

Le contrat social dans le JDR

Le contrat social

Le contrat social regroupe la plupart des accords et engagements que l'on trouve à une table de jeu de rôle. Bien entendu, c'est un sujet sur lequel on trouve énormément d'interprétations parmi les rôlistes. Cet article est, de-fait, un parti-pris, même si il se veut généraliste.

Très souvent, ce contrat social est tacite et naturellement crée dans un groupe de jeu de rôle, après tout une bonne bande de pote a rarement besoin d'entrer dans ce genre de formalités. C'est moins le cas dans un cadre associatif ou en convention. Dans tous les cas, ce contrat intervient, même si on ne se rend pas compte de son existence.

Les évidences

Passons rapidement sur les évidences, autour d'une table de jeu de rôle, on vit une expérience sociale, donc les règles de vie en collectivité s'appliquent. Ce qui implique de venir pour jouer, d'être un minimum à l'heure, on évite d'embarrasser ou d'être irrespectueux envers les autres, on ne triche pas et j'en passe. Le tout avec une marge de tolérance qu'on attribue parfois au MJ.

Mais comment ça se passe ?

Au commencement d'une partie ou d'une campagne de jeu de rôle, un maître de jeu réunit des joueurs et fournit les informations sur ce qu'il compte faire, ce qui engendre souvent des discussions avant le premier scénario. Cette phase peut prendre quelques minutes "Hey les gars, j'ai un one shot super simple, c'est du med fan et faut escorter un petit gars avec un anneau dans une montagne, voici vos pré-tirés !" à plusieurs mois "Hey MJ, on a nos backgrounds(après 3 mois), dimanche chez moi 14h ! - message reçu le samedi à 15h" (Véridique !).

D'autres exemples utiles :

- "C'est un one shot L5R pour découvrir l'univers, mais rappelez-vous comme dans un film de samouraï, votre honneur est plus important que votre vie"
- "Ben si tu veux Shadowrun c'est dans le futur, mais avec de la magie, donc y'a des elfes, des orcs, des nains, des boules de feu et des bras bioniques"
- "Un Cthulhu ?" (fuyez !)

Il existe aussi la variante du "Un joueur surgit et vous inflige l'attaque 'MJ fait-nous un Star Wars !'".

Que peut-on déduire de cette phase ? Je veux 3 axes que l'on va travailler ensuite.

- Une durée, un lieu, les conditions de jeu => le Cadre
- Un univers (Seigneurs des anneaux, Shadowrun, L5R, Vampire, Cthulhu, Star Wars), Un contexte (Médiéval-Fantastique, Cyberpunk, Samurai, Contemporain, Horreur, Science-fiction) => l'Univers
- Une promesse, un engagement, une envie, un défi => l'Aventure

Le Cadre

Lors d'une partie, le cadre recouvre toutes les conditions de jeu, en général cet aspect ne pose que très peu de problèmes. Car ce sont principalement des règles de savoir-vivre qui s'appliquent. Attention quand même à des choses comme la durée de la session ou encore l'organisation grignotage, ainsi que l'autorisation de l'alcool/fumée.

- Respect du lieu : Qu'il soit public ou privé (ex : ne pas abîmer le tapis, private joke).
- Respect des autres joueurs : Et ça passe par le respect social, mais aussi le respect de l'organisation (ex : les horaires), de la participation (ex: cotisation nourriture), de la tricherie et des autorisations comme l'alcool.
- Respect du Maître de jeu : Sans lui pas de partie. On accepte que le MJ soit l'arbitre final (ex : sur un point de règle) ou qu'il coupe court pour continuer la partie (et par exemple, régler le point de règle plus tard), mais celui-ci doit aussi accepter la discussion. Nous éviterons volontairement le débat sur le MJ qui triche.

Sachez que le jeu de rôle est un investissement important pour le Maître de jeu mais aussi pour les joueurs, de nombreuses campagnes ne se terminent pas parce qu'un problème n'est pas résolu, vous avez juste à regarder comment les Mjs expérimentés choisissent leurs joueurs pour vous donner une idée. Mais pour le dire autrement, le jeu de rôle, c'est de donner vie à des vies que nous ne vivrons jamais !

(Attention la corruption de MJ par la nourriture est un fléau contre lequel je vous invite à ne pas lutter ! -un MJ en pleine croissance)

L'Univers

Tout d'abord, chaque univers est interprété différemment par chacun des joueurs et par le Maître de jeu. Là-dessus, une discussion sur l'univers du jeu est conseillé. Plus vous connaissez le Maître de jeu et sa connaissance de l'univers et meilleur sera l'interaction avec celui-ci, surtout si vos

connaissances dépassent le MJ, n'en faites pas trop !

Selon les types de joueurs présents, le Maître de jeu peut vouloir évoquer les thèmes abordés par sa campagne, que ces thèmes soient génériques ou liés à l'univers du jeu. Ce point est important si on ne connaît les joueurs, j'ai eu le cas d'une joueuse indécise entre 2 tables de Pathfinder (dont la mienne où les joueurs sont des gobelins => Nous gobelins) qui a dit "Ah non, je joue pas ça" en voyant les pré-tirés gobelins, mais ça marche aussi avec les thèmes glissants (Religion, sexe, drogue, suicide, etc). En bref, chacun a ses opinions et ses envies, une bonne campagne fonctionne aussi quand la dynamique de groupe est bonne. On peut dire qu'il n'y a pas vraiment de mauvais joueurs ou de mauvais MJ, il y surtout des gens qui n'arrivent pas à jouer ensemble. C'est un point important dans le jeu de rôle, si vous appréciez votre table, vous apprécierez la campagne, quelque soit votre rôle.

Autre chose sur lequel se mettre d'accord, ce sont les conventions de l'univers, qu'elles découlent ou non des règles, l'interprétation de votre MJ importe, voici quelques exemples :

- Les rapports de puissance, dans Cthulhu (encore que y'a le pulp, le slash et le classique) et Warhammer, les personnages ne sont pas spécialement puissant, c'est moins le cas dans Shadowrun ou Vampire.
- La hiérarchie des forces, même si dans Vampire, les personnages sont bien plus puissant que des humains, les joueurs doivent comprendre que les anciens peuvent les balayer d'un revers de la main.
- Les possibilités d'évolution, puis-je devenir un jedi comme dans les films ? On est supposé finir la campagne quel niveau ? Le MJ respecte il la distribution d'XP comme le jeu le conseille.
- L'implication des factions, que ce soit les sectes de Vampire, les Megacorpos et Mafias de Shadowrun, les clans de L5R et j'en passe.
- Le taux de mortalité, bonjour Cthulhu !

L'Aventure

Le plus gros du sujet, à mon goût, est dans cette section. En effet l'aventure, c'est la promesse du Maître de jeu face aux attentes des joueurs.

Parler des objectifs de la campagne est un premier point, afin d'avoir une première idée des thèmes de la campagne. Par exemple avoir une idée du type d'ennemis rencontrés (ex : les morts-vivants dans un Pathfinder), avoir une idée de la géographie (les personnages vont-ils voyager ?). Mais le Maître de jeu peut très bien décider qu'une partie de ces points soient totalement inconnus des joueurs. Personnellement je conseille toujours un minimum d'informations, que les joueurs

puissent créer des personnages cohérent à la campagne, surtout si le Maître de jeu demande un background.

Ex : discuter avec les joueurs de l'avenir de leur personnage, par exemple j'ai expliqué à 2 joueurs d'un groupe que le seppuku à la fin du scénario n'était pas impossible (lors d'un one shot L5R), et c'est arrivé.

Mais l'Aventure c'est donc la promesse du Maître de jeu, son rôle va être d'accompagner les joueurs, d'assurer la cohérence de l'univers et des scénarios, d'amuser en tant qu'arbitre et non en tant qu'adversaire. Ce n'est pas une tâche aisée, et plutôt que tout repose sur les épaules du Maître du jeu, mais évoquer le contrat social, c'est aussi pour introduire les joueurs dans l'équation (et pas que pour le Cadre) et donc les amener à s'impliquer.

Implications du Maître de jeu

Le Maître de jeu se doit de respecter sa promesse de campagne, mais il peut la faire évoluer selon l'évolution des attentes des joueurs ou leurs idées. Ne jamais agir par vexation, les pires histoires de parties qu'on trouve sur le net ou en anecdotes, c'est d'un côté les joueurs totalement irrespectueux (voir le lien plus loin), de l'autre c'est le MJ vexé qui tue un joueur par frustration dans le pire des cas. Pour moi si les joueurs sont plus forts que le scénario ou le Maître du jeu, alors ils méritent leur victoire éclatante.

En plus, il existe quelques principes que le Maître de jeu doit décider, comme la communication par petits papiers et/ou texto, la présence d'inter-scénarios, si XP de groupe ou XP personnel, la gestion de l'aspect social dans le jeu et j'en passe.

Autre chose à ajouter ?

Implications des joueurs

Les joueurs se doivent de participer à la proposition du Maître de jeu. Bien sûr les sorties du scénario sont fréquentes (et parfois utiles), mais là je parle du cas des joueurs qui sortent volontairement du cadre parce que eux trouvent ça amusant et qu'en plus ça impact négativement sur les autres joueurs. Pour moi, quand on aborde le mot "scénarium", c'est un échec du côté MJ ou PJ.

Exprimer ses attentes (ex : atteindre Golconde à Vampire, devenir initié à Shadowrun, jouer un jedi comme dans les films), faire un personnage adapté à ses envies ainsi qu'à la ligne directrice de la campagne proposée par le MJ. C'est tout l'intérêt du contrat social.

Quand on est joueur et MJ expérimenté, savoir être tolérant avec un MJ débutant, ce que sait le joueur n'est pas ce que c'est le personnage, l'inverse s'applique aussi.

Comme j'ai un point de vue clairement du côté des Maîtres de jeu, n'oubliez pas qu'il s'implique, il peut aussi perdre sa motivation, se reposer sur lui parfois est une chose, que tout repose sur lui en est une autre.

Cas particulier du "My Guy Syndrome", c'est un terme qu'on trouve souvent sur le net, pour faire simple c'est quand un joueur agit en disant "Mon perso ferait ça !" même si ça doit perturber le bon déroulement d'un scénario. C'est un sujet intéressant sur lequel je vous invite à faire des recherches.

Mais un bon cas à ne pas faire dans Rokugan est dans ce [lien](#).

Autre chose à ajouter ?

Liste d'exemples historiques de contrats

Contrat de départ : Je fais une campagne AD&D2 à Eauprofonde, y'aura le donjon Montprofond aussi.

Déroulement : Laisser les joueurs faire les personnages dans leur coin, puis lancer la campagne, se retrouver avec un groupe composé d'une elfe prêtre et de 5 nains, ça devrait vous rappeler quelque chose.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Deadlands, on fait les personnages tous ensemble en rigolant des descriptions des avantages et défauts.

Déroulement : Voir les joueurs faire du poker dans un salon, provoquer une bagarre et puis crier "Mèche courte !" et seulement après s'intéresser au scénario. Fun mais un peu frustrant pour le MJ.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Rôlemaster, tout un peuple a quitté son monde a travers un portail, 10 ans après cet exode, les joueurs partent en exploration au-delà du royaume.

Déroulement : Campagne régulièrement jouée sur 2 ans. Elle servait un peu de remplissage mais ça convenait à tout le monde.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Vampire Dark Ages, lors de la 1ère croisade, avant la Camarilla, l'action se déroulera autour de Buda.

Déroulement : Campagne intéressante sur 2 ans, beaucoup de bonnes idées des joueurs, à la fin, ils ont fondés une université des sciences à Buda pour ramener les gens de Pest et affaiblir les garous de l'autre côté du pont.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Vampire "New York By Night", Sabbat en mode bourrin et assumé, vous vivez à Baltimore et y'a la Camarilla à virer de New York.

Déroulement : Bonne rigolade avec les joueurs, des bonnes idées (comme forcer le primogène Ventrue à briser la Masquerade) et un final où la meute mourra sous la cathédrale de New York, non sans avoir infligé de sérieux dégâts à Tzimisce.

Conclusion : ...

Contrat de départ : One shot L5R "Amitié et Rédemption", 2 joueurs mis dans la confiance du seppuku éventuel dans le scénario, le magistrat et son adjoint. La magistrat reçoit une lettre en début de scénario, réunit un groupe et part pour une enquête.

Déroulement : Le magistrat se rachète de sa dette passée, tue son ami avant qu'il ne succombe à la Souillure, acceptant que son geste le mène au seppuku.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Shadowrun "Le Yin et le Nuyen", seul indication, une conversation piratée avec des indications de la Ares et de différentes mafias. En restant sur du Shadowrun classique.

Déroulement : Suffisant pour que 3 des 5 joueurs créent des personnages avec des attaches avec le contrat de départ. Jusqu'alors les joueurs apprécient de découvrir l'univers (redécouvrir pour 2 d'entre eux).

Conclusion : ...

Contrat de départ : Vampire "New York Crusade", suite de la campagne Sabbat New York mais avec un autre groupe de joueurs plutôt débutant. Présenté comme une introduction à Vampire à la base.

Déroulement : Campagne sur 3 ans, beaucoup d'implications des joueurs ainsi que des interscénars. Certains joueurs ont atteint un stade de PNJs pour le futur.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Vampire Rouen By Night, proposez des choses et vous verrez (suite de Vampire New York Crusade). Dans ce cas c'est les joueurs qui ont amenés leurs idées sur lesquelles j'ai travaillé ensuite. Le seul point de départ était "Rouen est un terrain plutôt neutre proche de Paris, on va envoyé quelques uns des nôtres (Sabbat)".

Déroulement : Encore une fois pas mal d'interscénars pour gérer l'influence sur la ville et un système de pistes que les joueurs ont suivis ou non, sans compter celles qu'ils ont créées.

Conclusion : ...

Contrat de départ : One shot Pathfinder "Nous gobelins !" Vous jouez des gobelins, c'est un scénario d'intro pas bien long et un peu délire avec des fiches simplifiées.

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

Déroulement : Scénario fait 4 fois (la 5ème bientôt) et tous se sont déroulés dans une bonne ambiance.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Pathfinder "Eauprofonde", j'ai évoqué aux joueurs la pègre de Port-Crâne et l'implication de certaines religions.

Déroulement : Campagne bien commencée mais le système a refroidie les joueurs.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Star Wars "Pour quelques cristaux de plus", un simple article évoquant des agents dormeurs de la Rébellion, après la destruction de l'Étoile noire, un agent est envoyé pour réveiller les autres. D'autres informations comme une cargaison de cristaux Kyber ainsi que de voyages dans l'espace ont été ajoutés.

Déroulement : Un saboteur et un diplomate ont été créés, les 2 autres personnages en attente, l'agent déclencheur n'est pas encore déterminé.

Conclusion : ...

Liste de futurs contrats

Contrat de départ : Vampire New York "A Fang of Ice and Fire", 2 ans après la reprise de New York par la Camarilla, vous avez survécu sous les ordres de l'archevêque Francisco De Polonia et l'assistance inattendu d'une enfant nommé Gennina. Étant la dernière meute de New York, les faux pas sont proscrits. Espérons que Baltimore et Philadelphie pourront vous prêter main forte.

Conclusion : ...

Contrat de départ : Vampire Baltimore "La pelle de Tu Lung", après avoir été transformé en vampire et assommé d'un grand coup de pelle, vous vous réveillez avec une soif incommensurable, des bruits de combat au loin ... un verrou se débloque. Ceux qui survivront rejoindrons la meute, on vise New York !

Conclusion : ...

Contrat de départ : Vampire Philadelphie, "Melting Pot et Melting Blood", selon la participation et le nombre de joueurs aux 2 Vampire précédents, une meute ici est possible. Sauf si vous n'avez pas d'idées ;).

Conclusion : ...

Dans ces 3 propositions Vampire, nous sommes en 2004, les Antitribus-Tremere ne sont plus, les Gangrels sont indépendants, les Antitribu Salubriens ont rejoint le Sabbat et les Ravnos ont subit la semaine des cauchemars. Il est possible de sortir des restrictions à condition de connaître un l'univers et d'avoir une raison de rejoindre le Sabbat. Le tout avec mon accord.

Contrat de départ : L5R "Be my guest", accompagnez-moi et découvrons ce monde, quelles sont vos envies ?

Conclusion : ...