

Le contrat social

Avant de construire le contrat social, rappelons-nous sa définition. Pour résumer, c'est l'ensemble des règles, souvent tacite, qui régissent une partie de jeu de rôle, que ce soit autour de l'expérience sociale, de la proposition du Meneur de jeu et de l'attente de tous les protagonistes. Une explication plus détaillée est disponible <http://shadowritter.net/jdr/le-contrat-social/>.

Comment construire le contrat social ?

Il existe de nombreuses méthodes, dont la plus simple consisterait à dire à des joueurs que vous connaissez "Je vais faire une campagne de ce *jeu* et dans ce *style*", dans ce cas les joueurs savent en partie ce qui les attends et quel genre de personnage ils vont avoir envie de jouer. Mais cette situation idéale est assez rare, quand vous créez une campagne, vous allez indirectement vendre votre concept à des joueurs (c'est moins le cas lors d'un one shot). Essayons donc de partir d'une série d'écueils avant le questionnaire (liste non exhaustive).

Ce qu'on attend à une table de JDR

Un Meneur de jeu

- est supposé connaître les règles, au moins savoir les retrouver
- et doit savoir à quel point il ne respecte pas les règles quand il a des règles maison
- est responsable de l'amusement des joueurs
- a généralement le rôle d'arbitre pour les règles et les disputes
- doit respecter les joueurs et le cadre de jeu
- doit essayer d'être impartial (les dés sont une autre histoire)
- ne doit pas se venger d'une autre partie
- est très souvent celui qui a le plus gros investissement financier et temps
- propose le plus souvent les dates de partie

Les joueurs

- doivent respecter le Meneur de Jeu ainsi que les autres joueurs
- doivent connaître un minimum les règles (sauf premières sessions)
- créent leur personnage en raccord avec le thème de la campagne, donner de la profondeur est souvent bienvenu
- sont supposés créer un personnage capable de s'intégrer au groupe (un loup solitaire et sociopathe court-circuite trop facilement le groupe)
- doivent accepter l'autorité du Meneur de Jeu ou de l'arbitre (quand un joueur a ce rôle) concernant les règles et les points litigieux
- doivent être présent aux sessions et s'efforcer de prévenir le groupe en cas de soucis
- sont supposés prêter attention durant la partie, par exemple éviter d'aller sur internet, de jouer ou d'interrompre les autres

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.

Questionnaire MJ

Tout d'abord, placez-vous en tant que Meneur de Jeu, vous avez une idée de campagne dans un jeu de votre choix et vous allez recruter des joueurs. Ce questionnaire est une liste de questions non exhaustives à se poser en tant que Meneur de Jeu pour aider à cadrer son contrat social. Le postulat choisi est qu'un Meneur de jeu fabrique une proposition de campagne (le contrat social) et l'utilise pour recruter des joueurs adaptés à son style de jeu. Le but est aussi d'anticiper certains pièges quand on recrute des nouveaux joueurs et/ou des joueurs inconnus. Savoir se présenter en tant que Meneur de Jeu, être sélectif, et proposer une campagne de JDR comme un projet sont les objectifs de ce questionnaire.

Concernant le cadre

- Dans quel cadre j'accepte de jouer ? (ex : autour d'une table, en club, etc)
- Comment je compte gérer les apartés ? (soit les messages secrets entre un joueur et le MJ, ex : texto, post-it, pièce à côté, de vive voix)
- Est-ce que j'utilise la musique ?
- À quel rythme je m'engage à faire jouer ?
- Durée maximum de mes sessions ?
- Est-ce que j'autorise les portables (téléphone ou PC) à ma table ?
- L'alcool et autres substances sont-elles autorisées à ma table ?

Concernant l'univers du jeu choisi

- Est-ce que je respecte la létalité de l'univers ?
- Sur quelles thématiques de l'univers je compte accentuer ma campagne ?
- Ma campagne est-elle en adéquation avec le canon de l'histoire ?
- Est-ce que je respecte à la lettre la distribution d'XP ou j'opte pour une technique comme l'XP de groupe ?
- Dois-je fournir les feuilles de personnage de façon à ce que tout le monde ait la même ?
- Comment je gère la création de personnages ? (Pré-tirés, libre, assistée, etc)
- Quelle va être ma sévérité sur le système d'avantages et défauts du jeu ?
- Comment je compte unir le groupe de personnage ?
- Est-ce que je prépare une session 0 afin de présenter l'univers aux joueurs, de vérifier que leur personnage convienne et de voir si la dynamique de groupe opère ?

Concernant l'aventure proposée

- La campagne comporte elle des inter-scénarios ?
- Quelle orientation je donne à ma campagne ? (Exploration, Politique, Combat, Libre, etc)
- Comment gérer les informations que le joueur sait mais pas le personnage ... ou inversement ?
- Suis-je du genre à répéter les informations que je donne aux joueurs alors que les personnages les ont entendues une fois ?
- Suis-je du genre à faire le résumé de la dernière séance ou à désigner un joueur pour le faire ?
- Si je fais un point en fin de scénario à mes joueurs, dois-je leur dire ce qu'ils ont fait de bien ou de mal ?
- Un joueur peut-il tuer un autre joueur ?
- Quelles situations m'amènerait à exclure un joueur ?
- Quel niveau de Roleplay j'impose à ma table ? (mon personnage dit, jouer directement, etc...)
- Comment je gère la qualité d'un Roleplay lors d'une action sociale ? (bonus d'interprétation ? résultat pur ? etc...)
- Les PNJs liés aux joueurs ont-ils une feuille de perso, si non, comment sont gérées leurs caractéristiques ?
- À qui dois-je donner le contrôle de ce genre de PNJs ?

Conclusion personnelle

En ayant fait moi-même ce petit questionnaire, je me suis posé 3 questions. Quelle est ma proposition de base en tant que MJ ? Qu'est-ce que j'apprécie en tant que MJ ? Qu'est-ce que je déteste en tant que MJ ? Réponses ci-dessus. Ma version vient juste après.

Votre conclusion personnelle

Ma proposition de base :

J'apprécie :

Je déteste :

Ma conclusion personnelle

Ma proposition de base :

Vous êtes supposés participer aux scénarios dans la mesure où je vous donne l'intérêt de le faire. Vous pouvez argumenter pour suivre des pistes différentes sans soucis. J'essaie d'être toujours réaliste et logique. J'encourage mes joueurs aux inter-scénarios, ça permet de les faire évoluer en dehors de la portée des parties. Le but est aussi d'éviter les situations absurdes comme "Ouais mais mon perso veut faire ça !" quand ça va complètement à l'opposé du scénario ("My Guy Syndrome"). Le joueur est supposé se concentrer sur le scénario lors d'une partie (ou alors le personnage n'est pas adapté à la campagne, voir le joueur).

Dans mes campagnes, je laisse une grande liberté aux joueurs (ce qui peut perturber les débutants) et j'accompagne assez facilement les joueurs (exemple, quand un personnage sait quelque chose que le joueur ne sait pas, j'interviens pour expliquer au joueur et éviter une "boulette" inutilement frustrante pour le joueur).

J'apprécie :

J'apprécie que les joueurs soient force de propositions et qu'ils comprennent que certaines actions demandent du temps, par exemple, infiltrer le milieu de la drogue prendra du temps. Mais si les joueurs fomentent un plan capable de tuer le grand méchant sans rentrer dans la salle finale, alors ils ont été meilleurs que le scénario et méritent leur victoire.

Je déteste :

Les joueurs qui interrompent trop souvent le jeu ou qui font autre chose, alors je comprends qu'un scénario puisse avoir des moments de creux (que ce soit parce que les joueurs pataugent ou que le MJ ait un creux dans son rythme et/ou son scénario), mais j'investis beaucoup de temps sur la partie pour l'ensemble de mes joueurs, donc un joueur qui joue que pour lui-même ne m'intéresse pas. Et surtout, merci de ne pas gratter, j'entends par là un joueur qui cherche à obtenir davantage par des moyens détournés ou en imposant ses idées, c'est le meilleur moyen d'obtenir un retour de bâton bien crade de ma part.