

Questionnaire Contrat Social pour PJ

Le contrat social pour PJ est un article qui fait suite à l'article [Le Contrat Social](#) et l'article [Construire le Contrat Social côté MJ](#). Les 2 articles ont été présenté à l'École du MJ de l'association Les Rôlistes Rouennais du 26 novembre 2017 sous [cette forme](#).

Questionnaire PJ

Ce questionnaire est à faire en groupe, le but est que chacun réponde dans son coin, ensuite on partage les réponses, puis question suivante. Considérez ce questionnaire dans le cadre d'une campagne longue. Le point d'orgue est de voir si chaque joueur du groupe est sur la même longueur d'onde. Sauf précision contraire, il y a un choix par question.

Les questions

Votre but en tant que joueur ? (2 choix possibles)

1. Arriver au bout du scénario/Finir la quête.
2. Passer un bon moment entre potes.
3. Jouer son personnage et le faire évoluer.
4. Observer l'histoire et les autres joueurs, être spectateur.
5. Diriger le groupe.
6. Gagner, y compris sur les autres joueurs.

Mon personnage ? (2 choix possibles)

1. Est optimisé comme un porc (Optimisaporc !).
2. Est une extension de moi-même.
3. Me permet de jouer un rôle.
4. Est là pour tuer des trucs qui saignent et gagner de l'XP.
5. Est riche en histoires et personnalité.
6. Accompagne le groupe.

Les joueurs ?

1. Travaillent ensemble et suivent le scénario.
2. Travaillent ensemble mais ont leur propre agenda.
3. Œuvrent chacun de leur côté, mais œuvre ensemble pour faire avancer l'histoire.
4. Vivent chacun de leur côté, et font ce qu'ils veulent.
5. Travaille les uns contre les autres.

Un scénario c'est ?

1. D'amener les joueurs d'un point A à un point B (scénario linéaire).
2. De mener les joueurs d'un point A vers d'autres points (scénario à branches).
3. De laisser faire ce que les joueurs veulent.
4. Le truc chiant que le MJ veut nous faire faire.
5. Simplement une ligne directrice.

Le débriefing de fin de partie ?

1. Ça sert à comprendre pourquoi les joueurs ont raté certains points.
2. C'est pour montrer ce que le MJ n'a pas été capable de montrer aux joueurs.
3. Ça permet aux joueurs de dire ce qui ne va pas.
4. Totalement inutile !
5. Ça permet d'échanger entre le groupe et le MJ pour améliorer la suite.

La campagne ?

1. Je veux aller au bout et connaître ce que mon merveilleux MJ a préparé pour moi et mon groupe.
2. C'est intéressant à suivre, en espérant que je reste motivé jusqu'au bout.
3. Je ne suis pas toujours intéressé par la proposition de base, mais je laisse une chance au MJ de me surprendre.
4. Tant que je gagne de l'XP ça me va.
5. Je n'aime pas le principe de campagne.

Les descriptions ?

1. Le Meneur doit tout décrire, donc le reste n'existe pas.
2. Le MJ décrit la majorité, et les joueurs inventent le reste.
3. Le MJ décrit la majorité, puis les joueurs demandent des détails.
4. Le minimum par le MJ, et les joueurs inventent le reste.
5. Le minimum par le MJ, puis les joueurs demandent des détails.

Un des joueurs trahi le groupe ?

1. Si il a agit logiquement, et bien pourquoi pas ?
2. Même si le choix est justifiable, il a joué contre le groupe et le scénario. Je suis contre.
3. C'est une façon pour le personnage de partir de la campagne, et je n'ai rien contre.
4. Probablement organisé par le MJ et le joueur, ça peut marcher.
5. Sûrement un complot du MJ et du joueur, ça ne marchera pas.

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>
