

Se lancer comme meneur de jeu

Version 1.0

Introduction

J'ai commencé le jeu de rôle en 1982, et à maîtriser en 1983. Je n'ai jamais arrêté depuis.

Je pratique moins qu'au précédent millénaire, mais j'arrive encore à jouer deux fois par mois environ, et surtout en tant que meneur de jeu. Depuis bientôt quinze ans, je joue principalement dans un club. J'ai aussi pratiqué en convention, notamment pour promouvoir des jeux dont j'ai été l'auteur ou l'un des auteurs.

En faisant appel à mes souvenirs et en procédant à un décompte, j'ai dû avoir en tant que meneur une bonne cinquantaine de joueurs réguliers (mettons, plus d'une vingtaine de séances avec eux) et au moins le triple de façon plus ponctuelle. Dans mes partenaires réguliers, j'ai eu l'occasion de jouer avec des gens qui avaient jusqu'à trente quatre ans d'écart d'âge avec moi.

Est-ce que ça fait de moi un « expert de la maîtrise du jeu de rôle » ?

Alors, non.

On va poser ça une bonne fois : non.

Ce que ça fait de moi, c'est un pratiquant expérimenté dans certains domaines, qui ne reflètent pas le jeu de rôle dans sa totalité. Sans parler de la diversité des joueurs.

Dans ces domaines, je peux écrire un certain nombre de recommandations, parce que j'ai pu observer un certain nombre de choses. Dans ma façon de faire, et celle d'autres meneurs de jeu.

Ces recommandations ont une portée limitée : elles ne vous permettront certainement pas de devenir « un bon maître de jeu ». Mais à l'inverse, elles pourront vous servir comme base de réflexion, afin de construire votre propre pratique. Et vous éviter de vous prendre la tête sur des choses qui soit ont des réponses assez faciles à trouver, soit ne sont pas si importantes que ça.

Construire sa propre pratique, d'après moi, ça permet :

- d'évaluer les recommandations des autres pour ne pas les prendre comme argent comptant (oui, ça vaut évidemment aussi pour ce que vous êtes en train de lire).
- de dédramatiser sur des enjeux qui n'ont pas vraiment d'importance, ou qui n'existent pas
- de ne pas avoir les yeux rivés sur un truc qui nous plait beaucoup, en pensant en boucle « jamais je n'arriverai à un tel résultat ». Ce qui reste le meilleur moyen de ne jamais arriver à rien du tout.

J'ai l'intention, donc, de vous fournir des trucs et astuces, qui reflètent une expérience personnelle, nourrie par les retours (globalement) positifs des joueurs que j'ai eu comme partenaires de jeu. Ce qui veut dire qu'évidemment, vous trouverez ici des choses que vous connaissez déjà. Et des choses qui vous sembleront évidentes. Et d'autres qui ne vous parleront pas du tout. Ou qui ne vous correspondent pas.

Vous êtes prêts ? C'est parti.

1 – ne pas se laisser intimider par les règles

Même les meneurs qui pratiquent un jeu et son système depuis des années ont encore parfois besoin de feuilleter le bouquin pour vérifier un truc. Sauf ceux qui ont une mémoire eidétique, mais si ça ne vous concerne pas personnellement, ben en fait moi non plus.

Si vous débutez comme meneur, et surtout si vous débutez sur un jeu qui vous plait mais que vous n'avez jamais pratiqué auparavant comme joueur, il est *normal* que vous vous sentiez un peu submergé par la quantité de règles, surtout si elles sont écrites de façon peu claire, ou qu'elles sont très denses. Voici une façon de faire qui peut vous aider à digérer tout ça.

1.1 - Phase 1 : Comprendre l'essentiel

Le plus important à mon sens est de bien appréhender les mécanismes principaux du système de jeu, c'est-à-dire ceux qui serviront dans la majorité ou toutes les situations impliquant de lancer les dés, ou toute autre mécanique permettant de déterminer si une action réussit ou échoue.

Il est donc indispensable de se familiariser rapidement avec les termes et concepts les plus utilisés : les caractéristiques et leurs valeurs, ainsi que la façon dont une action impliquant le système est résolue. Peu importe le nombre de joueurs ou les capacités spécifiques de leurs personnages, il vous faut en priorité bien appréhender ces éléments qui vous serviront tout le temps et avec tout le monde.

Vu que la grande majorité des jeux de rôle impliquent beaucoup d'affrontements, regardez bien les règles qui évoquent les situations de combat. Notamment pour commencer à comprendre ce qu'une attaque ordinaire, un simple coup d'épée par exemple, représente en termes de dangerosité (facilité à toucher une cible sans protection particulière et dommages infligés). Cela vous donnera une petite indication sur la mortalité du jeu, en ce qui concerne les personnages débutants ou les PNJ sans aptitudes particulières. Si le jeu est axé sur l'exploration ou la survie, vous avez aussi intérêt à comprendre rapidement comment fonctionnent les soins, les recherches, le repos ou la gestion des ressources essentielles (nourriture, eau, oxygène, munitions...). Comme vous le voyez, tout ça n'a rien de bien original, il s'agit simplement de comprendre ce qui servira le plus souvent.

Ensuite, vous pourrez vous intéresser à la façon dont un personnage est créé. Certains jeux présentent la création de PJ avant les mécaniques du système, mais même si vous lisez les règles de création en premier lieu, ce n'est pas sur elles que vous devriez vous concentrer dans un premier temps. Si vous commencez à bien vous repérer dans les règles essentielles, vous pourrez mieux évaluer les capacités et les limites d'un personnage nouvellement créé. Donc, si elles apparaissent en premier, lisez ce qui concerne la création de PJ, mais ne vous attardez pas dessus pour l'instant. Tirez en les éléments principaux qui interviennent dans le système de résolution, et assurez-vous de bien comprendre leur rôle. Il sera temps alors de revenir à la création de personnage.

1.2 - Phase 2 : règles spécifiques

Si votre jeu contient des règles qui ne concernent pas tous les personnages, commencez à vous familiariser avec elles. Par exemple, ce qui concerne la magie, les pouvoirs psy, les implants cybernétiques, le plan astral, les combats spatiaux, le piratage informatique en réalité virtuelle, voire la réincarnation, la Force, ou le changement de forme, etc. Vous n'avez pas besoin de les assimiler entièrement à ce stade, parce que vos joueurs vont certainement s'intéresser à certaines d'entre elles plus qu'à d'autres. Deux personnages pratiquant la magie, ou deux combattants, n'ont pas forcément des aptitudes similaires et la plupart d'entre elles sont liées à des archétypes plus ou moins explicites. Par exemple, l'escrimeur, le tireur d'élite, le fantassin lourd et le cavalier ont à l'évidence des points forts distincts. C'est le moment de voir ce que cela signifie en termes de règles.

Survolez ça, et revenez-y ensuite, une fois que vous saurez quels types de personnages vos joueurs ont créé, afin de bien mémoriser et comprendre ce qui les concerne spécifiquement.

1.3 - Phase 3 : révision, compilation et prises de notes

A ce stade, refaites un tour complet de ce que vous avez déjà lu. Notez brièvement tous les points qui vous semblent difficiles à comprendre ou à mémoriser, avec leurs numéros de page. Il y a des chances que ces points reviennent vous interpeller plus tard. Si vous n'arrivez pas maintenant à les assimiler, notez-le, concentrez-vous sur le reste et quand vous serez plus sûr de vous, revenez-y en utilisant vos notes. Cela vous évitera de devoir tout relire encore une fois.

Si le jeu s'accompagne d'un écran, lisez-le au fur et à mesure que vous assimilez les règles, ou après avoir fait un premier passage complet, et voyez si les points importants du système y figurent bien. Parce que, d'expérience, on a parfois de drôles de surprises en la matière. Notez les points que *vous* auriez aimé avoir sur l'écran, et rédigez des notes pour pouvoir les retrouver en jeu sans difficulté. Éventuellement, photocopiez ou imprimez les pages ou paragraphes qui vous semblent indigestes ou vous causent encore de la confusion malgré tout.

Dans la foulée, s'il y a des règles utiles à tous les participants - je pense notamment aux tables de coups critiques qu'on trouve dans certains jeux – faites en plusieurs copies à destination des joueurs. Ça évitera de faire tourner (et d'abimer plus rapidement) le seul bouquin de règles de votre groupe. Et comme les joueurs savent aussi bien lire un résultat sur une table que vous, vous pouvez leur déléguer ce genre de gestion, plutôt que de faire un suivi minutieux de la moindre de leurs actions.

Si vous n'aimez pas ou avez des difficultés à prendre des notes, les numéros de pages qui vous semblent importants suffiront. Le but n'est pas tant d'avoir les règles importantes disponibles en permanence que de pouvoir les retrouver facilement. Si vous jouez avec des jeux au format PDF, vous pouvez aussi utiliser la fonction « ajouter un signet » qui vous permet de créer vos propres marques-pages dans le bouquin de règles. Oui, c'est aussi simple que ça.

Enfin, en jeu, si vous commettez une erreur avec les règles, ne vous inquiétez pas. Même les machines se plantent et font des écrans bleus, vous savez. Dites aux joueurs que vous avez mal compris ou mal utilisé (ou oublié d'utiliser...) un point de règle, et que la prochaine fois, ça se passera autrement. Ça nous arrive à tous. Ça m'est même arrivé avec un système de jeu que j'avais écrit, d'accord ?

2 – nourrir son imaginaire

2.1 - D'où venons-nous ?

Quand on se prend d'envie de devenir meneur de jeu, très souvent, c'est parce qu'on a éprouvé quelque chose pendant une partie en tant que joueur, ou en regardant un film, ou en jouant à un jeu vidéo, ou en lisant un livre. On voudrait retrouver cela, ou créer quelque chose qui s'en approche, ou poursuivre l'histoire qui nous a marqué, afin de le partager avec autrui.

Et en dehors de ça, qu'avons-nous à proposer, en fait ? Est-ce que nous avons de la matière à produire pour nos joueurs, en dehors de trois scènes emblématiques ? La question se pose de façon relativement discrète si je propose de faire un one-shot : une partie de quelques heures qui n'aura pas de suite. Elle devient très vite essentielle dès qu'on parle de plusieurs séances de jeu avec les mêmes joueurs, sans parler d'une campagne.

C'est à ce moment-là que les gens un peu sincères et qui ne se prennent pas pour le nombril du monde admettent que l'imaginaire ne crée rien à partir du néant. Nous allons associer, remanier, réassembler, couper une multitude de choses faites par d'autres, et le faire non pas de façon aléatoire mais par rapport à notre sensibilité et la structure de notre imagination.

De ces processus vont émerger nos idées et créations. Elles pourront ressembler à un amalgame de concepts, d'idées et de postulats que nous pouvons facilement identifier. Ou faire appel à des choses plus discrètes (parfois au point que c'est une autre personne qui les mettra en évidence à notre place). Notre touche personnelle donnera une structure et une coloration à tout cela, et, souvent par des associations d'idées assez surprenantes, on arrivera même à produire quelque chose de totalement inattendu.

Sur ce plan, chacun de nous a ses propres potentialités, et chacun de nous va découvrir des choses intéressantes à son propre sujet : ce qui nous parle vraiment à ce moment de notre vie, ce que nous espérons des autres, ce qu'ils apprécient dans nos propositions, ce qui nous semble inatteignable mais voyons voir si je fais ça et que...

Ça semble prétentieux de le dire comme ça, mais être meneur de jeu, c'est aussi un véritable voyage intérieur. Plusieurs mêmes. Le voyage que vous faites devant votre écran ou sur votre bureau avant et après les parties. Celui qui vous réveille la nuit avec une idée tordue. Et, évidemment, l'Aventure, la vraie : ce qui se passe en jeu, avec les joueurs.

2.2 - Que faisons-nous ?

Il n'y a aucune honte à reconnaître que la majeure partie des situations, idées, scènes et problèmes que nous amenons en jeu ont déjà été proposés par quelqu'un d'autre, sous une forme plus ou moins proche, auparavant. Et nous ne sommes pas là pour montrer au monde à quel point nous sommes des Génies Qui Cassent Les Codes (la formule typique des gens qui n'ont justement la plupart du temps rien à apporter, à part tout dénigrer, pour en copier des morceaux en se mettant en scène et en affirmant que c'est aussi novateur que génial).

Nous sommes là pour passer de bons moments avec nos partenaires, les joueurs. Des bons moments qui impliquent à la fois de partager des références, des attendus, des archétypes, et aussi des surprises, des retournements, etc.

La fameuse phrase d'introduction « Vous êtes dans une auberge » est caricaturale par bien des aspects, mais c'est juste un point de départ. Comme lorsqu'une histoire débute par « il était une fois », ou même « il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine », d'accord ? Donc, si ça vous

parle, ou que vous n'avez pas d'autre idée cette fois, il n'y a aucun commandement divin qui vous interdit de commencer dans une auberge. Parce que dès cette première phrase, beaucoup beaucoup de choses deviennent possibles.

Elles seront d'autant plus possibles que votre esprit sera fertile, même d'idées et de propositions familières. N'hésitez pas, n'hésitez *jamaïs* à vous servir de scènes, de situations, de prémices, que vous avez déjà vu/lu/entendu/joué ailleurs. Vous verrez en pratiquant qu'il est facile de les détourner, de les enrichir, de les tordre, les remanier, les mélanger. Parfois, c'est même encore meilleur quand les participants voient tout s'emboîter de façon très familière, mais que ça débouche tout à coup sur quelque chose de... nouveau.

Personne ne vous demande de Créer Une Œuvre Immortelle. Ce qu'on vous demande, c'est de vous amuser, et en tant que meneur de jeu, de veiller à ce que les autres s'amuse aussi. Dans l'idéal, même, qu'ils vous amènent à prendre des chemins nouveaux, à inventer à la volée des trucs auxquels vous n'aviez pas songé précédemment.

Parce qu'être meneur de jeu, *ça n'est pas être le conteur d'une histoire, ni le metteur en scène d'un film*. C'est apporter de la matière et se nourrir de ce que les autres proposent en réaction pour qu'on s'éclate tous ensemble.

2.3 - Où allons-nous ?

Toutes ces choses vues, entendues, lues, vécues, rêvées, qui vous parlent, autour de ces Moments emblématiques qui vous poussent en avant et vous inspirent, toutes ces choses forment votre arsenal. Vous pouvez puiser dedans, les assembler à la volée, les reconstruire, les ranger, en prendre d'autres. Même si vous n'avez en stock que des trucs que les autres connaissent, ça marche très bien. Il n'est pas nécessaire d'aller se perdre dans les méandres d'internet ou les rayons des bouquinistes pour avoir des choses intéressantes à se mettre sous la dent.

Si quelque chose vous inspire dans un bouquin, un jeu vidéo, une partie de jdr, un film, un spectacle, une discussion avec vos proches ou des collègues de travail, notez-le. Pas forcément tel quel, in extenso, mais au moins, mettez-vous une balise sur ce truc : un mot-clef, un lien internet, n'importe quoi qui fasse sens pour vous. De temps en temps, relisez ça, parcourez et fouillez votre vivier d'idées et observez comment cela vous fait voyager, vous amène à proposer des choses nouvelles, à faire des recherches, à découvrir des trucs.

C'est pareil pour un scénario officiel. Vous pouvez le faire jouer tel quel. Ou seulement prendre les morceaux qui vous plaisent et les emballer dans autre chose. Attraper un PNJ, ou un plan de lieu, ou une scène, et le transposer dans votre propre univers. Pour peu que l'esthétique et le niveau technologique correspondent grosso-modo, il n'y a guère que les caractéristiques techniques des PNJ ou les jets de dés nécessaires à certaines actions qui pourraient vraiment poser un problème si vous jouez à un jeu où les possibilités sont très différentes. Par exemple, un scénario d'enquête médiévale dans un univers où la magie est très rare, voire inexistante, vous demandera des efforts si vous le transposez dans un jeu où le système permet à de nombreux personnages d'espionner par la magie les conversations des PNJ, de détecter les objets dissimulés, ou le mensonge...

2.3.1 - préparer sa séance

Si vous avez besoin d'écrire les choses pour mieux les organiser et les mémoriser, faites-le. Nous l'avons déjà vu pour les règles, et c'est pareil pour tout le reste. Cependant, là encore, l'idée n'est pas de tout avoir sous la main, mais de pouvoir trouver facilement ce dont on a besoin, voire de disposer simplement de mots-clefs et d'aides mémoires. A titre personnel, mais c'est plus une question d'architecture mentale que d'expérience comme meneur, je me contente généralement de quelques noms propres et d'une poignée de lignes pour préparer une séance. Et des caractéristiques des

opposants incontournables ou vraisemblables. Cela me sert à garder à l'esprit les enjeux et les péripéties que je veux proposer aux joueurs. Selon ce qui se passe ensuite, je m'en sers, ou j'intervientis, je remanie, je range dans un coin les différents éléments.

Cela ne veut pas dire que ma manière de faire est la bonne. Simplement, c'est celle avec laquelle je suis le plus à l'aise. Si vous préférez tout noter, c'est vous qui allez maîtriser, donc, c'est à vous de trouver un point d'équilibre personnel entre la fluidité dans le jeu et le besoin d'avoir le maximum d'informations facilement accessibles.

2.3.2 - Les notes en jeu

Il peut être utile de prendre quelques notes sur ce que font vos joueurs pendant la partie. Vous n'avez pas besoin de tout marquer, bien au contraire. Il est plus utile de noter les trucs qui pourront avoir des conséquences par la suite : si un des joueurs tue un PNJ en public, notez-le. C'est lui, et personne d'autre, que le fils du PNJ viendra chercher pour se venger trois séances plus tard... à l'inverse, noter qui a défoncé une porte ou désamorcé un piège n'a pas grand intérêt. Si c'est votre truc, ou que vous avez besoin de vous rafraîchir fréquemment la mémoire, faites-vous plaisir, mais objectivement, les notes exhaustives n'apportent rien à la majorité des meneurs de jeu. Un petit tour de table montre facilement qu'en dehors de scènes emblématiques ou de moments de forte tension, chaque participant retient certaines choses et pas d'autres. Donc, soyez sélectif : notez ce qui relève des actions d'un PJ en particulier, les temps forts avec de forts enjeux, les promesses faites aux PNJ, les actions publiques et tout ce qui est susceptible soit de revenir hanter un PJ en particulier, soit de modifier la perception que le reste du monde a du groupe, soit d'avoir des conséquences comme des représailles ou des faveurs à rendre par exemple.

2.3.3 - remettons ça en perspective

Brasser ce qui vous inspire et vous plaît, tenter de le démonter pour le réassembler, saisir les idées qui vous viennent en travaillant ce matériau - et en écoutant vos joueurs pendant le jeu - constitue une partie importante du « travail » du meneur de jeu. Plus importante même que les règles qui, elles, vous sont fournies. Vous n'avez rien à créer avec les règles. Vous devez les comprendre, les assimiler et les utiliser. C'est un exercice qui est parfois un peu compliqué, mais c'est tout.

Alors que ce « travail » autour et avec les idées et les inspirations est plus amusant, par bien des aspects. Parce que non seulement il vous amènera à découvrir et créer des tas de trucs, mais il renforcera votre confiance en vous-même. C'est bien pour ça que je mets des guillemets à « travail ». Oui, ça peut parfois (même assez souvent) vous amener à passer pas mal de temps sur des sujets ou des concepts qui vous sembleront inintéressants, ou difficiles à comprendre. Ou vous forcer à cogiter sur comment assembler des trucs qui semblent ne pas pouvoir être mis ensemble.

Ça n'est pas grave. Vous en retirerez forcément plein de choses. A minima, au moins une : vous saurez que ce concept, cette idée, ben c'est pas votre truc, ou que ça ne marchera pas. Et vous irez voir ailleurs. Et, plus tard, vous aurez une occasion, avec un autre jeu ou un autre groupe, d'en ressortir des pans entiers, voire la totalité. Ça n'est pas parce qu'une idée ne fonctionne pas à un moment donné, ou qu'elle ne vous parle pas, qu'elle ne vous servira jamais. On remanie et recycle énormément de choses, quand on est meneur de jeu.

Vous n'avez pas non plus à passer des mois à potasser les règles, et puis des tas de scénarios officiels, et des bouquins de dramaturgie ou sur l'improvisation, avant de vous lancer. Dans le jeu de rôle, la technicité n'est pas un prérequis. Vous n'êtes pas en train d'apprendre à piloter une navette spatiale.

Jetez-vous à l'eau et nagez dans le bassin, vous en savez déjà bien assez pour ne pas couler, et pour avancer. Vous verrez ensuite de quoi vous avez besoin pour traverser l'Atlantique. Peut-être bien que vous découvrirez en fait que vous n'avez besoin de rien. Ou que vous n'avez pas envie de traverser l'Atlantique. Ou que certaines choses dont vous ne soupçonniez pas l'existence vous sont non seulement utiles, mais qu'elles vous bottent bien en plus. Peut-être que vous éprouverez alors le besoin d'apprendre des trucs plus ciblés : sur la gestion de la tension dramatique, sur l'impro, sur la manière de gérer des scènes de combat, ou l'intro d'un PNJ, etc, etc, etc. Et c'est cool, hein. Sérieux. C'est vraiment cool. Mais, d'abord, lancez-vous et regardez ce qui se passe. D'abord, amusez-vous et veillez à ce que vos partenaires s'amuse aussi.

Et donc, puisqu'on en parle...

3 – s’amuser avec les joueurs

3.1 - L’art de lâcher prise

Un meneur de jeu n’est pas là pour contrôler les joueurs et ce que font leurs personnages.

Je répète : un meneur de jeu n’est pas là pour contrôler les joueurs et ce que font leurs personnages.

Un meneur de jeu est là pour proposer des situations, des trames scénaristiques à ses joueurs, se nourrir de ce qu’ils décident, s’amuser avec eux, que ce soit avec leurs erreurs, leurs idées, les échecs ou les succès de leurs personnages. Vous avez envie de retrouver l’Émotion d’un livre, d’une séquence de film, d’une partie ? C’est très bien. Mais laissez à vos joueurs la place de respirer, de s’exprimer. D’en faire quelque chose de différent. Vous serez agréablement surpris.

Quelque part dans mon parcours de meneur de jeu, j’ai proposé à quatre groupes de joueurs différents la même campagne de L5A, sur une durée d’une trentaine de séances à chaque fois. J’ai eu l’occasion de voir quels étaient les attentes récurrentes d’un groupe à l’autre, ainsi que d’observer la manière dont je pouvais plus ou moins délibérément vers certaines scènes, certaines actions, bien que j’ai essayé à chaque fois de m’appuyer sur les PJ créés par les joueurs pour sortir quelque chose de nouveau et l’insérer dans le tissu préexistant, quitte à le recoudre.

Au final, chacun de ces quatre groupes s’est quand même amusé à sa manière propre, m’a surpris sur des points différents, et je me suis amusé différemment avec chacun d’eux. Plus fort encore, l’un des groupes a même pris complètement à rebours la première partie de la campagne. Ainsi, leur positionnement sur la deuxième partie, et sur la conclusion, s’est retrouvé assez différent de ceux des trois autres.

Donc, si ce que vous vouliez mettre en scène ne se passe pas comme vous l’avez imaginé, ne vous prenez pas la tête. L’important, c’est que du point de vue des joueurs, ce qui se passe soit cohérent. Que leurs décisions aient des conséquences logiques et pas arbitraires. Évitez donc de partir du principe que tout se passera forcément comme vous l’espérez, ou selon ce qui est écrit dans un scénario professionnel.

Posez-vous la question « et s’ils refusent la mission ? Et s’ils décident de voler les autres clients dans l’auberge cinq minutes après le début de la séance ? ». Vous n’avez pas à répondre à ces questions et à dresser de longues listes de trucs « s’ils font ça, je fais ça, s’ils vont à droite, je... ».

Juste, posez-vous la question et demandez-vous si c’est vraiment critique. Et si ça l’est, si ça peut mettre en péril le scénario que vous proposez, ne vous braquez pas. Laissez-les s’amuser, et suivez le courant : ils cambriolent la banque qu’ils devaient protéger ? Très bien. Improvisez une scène de poursuite. Mettez les voleurs prévus pour être leurs ennemis dans la situation de concurrents qui veulent leur prendre le butin. Utilisez les caractéristiques des gardiens de la banque, mettez-leur un équipement approprié pour des SWAT de la police et sortez les gyrophares. Et la séance d’après, quand ils seront dans leur planque avec les valises remplies de billets, demandez-leur comment ils vont faire pour écouler tout ça, échapper aux flics, et aux chasseurs de primes. Et voilà. Ce ne sera pas “votre” scénario, mais vous allez quand même jouer, vraisemblablement vous amuser, et vos joueurs aussi.

En réalité, ça se passe rarement de façon aussi radicale. En tant que joueurs, nous sommes généralement de bonne volonté et nous avons tendance à suivre à peu près l’histoire qu’on nous propose. Parce qu’on n’est pas des mecs qui veulent absolument tout saccager pour montrer qu’ils ont le plus gros zizi à la table, ou qu’on la leur fait plus parce qu’ils ont déjà tout vu. Par conséquent,

vous pouvez laisser la bride au cou des joueurs, vous ne risquez pas grand-chose au final. Non, vraiment, hein. Nous parlerons un peu plus loin des gens qui ont des vrais problèmes de zizi. Mais la majorité, la quasi-totalité, d'entre nous sommes plutôt corrects et prêts à s'impliquer si on a l'impression que le meneur nous écoute et considère sérieusement nos propositions. Même si c'est pour nous dire non au final.

Parce que, en vrai, ce que veulent les joueurs, ça n'est pas que le meneur dise amen à tout ce qui leur passe par la tête. C'est qu'on les écoute et qu'on décide de façon la plus objective et impartiale possible si ce qu'ils disent fait sens, ou peut contribuer à l'amusement de tout le monde. Et tout le monde, ça veut dire vous aussi, le meneur.

3.2 - se mettre dans l'ambiance

De nombreux meneurs de jeu utilisent diverses astuces pour aider à l'immersion des joueurs : accessoires, lumière, effets sonores, musiques, plans, illustrations, etc.

Nous n'allons pas en parler ici. J'écrirai probablement un autre long pavé sur ce sujet, un jour, mais je pense que malgré leur intérêt (y compris pour moi), ces techniques et outils ne sont pas les plus essentiels pour débiter en tant que meneur de jeu. Nous allons plutôt réfléchir sur des concepts qui ne demandent aucun accessoire ni matériel particulier, et qui vous serviront dans n'importe quel type de jeu.

3.2.1- faire un résumé de l'épisode précédent

Invitez en début de partie vos joueurs à faire un court résumé de ce qui s'est passé la dernière fois. Tout d'abord, évidemment, cela permet aux participants de se rappeler de points que certains auraient pu oublier (pour la petite note, j'ai vu de nombreux joueurs oublier des détails qui concernaient leur personnage avant le groupe dans son ensemble... c'est paradoxal, mais c'est une réalité), des enjeux du moment et de leur position dans l'histoire. Même si vous vous réunissez une fois par semaine, on a parfois des surprises sur les tours que joue la mémoire.

Certains joueurs aiment prendre des notes, et ils pourront donc s'en servir aussi au bénéfice de tout le monde. Cependant, essayez d'inciter les joueurs à tous intervenir dans ces résumés, et pas juste écouter le volontaire habituel. Les changements de perspective peuvent offrir au groupe des indices qu'ils avaient négligé pendant le jeu, ou au contraire, les envoyer sur de fausses pistes...

Surtout, cette phase constitue une sorte de sas pour s'immerger dans la partie elle-même. Évidemment, si vous aviez arrêté la séance précédente en plein milieu d'un moment de forte tension (un PJ va être exécuté, ou l'avion dans lequel se trouve le groupe est sur le point de se crasher), il vaut mieux se dispenser du résumé et entrer directement dans le vif du sujet.

Cependant, dans la majorité des cas, une séance se termine soit parce que quelqu'un est à la bourre et doit partir, soit parce que les PJ viennent d'accomplir un pas significatif dans la progression de leurs objectifs, soit parce qu'ils sont sur le point de commencer quelque chose de nouveau (ils arrivent à l'entrée d'un donjon, par exemple). Donc, résumer n'est pas inutile et constitue une entrée en matière un peu plus progressive.

3.2.2 - maintenir l'immersion... ou pas.

De nombreux rôlistes pensent que "jouer un rôle", ça signifie rester en permanence dans l'interprétation de son personnage, et que celle-ci relève de la représentation théâtrale. Donc, on tire la tronche dès que quelqu'un fait une remarque hors-jeu qui n'est pas cruciale, ou utilise des concepts, voire des termes de vocabulaires, qui n'ont pas leur place dans l'univers du jeu.

En fait, nous ne sommes pas du tout obligés de nous montrer aussi pointilleux.

Interpréter un personnage, c'est pour l'essentiel le faire agir en fonction de ses priorités, ses objectifs, ses opinions, ses engagements... qui ne sont pas ceux du joueur. C'est-à-dire que le personnage doit être cohérent dans le temps, peu importe si le joueur en met plein la vue au reste de la table, ou pas. Nous n'avons pas tous les mêmes prédispositions, et affinités, en ce qui concerne l'interprétation. C'est aussi cela qui nous permet de nous enrichir mutuellement et de nous amuser en jouant ensemble.

Donc, si vos joueurs éprouvent le besoin de faire des pauses fréquentes, ou que certains ne peuvent pas s'empêcher de faire des remarques hors-jeu, vous pouvez vous montrer attentif et les ramener rapidement dans le jeu, ou vous pouvez leur laisser un peu plus de marge. C'est à vous de voir si leurs interventions et interruptions sont vraiment gênantes, ou si elles leur permettent au contraire de souffler pour mieux se concentrer sur le jeu. Sur ce plan, vous êtes seul juge, avec toute la subjectivité que cela implique...

Le fait est que si vous n'êtes pas en train de jouer un actual play ou une démonstration publique de jeu de rôle, mais une partie pour vous amuser et rien de plus, *maintenir l'immersion n'est pas une contrainte mais un objectif partagé*. Si plusieurs de vos joueurs ne sont pas dans ce trip, alors que c'est crucial pour vous, il se peut qu'ils finissent par changer d'avis. Ou au contraire, que cela précipite la dispersion du groupe. Ou votre départ. Avant d'en arriver là, donnez-vous, et à vos joueurs, un peu de temps, si l'immersion ne se produit pas comme vous le voulez ou que les joueurs se dispersent fréquemment dans d'autres sujets. Peut-être bien que deux ou trois séances plus tard, certains joueurs se mettront d'eux-mêmes au diapason avec vous.

Ne forcez pas, et ne montez pas sur vos grands chevaux lorsque, parce que cela arrive, un joueur vous gâche la scène d'entrée du grand méchant que vous aviez amoureuxment préparé, en sortant une réflexion à deux balles. (Enfin, évidemment, s'il fait ça systématiquement, balancez-le par la fenêtre, ou noyez le dans le Schweppes agrumes éventé, mais sinon, après un ou deux cafouillages de ce genre, la plupart des joueurs comprennent tous seuls et sans qu'on leur mette le nez dessus qu'ils cassent l'ambiance).

C'est peut-être une scène importante, mais ça n'est qu'une seule scène sur une partie de plusieurs heures. Et si la tension a grimpé jusqu'à y arriver, vous pouvez même considérer que la boutade lancée par le joueur est un signe de réussite : il a tenté de désamorcer la narration parce qu'il était vraiment sous pression.

Ne vous prenez pas le chou sur cet "échec". Allez de l'avant, vous aurez des tas d'autres occasions d'en mettre plein la vue aux joueurs. Apprenez à ne pas vous jeter hors de la route dès qu'une interruption surgit au mauvais moment.

Surtout qu'à force de jouer (si ça n'est pas déjà le cas), vous avez toutes les chances de vous retrouver avec des gens qui ont du mal à couper leur téléphone, ou doivent s'occuper de leur enfant en bas âge, ou ont un chat particulièrement joueur, ou des voisins bruyants, ou...

Prenez le pouls de votre groupe, regardez ce qui se passe quand la partie est interrompue parce que machin fait des blagues de cul, que le livreur de pizza arrive avec 45 minutes de retard ou que bidule a encore oublié de couper le son des notifications WhatsApp sur son smartphone. Considérez ce qui relève d'interruptions récurrentes et ce qui est ponctuel. Procédez en douceur, quitte à prendre un joueur à l'écart cinq minutes pour lui demander *de vous aider* en faisant un petit effort. Et assez rapidement, vous verrez la fréquence de ces perturbations diminuer et se concentrer surtout sur des questions de règles, ou de points de background.

Ça ne sera pas comme dans un actual play, mais en fait, honnêtement, ça n'est pas forcément une mauvaise chose. L'immersion fait partie de l'amusement et du plaisir dans le jeu de rôle, mais ça n'est pas du tout sa finalité, d'accord ?

Si cela vous parle, vous pouvez être dans la recherche de performance, et c'est tout à fait légitime. Rien ne vous est interdit, c'est votre plaisir. Simplement, la performance n'est pas obligatoire. Pas du tout.

3.3 - Nous ne sommes ni au tribunal, ni au bureau

Si ça n'est pas déjà évident pour vous, permettez-moi de vous rappeler une petite chose : ne mettez pas inutilement la barre trop haut. Notamment, n'essayez pas à toute force de faire comme un meneur que vous appréciez beaucoup. Nombreux, trop nombreux, sont les joueurs qui ne franchissent jamais le pas parce qu'ils considèrent que la manière de faire d'un meneur qu'ils admirent est la seule possible, et hors de leur portée. Ce faisant, ils passent à côté de quelque chose de bien plus important : découvrir leur manière personnelle d'être meneur de jeu, avec toutes les surprises et les satisfactions que cela procure.

De la même manière que je vous recommandais plus haut de nourrir votre imaginaire de scènes et d'idées, afin de vous les approprier pour en faire autre chose, la pratique des autres n'est pas là pour que vous la suiviez, mais pour qu'elle vous inspire sur votre propre chemin.

Certains experts auto-proclamés vous diront qu'être meneur de jeu est un sacerdoce, que c'est du sérieux et que ça rigole pas parce que ça demande beaucoup de travail et que les joueurs sont souvent ingrats. En résumé « on s'éclate, mais il faut souffrir pour en arriver là et des fois, ils font chier grave ».

Je n'ai, en quarante-deux ans de pratique (dont quarante et un en tant que meneur) jamais eu cette impression. Oh, si, fugitivement, je me suis assez souvent dit « qu'est-ce qu'ils font, là ? sérieux ! » et pas forcément aussi poliment.

Mais, objectivement, je n'ai jamais eu l'impression d'être « au service des joueurs » et d'aller au charbon ou à l'usine. Et non, je ne suis pas une sorte d'animateur super-charismatique qui impressionne tellement ses partenaires de jeu qu'il peut leur soutirer leurs codes de CB et leur obéissance souriante. Bah non.

Respirez, vous n'avez pas non plus à apprendre par cœur un bouquin de « comment gérer les autres ». Vous n'êtes pas un manager. En plus, ces bouquins-là sont presque toujours écrits par des gens toxiques et nuisibles au dernier degré, ou qui vivent dans leur bulle de théorie imperméable à la réalité. Si vous n'avez pas envie de devenir comme eux, vous savez quoi ne pas faire...

Si vous voulez vraiment être au service de quelqu'un, il y a des tas d'activités professionnelles ou vous en aurez pour votre argent, et même plus que ça. Et des tas d'activités bénévoles, aussi. Mais il n'est en aucun cas obligatoire, ni même important, de se positionner ainsi en tant que meneur de jeu. Si c'est comme ça que vous voyez les choses, que vous voulez vraiment vivre le jeu de rôle comme un sacerdoce, ma foi, faites ainsi. C'est votre truc, donc, il n'y a rien à dire de plus si ça vous plaît et si vous vous amusez.

Mais sinon, ne prenez pas ces choses trop au sérieux. Vraiment. Ça vous évitera de vous mettre trop la pression, et très souvent, ça vous évitera aussi de vous prendre le chou pour rien avec vos joueurs.

En partant du principe que vous n'êtes pas là pour les contrôler, ni au service des joueurs, mais juste un partenaire de jeu avec une place distincte de la leur autour de la table, cela signifie aussi que vous n'êtes pas là pour écouter leurs doléances comme un employé de SAV.

Vous avez le droit à l'erreur.

Je répète : vous avez le droit à l'erreur. Nous jouons ensemble. Pas les uns contre les autres. Même si les personnages ont des antagonismes ou des intérêts différents, même si en tant que meneur, vous incarnez leurs ennemis et opposants, nous jouons ensemble.

Si un participant peut aider un autre en lui expliquant quelque chose, ou en lui donnant un conseil de façon ouverte et respectueuse, c'est top. Sinon, si c'est pour balancer des jugements ou étaler sa science, ou sa condescendance, autant qu'il se taise...

Dans tous les cas, il y a un principe unanimement accepté concernant le jeu de rôle avec un meneur de jeu : à la fin, c'est son arbitrage qui fait loi. C'est le seul « pouvoir » qu'il a sur les joueurs.

La seule contrainte concernant ce « pouvoir », c'est de ne pas changer d'avis parce que ça vous arrange. Si vous restez cohérent, ou que vous expliquez sincèrement que votre décision précédente était une erreur, votre objectivité et votre implication dans le plaisir collectif seront reconnues et tout le monde continuera à jouer en bonne entente. Parce qu'il n'y aura pas de passage en force, que vous n'agirez pas de façon arbitraire et que vous ne donnerez pas l'impression d'être un meneur capricieux, qui veut en imposer et méprise ses joueurs dès qu'ils sortent du chemin qu'il a déterminé pour eux.

On a coutume de dire « il n'y a ni gagnants, ni perdants dans le jeu de rôle ». C'est important de ne pas perdre ça de vue. Plus important que les histoires de règles ou les scénarios.

Je le redis encore une fois, parce que j'aime bien radoter : nous jouons ensemble.

3.4 - Les joueurs toxiques

3.4.1 - de quoi on parle, là ?

Un joueur toxique va faire tout son possible pour prendre le contrôle du jeu et des autres participants. Il peut le souhaiter parce qu'il aime contrôler les autres, ou parce qu'il veut être le centre de l'attention, ou pour toute autre raison, mais en fait, on s'en fiche, de son problème de zizi. Ce qui nous importe, c'est de le repérer et de contrecarrer ses efforts.

Le joueur toxique va soit se servir d'autres joueurs pour semer la division au sein du groupe, soit tenter de déstabiliser le meneur de jeu, soit le courtiser pour bénéficier d'avantages exclusifs pour son personnage. Surtout, il jouera de manière très égocentrique, mettant souvent les autres devant le fait accompli, comme si seules ses décisions avaient de l'importance.

Quand un joueur qui passe son temps à semer le chaos, à entraîner le reste du groupe dans des complications ou des conflits, voire à monter les autres personnages les uns contre les autres vous dit en guise d'explication « je joue mon personnage », il vous ment. Ce qu'il fait, c'est utiliser son personnage comme prétexte pour pouvoir s'en donner à cœur joie et se faire plaisir, en reléguant les autres participants au rôle de public, de figurants, ou de faire-valoir.

Si vous jouez dans un univers où les histoires d'éthique, d'humanité ou de moralité sont volontairement rendues confuses, parce que « tout est en différentes teintes de gris », soyez particulièrement attentif à ce genre de comportement. Il est normal que dans un tel cadre, les joueurs incarnent des personnages cyniques, méfiants, voire douteux. Cependant, même si vous voulez animer des parties dans lesquelles trahisons et morts parmi les PJ sont des ressorts narratifs importants, vous ne devez pas cautionner les comportements qui provoquent des conflits entre personnages dont vous avez l'impression qu'ils commencent à concerner les joueurs eux-mêmes. Plus clairement : même s'il y a des tensions, des antagonismes ou des intérêts divergents parmi les

personnages, il y a deux choses à garder à l'œil dans le jeu de rôle :

- nous jouons ensemble (avouez que vous vous y attendiez, hein...).
- les personnages ne sont pas les joueurs et il ne faut pas encourager les conflits ou problèmes entre joueurs.

Si vous avez un doute, posez simplement la question et vous verrez bien si le joueur a mal compris les enjeux, s'il a fait une bourde comme cela arrive à tout le monde, ou s'il se met d'emblée dans un mode défensif. « Je joue mon personnage » et « Je ne vois pas de quoi tu parles » étant les deux phrases les plus entendues dans ces cas-là.

Rappelez-vous qu'un personnage n'est pas un bloc monolithique définitivement figé. Même si un joueur incarne un personnage solitaire et méfiant, qui ne compte que sur lui-même, la question est de savoir *pour en faire quoi ?* Est-ce que c'est juste pour jouer dans son coin, ou est-ce que c'est l'amorce d'un personnage qui pourrait évoluer, au contact des autres PJ, ou en fonction des péripéties partagées en commun ? Pensez à un personnage comme Cloud Strife (Final Fantasy VII) par exemple : solitaire, cassant, blasé... jusqu'à ce qu'on découvre qui il est vraiment, d'où il vient, qu'il est réellement soucieux de ses compagnons et qu'il ne pourra pas s'en sortir tout seul. A l'inverse du Joker, qui est et ne sera jamais autre chose qu'un malade mental doublé d'une belle ordure.

Qui a envie de se fader dix séances de jeu à la même table que le Joker ?

3.4.2 - gérer les joueurs toxiques

Il n'y a pas de recette ou de mode d'emploi pour gérer efficacement un joueur toxique, mais ça ne veut pas dire que vous soyez à sa merci. D'abord, il vous faut absolument maintenir l'intérêt et l'amusement des autres participants, c'est-à-dire vous et les autres joueurs. Si le joueur toxique continue à n'en faire qu'à sa tête alors que le reste du groupe s'amuse autrement, soit il va tenter de faire dérailler l'action, soit il voudra semer la division. Ce faisant, il va tôt ou tard se montrer sous son véritable jour, et faire prendre conscience aux autres qu'il nuit à la bonne entente et au plaisir de jouer ensemble. On va y revenir plus loin.

Attention, certains joueurs débutants qui adoptent des comportements toxiques n'entrent pas forcément dans cette case. Ils ont avant tout besoin qu'on les aide à désamorcer leurs représentations erronées de ce que sont les parties de jeu de rôle. Parce que comme vous ou moi, ils vivent le reste du temps dans une société qui encourage la compétition, l'égoïsme et l'opportunisme, tout en générant beaucoup, beaucoup de frustrations.

Le jeu de rôle est pour beaucoup d'entre nous (surtout ceux qui ont commencé adolescents) une expérience structurante en matière de socialisation et de maturation psychologique. Oui, ça fait un peu pompeux dit comme ça, mais c'est une réalité. J'ai, personnellement, plein de souvenirs pas très glorieux de mes premières années dans le jdr, au précédent millénaire. Sans avoir jamais été toxique, il est clair que je n'ai pas toujours été un joueur qui donnait envie aux autres de continuer à pratiquer avec lui... ça n'est pas l'âge, mais la réflexion et les échanges avec des partenaires plus ouverts mais aussi plus matures qui m'ont aidé à retravailler certaines choses. Sans eux, j'aurais pu rester ce joueur là jusqu'à aujourd'hui.

Parmi les rôlistes, il y a plein de gens qui sont neuro-atypiques, ou qui ont des complexes énormes, ont subi divers traumatismes, vivent un quotidien familial et professionnel assez pénible, voire qui souffrent de pathologies mentales ou de maladies invalidantes. Et pourtant, malgré toutes nos différences, nos maladroites et les problèmes qui accablent certains d'entre nous, très souvent nous devenons partenaires réguliers, et même amis, voire davantage dans certains cas. Et nous nous

enrichissons mutuellement à travers nos expériences partagées. Une fois qu'on a posé ce constat, on peut donc dédramatiser un peu tout ça, et avancer ensemble avec de bonnes chances d'être tous gagnants.

Comme le jeu de rôle n'est pas un sacerdoce, si malgré la bonne volonté et le respect mutuel, on ne parvient pas à s'amuser ensemble, je l'ai déjà dit, ça n'est ni un échec, ni un crime. On fait de son mieux, puis on se quitte bons amis et comme disait l'autre "ils vécurent tous très heureux, mais pas ensemble".

Par contre, si vous identifiez un comportement toxique délibéré, et si les appels du pied plus ou moins cordiaux pour que le joueur change d'attitude ne donnent rien, ou l'amènent juste à changer de stratégie pour revenir à l'attaque, l'exclusion du groupe peut s'avérer nécessaire. Il est alors crucial de vous assurer que la personne toxique n'est pas en train de monter les autres joueurs contre vous, ou de créer des conflits entre eux pour faire diversion. Pour le dire plus clairement, si ce joueur a une personnalité toxique, il n'en changera pas pour vous faire plaisir. Être lui-même (même s'il en souffre sur certains plans) lui offrira toujours plus de satisfactions égocentrées que n'importe quelle partie de jeu de rôle où il ne peut pas s'en donner à cœur joie. Vous ne pouvez tout simplement pas continuer à jouer avec lui.

Parce que vous n'êtes pas là pour ça, déjà.

Et si la mise à l'écart du joueur toxique relève d'une opération chirurgicale nécessaire, elle doit avoir le moins de retombées possibles sur le reste du groupe. Il n'y a rien de plus navrant qu'un groupe qui finit par se séparer dans le ressentiment parce que la seule personne qui était nuisible et qui plombait l'ambiance a réussi à dégoupiller une dernière grenade en partant.

3.4.3 - relativisons un peu

La bonne nouvelle, c'est qu'il y a peu de joueurs réellement toxiques. La plupart finissent assez rapidement par être éjectés de tous les groupes qu'ils croisent, jusqu'à cesser de jouer.

Dans le doute, dites-vous bien qu'à un moment, s'il n'y a plus de plaisir à jouer ensemble, il n'y a plus de raison de continuer. Honnêtement, mettre un terme à une campagne, ça n'a rien d'un crime, peu importe la raison. Ça nous arrive aussi lorsqu'avec des gens qui ne sont pas toxiques, on finit juste par ne plus rien avoir à partager, ou que malgré la bonne volonté réciproque, il y a trop de différences entre nous pour qu'on parvienne à s'amuser ensemble.

Donc, ça n'est pas un drame, d'accord ?

Surtout, évitez de voir cette situation comme une sorte d'échec personnel, ou comme si vous aviez failli dans une quelconque « mission sacrée de meneur de jeu ».

D'une façon générale, personne ne vous demande d'être parfait, une sorte d'incarnation idéale du concept abstrait du « bon meneur de jeu ». Déjà, il faudrait établir un consensus sur ce que ça signifie, et on en est loin.

Pour en revenir aux joueurs toxiques, vous n'êtes pas responsable des troubles psychiatriques des autres. Et surtout, vous n'êtes ni leur souffre-douleur, ni leur thérapeute. Donc, vous n'avez aucune raison de continuer (ou de laisser les autres participants continuer) à en prendre plein la tronche, pour des heures passées ensemble qui ne satisfont qu'une seule personne.

3.5 - La triche

Tôt ou tard, vous aurez droit à des joueurs qui trichent. Ponctuellement, ça arrive à plein de monde et comme on n'est pas là pour distribuer des bons points, vous n'êtes pas obligé d'en faire un drame. Par contre, les tricheurs réguliers, c'est tout autre chose.

Le tricheur se place dans une représentation erronée du jeu de rôle : il voit les actions de son personnage comme devant réussir, faute de quoi, le jeu n'est pas satisfaisant. Sa perception des enjeux ne concerne pas *les* personnages, mais *son* personnage. Il joue donc seul, face à tous les autres. Le fait est que derrière son écran, un meneur pourra toujours plus et mieux tricher qu'un joueur. Donc, si nous étions dans une perspective de jouer l'un contre l'autre, le meneur finirait forcément par être gagnant.

Ce n'est pas le cas. Et en plus, il existe plein de jeux qui ne se contentent pas de proposer des règles avec une simple résolution échec/réussite, mais qui donnent du relief au « échec, mais... » ou « réussite, cependant... ». Des parodies en ligne de parties de jdr montrent même des réussites critiques avec des conséquences comiques imprévues (quand par exemple le paladin impressionne tellement le chef ennemi que ce dernier le demande en mariage) ou des échecs critiques avec des retombées positives (quand tu trébuches au mauvais moment et que le Sceptre du Mal Absolu tombe dans la lave du volcan qui le détruit, ce qui empêche trente minutes plus tard le grand méchant de l'activer avec un mot de commande pour invoquer un seigneur démon dans ta face...).

Le tricheur récurrent doit être découragé, gentiment mais fermement. Parce que le but du système de jeu, c'est d'aider à mettre tout le monde d'accord quand quelqu'un essaie de faire quelque chose dont la réussite n'est pas automatique. C'est comme quand on joue aux cowboys, que je crie « pan, t'es mort » et que l'autre répond « c'est pas vrai » pour continuer comme si de rien n'était. Le système permet de régler ça sans contestation.

Donc, le système n'est pas une fin en soi mais un outil d'arbitrage et de résolution (ainsi qu'un moyen de générer de la tension dramatique). Pour que cet outil fonctionne, il faut donc que les participants jouent tous selon les mêmes règles, sans exception. Chacun des participants a le même droit légitime à faire agir son personnage en se soumettant aux résultats du système lorsque ce dernier intervient. Il n'y a aucune, mais vraiment aucune, raison que quelqu'un triche, juste parce que son petit égo fragile a du mal à accepter ça. Et donc, si un joueur s'avère être un tricheur chronique, et qu'il ne change pas ses habitudes déplorables, et bien, rien ne vous oblige à continuer à jouer avec lui. Il y a très peu de chances qu'un autre joueur le retienne si vous l'invitez à aller voir ailleurs, en prime. Laissez-lui une chance de corriger ses habitudes, mais ne le laissez pas se foutre de vous et des autres.

Tout ça nous amène à aborder un dernier point, qui fait couler beaucoup d'encre virtuelle et provoque bien des "débats", qui tiennent plus de la guerre de positions qu'autre chose.

3.6 - Le respect de ses partenaires

3.6.1 - *les personnages et leurs joueurs*

Beaucoup de jeux, et de scénarios, impliquent que les personnages soient dans des positions difficiles, ou subissent diverses mésaventures. Certains jeux les font vraiment débiter au fin fond du caniveau et ils ont très peu de chances d'en sortir. Rappelons que si le jeu de rôle permet de malmener les personnages, il n'est pas question qu'on en vienne à malmener les joueurs.

Par ailleurs, même si l'univers est sombre, même si le jeu repose sur des postulats frustrants, ou que les personnages sont condamnés à plus ou moins longue échéance (si on reprend l'Appel de Cthulhu,

par exemple, dans sa configuration par défaut et sur une campagne de longue durée, les PJ finiront tous un jour soit à la morgue, soit dans un asile psychiatrique), les joueurs doivent conserver le sentiment d'accomplir quelque chose, de réussir quelque chose. Surtout dans une campagne, ou leurs échecs mais surtout leurs réussites ne doivent pas être perceptibles seulement dans la perspective de vaincre le méchant du moment.

Enfin, si les PJ évoluent dans un univers très noir, où la vie humaine a peu d'importance, si vous n'êtes pas certain qu'ils apprécient de genre de choses, évitez de leur décrire par le menu ce qui se passe quand ils assistent à la trépanation sans anesthésie d'un prisonnier qu'on transforme en serviteur cybernétique lobotomisé (Warhammer 40.000), par exemple.

Comme vous êtes un meneur de jeu, et pas un cinéaste, vous n'êtes pas là pour imposer un spectacle, mais pour faire vivre une histoire construite à plusieurs, à partir de vos idées. Si quelque chose qui vous semble cool met visiblement certains joueurs mal à l'aise, n'insistez pas. Reformuler, édulcorez ou passez à autre chose. C'est tout. Et ne vous acharnez pas à les faire échouer ou à transformer toutes leurs réussites en semi-échecs, sous prétexte que "c'est un univers pourri et vous avez accepté de jouer dedans". Ça n'amusera que vous, et encore, combien de temps ?

3.6.2 - La sécurité émotionnelle

Depuis quelques années, cette notion est de plus en plus souvent discutée dans les communautés rôlistes sur internet. Il se peut même que cela ait été abordé lors de parties auxquelles vous avez participé comme joueur. Un certain nombre de jeux de rôle publiés ces dernières années évoquent également cette question. Et quelques rôlistes aux habitudes pas très jolies qu'ils cachent derrière leur statut de "maîtres du jeu" essaient de crier partout que tout ça, c'est pour les mauviettes, que ça cache un agenda politique wokiste, qu'ils peuvent plus jouer comme ils veulent, que c'était mieux avant et autres niaiseries du genre. Il est normal qu'ils se sentent visés, en fait. C'est justement à cause de gens comme eux que les concepts de sécurité émotionnelle ont vu le jour.

En allant au plus simple, la sécurité émotionnelle est une démarche visant à ce que tous les partenaires jouent de manière à ce que les autres ne soient pas blessés, humiliés ou mis face à des traumatismes personnels. Fondamentalement, on commence par s'assurer que les postulats du jeu que vous proposez conviennent à tout le monde : si un joueur n'aime pas du tout les films d'horreur, il serait dommage de l'obliger à jouer à des jeux de slasher, horrifiques, etc.

En jeu, les descriptions sanglantes trop précises, les scènes de torture et tout ce qui touche de près ou de loin aux violences sexuelles sont des choses qu'il ne vaut mieux pas aborder sans s'assurer que tout le monde est okay avec ça. A minima, on peut procéder par des allusions indirectes plutôt que des évocations ou descriptions précises, mais dans le doute, il vaut mieux s'abstenir tout simplement.

Il existe différents outils et techniques de sécurité émotionnelle, et de nombreux articles internet sur le sujet. Nous allons à peine effleurer vraiment ce sujet car au-delà de ce qui vient d'être dit, il y a des tas de choses en jeu qui peuvent choquer, peiner ou effrayer vos partenaires. L'idée est ici de vous donner une base de réflexion pour remettre tout ça en perspective.

Parce que la sécurité émotionnelle n'est pas un dogme codifié. Il ne s'agit pas d'un système de règles parallèles. Il s'agit d'un ensemble de pratiques, d'hypothèses et d'outils avec lesquels des gens expérimentent, pour améliorer leur confort psychologique quand ils jouent.

La bonne nouvelle, c'est que la sécurité émotionnelle, avant toute histoire d'outils, techniques ou élaborations plus théoriques, est surtout une affaire de bonne volonté. Que vous pouvez jouer et maîtriser du jeu de rôle sans avoir à lire des manuels sur le sujet. Et qu'à la base, la seule compétence

incontournable qu'il vous est absolument nécessaire d'acquiescer repose sur une idée très simple, qui ne compte que deux mots : faire attention.

Rien n'est interdit, et rien n'est impossible, si vous faites attention.

Faites attention lorsqu'un joueur manifeste de la gêne. Faites encore plus attention s'il déclare que quelque chose le dérange, personnellement. Même s'il ne dit pas quoi (parce qu'il n'arrive pas à l'évoquer verbalement par exemple), ça concerne presque toujours quelque chose qui vient de se produire dans le jeu. Alors, vous pouvez faire une pause dans la partie, ou contourner la scène en cours en modifiant à la volée vos descriptions, etc. Peut-être que vous pouvez demander à votre partenaire ce qui ne va pas (pendant la pause, ou après la fin de la partie, seul avec lui), mais ça n'a rien d'obligatoire. Au contraire, ça peut même augmenter sa gêne. En la matière, il n'y a pas de recette idéale, car cela dépend de votre degré de proximité et de votre relation avec ce partenaire. L'important, c'est de faire attention, et de dire à vos joueurs qu'ils n'hésitent pas à se manifester s'il y a quelque chose qui les dérange. Vous pouvez aussi leur demander séparément ce qu'ils ne supportent pas dans le jeu de rôle, quel que soit le jeu auquel on joue.

Deuxième bonne nouvelle : la plupart des pratiquants de jeu de rôle font déjà de la sécurité émotionnelle, de manière plus ou moins consciente. Les articles, vidéos et discussions sur le sujet visent essentiellement à deux choses :

- montrer que ces pratiques augmentent le confort des participants, et donc le plaisir qu'ils éprouvent à s'impliquer dans le jeu
- donner des outils formels aux rôlistes qui éprouvent le besoin de cadrer davantage les choses et de les rendre explicites avec leurs partenaires.

Dans les engueulades sur internet à propos de la sécurité émotionnelle, un certain nombre de gens disent "je n'ai jamais rien vu ou vécu de ce genre, donc, ça ne sert à rien". Alors, d'abord, ne pas percevoir quelque chose ne signifie pas qu'il n'y a rien. Je ne perçois pas les rayons ultra-violets, hein... et vous non plus, d'ailleurs.

Ensuite, faisons une comparaison à deux balles : la sécurité routière.

En 2023, 3167 personnes sont mortes dans des accidents de la route en France, avec un parc automobile de 46 millions de véhicules. En 1972, alors qu'il y avait seulement 13 millions de véhicules actifs, le nombre de tués sur l'année était de 16575.

En cinquante ans, plusieurs changements ont permis cette évolution notable : les techniques de construction et d'entretien des routes, la signalisation, les modalités d'obtention (et de retrait...) du permis, l'entretien des véhicules, les limitations de vitesse, les systèmes de protection des automobilistes (la ceinture de sécurité devient obligatoire en dehors des agglomérations en 1973, en ville en 1979 et à l'arrière en 1990) ont contribué à réduire la mortalité sur les routes.

Si vous êtes un conducteur expérimenté, et même s'il ne vous est rien arrivé personnellement au volant, cela ne veut pas dire qu'il ne vous arrivera jamais rien. Notamment parce qu'il n'y a pas de phénomène magique qui fait que votre expérience se transmet à tous les autres conducteurs sur votre route, d'accord ?

Si un de vos passagers vous dit qu'il va mettre sa ceinture de sécurité et qu'il préférerait que vous allumiez les phares en conduisant la nuit, vous le prenez comme une insulte personnelle et vous le forcez à descendre de votre voiture ?

Non, évidemment. Parce que vous savez que votre expérience ne fait pas tout. Ben la sécurité émotionnelle, c'est pareil : votre expérience personnelle ne fait pas tout. Voilà.

Personne, mais alors vraiment p-e-r-s-o-n-n-e ne vous en voudra si vous commettez des bourdes en la matière, à partir du moment où vous êtes de bonne foi. Et la sécurité émotionnelle, ça vous concerne, vous aussi : on a déjà dit que vous n'étiez pas au service des joueurs, d'accord ? Vous êtes un partenaire, au même titre que les autres. N'importe quelle personne a le droit de dire que ce qu'amène dans le jeu un autre partenaire est problématique. On pose ça tranquillement, on avance ensemble d'une façon ou d'une autre sans faire de procès en inquisition, et on continue à s'amuser. C'est tout.

Et si on résumait tout ça ?

Organisez-vous pour digérer progressivement les règles, en commençant par les plus essentielles, c'est-à-dire celles qui servent le plus souvent, voire tout le temps.

Veillez à considérer les joueurs comme vos partenaires. Rappelez-leur si besoin que vous êtes aussi leur partenaire. Vous n'êtes ni un chef d'équipe, ni à leur service, vous jouez ensemble. La relation entre meneur et joueurs est asymétrique, mais elle n'est pas hiérarchique.

Si ça ne se passe pas comme prévu, ça n'est pas forcément une mauvaise chose.

Notez d'une façon qui vous soit utile et vous convienne tout ce qui concerne les points de règle qui vous posent souci, tout ce qui vous inspire et tout ce qui se passe en jeu qui peut avoir des conséquences n'impliquant que certains personnages et pas le groupe dans son ensemble.

Dans la foulée, notez tout ce qui vous semble important. Surtout, pensez à relire vos notes et trouvez un format qui ne soit ni trop lourd, ni trop cryptique pour vous.

Ne cherchez pas à être forcément original ou novateur. Votre imagination vous amènera bien assez tôt sur ce genre de chemins, sans que vous ayez à la forcer. Nourrissez-la, elle saura quoi en faire.

Ne soyez pas déçu si vous ne parvenez pas à reproduire exactement un style de jeu, ou une situation, ou des émotions, qui vous ont marqué et incité à devenir meneur. Rien n'est jamais perdu définitivement : vous verrez par la suite que cette expérience vous servira à produire quelque chose de plus personnel, et de plus satisfaisant.

Surtout, n'ayez pas peur de vous tromper, qu'on parle d'un point de règle ou d'une décision en jeu.

Soyez clair avec vos joueurs, soyez attentifs à ce qui peut leur poser problème et ils vous aideront à avancer ensemble.

Voilà, c'est à vous maintenant. Bonne chance. Et surtout, amusez-vous bien.

Pour aller plus loin :

Je ne vais pas vous sortir une longue liste de trucs, on est pas en train d'écrire la bibliographie d'une thèse et il est déjà trop tard pour essayer de vous faire croire que je sais de quoi je parle. Juste quelques références qui m'ont personnellement semblé pertinentes.

Rappelons quand même une petite chose déjà dite précédemment : commencez d'abord à maîtriser, et allez regarder un peu tout ça après. Vous n'êtes pas en train de passer le permis de conduire, ni d'apprendre le japonais avant de partir vivre au pays du soleil levant. Vous pouvez commencer en tant que meneur dès à présent, avec juste quelques personnes et un jeu qui vous parle. Alors, faites-le.

La collection “sortir de l’auberge” de l’éditeur Lapin Marteau (lapinmarteau.com) recèle plusieurs ouvrages (trois, à ce jour) qui s’efforcent de faire le tour des pratiques du jeu de rôle, aussi bien à l’intention des joueurs que des meneurs. “Mener des parties de jeu de rôle”, le premier de ces ouvrages, constitue déjà un gisement de belle taille pour approfondir diverses questions sur la maîtrise. Ne prenez pas ces livres comme des pavés à apprendre par coeur, mais comme des mines dans lesquelles puiser lorsque vous avez besoin d’avis extérieurs sur divers points, pratiques, techniques ou questionnements.

Le livre en anglais “So you want to be a gamemaster” écrit par Justin Alexander, bien que s’adressant a priori surtout aux pratiquant de D&D, est en réalité plein de trucs utiles dans n’importe quel jeu de rôle avec un meneur.

La chaîne Youtube “Jet d’Initiative” (<https://www.youtube.com/@jetdinitiative6459>) invite un grand nombre de rôlistes (qui pratiquent de plein de façons différentes) à partager leurs opinions, astuces, coups de coeur et conseils. C’est plein de pépites pour les débutants, et très rafraîchissant pour les autres. Surtout, ça montre la diversité du jeu de rôle et c’est une belle porte d’entrée vers les activités d’autres chaînes, blogs, clubs, meneurs et même créateurs...

Enfin, le blog www.ptgptb.fr (Place to go, people to be) traduit depuis l’anglais de nombreux articles en tous genre sur le jeu de rôle, notamment sur des sujets comme la sécurité émotionnelle, les différentes théories sur le jeu de rôle (ce qu’on appelle aussi la jeuderologie), les archétypes et stéréotypes, les structures narratives, etc. Vous n’avez absolument pas besoin d’y aller pour être meneur, mais si vous voulez à un moment prendre du recul ou analyser un peu ce que vous faites, ou vous intéresser à la théorie, c’est une bonne adresse.

Aldo Pappacoda, juin 2024.