

Jouer des parties de jeu de rôle

Raphaël BOMBAYL - Olivier CAÏRA
Peggy CHASSENET - Coralie DAVID
Romain d' HUISSIER - Cédric FERRAND
Géraud G. - 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

© 2017 *Lapin Marteau*, tous droits réservés

Direction éditoriale : Coralie David et Jérôme Larré

Couverture, photo et mise en page : Coralie David et Jérôme Larré

Relectures : Alexandre Ecuillon et Vincent Mottier

Lapin Marteau,
22 rue de Ribaute,
31650 Saint-Orens-de-Gameville

www.lapinmarteau.com

ISBN 978-2-9545811-6-3

LES AUTEURS

Rôliste depuis 30 ans et passionné par la création, **Raphaël Bombayl** passe de l'autre côté du miroir au début des années 2000, et devient alors *editor* et rédacteur pour l'édition professionnelle de *Pavillon noir*. Il a ensuite participé à l'aventure du magazine *Black Box*, à la scénarisation de la boîte *Chroniques oubliées*, à la création d'un nouveau système de jeu pour la troisième édition de *Polaris*, et continue de temps en temps à écrire des articles dans la quatrième version du magazine *Casus Belli*, tout en travaillant sur ses projets personnels.

Olivier Caïra est sociologue et narratologue. Il travaille sur les industries de divertissement et la théorie de la fiction. Il a notamment écrit *Jeux de rôle : les forges de la fiction* et dirigé avec Jérôme Larré *Jouer avec l'histoire*. Il a également collaboré avec les XII Singes sur la gamme *Adventure Party* et sur les recueils de scénarios *6 cauchemars contemporains* et *6 trésors légendaires*.

Peggy Chassenet est ludothécaire et joueuse depuis toujours. Avec Manuel Rozoy, elle a écrit le scénario d'*Asylum* pour *T.I.M.E Stories*, un jeu qui fait le lien entre le jeu de rôle et le jeu de plateau. En 2015 et 2016, elle a été membre du jury francophone du Game Chef.

Coralie David a collaboré à la publication d'une centaine d'ouvrages, principalement pour les comptes de Black Book Éditions (jeux de rôle) et de Mnémos (romans). En parallèle, elle a écrit une thèse intitulée *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* qui lui a permis d'obtenir un doctorat en Littérature comparée. Coralie est désormais une des deux têtes de Lapin Marteau.

Rôliste depuis le début des années 80, **Géraud G.** est rédacteur régulier de la dernière incarnation de *Casus Belli*, en particulier sur les rubriques « Rétro » et « Bâtisses et Artifices ». Il a collaboré à *Héros & Dragons*, *Laelith*, *Chroniques oubliées* ou aux *Bâtisses clé-en-main* (Black Book Éditions), et a écrit et dirigé la nouvelle édition des

Pièges de Grimtooth. Il est aussi un collectionneur passionné de vieilleries, en particulier de jeux obscurs, et de *Donjons & Dragons* et consorts.

Romain d’Huissier travaille dans le milieu du jeu de rôle depuis une quinzaine d’années. Ayant fait ses premières armes dans le cadre de jeux et suppléments amateurs, il a depuis œuvré sur de nombreuses gammes et écrit pour le compte de divers magazines spécialisés. Étant écrivain, il a également publié plusieurs romans et nouvelles.

Cédric Ferrand, né le 23 septembre 1976 à Bourgoin-Jallieu (Isère), est un auteur de jeu de rôle et un romancier. Pigiste au sein du magazine *Casus Belli* depuis une dizaine d’années, il a également participé au développement de plusieurs gammes de jeu chez différents éditeurs : *Vermine*, *Sovok*, *Post-Mortem*, *Nightprowler*... Il a aussi auto-publié des jeux comme *Soap* et *Brumaire*. Après la sortie de son premier roman, *Wastburg*, il a décliné cet univers en jeu de rôle. Il ne pratique plus le théâtre d’impro et vit désormais à Montréal.

Co-fondateur et gérant des Éditions John Doe, **Emmanuel Gharbi** est également auteur de jeux de rôle. On lui doit notamment des jeux comme *Exil*, *Final Frontier* et *Hellywood*, ainsi que la traduction de *Icons* en français.

Auteur, illustrateur, graphiste, traducteur et éditeur, **Le Grümph** a été formé sur les bancs de la CDJRA, en compagnie de toute une génération d’autres auteurs et *game designers*. Associé aux Éditions John Doe depuis 2006 et fournisseur direct de rôlistes via le label Chibi depuis 2014, il travaille occasionnellement pour d’autres maisons d’éditions (Sans Détour, Black Book, Les XII singes). On lui doit notamment le *dK System* (avec Éric Nieudan), *Bloodlust Metal* (avec Rafael Colombeau et François Lalande), *Les Mille-Marches*, *Oltrée !*, *Dragon de Poche*, *nanoChrome*, *La Lune et les Douze Lotus*, *Terra X*, *Mordiou !* ainsi que nombreux projets gratuits disponibles sur le Terrier (<http://legrumph.org>).

Sandy Julien a participé à la traduction de plus de cent cinquante ouvrages de jeux de rôle, et on lui doit celle de nombreux romans parus entres autres éditeurs chez Pocket, J’ai lu et Éclipse. Il est également l’auteur d’aides de jeu, de scénarios et d’articles divers, notamment pour *C.O.P.S.* et *Nécropolice*. Vous pouvez le retrouver sur son blog sandyjulien.wordpress.com.

Jérôme « Brand » Larré a participé à l’écriture ou à la conception de plus d’une cinquantaine de jeux et suppléments, en France ou à l’étranger (*C.O.P.S.*, *Fiasco*, *Qin*, *Ryuutama*, *Tenga*, etc.). Très engagé dans la théorie rôliste, il contribue à de nombreux événements favorisant la création : tables rondes, ateliers d’écriture, concours de création, etc. Jérôme est une des deux têtes de Lapin Marteau.

Guylène Le Mignot est auteure de jeu de rôle et podcasteuse. On peut la lire chez les XII Singes, sur leur gamme 6... ou *Nécropolice*, et parfois dans *JDR Mag*. On peut l’entendre chez *Proxi-Jeu* ou *Radio Rôliste*, entourée de joyeux lurons pour discuter de jeu de rôle. Elle aime voyager, se promener en forêt, et se plaît à croire qu’on pourrait changer le monde avec des livres.

Arnaud Pierre est improvisateur depuis plus de 10 ans et enseigne aujourd'hui l'improvisation théâtrale dans diverses écoles d'art à Singapour. Il a été rôliste bien avant de monter sur les planches et prend un grand plaisir à construire des passerelles entre les deux activités. Fêru des techniques de *storytelling*, il est aussi consultant pour des scénaristes de courts et de longs métrages. Ses maîtres à penser en la matière sont entre autres Keith Johnstone, Del Close, Robert McKee et John Truby. Quand il n'est pas sur scène ou sur son clavier, Arnaud est aussi producteur et metteur en scène de pièces classiques et modernes.

Julien Pouard anime *Les Voix d'Altaride*, un podcast où l'on discute de jeu de rôle, et contribue régulièrement à d'autres podcasts de la sphère francophone. Il a participé à la revue rôliste gratuite *Les Chroniques d'Altaride* entre les numéros 1 et 42, en y publiant scénarios et interviews. À ses heures perdues, il écrit des jeux pour le Gamechef en espérant un jour les transmettre au peuple rôliste.

Joueuse de longue date, **Anne Richard-Davoust** fait partie des play-testeurs des jeux de John Grümph, et a également collaboré à la création du JdR *Les Mille-Marches*. Par ailleurs enseignante de Lettres, elle a soutenu un DEA consacré à la fantasy avant d'en écrire elle-même aux éditions Bayard et Nestiveq'nen.

Joueuse passionnée depuis sa plus tendre enfance, qu'il s'agisse de jeux vidéo, de rôle ou de plateau, **Selene Tonon** a participé pendant plusieurs années à l'animation du club de jeux de rôle de l'INSA de Rennes et de sa convention. Autrice féministe, engagée en faveur des droits des minorités de genre et d'orientation sexuelle, elle partage avec pédagogie sur ses blogs, *Wakening Princess* et *Eclosion*, ses témoignages et essais sur ces thématiques. Elle est également chroniqueuse pour le podcast *Ludologies* qui décortique les jeux sous toutes leurs formes.

Notice

ABRÉVIATIONS UTILISÉES

D&D : *Donjons & Dragons*.

GN : jeu de rôle grandeur nature.

GNiste : personne pratiquant le jeu de rôle grandeur nature.

JdR : jeu de rôle.

MJ : meneur de jeu.

PJ, PNJ : personnage(s) joueur(s), personnage(s) non joueur(s).

Méd-fan : médiéval-fantastique.

BACKGROUND

Pour des raisons de clarté, ce terme sera uniquement utilisé dans son sens d'historique d'un personnage, et pas dans le sens d'univers de jeu.

INFORMATIONS BIBLIOGRAPHIQUES

Sauf cas spécifiques, la première édition en version originale est toujours privilégiée. Les références bibliographiques sont données une fois par jeu. Lorsqu'elles comprennent plus de dix auteurs, le nombre de noms cités est limité à cinq et la mention « et autres » est ajoutée.

LE MENEUR, LA JOUEUSE ET LE PERSONNAGE

Vous l'aurez sans doute remarqué, mais, sans l'imposer aux autres auteurs, nous avons pris le parti de féminiser systématiquement le terme de « joueur » en « joueuse ». Nous sommes conscients que cela n'est pas ce à quoi nous enjoint la grammaire et que cela ne semble pas naturel pour la plupart d'entre nous. Certains nous ont même confié se sentir exclus par ce choix. Toutefois, nous l'avons fait à dessein. La première raison, certes moins importante, est que cela permet de distinguer sans effort les joueuses, quel que soit leur genre, d'un éventuel meneur ou des personnages. La seconde est que nous pensons qu'en tant qu'éditeur, surtout d'ouvrages théoriques, nous avons notre (tout petit) rôle à jouer sur l'image que se renvoie notre propre communauté et sur la façon dont elle traite certains de ses membres. En d'autres termes, c'est justement parce que cela « râpe » que nous pensons que c'est important de le faire. Quoi qu'il en soit, rassurez-vous, on s'y habitue rapidement. Après tout, nous n'avons féminisé qu'un seul mot, et cela ne concerne que quelques articles...

INTRODUCTION

DÉCIDER DE SA PRATIQUE

Coralie David & Jérôme Larré

*Les joueurs doivent comprendre que parmi eux,
il en existe pour qui [leur façon de] s'amuser n'est pas toujours amusante.*

E. Gary Gygax, *The Domesday Book*¹, n° 3, 1970.

*Un spectateur qui lirait ces discussions enflammées, remarquant les haines qui s'y développent,
pourrait être désorienté et se demander : « Jouons-nous tous au même jeu ? Est-ce que ces mots
signifient la même chose pour tout le monde ? » La réponse est « non ». Ceux qui s'opposent
peuvent utiliser un même système de règles, cela ne veut pas dire
qu'ils l'utilisent de la même façon ou avec le même objectif.*

Glenn Blacow, *Different Worlds*, n° 10, 1980.

*Le respect des limitations des personnages impose une contrainte à l'imagination
de chaque joueur, mais c'est précisément cela qui fait du jeu un véritable jeu de rôle.*

*Les joueurs doivent agir en collant à leurs personnages et se comporter, dans le jeu,
comme si seuls ceux-ci existaient. Bien y réussir est la chose la plus difficile mais aussi
la plus satisfaisante que propose le jeu.*

Sandy Petersen, *L'Appel de Cthulhu*, 1981.

1. The Domesday Book était une lettre d'information publiée par The Castle & Crusade Society, une filiale de The International Federation of Wargaming ou IFW.

SORTIR DE L'AUBERGE

Comme vous le savez peut-être déjà, le recueil que vous tenez entre vos mains fait partie d'une collection d'ouvrages consacrés à la théorie rôliste et à celles et ceux qui pratiquent notre loisir : Sortir de l'auberge. *Jouer des parties de jeu de rôle* est le second tome paru dans ce cadre et il est le pendant pour les joueuses de ce que le premier, *Mener des parties de jeu de rôle*, était pour les meneurs. Aussi, si vous connaissez déjà ce dernier, il est probable qu'une grande partie de cette introduction vous soit familière, les deux recueils ayant été construits à partir d'une logique commune, et avec l'objectif explicite d'être le complément l'un de l'autre.

En 2016, nous commençons *Mener des parties de jeu de rôle* en confiant à la fois notre fierté d'être rôlistes et notre sentiment que ce loisir méritait bien plus d'égards que nous, ses propres pratiquants, ne lui en accordions d'habitude. Et il est vrai que le chemin parcouru en un peu plus de quarante ans force le respect : nous sommes des millions à avoir joué à ce qui n'était au départ qu'une variante anecdotique du *wargame*, nous avons multiplié les types de jeux disponibles, les façons de les créer, appris de nos erreurs, tout à la fois diversifié et perfectionné nos pratiques, etc. Bref, collectivement, nous avons progressé. Et ce faisant, nous avons généré une grande quantité de connaissances liées à notre loisir.

Cet entrain pour la théorie rôliste, s'il est surtout visible en langue anglaise, existe aussi à l'échelle francophone. Preuve en est la parution prochaine des actes des journées d'étude *Les 40 ans du jeu de rôle* qui ont eu lieu à Paris XIII en juin 2015. Ceux-ci dressent un état des lieux de la recherche francophone, mais citons aussi les divers projets similaires parus ou à paraître portés par des confrères éditeurs, ou le nombre incroyable de titres sortant chaque année. En parallèle, on assiste à une véritable profusion de médias rôlistes, que ce soit avec les trois magazines papier généralistes (*Casus Belli*, *Di6dent* et *JDR Mag*) sortant de façon régulière depuis plusieurs années, ou tout ce que le Net francophone peut apporter de dynamisme et d'expérimentations passionnantes.

Si l'avenir comporte son lot de défis habituels, qu'ils concernent l'économie, la diffusion et le renouvellement des rôlistes, nous avons la chance de vivre une époque où le JdR est sorti du marasme dans lequel il s'était embourbé au début des années 2000. Sans non plus idéaliser le présent, nous sommes convaincus qu'il est désormais grand temps de laisser la nostalgie de « l'âge d'or » au placard. En effet, nous vivons une belle époque pour le JdR et nous gagnerons à prendre du recul sur notre propre pratique, sans hésiter à piocher dans chacune des périodes, écoles et chapelles rôlistes ce qu'elle amène d'intéressant. Désormais, le JdR est si riche et regroupe des expériences si diverses qu'il suffit de regarder ce que l'on peut apprendre des uns et des autres pour avoir le sentiment de nous renouveler sans cesse.

C'est la raison d'être de cette collection. Chez Lapin Marteau, nous pensons que la réflexion sur notre passion mérite d'être visible, disponible et conservée de façon pérenne et complémentaire à ce qui existe sur le Web.

DES CONSEILS POUR JOEUSES ? SÉRIEUSEMENT ?

Pour autant, il est un domaine dans lequel cette production théorique semble ne pas avoir été aussi prolifique qu'ailleurs, ou du moins pas sous une forme aussi structurée. C'est celui des conseils aux joueuses. Soyons clairs, cela ne veut pas dire qu'il n'existe rien. On peut notamment citer l'excellent *Manuel pratique du jeu de rôle*¹, même si celui-ci a presque vingt ans et s'adresse autant aux meneurs qu'aux joueuses. On peut également trouver quelques articles dans la presse ou sur le Net, mais cela reste comparativement peu répandu.

Nous avons également pu constater au lancement de la collection quelques réactions très tranchées. Celles-ci affirmaient que les conseils pour les joueuses seraient inutiles, puisque la majorité des pratiquants actuels ont su faire sans un tel recueil. Au premier abord, ces réserves semblaient suivre une logique de type « puisque j'ai appris à la dure, tout le monde doit apprendre à la dure », un peu comme si être une « vraie joueuse » se méritait et nécessitait l'accomplissement d'un genre de quête initiatique. Bien entendu, il n'en est rien et, comme souvent lorsque l'on cherche à distinguer « vraies » et « fausses » joueuses, l'idée prête même à sourire. Pour autant, il serait idiot d'écarter ces réactions d'un revers de la main, tant celles-ci nous semblent révélatrices de certains paradoxes qui font que, contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'idée de conseils pour les joueuses est encore loin d'être une évidence pour tout le monde.

Ces oppositions apparentes nous semblent justement très riches d'enseignements sur l'utilité que peuvent avoir des conseils pour les joueuses.

ENTRETENIR LA FLAMME ET SURMONTER LES DIFFICULTÉS

Voici le premier de ces paradoxes : lorsque l'on s'intéresse à la façon dont les joueuses actuelles ont appris à faire du JdR, on n'interroge finalement que celles qui ont « réussi ». Autrement dit, on ne sollicite l'avis que de celles, autodidactes, qui ont eu le moins besoin de ces conseils, et de celles, sans doute plus nombreuses, qui les ont reçus par l'entremise de leurs camarades de jeu ou dans les associations dans lesquelles elles pratiquent notre loisir. Mais pourquoi s'embêter avec de tels détails, du moment que tout le monde s'amuse ? Justement, parce qu'il manque l'avis de celles qui constituent probablement le plus grand groupe : toutes celles qui ne s'amuse plus, qui se sont arrêtées en chemin. Peut-être ont-elles pensé que certaines contraintes du JdR ne pouvaient être surmontées (temps de préparation, nombre de participants, durée des parties, thématiques, etc.), peut-être n'ont-elles pas réussi à en renouveler l'intérêt au fil des ans. Bien entendu, personne ne croit qu'un recueil aurait permis à lui seul d'empêcher le déclin des années 1990. Toutefois, de nombreux témoignages laissent entendre que davantage de conseils sur les formes alternatives de JdR et les moyens à la fois de se renouveler et de contourner les contraintes évoquées auraient

1. ROSENTHAL Pierre (dir.), « Manuel pratique du jeu de rôle », *Casus Belli*, HS n° 25, Paris, 1999.

non seulement pu limiter cet effet de lassitude, mais pourraient également convaincre nombre d'anciens rôlistes de revenir à leurs premières amours.

GAGNER DU TEMPS SUR SA PRATIQUE

Dans le même ordre d'idées, la plupart des vétérans n'auront aucun mal à penser à quelques conseils qu'ils auraient aimé recevoir plus jeunes ; par exemple parce que ceux-ci leur auraient épargné quelques mauvaises parties, ou au contraire fait découvrir de nouvelles pratiques bien plus tôt. L'idée est que, dans tous les cas, ces conseils leur auraient permis de gagner des années, non pas sur une sorte de parcours rôliste idéalisé et unique, mais entre les diverses étapes de leur propre cheminement.

Ce constat, en apparence amer, dissimule deux points très positifs. D'une part, il signifie qu'il existe bien une évolution de la façon de jouer de la plupart d'entre nous. Là où on lit souvent que tout se vaut, c'est montrer au contraire que l'expérience compte et que, même si ce n'est pas le seul critère à prendre en compte, on ne joue pas de la même façon lors de sa première partie qu'après vingt ans de pratique. Lors de ce parcours, on constitue des savoirs qui peuvent être identifiés, partagés, enseignés, etc. Comme expliqué, c'est l'objet de ce recueil et de la collection dans son ensemble. Le second enseignement, c'est qu'il n'y a pas une évolution unique, une même direction que tous les rôlistes devraient suivre automatiquement. Cette diversité est indubitablement signe de richesse et de bonne santé créative de notre loisir.

APPRÉCIER SA PROPRE PERFORMANCE

Si l'expérience compte, ce n'est qu'une des raisons pour lesquelles on ne joue pas exactement de la même façon d'une partie sur l'autre. Il peut se passer une infinité de choses qui vont faire que l'on va plus ou moins bien se débrouiller : motivation, fatigue, maladie, inspiration, mécanismes de peur¹, etc. Par conséquent, lors de chaque partie, les joueuses réalisent une performance. Même si cette notion est très peu étudiée dans la théorie rôliste francophone, sans doute du fait d'un amalgame fréquent avec celle, extrêmement impopulaire, de compétition, ou d'une opposition factice à celle de plaisir (alors qu'elle y participe souvent), elle n'en est pas moins essentielle à notre activité. Elle n'est pas mesurable aussi facilement que celle d'un coureur de cent mètres, mais est en grande partie comparable à celle d'une joueuse de sport collectif ou, plus encore, de certains artistes. Exactement comme pour des musiciens, par exemple, cela ne fait pas forcément grand sens de comparer globalement les performances de deux joueuses, cependant, il est intéressant pour chacune d'entre elles d'être capable d'évaluer si elle a été « bonne » ou pas lors d'un soir donné, éventuellement de se comparer sur un point précis, d'estimer les domaines dans lesquels elle a pu réussir ou au contraire pécher et de trouver des moyens d'y remédier.

1. À ce sujet, consultez également l'article « S'entraîner », p. 303.

LIER PERFORMANCE INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE

Être capable de prendre du recul sur sa propre performance et de l'évaluer est quelque chose de très important, mais ce n'est qu'une étape. Comme expliqué, l'objectif est de passer de bons moments ensemble et non de réaliser des classements techniques individuels. Il reste donc encore à participer à la performance du groupe et s'assurer non seulement de prendre du plaisir, mais de permettre, sinon d'accroître, celui de ses camarades de jeu et de faire en sorte que tout le monde s'y retrouve, meneur comme joueuses. Concrètement, il peut s'agir de tout un ensemble de compétences différentes, que vous trouverez traitées dans autant d'articles de ce recueil : déterminer des attentes communes¹, s'assurer de toujours relancer suffisamment pour que les autres puissent s'emparer de vos propositions², mettre en place des dynamiques intéressantes au sein du groupe³, créer des occasions de jeu pour les autres⁴ et, globalement, essayer de ne pas se comporter de façon trop désagréable⁵.

SURPASSER LES TABOUS ET AUTRES DIFFICULTÉS IDENTIFIÉES

On l'oublierait presque tellement c'est évident, mais un des premiers rôles des conseils est de nous aider à jouer des choses que l'on aurait du mal à interpréter sans. Là encore, si de nombreuses joueuses expérimentées ont l'impression de pouvoir s'adapter à tous types de personnages ou peu s'en faut, on s'aperçoit néanmoins qu'il existe certaines problématiques qui semblent poser problème autour de nombreuses tables. Au point d'ailleurs que l'on préfère régulièrement se priver de jouer certains types de personnages que prendre le risque de mal le faire. Ainsi, dans de très nombreux groupes, quelle que soit son expérience, c'est le cas des personnages ayant un genre ou une orientation sexuelle différents du nôtre⁶, mais cela peut être bien d'autres choses.

GAGNER EN AUTONOMIE

Aussi surprenant que cela puisse paraître, les conseils aux joueuses sont aussi un moyen de reprendre le contrôle sur tout un ensemble de décisions. Nous prenons tellement l'habitude de nous décharger sur le meneur que nous en oublions qu'il s'agit de responsabilités qui peuvent être partagées. Typiquement, le succès d'une partie est une responsabilité collective et non uniquement celle du meneur. Il en va de même pour le plaisir de ses camarades, l'orientation d'une campagne, le fait de faire circuler la parole ou de choisir de développer certains aspects du scénario et pas d'autres, etc. Les joueuses peuvent participer à tout cela, à leur échelle. Or, dans la plupart de ces domaines, nos jeux préférés ne sont pas avares de conseils aux meneurs, mais ils oublient bien

1. À ce sujet, consultez également l'article « Jouer ensemble », p. 129.

2. À ce sujet, consultez également l'article « Garder la balle en l'air », p. 113.

3. À ce sujet, consultez également l'article « Coopérer et Rivaliser », p. 149.

4. À ce sujet, consultez également l'article « Créer du jeu pour les autres », p. 29.

5. À ce sujet, consultez également l'article « Ne pas être cette joueuse-là », p. 329.

6. À ce sujet, consultez également l'article « Dépasser ces clichés », p. 227 et « Interpréter un personnage », p. 69.

souvent de signifier aux joueuses qu'elles peuvent avoir un rôle à jouer, même si la nature exacte de celui-ci pourra dépendre de plusieurs facteurs (présence d'un twist, bac à sable, connaissance de l'univers, etc.). En ce sens, certains des chapitres du présent ouvrage pourront vous surprendre, mais c'est parce que nous pensons qu'il s'agit de compétences aussi bien dévolues aux joueuses qu'aux meneurs, et que leur répartition est plus intéressante dès lors qu'elle cesse d'être un automatisme pour devenir un choix.

Par exemple, même dans un JdR où l'autorité est partagée de manière classique, vous pouvez très bien proposer à une autre joueuse de vous aider à accomplir une quête liée au *background* de votre PJ, en parallèle de la campagne. Il faudra très probablement en parler au meneur au préalable, mais il est tout à fait possible de prendre l'initiative de développer avec une autre joueuse cette intrigue en germe qui est pour l'instant restée lettre morte dans votre *background*, ou décider d'enquêter plus avant sur cet étrange PNJ rencontré lors de la précédente séance. C'est une manière de vous investir dans la partie au-delà du fameux syndrome des « pieds sous la table », et de prendre un plaisir accru en apportant des éléments de jeu au-delà de ce que l'on est habitué à faire. S'affranchir de cette répartition des fonctions un peu artificielle (le MJ travaille pour rendre les parties intéressantes, les joueuses se contentent de les apprécier, pour caricaturer), et par conséquent, gagner en autonomie, est un moyen d'accroître notre plaisir de jeu, notamment pour les joueuses qui se lassent de leur pratique par manque de renouvellement : plus nous créons et apportons des éléments de jeu au sens large, plus nous nous approprions les jeux auxquels nous jouons, plus nous gagnons en plaisir.

Toutefois, comme nous le disions, ce type de prise d'initiative ne fait pas forcément partie de nos habitudes. Il n'est d'ailleurs pas évident de savoir par où commencer. Un bon point de départ peut être de s'inspirer d'autres joueuses et de s'inspirer de leurs styles respectifs. Les identifier et en « apprendre » de nouveaux, en partageant nos expériences avec d'autres, ne peut que nous amener à « augmenter » le nombre de nos outils pour jouer, un peu comme un peintre qui découvrirait d'autres types de pinceaux que ceux avec lesquels il est habitué à travailler depuis des années : il gardera peut-être son pinceau fétiche la plupart du temps, mais ces nouveaux outils lui permettront d'élargir son style et de tenter de nouvelles choses. Après tout, nous nous inspirons bien régulièrement des protagonistes de séries et de romans pour créer et interpréter nos personnages, s'inspirer de ceux d'autres joueuses peut se révéler tout aussi stimulant. C'est cette expérience que nous vous proposons de partager dans les divers articles de ce recueil.

JOUER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE

Vous l'aurez compris, *Jouer des parties de jeu de rôle* a pour objectif d'aider les joueuses à prendre du recul sur leurs pratiques et à les améliorer, exactement comme *Mener des parties de jeu de rôle* le faisait pour les meneurs. Mais, contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, sa philosophie n'est absolument pas de chercher à imposer une

vision unique de la façon dont il faudrait jouer, ni même une méthode qu'il faudrait absolument suivre pour être performant. Malgré les quelques centaines de pages de ce recueil, nous n'allons à aucun moment essayer de vous donner une liste absolue et définitive de ce qui est « bien » ou de ce qui ne l'est pas.

Au contraire, l'ambition est ici de proposer des pistes, des alternatives, d'amener à s'interroger sur ce que l'on apprécie afin de pouvoir faire ses propres choix en toute connaissance de cause. Autrement dit, il s'agit de construire sa propre méthode, en fonction de ce sur quoi on souhaite mettre l'accent, de ses envies, des retours de ses camarades de jeu, etc. Il est avant tout question de diversité, de découverte et d'enrichissement ludique personnel. Le but est de donner des idées pour varier certains aspects de sa pratique, voire pour sortir de sa zone de confort, mais sans rien imposer.

Aussi, ce recueil s'adresse en priorité à des lecteurs et des lectrices qui sont déjà rôlistes. Peu importe qu'ils soient surtout meneurs ou joueuses, novices ou expérimentés. L'essentiel est qu'ils s'interrogent sur leur façon de jouer et qu'ils veuillent en découvrir d'autres. Les articles sont organisés en compétence, de façon à ce que chacun permette de faire le tour d'un grand savoir-faire rôliste. Ils sont conçus pour que des débutants puissent les comprendre, que ce soit grâce à un vocabulaire clair ou par la présence de nombreux outils et fiches de synthèses, et pour que les vétérans y trouvent quand même des idées à mettre en œuvre lors de leur prochaine séance.

Concrètement, si vous débutez, il ne faut pas vous attendre à trouver un article spécifiquement écrit pour vous aider à aborder votre première partie ou vous conseiller quel jeu choisir. Par contre, cela ne signifie pas que ce recueil n'a rien à vous offrir. Au contraire, non seulement vous apprendrez des choses dans chaque chapitre, mais vous découvrirez que certains d'entre eux traitent de compétences de base qu'il vous faudra sans doute acquérir en priorité comme, par exemple, « Interpréter son personnage¹ » ou « Aider son personnage à gagner² ». De leur côté, les joueuses les plus expérimentées repéreront rapidement leurs domaines de spécialité et ceux qui les pousseront, si elles le souhaitent, à sortir de leur zone de confort. C'est à elles qu'il appartient, en toute autonomie, de naviguer dans ce recueil et d'y piocher ce qui leur semblera le plus intéressant pour elles à ce moment-là. Libre à elles d'y revenir plus tard pour tenter de nouvelles techniques, changer de style, ou essayer de se spécialiser encore davantage dans ce qu'elles aiment déjà.

Dans tous les cas, le triptyque inaugurant *Sortir de l'auberge*, à savoir *Mener des parties de jeu de rôle*, *Jouer des parties de jeu de rôle* et *La Boîte à outils du meneur de jeu* a pour vocation de les accompagner tout au long de leur vie de rôliste. Cela ne sert à rien de chercher à tout retenir ou à tout utiliser. Les articles sont prévus pour que vous puissiez les relire à différents moments de votre vie de rôliste et, au fur et à mesure de votre propre évolution, y puiser des idées, des inspirations ou des réflexions différentes.

1. Voir p. 69.

2. Voir p. 93.

Pour les jeux sans MJ ? Et sans personnage ?

Cet ouvrage est en priorité dédié aux parties de JdR les plus courantes, où l'autorité est répartie de manière classique, et où chaque joueuse est responsable de son personnage. Toutefois, vous pouvez tout de même utiliser la majorité des conseils et méthodes mis en avant pour d'autres types de jeux. En effet, en ce qui concerne les JdR sans MJ, la plupart du temps les fonctions de ce dernier sont réparties parmi les joueuses. Ainsi, entre ce livre et *Mener des parties de jeu de rôle*, vous aurez largement de quoi évaluer et améliorer votre pratique pour ces types de jeux. Cela vaut également pour ceux où les joueuses ne se contentent pas d'interpréter un personnage au sens classique, mais sont aussi amenées à agir en ayant autorité sur un aspect de l'univers, comme *Microscope*¹ ou *Nobilis*² par exemple. Là encore, si l'intégralité de cet ouvrage sera peut-être alors peu adaptée, nombre d'articles seront utiles, comme ceux qui relèvent des relations et des dynamiques créatives entre joueuses.

Enfin, même dans le cadre d'une partie classique, il peut être intéressant de parfois jouer au-delà de la sphère de son personnage et de proposer des éléments à ajouter à l'univers ou autre. Vous trouverez des pistes pour le faire dans certains articles, comme « Créer un personnage³ », par exemple.

CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS CE RECUEIL

Jouer des parties de jeu de rôle, comme *Mener des parties de jeu de rôle*, son équivalent à destination des meneurs, est organisé selon une logique de « compétences ». La vingtaine d'articles que compte ce recueil est organisée en trois grandes parties :

- les bases : elles représentent les défis auxquels sont confrontées toutes les joueuses ;
- les techniques avancées : elles abordent des problématiques complémentaires, mais peuvent grandement améliorer l'expérience de jeu ;
- varier les plaisirs : cette partie propose d'aller encore plus loin en testant d'autres types de personnages ou d'autres façons d'envisager les parties.

Concrètement, cette organisation en compétences signifie que chaque chapitre se penche sur un savoir-faire utile pour pratiquer notre loisir, le traitant dans son ensemble en associant théorie et astuces pratiques. Ils ont été écrits par des auteurs, meneurs ou joueuses dont nous admirons assez le travail ou le talent pour leur demander de venir les partager avec vous. Nous avons également pris garde à solliciter des intervenants aux profils variés, à la fois en termes de générations, mais aussi d'horizons

1. ROBBINS Ben, *Microscope*, Lame Mage Productions, 2011.

2. BORGSTORM Rebecca Sean, *Nobilis*, Pharos Press, Tulsa, 1999.

3. Voir p. 29.

ludiques et de jeux pratiqués. Vous trouverez la liste des auteurs ainsi qu'une rapide notice biographique les concernant p. 5.

Voici une présentation des différents articles et de leur contenu, afin que vous puissiez vous faire une idée plus précise de la composition du recueil. Les huit premiers articles qui suivent cet avant-propos constituent **les bases**. Ils regroupent les compétences que l'on est en droit d'attendre de toute joueuse de JdR. En effet, ils se penchent sur ce qu'implique cette activité, allant de la création et de l'interprétation d'un personnage aux aspects plus sociaux de notre loisir.

- *La bonne joueuse, tu vois, elle lance les dés...* : dans cet entretien à deux voix, Anne Richard-Davoust et Le Grümph nous expliquent les comportements qu'ils aiment voir à leur table. Quelles sont les qualités qu'une joueuse devrait cultiver ? Qu'est-ce que le *roleplay* ?

- *Créer un personnage* : dans cet article, Coralie David aborde les points les plus critiques de la création du personnage, de la technique à la rédaction du *background*. Quoi proposer ? Faut-il l'aborder avec ou sans les autres joueuses ? Faut-il créer des conflits dès le départ ? Comment l'adapter aux besoins de la partie, à nos envies ?

- *Développer un personnage au fil du jeu* : Coralie David explique ensuite comment faire en sorte de prolonger cette création de personnage tout au long de la vie de ce dernier. Plus que d'apprendre comment dépenser au mieux ses points d'expérience, il est surtout question ici de réfléchir à ce qui peut être fait durant les parties, mais aussi à l'évolution du personnage et à la façon dont les épreuves le transforment.

- *Interpréter un personnage* : Romain d'Huissier nous fait part de sa méthode pour créer des PJ aux personnalités intéressantes, mais surtout nous propose des pistes pour les interpréter : traits de caractère, émotions, contradictions... Comment faire passer toutes ces informations lors des parties ?

- *Aider son personnage à gagner* : dans cet article, Géraud G. nous explique comment faire en sorte que nos personnages réussissent ce qu'ils entreprennent. Mais, plutôt que de traiter de leur efficacité dans son ensemble, il prend le cas particulier de l'exploration de donjon et de toutes les routines associées à cette forme à la fois très prisée et très tactique de notre loisir.

- *Garder la balle en l'air* : Cédric Ferrand reprend et adapte les grands principes des matchs d'improvisation pour nous aider à identifier les principales erreurs qui peuvent arrêter le flot d'une partie. Comment faire pour ne jamais empêcher le reste de la table de rebondir sur nos propositions ? Quel est l'état d'esprit à privilégier ? Quelles sont les attitudes qui nuisent au fun des autres joueuses ?

- *Jouer ensemble* : Emmanuel Gharbi nous donne sa vision de ce que l'on appelle généralement le contrat social. Comment se mettre d'accord avant la partie sur la plupart des éléments qui risquent de poser problème durant celle-ci ? Des jeux auxquels les joueuses vont choisir de jouer aux thèmes qu'elles acceptent d'aborder, en

passant par les comportements acceptables ou pas, que faut-il se dire avant la partie pour ne plus avoir besoin d'y revenir et jouer tranquillement ?

La deuxième partie du recueil rassemble cinq articles qui explorent **les techniques avancées**, et notamment les dynamiques qui régissent les relations entre joueuses. Outre l'approfondissement du lien avec son personnage ou avec le jeu auquel on s'adonne, il est surtout question d'aller au-delà du *bien jouer* pour s'interroger sur le *bien jouer ensemble*.

- *Coopérer et rivaliser* : comment articuler harmonieusement les notions de compétition et de collaboration, entre joueuses, mais aussi entre MJ et joueuses ? Dans cet article, Julien Pouard se penche entre autres sur les dialogues et sur la profondeur des échanges selon les motivations et les secrets des personnages.

- *Se renouveler* : Coralie David et Jérôme Larré passent en revue une demi-douzaine de types de scènes courantes en JdR, mais où il est généralement difficile pour les joueuses de sortir des sentiers battus. Pour chacune de ces situations, ils proposent des options s'offrant aux personnages, permettant de varier significativement les approches, et donc d'en relancer l'intérêt pour toute la table.

- *Créer du jeu pour les autres* : dans cet article, Coralie David et Jérôme Larré abordent l'essentiel des questions à se poser lorsque l'on cherche à aider les autres joueuses de la table à s'emparer de la partie ou, plus généralement, à leur rendre cette dernière plus intéressante. Comment les mettre en valeur ? Les amener à participer ? Réutiliser ce qu'elles ont apporté au jeu ?

- *Exploiter la distinction entre joueuse et personnage* : comment jouer sur cette distinction pour rendre les parties encore plus intéressantes ? *Bleed*, immersion, intensité, Guylène Le Mignot explore la relation entre personnage et joueuse.

- *S'approprier un jeu* : comment peut-on s'approprier un nouveau jeu et s'adapter aux aspects qu'il souhaite mettre en valeur ? Raphaël Bombayl nous montre comment tirer parti du système, notamment d'un point de vue stratégique, et intégrer les codes d'un univers particulièrement riche et complexe.

La dernière partie de *Jouer des parties de jeu de rôle* vous propose de **varier les plaisirs** et d'aller plus loin encore en testant certaines alternatives : incarner des archétypes de personnages qui nous changent de nos habitudes, faire évoluer nos réflexes et nos automatismes quant à certaines situations, commencer les séances par des exercices, etc.

- *Dépasser ces clichés* : comment jouer un personnage aux antipodes de sa personnalité, de ses origines, de son genre et de son orientation sexuelle sans tomber dans la caricature ? Sélène Tonon nous présente quelques pistes pour y parvenir.

- *Faire d'un incapable un héros* : comment s'y prendre quand son personnage ne semble rien savoir faire d'utile ou mieux que les autres ? Il n'est pas facile d'interpréter un PJ peu ou moins compétent, et les conseils de Sandy Julien ont pour but de le rendre malgré cela aussi intéressant, si ce n'est davantage, que les autres.

• *Jouer des génies* : dans cet article, Olivier Caïra nous transmet ses astuces pour interpréter ces personnages qui sont bien plus brillants que la plupart d'entre nous. Comment mettre en scène une intelligence que, par définition, nous n'avons pas ? Dans quelles œuvres tirer son inspiration ? Comment transformer une véritable gageure en plaisir pour toute la table ?

• *Se laisser surprendre* : Peggy Chassenet, Coralie David et Jérôme Larré nous expliquent qu'il peut parfois être intéressant de perdre le contrôle de son personnage, voire de lui organiser des échappatoires. Celles-ci peuvent notamment prendre la forme d'un *background* réduit, d'une sollicitation accrue du reste de la table ou de l'exploration de thèmes spécifiques durant la partie. Loin d'être des manquements, ces apparentes faiblesses peuvent se révéler être de véritables forces pour l'intensité de la partie et le plaisir des joueuses.

• *S'entraîner* : Arnaud Pierre présente divers exercices pour améliorer ses compétences d'improvisation, trouver des idées, sortir de sa zone de confort, savoir rebondir plus efficacement sur les propositions des autres joueuses, exprimer des émotions par sa manière de jouer, savoir gérer les différences hiérarchiques entre les PJ, etc.

Enfin, la **conclusion** de ce recueil est composée de deux chapitres.

• *Ne pas être cette joueuse-là* : là où tous les autres articles développent un savoir-faire rôliste, Sélène Tonon s'attarde ici sur la notion de savoir-être. Pour ce faire, elle liste un certain nombre de comportements problématiques et explique comment les gérer, que l'on y soit confronté ou qu'on les adopte malgré soi : manque de savoir-vivre, attitudes irrespectueuses, comportements humiliants, etc.

• *Continuer à s'améliorer ensemble* : ce chapitre propose enfin quelques pistes pour décoder et savoir interpréter les retours des autres joueuses, afin de poursuivre son évolution en construisant à partir des échanges que nous pouvons avoir autour des différentes tables que nous rejoignons.

Bonne lecture !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Décider de sa pratique : Jérôme Larré et Coralie David, p. 9.

I. LES BASES

La bonne joueuse, tu vois, elle lance les dés... :

interview d'Anne Richard-Davoust et du Grümph, p. 21.

Créer un personnage : Coralie David, p. 29.

Développer un personnage au fil du jeu : Coralie David, p. 49.

Interpréter un personnage : Romain d'Huissier, p. 69.

Aider son personnage à gagner : le b.a.-ba de l'exploration de donjons : Géraud G., p. 93.

Garder la balle en l'air : Cédric Ferrand, p. 113.

Jouer ensemble : Emmanuel Gharbi, p. 129.

II. TECHNIQUES AVANCÉES

Coopérer et rivaliser : Julien Pouard, p. 149.

Se renouveler : Coralie David et Jérôme Larré, p. 163.

Créer du jeu pour les autres : Coralie David et Jérôme Larré, p. 179.

Exploiter la distinction entre joueur et personnage : Guylène Le Mignot, p. 195.

S'approprier un jeu : Raphaël Bombayl, p. 209.

III. VARIER LES PLAISIRS

Dépasser ces clichés : Selene Tonon, p. 227.

Faire d'un incapable un héros : Sandy Julien, p. 245.

Jouer des génies : Olivier Caïra, p. 261.

Se laisser surprendre : Peggy Chassenet, Coralie David et Jérôme Larré, p. 277.

S'entraîner : Arnaud Pierre, p. 303.

CONCLUSION

Ne pas être cette joueuse-là : Selene Tonon, p. 329.

Et maintenant ? : Jérôme Larré et Coralie David, p. 345.