaine session ;
- pensez à marquer vos initiales sur vos feuilles et à les numéroter, de manière à pouvoir y faire référence plus tard, dans la suite de vos notes : « pour des informations sur le chef du gang, voir "PNJ, p. 2" ».

DÉPASSER CES CLICHÉS

SELENE TONON

QUELLE IMPORTANCE DONNER À LA VARIÉTÉ ?

- Considérez le genre, l'orientation sexuelle ou l'ethnie du personnage comme des axes sur lesquels placer les personnages.
- Servez-vous en pour individualiser votre PJ, et pour rendre la table plus cohérente et l'histoire plus crédible : cinq personnalités marquées ne forment que très rarement une assemblée homogène.

EXPLORER UNE NOUVELLE FACETTE DE L'UNIVERS DU JEU

- Questionnez le MJ sur la nature et l'intensité des normes culturelles.
- Définissez la manière dont votre PJ se positionne vis-à-vis de celles-ci.

ENTRE SOUMISSION ET RÉBELLION

Il existe une infinité de façons de réagir à des attendus sociaux. On peut :

- y résister ;
- s'y conformer ;
- culpabiliser de ne pas réussir à le faire ;
- chercher à se soigner ou être interné pour cela ;
- les fuir dans des paradis artificiels ;
- vouloir les dépasser pour montrer son intégration ;
- jouer avec les codes ;
- les dévoyer ;
- en accepter certains pour se ménager d'autres espaces de liberté ;
- marchander en faisant des compromis ;
- etc.

COMMENT JOUER SUR LA DIFFÉRENCE...

... DE GENRE ?

Personnages féminins, les pièges à éviter :

- prendre une voix de fausset ;
- surjouer la passivité, la douceur ou la coquetterie ;
- lui donner un caractère superficiel.

Personnages masculins, les pièges à éviter :

- prendre une voix caverneuse ;
- surjouer la violence, l'hypersexualité ou la bêtise ;
- lui donner un caractère trop rustique.

Personnages transgenres, les pièges à éviter :

- considérer et jouer les expressions de genre inhabituelles comme étant des tares ;
- les associer avec des troubles psychiatriques, des lubies ou une forme de perversion sexuelle ;
- confondre transidentité et homosexualité.

... D'ORIENTATION SEXUELLE ?

Personnages homosexuels ou bisexuels, les pièges à éviter :

- surjouer les maniérismes ;
- multiplier les conquêtes avec pour seul but de justifier l'orientation sexuelle du personnage ;
- donner l'impression qu'un personnage bisexuel accepterait des plans à trois avec n'importe qui, ou qu'un personnage homosexuel serait intéressé par les enfants ;
- la bisexualité n'implique pas de désirer toute la planète, et l'homosexualité n'implique pas non plus d'aimer toutes les personnes de son propre genre.

Personnages asexuels, les pièges à éviter :

- penser qu'il s'agit d'une protection ultime contre les tentatives de séduction, ou un moyen de ne pas payer les contreparties d'une caractéristique sacrifiée (charisme, sociabilité, etc.) ;
- penser que c'est un moyen de limiter les relations sociales avec des PNJ ou de se montrer odieux.

... ETHNIQUE ?

Enjeux liés à l'ethnie, les pièges à éviter :

- prendre un accent ;
- surjouer ou multiplier des préjugés culturels ;
- aller au-delà des quelques informations nécessaires à typer son rôle et transformer la partie en test de culture générale ;
- faire s'éterniser trop longtemps la phase de découverte des différences ;
- entretenir le mythe du « bon sauvage » ;
- croire qu'une ethnie différente dit quoi que ce soit des qualités morales ou de la capacité d'un personnage à évoluer.

FAIRE D'UN INCAPABLE UN HÉROS

SANDY JULIEN

PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Gardez à l'esprit que vous n'interprétez pas un *loser*, mais un héros en devenir.
- Rappelez-vous que votre personnage naît à la table de jeu, pas sur sa fiche : c'est ce que vous allez en faire, la façon dont vous parviendrez à exploiter ses faiblesses, qui le définira.
- N'hésitez pas à prendre le contrepied des archétypes pour singulariser votre PJ.
- Si votre personnage est compétent dans un seul domaine, prenez le temps de lister tous les usages étendus de cette spécialité que vous pouvez imaginer afin de vous en servir durant la partie (trouver un point faible physique quand on a des notions de médecine, par exemple).
- Agissez sans cesse, soyez proactif, n'attendez pas simplement que l'on vous donne une situation à laquelle réagir.
- Lâchez-vous et laissez parler votre créativité.

JOUEZ UNE PERSONNE, PAS UN COUTEAU SUISSE

VOYEZ AU-DELÀ DES COMPÉTENCES

- Votre personnage n'est pas un simple agrégat de compétences, un fourre-tout où vous entassez le matériel qui va vous être utile. Ne vous contentez pas de jouer le contenu d'une boîte à outils, jouez un être humain.
- Réfléchissez davantage à ce que vous faites avant et après un jet de dés.
- Pensez aux actions qui ne nécessitent pas de tests.

ENVISAGEZ LE SCÉNARIO COMME UN VOYAGE INITIATIQUE

- Inversez la logique qui veut que le PJ soit l'outil pour « résoudre » le scénario : considérez le personnage comme l'énigme et le scénario comme l'instrument de sa « résolution ».
- Ne vous demandez pas « Comment puis-je exploiter les ressources de mon personnage pour surmonter ce défi ? », mais « comment puis-je exploiter les éléments de défi que comporte le scénario pour mettre en avant un personnage apparemment inadapté ? ».
- Rendez votre personnage intéressant pour vous-même et les autres en imaginant pour lui des façons originales d'envisager les différents obstacles qu'il rencontre.
- Partez du principe que votre personnage n'est pas un héros mais que ce sont ces actions qui vont l'amener à en devenir un.
- Pensez à tous les obstacles qui l'ont empêché de devenir un « héros » au sens épique du terme.

LAISSEZ LES FAIBLESSES STIMULER VOTRE CRÉATIVITÉ

- Considérez les faiblesses de votre PJ non pas comme des handicaps, mais comme des atouts pour imaginer ce qui pourrait lui arriver et sortir des schémas habituels.
- Renoncez aux solutions de facilité, notamment en combat, et réfléchissez à diverses façons d'utiliser l'environnement au sens large ou d'attirer l'attention de l'adversaire.
- Quand vous lancez les dés, essayez d'imaginer différentes manières de rebondir sur les conséquences d'un probable échec plutôt que d'espérer réussir.
- Mettez toutes les chances de votre côté en étant prévoyant : équipez-vous, renseignez-vous sur les obstacles qui se dressent sur votre route (points faibles, alternatives au conflit frontal environnement pouvant être utilisé à votre avantage, etc.).

NE CHERCHEZ PAS LES HISTOIRES, CHERCHEZ L'HISTOIRE

SOYEZ PROACTIF

- Ne vous contentez pas de réagir aux obstacles que le MJ dresse sur votre route, allez chercher et créez des éléments, des situations et des événements qui vous mettront en valeur, même s'il ne les a pas placés sur le devant de la scène.
- Définissez vos propres objectifs : pendant que les autres interrogent un PNJ dans son salon, allez regarder les photos de famille pour voir si son discours correspond à son cadre de vie, allez délivrer les prisonniers ou fouiller pendant que les autres combattent.

- Mettez-vous en danger pour débloquer une situation, même si c'est risqué : cela ne donnera que plus d'importance à votre action.

DEVENEZ LE « JOKER » DU GROUPE

- Exploitez les « blancs » du scénario : enquêtez, suivez des pistes improbables, allez là où les autres ne vont pas.
- Soyez un atout pour les autres : récupérez du matériel auquel ils n'avaient pas pensé, proposez des stratégies alternatives, rappelez-leur des ressources dont ils avaient oublié l'existence.
- Prenez du recul, prêtez attention aux détails.
- Parlez, interrogez, bavardez, notamment avec les PNJ apparemment insignifiants ou qui se méfient des autres PJ, sûrement plus impressionnants de prime abord. Jouez sur votre aspect « invisible ».

DONNEZ DU SENS AUX FAIBLESSES

- Déclenchez vous-même des intrigues annexes en vous basant sur vos faiblesses : amélioration, recherche de mentor, de médicaments, de solution à vos problèmes, pactes avec des individus peu recommandables, échange de service, etc.
- Exploitez les « manques » des autres PJ, par exemple en tentant de les aider à résoudre leurs problèmes relationnels, ou en investissant vos points d'expérience là où les autres ne les dépensent jamais.
- Intégrez ses faiblesses à son histoire : votre PJ souffre-t-il d'une maladie, d'une addiction, d'un traumatisme qui en est l'origine ? Quelles sont ses autres manifestations en jeu, à part un score faible dans telle compétence ? Comment est-ce que cela peut enrichir votre interprétation ? Quel est l'objectif de votre personnage par rapport à cette faiblesse ? La dépasser, l'accepter, la brandir comme faisant partie intégrante de son identité ?

IMPLIQUEZ LES AUTRES JOUEUSES

N'AYEZ PAS PEUR DE DEMANDER DE L'AIDE ET D'EN APPORTER

- Proposez aux autres joueuses, MJ compris, de vous aider à rendre votre personnage atypique intéressant.
- Secondez efficacement les autres personnages, en intervenant judicieusement lors des conversations.
- Sacrifiez-vous pour sauver un autre PJ ou le groupe, ou pour une plus grande cause : sans aller jusqu'à la mort, il peut s'agir de se rendre à l'ennemi pour que celui-ci gracie un autre personnage, d'accepter un sort funeste pour l'épargner à autrui, etc.
- Lancez-vous dans l'action quand les autres hésitent.

DÉTERMINEZ ENSEMBLE VOTRE PLACE DANS LE GROUPE

- Définissez clairement la raison pour laquelle un ou plusieurs autres personnages ont intérêt à ce que vous les accompagniez : des liens affectifs, un PJ doit vous protéger ou inversement, un échange de service qui dépasse le cadre des compétences, une information que vous détenez, etc.
- Réfléchissez à la place à part qu'occupe votre personnage dans le groupe, qu'il soit considéré comme un protégé, un otage, un objet de convoitise, un héros en devenir ou un prisonnier qu'il faut défendre pour le livrer aux autorités, etc.
- Développez des relations fortes avec les autres PJ : usez de son charme et tentez de susciter l'affection, désignez un mentor parmi eux, mais n'ayez pas peur non plus de les mettre face à leurs contradictions ou d'aller sur le terrain du conflit. Gardez à l'esprit que les relations entre personnages sont intéressantes quand elles évoluent, lorsqu'elles ne sont pas neutres.

DEVENEZ UN SYMBOLE DE L'IDENTITÉ DU GROUPE

- Remettez les actes des autres PJ en cause, donnez-leur d'autres points de vue, notamment ceux de leurs antagonistes ou victimes.
- Soyez le héraut du groupe : vantez les prouesses des autres PJ, prenez des engagements à leur place par excès d'enthousiasme, impliquez-les dans des situations qui les confrontent à des dilemmes moraux, acceptez un défi au nom du groupe, signez un traité.
- Devenez la conscience morale d'un groupe : c'est votre personnage qui accepte d'aider la population d'un village opprimé, de protéger ce PNJ blessé qui appartient pourtant au camp adverse, etc. Remontez-leur le moral quand ils sont découragés, rappelez-leur leurs victoires.

JOUER DES GÉNIES

OLIVIER CAÏRA

CRÉER UN GÉNIE

S'INSPIRER DES FICTIONS TRADITIONNELLES

Littérature

- *Double assassinat dans la rue Morgue*, Edgar Allan Poe (Dupin, premier détective de génie).
- *Toutes Les Aventures de Sherlock Holmes*, Arthur Conan Doyle (Holmes et Moriarty).
- *La Stratégie Ender*, Orson Scott Card (Ender Wiggin).
- *Millenium*, Stieg Larsson (Lisbeth Salander).

Bandes dessinées

- *La Brigade chimérique*, Fabrice Colin, Serge Lehman (Marie Curie, Irène Joliot-Curie, Mabuse).
- *Watchmen*, Dave Gibbons, Alan Moore (Ozymandias).
- *Superman*, Jerry Siegel, Joe Schuster (Lex Luthor).
- *Iron Man*, Stan Lee (Tony Stark).

Séries télévisées

- *Star Trek*, Gene Roddenberry (Spock).
- *Dr House*, David Shore (Greg House).
- *Code Lyoko*, Tania Palumbo, Thomas Romain (Jérémy Belpois).
- *Malcolm in the Middle*, Lindwood Boomer (Malcolm, Dewey).
- *Criminal Minds*, Jeff Davis (Spencer Reid).
- *Law & Order: Criminal Intent*, René Balcer, Dick Wolf (Robert Goren).
- *Sherlock*, Mark Gatiss, Steven Moffat (Holmes et Moriarty).

Films

- *Little Man Tate*, Jodie Foster (Fred Tate).
- *Will Hunting*, Gus Van Sant (Will Hunting).
- *A Beautiful Mind*, Ron Howard (John Nash).
- *The Imitation Game*, Morten Tyldum (Alan Turing).

PSYCHOLOGIE DU GÉNIE

Comment imaginez-vous votre personnage enfant, confronté aux premières manifestations de son génie ?

- Dans quelle mesure son génie a-t-il suscité fascination, peur et vexations ?
- Cherchait-il à passer pour un enfant ordinaire ? Si oui, y parvenait-il ? Si non, pourquoi ? (Il en était incapable, n'en avait pas envie, etc.)
- Garde-t-il un souvenir heureux ou cauchemardesque de son enfance ? Pourquoi ?
- A-t-il subi des brimades ou des maltraitements de la part de son entourage ? Lesquelles et pourquoi ?
- Comment se manifestent les séquelles ? (Troubles mentaux, traits de caractère marqués, mécanismes de défense, etc.)
- Qui admirait-il en secret ?

Comment votre personnage explique-t-il son intelligence hors du commun et l'intelligence moindre des autres ?

- Comment la fait-il intervenir dans sa manière de se présenter ?
- D'où vient son génie ? (Génétique, travail acharné, trouble mental, hasard, prédestination, etc.)
- Dans quelle mesure respecte-t-il ou pas les gens ordinaires ? Comment l'exprime-t-il ?

Comment votre personnage supporte-t-il la tension et le mode de vie induits par son intelligence ?

- Quel est son mode de vie ? (Nourriture saine, pratique d'un sport, heures de sommeil régulières, hygiène, etc.)
- Quelle est sa substance de prédilection et comment se la procure-t-il ?
- Comment est née sa consommation ?
- Comment une éventuelle dépendance est-elle vécue ?
- Comment réagit-il en cas de privation ponctuelle ou durable ?
- Comment la substance s'inscrit-elle dans l'activité physique et intellectuelle du génie ?

- Est-ce qu'il en consomme pour éviter de s'ennuyer entre deux missions, ou est-elle au contraire indispensable à l'exercice de son génie ?
- Comment votre personnage manifeste-t-il ses phases de réflexion les plus intenses ?

INTERPRÉTER LE GÉNIE PAR SES RELATIONS

Quel est son (ou ses) handicap relationnel ?

- Ce handicap concerne-t-il une situation quotidienne (lieu ou événement particulier apparemment anodin) ou un type d'interaction spécifique (collaboration, séduction, conflit, hiérarchie, domination, etc.) ?
- Dans quels cadres adopte-t-il une attitude inappropriée ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui le fait rire ?
- Quels sont les filtres qui le poussent à avoir un comportement décalé dans certaines situations ?

À quelles règles de conversation votre personnage ne peut-il pas se plier ?

- Est-ce que votre PJ sort des échanges pour suivre son propre raisonnement ? Ignore-t-il ou retourne-t-il le sens des propos des autres ? A-t-il tendance à monologuer ?
- Quelle(s) maxime(s) de Grice votre personnage est-il incapable de respecter ?
 - a. Maxime de quantité (donner l'information nécessaire mais pas plus).
 - b. Maxime de véridicité (croire à ce que l'on dit et apporter si besoin des preuves).
 - c. Maxime de pertinence (inscrire son propos dans le thème de la conversation).
 - d. Maxime de manière (être clair et compréhensible, ne pas employer d'expressions floues ou obscures).

Quel PJ pourrait être son binôme conflictuel ?

- Existe-t-il un joueur avec lequel vous pouvez vous mettre d'accord pour mettre en place cette dynamique d'échanges conflictuels ?
- Sur quels points votre binôme est-il susceptible de réagir, et comment ?
- Quelle est la réaction de votre personnage lorsqu'il est attaqué ?

Avec quel PJ pourrait-il être en symbiose ?

- Quel est le rôle de ce personnage symbiotique ? (Protéger votre PJ, faire la liaison avec le reste du monde, lui permettre de garder les pieds sur terre ou d'affronter le monde extérieur, muse, *sparring partner*, stimulateur, etc.)
- Pourquoi votre personnage en a-t-il besoin ? (C'est son médecin, son mécène, son agent de probation, sa grande sœur, son mentor, son tuteur, son apprenti, etc.)
- Comment rendre le rôle de cet autre PJ aussi intéressant que le vôtre ?

Séduction et vie conjugale

- Votre PJ est-il capable ou éprouve-t-il le besoin de séduire ou d'être en couple ?
- Est-il attiré, romantiquement et/ou sexuellement, par les autres ?
- Dans quelle mesure a-t-il une vision différente des relations de couple ? (Polyamour, couple libre, besoin rapide d'engagement, dépendance affective, etc.)
- Comment son génie fait-il irruption dans ses relations amoureuses ?

RESSOURCES LEXICALES POUR LES GÉNIES

TERMES GÉNÉRIQUES

- Quels sont les termes emblématiques de la manière de parler de votre PJ ?
- Quels sont les mots de la vie courante que vous pouvez remplacer par des synonymes propres à votre PJ ?

NOMMER LES OBJETS

- Quels sont les éléments familiers que vous pouvez appeler par un nom propre qui montrera le savoir encyclopédique de votre génie ?

JARGON ET TECHNO-BABILLAGE

- Quels sont les termes complexes liés à sa spécialité ?
- Comment pouvez-vous combiner les mots du lexique spécialisé de deux domaines scientifiques différents pour aboutir au jargon propre à votre PJ ?
- Allez-vous essayer de tenir des propos cohérents, ou allez-vous vous contenter d'un « techno-babillage » ?
- Utilisez-vous des mots typiques de la science-fiction ou créez-vous les vôtres avec les suffixes -ite, -ium ou -ius ?
- Est-ce que votre personnage a donné son nom à une de ses découvertes en lui ajoutant un de ces suffixes ?

RÉACTIONS FACE AU SUCCÈS ET À L'ÉCHEC

- Comment est-ce que votre génie réagit dans les deux cas ?
- Assume-t-il ses échecs ou trouve-t-il une excuse pour les justifier ?
- Est-il paralysé après un échec, ou au contraire a-t-il soif de « revanche » ?
- Est-il arrogant après une réussite ?
- Quelles sont les phrases-types qu'il prononce dans un cas ou l'autre ?

CRÉER DES « COUPS DE GÉNIE »

- Demandez au MJ une occasion d'avoir un coup de génie sans modifier en profondeur son scénario.

SE LAISSER SURPRENDRE

PEGGY CHASSENET, CORALIE DAVID ET JÉRÔME LARRÉ

UTILISEZ L'ALÉATOIRE POUR ÊTRE SURPRIS

UTILISEZ LES DÉS

Avantages :

- rapidité et simplicité d'utilisation ;
- crée à coup sûr des imprévus ;
- oblige à se diversifier ;
- aiguise la créativité.

Inconvénients :

- devient vite lassant ;
- perte de pouvoir décisionnel des joueuses ;
- suspension volontaire d'incrédulité plus difficile ;
- plus compliqué de faire des propositions cohérentes.

ALLIEZ COHÉRENCE ET IMPRÉVISIBILITÉ

Prenez une table spécifiquement adaptée. Plutôt que de jeter un dé :

- choisissez le résultat le plus pertinent ;
- jetez un dé mais utilisez une réserve quelconque pour compenser le côté aléatoire du résultat ;
- choisissez un résultat sur la table, mais refusez toujours votre première idée et essayez de varier le plus possible vos réponses ;
- sollicitez les autres joueuses.

PRÉPAREZ VOTRE PERSONNAGE À VOUS SURPRENDRE

UTILISEZ DES PRÉTIRÉS

- Essayez d'abord sur des parties courtes.
- Choisissez celui qui est le plus différent de ce que vous jouez habituellement.
- Tirez parti de la complémentarité et de l'unité du groupe pour créer du jeu avec les autres joueuses.
- Inspirez-vous d'un personnage fictif ou réel déjà existant.

METTEZ DES DILEMMES DANS VOTRE HISTORIQUE

- Considérez votre *background* comme une liste au Père Noël.
- Intégrez des oppositions fertiles : les valeurs de votre PJ entrent en contradiction avec ses objectifs, ses motivations ou son éducation, par exemple.
- Évitez les dilemmes qui se résolvent trop vite ou trop facilement.

LAISSEZ DES ZONES FLOUES

- Posez des questions sans donner de réponse.
- Ne vous posez pas trop de questions avant la partie.
- Autorisez-vous à découvrir votre personnage en jouant.

JOUEZ POUR TIRER PARTI DES ZONES FLOUES

- Montrez les zones de flou.
- Acceptez que ce qui se passe pendant la partie impacte votre personnage.
- Rebondissez sur ce qui se passe dans la partie pour répondre aux questions concernant votre personnage.
- Ne révélez ni trop, ni trop peu. Donnez de réelles réponses, mais qui donnent envie d'en apprendre davantage.

JOUEZ POUR ÊTRE SURPRIS

FAVORISEZ LA PRISE DE RISQUE PAR LA BIENVEILLANCE

- Acceptez de perdre le contrôle sur votre personnage.
- Expérimentez, échouez, trompez-vous.
- Partagez vos idées avec les autres joueuses, posez-leur des questions.

ADAPTEZ-VOUS AUX ENVIES DES AUTRES

- Demandez aux autres joueuses ce qui les intéresse dans votre personnage, ce dont elles ont envie pour la suite, et tenez-en compte dans votre jeu.
- Utilisez les mécaniques du jeu pour intégrer leurs idées ou leur donner de l'importance.
- Faites des propositions aux autres joueuses, dites-leur quelles sont les scènes que vous avez aimées et pourquoi.

LÂCHEZ PRISE

- Ne forcez pas votre personnage à faire face à tous les conflits, et toujours jusqu'au bout.
- Acceptez l'échec comme une autre direction que prend l'histoire.

ACCEPTÉZ LES PROPOSITIONS DIRECTES

- Acceptez-les, même quand elles s'opposent à vos propres aspirations.
- Laissez-vous embarquer par leurs idées et acceptez le jeu tel qu'il se déroule.
- Rebondissez sur les propositions des autres pour faire avancer l'histoire tous ensemble.

CHOISISSEZ LA FOCALISATION DU GROUPE

- Jouer avec ses tripes : prenez les décisions de votre personnage de la façon la plus instinctive qui soit.
- Jouer en transparence : partagez plus d'informations que celles qui sont connues par les personnages, et acceptez que les décisions de ces derniers soient prises en fonction de ces informations.

ACCEPTÉZ DES THÉMATIQUES INHABITUELLES, EXEMPLE : LA ROMANCE

FAITES DES TRIANGLES AMOUREUX

- Provoquez ce genre de situations.
- Envisagez ces interactions comme autant de manière d'enrichir les autres intrigues.
- Imaginez les questions que peuvent entraîner ces situations.

RÉVÉLEZ LA POUSSIÈRE SOUS LE TAPIS

- Créez des personnages imparfaits et vulnérables.
- Mettez en jeu des motivations antagonistes pour votre PJ et utilisez-les.
- Choisissez le moment où les révélations du passé auront le plus d'impact.

JOUEZ LA SÉDUCTION

- Donnez de l'importance et des conséquences aux jets de séduction et aux scores élevés de charisme ou assimilés.
- Laissez la séduction bousculer les motivations, le caractère et les valeurs de votre PJ.
- Montrez la manière dont le comportement de votre PJ est modifié par le jeu de la séduction.

CHOISISSEZ VOS PARTENAIRES

- Établissez les règles, pour peut-être mieux les briser après.
- Définissez l'attirance que votre personnage éprouve à l'égard d'un autre : charnelle, platonique, spirituelle, amoureuse, etc.
- Demandez-vous comment votre personnage vit son attirance, et comment y réagit-il, notamment s'il l'éprouve envers un antagoniste.

APPRENDRE À UTILISER LA THÉMATIQUE DU SEXE DE FAÇON INTÉRESSANTE

- Ne décrivez pas l'érotisme ou la scène elle-même, mais l'attitude du personnage pour en dire plus sur lui.
- Donnez à ces scènes des répercussions sur le caractère et les relations du personnage.
- Jouer les conséquences à termes des relations sexuelles.

S'ENTRAÎNER

ARNAUD PIERRE

CONSEILS GÉNÉRAUX POUR LA PRATIQUE DES EXERCICES

- Si possible, jouez le personnage de la partie qui va suivre (ces exercices seront signalés par un astérisque : *).
- Soyez mobilisé intellectuellement, mais aussi physiquement et intuitivement.
- Vous êtes là pour vous améliorer : tentez, échouez, recommencez.
- Faites confiance et transformez les « erreurs » en opportunités de jeu.
- Sachez établir une situation en répondant aux questions suivantes :
 - a. quelle est votre relation ?
 - b. qui êtes-vous individuellement ?
 - c. où êtes-vous ?
 - d. quand est-ce que la scène se joue ?
 - e. quel problème êtes-vous en train de régler ?

1. LES BALLE DE COULEUR

IDÉE ESSENTIELLE

Construire ensemble est d'abord une affaire d'écoute.

PRINCIPE

Se rendre disponible, écouter et contribuer au flot de la partie.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Faites cet exercice avant une partie, à titre d'échauffement, pendant que le MJ se prépare ou en attendant une joueuse en retard. Toutes les joueuses du groupe peuvent participer.

DÉROULEMENT DU JEU

- Réunissez-vous autour de la table.
- Lancez-vous des balles de couleur invisibles.
- Lorsque vous donnez une balle, dites sa couleur en regardant la joueuse qui la reçoit.
- Lorsque vous recevez une balle, répétez sa couleur pour confirmer sa réception. Lancez ensuite la balle à une autre joueuse en recommençant le même processus.
- Accélérez et ajoutez plus de balles.
- Arrêtez le jeu au bout d'une minute pour vérifier qu'aucune balle n'a été perdue ou n'a changé de couleur.

2. LES CADRANS ÉMOTIONNELS*

IDÉE ESSENTIELLE

Les émotions sont un ressort puissant pour rendre un personnage intéressant, mais elles sont d'autant plus efficaces qu'elles sont construites par touches successives. Laissez-vous toucher par ce qui se passe pendant la partie.

PRINCIPE

Interpréter un large panel d'émotions, les crédibiliser et faire des propositions.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Pratiquez cet exercice pour vous échauffer, puis intégrez-le à vos séances afin de pimenter le jeu (flash-back, *cut scene*, etc.). C'est un exercice pour deux joueuses.

DÉROULEMENT DU JEU

- Séparez la scène ou la table en quatre zones appelées « cadrans ».
- Associez à chacune une émotion particulière (ne mettez pas que des émotions négatives).
- Définissez une problématique.
- Interprétez votre personnage selon l'émotion correspondante au cadran dans lequel vous vous trouvez.
- Changez de zone et faites évoluer les émotions de votre personnage en conséquence, en prenant soin de justifier ce changement de façon cohérente.
- Arrêtez la scène une fois que le problème a été résolu.

3. SOUS-TITRES*

IDÉE ESSENTIELLE

On peut transmettre ses intentions de jeu autrement que par la bouche de son personnage.

PRINCIPE

Maîtriser ses intentions, faire des propositions efficaces et s'adapter.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Faites cet exercice avant une partie, à titre d'échauffement, pendant que le MJ se prépare ou en attendant une joueuse en retard. C'est un exercice pour quatre joueuses.

DÉROULEMENT DU JEU

- Établissez une situation problématique impliquant deux personnages.
- Faites-les interpréter par deux joueuses qui ne peuvent s'exprimer que dans une langue imaginaire.
- Demandez à deux autres joueuses de traduire leurs grommellements de façon intelligible au fur et à mesure de leur énonciation, comme si elles les sous-titraient.
- Évitez de cabotiner, de mésinterpréter ou de créer des situations inutilement ridicules. Collez à ce que les autres joueuses essaient d'exprimer, et envisagez des traductions plus exotiques au fur et à mesure que vous prenez de l'aisance.
- Arrêtez l'exercice une fois que le problème a été résolu.

4. UN MOT À LA FOIS

IDÉE ESSENTIELLE

Une bonne histoire nécessite que les joueuses ne se laissent pas dépasser par leurs idées. Au lieu de s'éparpiller, elles doivent réussir à rester à la fois concentrées et spontanées.

PRINCIPE

Prendre des décisions, s'y tenir et éviter les mécanismes de peur.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Faites cet exercice avant une partie, à titre d'échauffement, pendant que le MJ se prépare ou en attendant une joueuse en retard. Toutes les joueuses du groupe peuvent participer.

DÉROULEMENT DU JEU

- Formez un cercle ou asseyez-vous autour de la table.
- Construisez une histoire en ne disant qu'un mot, chacune à tour de rôle.
- Une joueuse peut dire « point » pour terminer une phrase avant d'énoncer ensuite le premier mot de la phrase suivante. Elle répète à haute voix la phrase qu'elle a terminée.
- La première phrase doit commencer par « Je ».
- Le jeu s'arrête quand l'histoire est trop incompréhensible ou qu'elle est achevée.

5. LES TROIS STATUTS*

IDÉE ESSENTIELLE

Savoir donner corps à sa position sociale est incontournable pour rendre crédibles les scènes basées sur des dynamiques hiérarchiques.

PRINCIPE

Gérer et interpréter les différents statuts.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Pratiquez cet exercice pour vous échauffer, puis intégrez-le à vos séances afin de pimenter le jeu (*flash-back*, *cut scene*, etc.). C'est un exercice pour trois joueuses qui nécessite de l'espace.

DÉROULEMENT DU JEU

- Choisissez une situation : le personnage ayant le statut le plus élevé souhaite déplacer un objet (symbolisé par une boîte à chaussures, une trousse, une corbeille, etc.) d'un bout à l'autre de la zone de jeu. Toutefois, il ne veut pas le faire lui-même mais n'hésitera pas à utiliser son arme pour arriver à ses fins. Inversement, les autres personnages cherchent à se faire oublier et à éviter les coups. Exemples de situations : la reine veut faire déplacer une statue, un savant fou veut se débarrasser d'un cadavre, un dictateur veut que l'on ajuste son pupitre, etc.
- Laissez les trois joueuses choisir des numéros de 1 à 3 représentant la position de leur personnage. Celui ayant le numéro 1 a le statut le plus élevé et est dominant : il ne souhaite pas s'adresser directement au numéro 3, dominé par les deux autres.
- Donnez aux joueuses 1 et 2 un ballon de baudruche ou une écharpe qui représente une arme dont le moindre coup suscite une souffrance effroyable (fouet, etc.).
- Mettez fin à l'exercice lorsqu'il a assez duré ou que l'objet est arrivé à destination.

6. CHANGEMENT DE STATUT*

IDÉE ESSENTIELLE

Des dynamiques sociales et des statuts qui évoluent, ce sont à la fois de nouvelles opportunités de jeu mais aussi des façons inédites d'explorer son personnage.

PRINCIPE

Gérer et interpréter les évolutions des différents statuts.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Pratiquez cet exercice pour vous échauffer, puis intégrez-le à vos séances afin de pimenter le jeu (*flash-back*, *cut scene*, etc.). C'est un exercice pour trois joueuses.

DÉROULEMENT DU JEU

- Dites à deux joueuses qu'elles doivent interpréter des personnages qui entretiennent un rapport hiérarchique marqué où les positions respectives de chacun sont évidentes (suzerain et vassal, patron et employé, maître et apprenti, etc.).
- Commencez la scène et laissez-les établir leur relation pendant une minute environ.
- Faites intervenir une troisième joueuse qui apporte un élément perturbateur. Celui-ci provoque une inversion totale du rapport de force entre les deux protagonistes.
- Arrêtez l'exercice quand le basculement a été totalement joué.

7. HALF-LIFE*

IDÉE ESSENTIELLE

Les propositions efficaces sont celles qui nous en apprennent davantage sur les personnages ou l'univers, ou qui font progresser l'intrigue.

PRINCIPE

Réduire les propositions à faible enjeu.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOUEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Faites cet exercice avant une partie, à titre d'échauffement, pendant que le MJ se prépare ou en attendant une joueuse en retard. C'est un exercice pour deux joueuses ou plus.

DÉROULEMENT DU JEU

- Donnez une situation problématique aux joueuses qui ont deux minutes pour jouer une scène correspondante.
- Mettez fin à l'exercice passé ce délai, que le problème ait été résolu ou pas.
- Demandez-leur de refaire la même scène en divisant le temps par deux, puis encore par deux et ainsi de suite.
- Expliquez aux joueuses qu'elles doivent conserver un débit normal et ne pas essayer d'enchaîner les répliques à toute vitesse ou de parler en même temps que les autres. L'objectif est d'enlever tout ce qui est inutile pour respecter la limite de temps.
- Discutez pour déterminer la meilleure version.

8. PERSONNAGE À TROIS RÉPLIQUES*

IDÉE ESSENTIELLE

L'interprétation d'un personnage passe autant par ses actes que par ses paroles.

PRINCIPE

Améliorer les propositions non verbales.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOUEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Pratiquez cet exercice pour vous échauffer, puis intégrez-le à vos séances afin de pimenter le jeu (*flash-back*, *cut scene*, etc.). C'est un exercice pour deux joueuses.

DÉROULEMENT DU JEU

- Donnez une situation problématique à deux joueuses. Elles n'ont le droit d'échanger que trois répliques chacune durant la totalité de l'exercice. Elles peuvent jouer les actions de leur personnage ou les annoncer à la personne qui anime l'exercice.
- Expliquez-leur que le but est de faire la meilleure et la plus longue scène possible.
- Arrêtez l'exercice quand chaque joueuse a dit ses trois répliques.

9. SANS PAROLES*

IDÉE ESSENTIELLE

Faire parler un personnage n'est pas toujours utile, il existe de nombreuses autres façons de s'exprimer et de permettre à sa joueuse de transmettre ses intentions.

PRINCIPE

Communiquer ses intentions sans parler.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOUEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Pratiquez cet exercice pour vous échauffer, puis intégrez-le à vos séances afin de pimenter le jeu (*flash-back*, *cut scene*, etc.). C'est un jeu pour deux joueuses.

DÉROULEMENT DU JEU

- Donnez une situation problématique à deux joueuses. Elles doivent jouer une scène sans parler ni rédiger quoi que ce soit d'intelligible. Elles ne peuvent communiquer leurs intentions que par leurs actions.
- Mettez fin à la scène quand le problème est résolu.

10. ENCORE

IDÉE ESSENTIELLE

Les réactions les plus intéressantes à une situation sont généralement celles qui en font augmenter les enjeux.

PRINCIPE

Augmenter les enjeux et prendre des risques.

QUAND FAIRE CET EXERCICE ? COMBIEN DE JOUEUSES NÉCESSITE-T-IL ?

Faites cet exercice avant une partie, à titre d'échauffement, pendant que le MJ se prépare ou en attendant une joueuse en retard. C'est un exercice pour trois joueuses.

DÉROULEMENT DU JEU

- Donnez une situation problématique à deux joueuses.
- Laissez l'explorer pendant une trentaine de secondes.
- Intervenez à n'importe quel moment en disant « encore » après une réplique pour demander à la joueuse de changer sa phrase, autant de fois que vous le souhaitez.

NE PAS ÊTRE CETTE JOUEUSE-LÀ

SELENE TONON

OBJECTIFS

- Identifier les comportements problématiques et être capable d'avoir une discussion avant que la partie ne dégénère.
- Prendre du recul sur sa propre pratique et éviter ces travers.

« JE JOUE AVEC LES AUTRES EN LES LAISSANT JOUER. »

SOYEZ INTELLECTUELLEMENT DISPONIBLE ET JOUEZ !

- Si vous êtes présent, impliquez-vous dans la partie.
- Évitez les téléphones ou les ordinateurs, sauf si la partie les requiert.
- Consultez les manuels de jeu entre les séances, pas pendant.
- Occupez-vous les mains si cela vous aide à vous concentrer.

Pensée positive

« C'est maintenant que j'ai la possibilité de jouer, il faut que j'en profite. La partie est plus importante, je pourrai voir cela plus tard. »

NE TRICHEZ PAS

- Les soi-disant « avantages » acquis par la triche n'en sont pas.
- Les autres joueuses perçoivent le décalage.

Pensée positive

« La curiosité est une qualité, la sagesse en est une autre : j'aurai bien plus de plaisir en découvrant les secrets du jeu en temps et en heure. »

NE CONFONDEZ PAS RELATIONS FICTIVES ET RELATIONS RÉELLES

- Aidez les joueuses débutantes sans chercher à en tirer un quelconque avantage.
- Privilégiez les liens entre personnages plutôt que ceux entre joueuses.
- Servez-vous de la complicité que vous avez avec une autre joueuse pour mettre en scène une rivalité intéressante entre vos PJ.

Pensée positive

« Le temps du jeu, les liens entre les personnages deviennent plus importants que les liens hors-jeu. En dehors du jeu, c'est évidemment le contraire. »

« JE JOUE AVEC LES AUTRES EN LES LAISSANT JOUER. »

DISTINGUEZ JOUEUSES ET PERSONNAGES

- Ne provoquez pas les autres joueuses.
- N'évoquez pas une particularité de la joueuse comme s'il s'agissait de celle de son PJ.

Pensée positive

« Nous jouons ensemble. La qualité que nous mettons en avant, collectivement, c'est de faire la part des choses entre joueuse et personnage. »

NE DÉBATTEZ PAS DES RÈGLES PENDANT LA PARTIE

- Discutez des problèmes de règles entre les séances.
- S'il vous semble que le MJ se trompe, faites-le remarquer discrètement et n'insistez pas.

Pensée positive

« Il y a un temps pour le jeu, et un autre temps, séparé, pour le débat et l'établissement des règles. Priorité à l'action. »

N'ÉTALEZ VOS CONNAISSANCES QUE SI CELA SERT LE JEU

- Ne monopolisez pas la parole pour montrer que vous connaissez bien le contexte du jeu.
- Ne vous cantonnez pas à des rôles où votre savoir est proche de celui de votre PJ.

- Gardez à l'esprit qu'un univers de JdR est construit par toutes les joueuses au fur et à mesure de la narration.
- S'il vous semble que le MJ se trompe, faites-le remarquer avec tact.

Pensée positive

« Je considère que je découvre l'univers du jeu en même temps que mon personnage. Cela me permet d'avoir encore des surprises. »

« JE JOUE AVEC LES AUTRES EN LES LAISSANT JOUER. »

COOPÉREZ AVEC LE MENEUR

- Faites confiance au MJ et ne l'accablez pas de reproches quand il fait une erreur.
- Tentez de vous impliquer dans l'histoire sans vous isoler du reste du groupe.

Pensée positive

« Quand se présente une opportunité de jeu collectif, impliquant plusieurs personnages, je la saisis. C'est plus intéressant ainsi. »

SACHEZ QUAND RÉVÉLER VOS SECRETS

- Gardez à l'esprit que si l'objectif du personnage est de cacher ce secret, le vôtre est de l'interpréter de manière pertinente et intéressante.
- Sans révéler les secrets de votre PJ, montrez leur existence dans votre jeu, afin que les autres joueuses puissent les deviner ou à tout le moins se poser des questions.

Pensée positive

« Les secrets ajoutent du piment au jeu. Je trouve leur intérêt dans leur interprétation active et dans leur échange, plutôt que dans leur dissimulation. »

N'AGRESSEZ PAS LES AUTRES JOUEUSES, MÊME INDIRECTEMENT

- Ne tuez pas le PJ d'une autre joueuse à moins d'avoir une excellente raison, posez-vous la question du contexte et de savoir si la vengeance pourrait prendre une autre forme.
- Proscrivez le viol.

Pensée positive

« Mes actes ont un impact sur les autres joueuses. Un personnage inhumain peut être joué de façon humaine, sans contradiction. »

« JE JOUE AVEC LES AUTRES EN LES LAISSANT JOUER. »

NE MONOPOLISEZ PAS LA PAROLE

- Restez vigilant quant à l'espace que vous laissez aux autres joueuses, que ce soit pour le temps de parole ou d'action de leurs personnages.
- Aidez les autres joueuses à participer, notamment les plus timides.

Pensée positive

« Par mon action, je peux aider l'ensemble de la table à participer de manière plus égalitaire, améliorant l'expérience de jeu. »

SACHEZ QUAND ÊTRE DRÔLE

- Prenez en compte l'ambiance de la partie.
- Si vous êtes mal à l'aise lors d'une scène dramatique, ne cassez pas son intensité pour les autres joueuses.

Pensée positive

« Par mon comportement, je contribue à l'ambiance de la partie. Il y a des scènes pour rire, d'autres pour l'angoisse, la peur, le doute. »

PRIVILÉGIEZ LA BIENVEILLANCE SUR LA MAUVAISE FOI

- N'exigez pas des autres joueuses qu'elles soient parfaites.
- Efforcez-vous d'accepter ce que vous souhaiteriez que les autres acceptent.

Pensée positive

« En me comportant de manière bienveillante, je signifie aux autres ma volonté de passer un bon moment ensemble. »