

Chapitre 3 : *Les Pas Supers-Normaux*, la partie

1. Introduction

Ce chapitre est consacré à l'analyse des manières de jouer le scénario décrit dans le second chapitre. Ce scénario a été proposé à deux tables et dans deux contextes différents.

La première table, que j'appellerai « Montmajour » est constituée de Marjolaine ma compagne, de Louise, ma colocataire et de Susanne une amie. Marjolaine et Louise ont pendant leurs années de collège et de lycée joué régulièrement aux jeux de rôle sur table (JdR) notamment *Donjons&Dragons* (1974), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (1989), *L'Appel de Chtulhu* (1981), et *Pavillon Noir* (2000). Susanne quant à elle a joué quelques fois dans le cadre d'une association et m'avait à plusieurs reprises confirmé son intérêt pour le JdR et sa volonté d'essayer une partie avec moi. Elle a toutefois rejoint notre groupe « sur le pouce » [David, 2017b : 50] tandis que nous l'hébergeons. Cette table, bien qu'elle soit constituée de connaisseuses du JdR est cependant une table occasionnelle qui a été formée afin que je puisse tester le scénario et les règles du jeu *Les Pas Supers-Normaux*. Les joueuses sont toutes trois étudiantes et seule Louise travaille le soir dans un restaurant. Elles ont un peu plus de vingt ans, et sont toutes caractérisées par une faible capacité de concentration – fait notable qui influencera fortement le déroulement de la partie.

La seconde table « Pardoux » est constituée de deux joueuses, Morgane et Tilda, deux jeunes femmes d'une vingtaine d'années. Morgane est étudiante, Tilda n'a pas poursuivi ses études mais fait de la musique et du montage audio et vidéo. Toutes deux font des « petits boulots » en parallèle. Elles n'ont aucune expérience du JdR. Ce sont toutes deux des amies proches avec lesquelles je pensais pouvoir jouer au JdR de manière régulière. Ce scénario constitue leurs premiers pas dans le JdR et la première partie de la campagne du « Goblett Institute » qui sera formée à partir des histoires de leurs personnages. Si elles n'ont jamais joué au JdR, elles sont toutefois toutes deux familières des jeux vidéo, des récits de fiction, de la littérature et des productions cinématographiques qui servent de référence au jeu *Les Pas-Supers Normaux*. Par la suite, nous avons joué ensemble pendant environ six mois, jouant une dizaine de scénarii durant entre quatre et sept heures, nous rencontrant jusqu'à deux fois par semaine. La campagne n'est aujourd'hui pas encore finie. Au fur et à mesure que nous jouons, nous avons construit des liens en jeu : aux personnages-joueurs (PJ),

aux personnages-non-joueurs (PnJ), au récit et à nos rôles de joueuses ou de maître du jeu (MJ). Malgré le fait que ni Tilda ni Morgane n'aient joué au JdR auparavant, elles ne l'ont pas fait à la manière des débutants, ou tel qu'on se le représente souvent – comme des joueurs peu sûrs d'eux, qui préfèrent jouer des stéréotypes comme la brute, le mage, le voleur, et décrire leurs actions à partir d'une position distanciée plutôt que de le jouer directement⁸⁷ [Fine, 1983 ; D'Huissier, 2017]. Familières des jeux d'acteur et d'imagination, Morgane et Tilda ont créé des personnages assez complexes et complets d'entrée de jeu et les ont joués avec cœur et verve.

À travers l'analyse des manières de jouer de ces deux tables je montre que le MJ n'est pas un simple narrateur qui ne fait que lire son script. En effet, il doit s'adapter et adapter son scénario en fonction des décisions prises par les joueuses ainsi qu'en fonction des manières qu'elles ont d'incarner leurs personnages. De fait, il est une composante active du groupe de jeu [Caïra *et al.*, 2016]. Bien qu'il y ait influence réciproque entre joueur et MJ, ce dernier détermine le degré zéro de la cohérence et des actions possibles des joueuses, en donnant au scénario un ton et une coloration particulière, et en l'inscrivant dans un genre ou un système narratif particulier. C'est ensuite le rôle des joueuses d'appréhender et se réappropriier les codes et le champ des actions possibles induit par le MJ dans son scénario [Bombayl, 2017]. Selon les tables, on rencontre deux principales réactions : adapter l'action de son personnage à ces codes ou les refuser. Le MJ doit alors composer avec les réactions de ses joueuses pour faire avancer le scénario [Jeannette, 2016 ; Gharbi, 2017].

Ces réactions sont intimement liées à l'attitude ludique⁸⁸ [Peyron, 2016]. Si cette dernière permet au jeu d'exister, elle se décline en de nombreux agissements et discours, chacun ayant une manière propre de concevoir le jeu et d'y jouer [David et Larré, 2017a]. Ainsi, si l'attitude ludique est nécessaire pour faire jeu, elle peut être présente en dehors du jeu et ne suffit pas par sa seule présence au bon déroulement du scénario [David, 2016 ; Périer, 2017]. C'est ce que je vais montrer par l'analyse de la partie jouée à la table Montmajour.

87 La vision selon laquelle les débutants jouent davantage en utilisant un style indirect dans la prise de parole, tâtonnent et sont souvent moqués n'est aujourd'hui plus d'actualité. En effet, cela correspond plus à des envies et des façons de jouer propres à chacun, pour lesquelles les joueurs optent volontairement, favorisant la proximité ou la distance avec leur personnage et les événements survenant en jeu. Ainsi, un joueur expérimenté n'est pas forcément un meilleur joueur qu'un débutant – il peut être au contraire trop orienté par ses connaissances des structures du JdR pour agir sans arrières pensées. Le discours indirect, pas plus qu'une position distanciée ou très proche des personnages et du récit n'est une marque de « mauvais jeu » [David et Larré, 2017b ; D'Huissier, 2017 ; Le Mignot, 2017].

88 Au cours de mon enquête j'ai pu noter que les réactions des joueuses sont d'ailleurs davantage liées à leur attitude ludique qu'à leur profil sociologique.

Être dans une attitude ludique, c'est aussi appréhender et s'approprier les données factuelles comme les méta-données proposées par le MJ, constituées par les règles, les codes diégétiques et le genre du jeu. Dès lors, être joueur c'est s'immerger et s'approprier l'ambiance, les événements, le ton et le genre du scénario préparé [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017]. Cette appropriation passe par le jeu du personnage, ses manières de parler et d'agir, de jouer avec les règles [Montola, 2009 ; Balzer, 2011 ; Bergström, 2012].

Mettre en parallèle la création d'un scénario par le MJ avec la manière dont il est joué montre que l'improvisation est constitutive du JdR. En effet, bien que le MJ arrive avec un canevas préparé, les joueuses vont improviser dans et avec celui-ci, en le modifiant, ce qui oblige en retour le MJ à s'adapter et à improviser à son tour. Cependant, en JdR, comme dans le théâtre d'improvisation ou l'improvisation musicale, il y a certaines règles à respecter pour que le jeu puisse émerger, l'histoire avancer dans la cohérence du récit et de l'univers et que chaque joueur prenne plaisir à jouer de la façon qui lui est propre [Ferrand, 2017].

L'agencement de tous ces éléments et la manière dont ils sont gérés, à la fois par les joueuses et par le MJ, vont déterminer le degré d'habitabilité du jeu. La démarche qui guide ce chapitre est alors de montrer ce qui rend ou non un jeu habitable, c'est-à-dire un jeu dans lequel le groupe de joueuses peut s'amuser, avancer et créer à plusieurs un récit cohérent, satisfaisant à la fois les attentes du MJ et les envies des joueuses [Caïra, 2007 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

Le chapitre est découpé en deux parties principales, correspondant aux parties jouées par les deux tables Pardoux et Montmajour. Au sein de ces parties je reprendrai lorsque c'est possible le découpage chronologique présenté dans le chapitre deux.

2. Mise en situation : la création de personnage

La fiche de personnage d'un JdR n'est pas neutre. C'est un outil qui permet notamment aux joueuses d'appréhender le contenu de l'univers ludique et des scénarios. Les noms des caractéristiques, le nombre et la tendance vers laquelle tendent les compétences des personnages peuvent informer le joueur à propos du type de *gameplay* que le JdR attend de lui [Larré, 2016b ; Lhomme, 2016 ; Périer, 2016]. Dans le jeu *PSN*, les quatre caractéristiques principales sont la constitution, la dextérité, la débrouillardise et la sociabilité⁸⁹. Chacune de ces caractéristiques met l'accent sur les types de réponses que l'on peut proposer aux événements. Dans le cadre de *PSN*, qui se situe dans

89 Sur la fiche de personnage ces caractéristiques sont écrites respectivement CONS, DEX, DEB et SOC [Illustration 14 & 16 & 22].

le monde contemporain, un personnage privilégiant la sociabilité a autant de chance de réussir ses missions qu'un *Grosbill*⁹⁰ [Caïra, 2007 ; David, 2017a].

Dans ce premier scénario de *PSN*, j'ai demandé aux joueuses de créer leurs personnages en suivant certaines consignes. Elles devaient imaginer un personnage cohérent avec l'univers proposé, lui trouver un pouvoir magique, une Némésis qui agit comme un contre, telle la Kryptonite pour Superman, créer un *background* racontant la vie quotidienne du personnage et la manière dont il a acquis son pouvoir. Le personnage est caractérisé par un nom, un prénom, son âge, son genre, son orientation sexuelle, son pouvoir, sa Némésis, ses passe-temps, sa situation sociale. S'y ajoutent les quatre caractéristiques chiffrées sur une échelle de 0 à 8 présentées plus haut. En début de partie, les joueuses doivent répartir huit points dans ces caractéristiques sans pouvoir dépasser 4, afin laisser une marge de progression au personnage.

2.1. La table Montmajour : Mafalda Tonks, Jean Papé et Jacqueline Sansovino

La table Montmajour a constitué un groupe de test du jeu, à la fois des règles, de l'univers, de la balance des pouvoirs et de difficulté.

2.1.1. Le personnage de Susanne : Mafalda Tonks

Susanne décide de jouer une enfant de huit ans nommée Mafalda Tonks (dont le nom et le prénom sont tirés de la série de romans *Harry Potter*). Son pouvoir réside en la capacité de voir le monde microscopique, elle peut également changer l'échelle de sa vision. Elle a obtenu ce pouvoir après s'être fait piquer par une mouche. Ses Némésis sont les devoirs et les haricots verts. Susanne la décrit comme « une jeune fille ingénue qui va à l'école » [Illustration 8]. Son genre est décrit comme féminin et son orientation sexuelle comme « les garçons dans les dessins animés » [*idem*]. Elle a 10€ d'argent de poche par mois et trois bonbons. Ses hobbies sont *High School Musical* et jouer à la poupée. Elle possède une constitution de 0, une dextérité de 2, une débrouillardise de 2 et de sociabilité de 4.

Mafalda Tonks est un personnage dont la balance des caractéristiques est cohérente – en effet une enfant de huit ans ne peut pas être physiquement aussi forte qu'un adulte. Son pouvoir est intéressant en termes d'originalité et d'utilité. Il est utile dans des situations d'enquête, d'infiltration, et peut être très profitable au groupe lors de la gestion des différents éléments du scénario [David,

90 Un *Grosbill* est un personnage de JdR outrageusement puissant, optimisé pour détruire tous ses ennemis sans sourcilier. Un *Grosbill* est un archétype de personnage favorisant la puissance et la récolte d'objets puissants, qui recherche avant tout le pouvoir sur ses adversaires.

2017a]. Cependant, son obtention est stéréotypée, faisant référence aux supers-héros de comics qui obtiennent leurs pouvoirs en se faisant piquer par un insecte radioactif ou en tombant dans une substance chimique. De plus, Susanne n'a pas détaillé l'impact de ce pouvoir sur la vie quotidienne de Mafalda. Ce manque de détails, couplé avec les stéréotypes de sa situation créent un personnage difficile à jouer et qui manque de profondeur et dont le groupe ne peut pas se saisir pour créer du jeu, agir et réagir⁹¹ [David, 2017b ; David et Larré, 2017c ; D'Huissier, 2017 ; Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017 ; Tonon, 2017].

91 Une typologie des personnages jouables ou non-jouables n'a pas pu être établie. En effet, chaque joueur a des préférences et des façons de jouer qui lui sont propres et qui changent au cours de sa pratique du JdR. Cependant, pour les MJ et joueurs qui le souhaitent ainsi que pour les *one-shot* il existe des archétypes de personnages adaptés au jeu en groupe : on y trouve généralement un soigneur, un guerrier (ou tank), un personnage sociable et un artisan ou mécanicien. Ces archétypes permettent de créer des groupes équilibrés en termes de compétences, rendant plus aisée la participation de chacun [David, 2017a].

MASTERCLASS

CHRISTOPHER VOGLER
CHRISTOPHER VOGLER

Le jeu

my fav



à refaire

Nom Tonks
personnage Mafalda
Age 8 ans

Némésis les devoirs
et les legs verts
situation élève

genre ♀
pouvoir (les dans HS
les dans MS!
animaux MS!

capacité de voir les trucs tous petits, genre atomes
(peut changer l'échelle de sa vision)

Proton détail
(comment obtenue)

Némésis détail

depuis que j'ai été
niqué par cette mouche je
peux voir les atomes!
c'est rigolo!

oh non! pas des haricots
verts! c'est pas bon!
pas des devoirs!
pas des maths!
Madame
Pétard
maman
de la bouche

Inventaire =

situation détaillée = jeune fille ingénue qui va à l'école
environ 10€ (+ 3 bonbons)

caract	1/8	réputé =	moral =	hobby
- cons	0	⊕10	⊕10	⊕ regarder des rediffusions de High school Megya star
- dex	2			
- deb	2			
- soc	4			
	PV +10	⊖10	⊖10	⊕ ne pas manger de haricots

CCI LYON



Creative Companies
www.ccalps.eu

ACTING STUDIO
rocky
rocky

www.actingstudio-masterclass.com

Illustration 8: Fiche de personnage de Mafalda Tonks, personnage de Susanne [photo de l'auteur].

2.1.2. Le personnage de Louise : Jean Papé

Louise décide de s'inspirer d'une personne existante pour créer son personnage, en l'occurrence un voisin très bon ami de sa grand-mère qui vit dans les Belledonnes. Il se nomme Jean Papé, est âgé de cinquante ans. Elle décrit le genre de Jean comme « papi » et son orientation sexuelle comme « femme » [Illustration 9]. Louise résume le pouvoir de son personnage en deux mots : « main verte » [*idem*]. Elle veut dire par là que tout ce qu'il plante finit par pousser. Elle précise que ce pouvoir est transmis de père en fils. Sa Némésis est « perd la boule » [*idem*], qui signifie que lorsque les conversations et les relations sociales sortent du domaine agricole, il a du mal à comprendre et à réagir. Ses passe-temps sont de « compter les papillons, collectionner les canards, marmotner avec lui-même et manger du fromage ». Sa situation est résumée à « veuf » et « savoyard » [*idem*]. Il possède toujours sur lui un couteau, une tome, un sac de graine et un mouton. Il possède 2 en constitution, 3 en dextérité, 2 en débrouillardise et 1 en sociabilité.

Un rapide coup d'œil à la fiche de personnage de Louise permet de voir qu'il s'agit davantage d'une blague, d'un clin d'œil potache à sa propre vie qu'elle parodie qu'à un effort d'adaptation à l'univers de *PSN*. En effet, si Jean Papé est inspiré de son homonyme bien réel, il ne dispose d'aucun *background* ou d'aucune information utile et utilisable en jeu. Il est surtout caractérisé par quelques mots « papi », « savoyard », « fromage » qui constituent des stéréotypes du monde rural montagnard, qui rendent difficile l'appréhension sérieuse des situations et l'adaptation dans un univers de jeu plutôt urbain et sombre [David, 2017a ; Tonon, 2017]. Jean Papé, à l'instar de Mafalda Tonks, donne très peu de prises dont le groupe peut se saisir pour avancer dans le scénario et construire un récit collectif et cohérent [David et Larré, 2017c]. De plus, ce n'est pas parce que Louise s'inspire d'une personne réelle pour créer son personnage que celui-ci fonctionne dans l'univers réaliste de *PSN*. Le fait qu'elle colle trop son personnage à son homonyme la fait s'écarter des règles de création du personnage, lorsqu'elle précise notamment que son pouvoir lui a été transmis, ce qui est impossible dans le *lore* de *PSN*, ou qu'il possède en permanence un mouton qui l'accompagne, ce qui est inadapté à l'univers du jeu et difficilement jouable [David, 2017b ; D'Huissier, 2017].

NOM Pape
 Jean Saroyard
 Prénom
 age 50
 genre Papi
 orientation sex femme
 pouvoir main verte
 Nemesis veuf
 Situation plante tout pousse
 Description pouvoir
 - Nemesis
 façon dont on l'a obt. ~~pape~~ perd la boule
 pere en fil,

Equipement
 Situation

	18 Max
- Constitution	2/10
- Dextérité	3/10
- Débrouillardise	2/10
- Sociabilité	1/10

réputation: +10 -10
 -9

moral: +5

hobbies: conte les papillons,
 collectionne les canards
 marmonne avec ma main
 mange du fromage

- couteau
 - tomme.
 - sac de graine
 - mouton

BV: 10

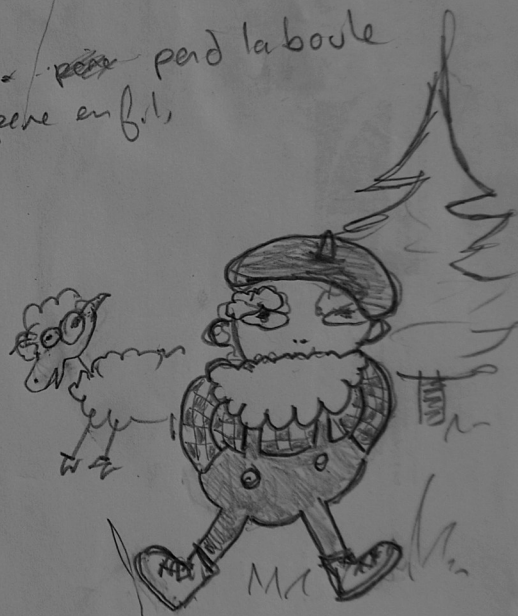


Illustration 9: Fiche de personnage de Jean Pape, personnage de Louise [photo de l'auteur].

2.1.3. Le personnage de Marjolaine : Jacqueline Sansovino

Jacqueline est âgée de quarante-cinq ans, elle est de genre féminin auquel Marjolaine ajoute la mention « ++ » [Illustration 10] pour signifier son ancrage profond dans son genre et la démonstration de sa féminité. Elle est hétérosexuelle mais « peut peut-être être attirée par les femmes » [*idem*]. Son pouvoir est de faire apparaître les plats préférés des gens. Sa Némésis est liée à sa sensibilité. Ainsi, dès que sont évoqués les thèmes des orphelins ou des chatons blessés, elle peut se mettre à pleurer sans pouvoir s'arrêter. Elle est veuve, mère de trois enfants et exerce la profession de secrétaire médicale. Elle se considère comme une bonne mère de famille. Pour elle, la nourriture semble suffire à rendre heureux son entourage. Elle a acquis son pouvoir après le décès de son mari, ce qui l'a aidé à surmonter son deuil. Toutefois, depuis la mort de son époux, elle a du mal à faire face à la réalité et elle se réfugie dans son rôle de mère et dans la nourriture. Elle « dédie sa vie à ses enfants mais les deux tiers sont partis, elle est un peu étouffante et n'a pas une vie sociale très développée en dehors de ses enfants et de la nourriture » [*idem*]. Ses passe-temps sont évidemment la cuisine et particulièrement la pâtisserie fine. Ses caractéristiques sont 1 de constitution, 2 de dextérité, 3 de débrouillardise et 2 de sociabilité.

Jacqueline est un personnage assez détaillé, au *background* développé. Le stéréotype de la secrétaire auquel elle correspond est plus facilement appréhendable dans l'univers de *PSN* que celui de la petite fille ou du montagnard. Elle possède aussi un pouvoir d'apparence inutile dans des situations tel que le combat ou l'infiltration, mais qui est cohérent et a un potentiel d'évolution dans le cadre de l'aventure [David, 2017b]. Ce pouvoir répond notamment à l'aspect essentiel de la survie présent dans *PSN*. De plus, ce pouvoir est cohérent non seulement avec la situation de Jacqueline mais également avec le *lore* de *PSN*. Jacqueline a un *background* court mais intéressant, suffisamment développé pour permettre au groupe d'anticiper les réactions du personnage face aux différents événements [Gharbi, 2017]. De plus, il donne une très forte marge de progression, de la profondeur et de nombreuses prises – à la joueuse comme au MJ – pour évoluer dans les scénarios. En effet, l'insistance sur l'importance de la vie de famille pour Jacqueline peut être l'occasion, dans l'univers de *PSN*, de la confronter à des dilemmes moraux et à des choix importants qui viendront transformer profondément le personnage [David, 2017b]. Par exemple, si le groupe doit être en cavale, ou est recherché, s'ils se livrent à des actes de violence, Jacqueline devra prendre en considération les répercussions que cela peut avoir sur sa famille. Jacqueline est un personnage riche, qui a des buts, des éléments importants pour lesquels elle peut se battre, ce qui lui donne de la profondeur et la rend aisée à jouer [Lhomme, 2016 ; David et Larré, 2017b].

MASTERCLASS

CHRISTOPHER VOGLER

PV: 11

Nom Sansovino
Prénom Jacqueline

Caract RQ

Âge 45 ans
Genre Féminin (++)

constitut 1/8

Orientat' sex Hétérosex (peut peut être attiré par les B)

Dextérité 2/8

Pouvoir Fr appaître les plats préférés des gens

Rebrailade 3/8

Nomexis Sensible (opphelin-chatois) leur sens pouvoir s'arrêter

Sociable 2/8

Situat' Veuve - 3 enfants - secrétaire modèle

se consid' èt l'bonne 1^{re} famille - pr elle courtir

Descriptif par " " : est ce qui rd heureux

Réputat (+10/-10)

"nemesis & pp: de T mari a du mal à fr face à la veuve (lo où refuge de vie meure & nouveauté)

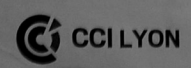
Moral (+10/-10)

Invent R

#8

Situat' détaillée : Secrét^R modèle elle dédie sa vie à ses enfants mais les 2/3 st partis - elle est 1 peu étouffante et n'a pas trop vie sex' en dehors enfants
Hobbies: la cuisine - pâtisseries fines +

1 peu de sous de côté mais try pas trop taper de la réserve



www.actingstudio-masterclass.com

Illustration 10: Fiche de personnage de Jacqueline Sansovino, personnage de Marjolaine [photo de l'auteur].

2.2. La table Pardoux : Flavius Clavinicus et Joe Latouillette

J'ai proposé à la table Pardoux une partie d'initiation au JdR qui pourrait se transformer en campagne si Morgane et Tilda le voulaient. J'ai suivi le même procédé que pour la table Montmajour. Cette séance ayant eu lieu après celle de la table Montmajour, j'ai eu le temps de finaliser la fiche de personnage et ai pu prendre en compte les notes effectuées sur la première partie. Il s'agit donc ici de la phase *bêta* du test de *PSN*.

2.2.1. Le personnage de Morgane : Flavius Clavinicus

Flavius Clavinicus est un homme âgé de trente-deux ans. À la mention orientation sexuelle, Morgane soumet un point d'interrogation suivi de « pas de preuves concluantes » [Illustration 11]. Son pouvoir est d'être « empathique » envers les choses non-vivantes, c'est à dire qu'« il comprend ce que peuvent/pourraient ressentir les objets et voir à travers eux » [*idem*]. Cela s'effectue par un contact physique au cours duquel Flavius entre en relation avec l'objet, il peut alors avoir accès à son passé, peut agir ou voir à travers lui, peut le soumettre à sa volonté. Sa Némésis est le contact du plastique qui « lui pollue de plus en plus le cerveau s'il est en contact plus ou moins direct avec lui » [*idem*]. Il a obtenu son pouvoir à force de rester chez lui en compagnie de ses objets auxquels il s'est lié d'une grande affection. Sa situation est décrite comme « flottante ». Il travaille cinq jours sur sept dans le service d'appel d'une entreprise lambda. C'est un « solitaire mais comblé par la compagnie silencieuse du temps qui s'écoule », qui a « pris conscience à peine visible de son existence minuscule » [*idem*]. Morgane le caractérise comme « plutôt solitaire, mais ne déteste pas les gens » et n'ayant pas « ce qu'il faut en lui pour l'instant pour trouver une compagnie amoureuse » ni d'amis proches [*idem*]. En plus de cela, Morgane le décrit comme ayant un cœur tendre et l'âme douce. Ses hobbies sont la contemplation existentielle et la collection de câbles USB. Ses caractéristiques de départ sont de 2 de constitution, 3 de dextérité, 2 de débrouillardise et 1 de sociabilité.

Flavius est le premier personnage présenté qui ne corresponde ni ne s'inspire d'un cliché, que ce soit de personnes, de personnages fictifs ou d'un stéréotype. En effet, son histoire, sa situation, sa psychologie sont originales, claires et cohérentes. Son pouvoir est recherché mais reste exploitable même sans entraînement, il a du potentiel et peut être facilement utilisé en jeu par le groupe ainsi que par le MJ quand il crée ses scénarios. Morgane a donc conçu un personnage facile à appréhender en jeu et qui peut facilement s'adapter et évoluer. Ainsi, jouer un homme appréciant la solitude mais ayant un esprit et un cœur ouvert paraît plus aisé – dans le cadre d'un jeu uchronique réaliste pré-apocalyptique – qu'incarner l'amour du fromage, la haine des haricots verts ou encore le fait de

posséder un mouton. De fait, Flavius s'accorde avec le ton de *PSN* et pourrait constituer un personnage type pour une partie de *one-shot* par exemple.

Level 5

Niveau 3
pour
Assma

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM : CLAVINICUS PRÉNOM : **FLAVIUS**

ÂGE : 32 ans GENRE : MÂLE

ORIENTATION SEXUELLE : ? peu de preuves concluantes

POUVOIR : Méthamorphose empathique sans hémis

NÉMÉSIS : PLASTIQUE

SITUATION : flottante

POUVOIR : Il comprend ce que PEUVENT
PROBLÈMES ressentir les objets
Voit et agit eux

NÉMÉSIS : Le plastique au fil de sa
séjourne de lui pollue sa
plus en plus le monde s'il est
en contact sur ce monde avec lui

OBTENTION : A joué d'avoir l'un de la
compagnie en art

INVENTAIRE : épée des morgans
lampe
téléphone portable wifi gps
couteau de 35 cm
cordes à guitare folk
grosse boîte à guitare folk
manteau en cuir
chapeau hache
parche feuille de la semaine

SITUATION : quitte de... à...
un... mis... Solitaire mais comble
par la compagnie silencieuse du temps
qui résonne. Plus vite...
de... par... le...
à... lui...
de... compagnie...
d'... ..

CARACTÉRISTIQUES :

CONS : 3 / 8

DEX : 3 / 8

DEB : 3 / 8

SOC : 1 / 8

PV MAX (CONS+10) : 13

PV ACTUELS : 12

REPUTATION (+10/-10) : -3

MORAL (+10/-10) : 0

CONTACTS : Matt - Grett
Joshua biologiste
Ruthelaine grand-mère
Jeanne (sœur) Morgane

HOBBIES : ...
...
Collection de ...

TECHNIQUES :
Dérouiller
Réparer

Illustration 11: Fiche de personnage de Flavius Clavinicus, personnage de Morgane. Morgane a dessiné l'épée, la hache et les câbles USB détenus par Flavius ainsi que son cœur tendre [photo de l'auteur].

2.2.2. Le personnage de Tilda : Joe Latouillette

Joe Latouillette est un homme dont l'âge est inconnu. Son orientation sexuelle est elle aussi indéterminée mais elle a changé au cours de la campagne si bien que la première mention a disparue. Il détient le pouvoir de « tordre la réalité des autres » [Illustration 12], distordant leurs perceptions, le sens de la réalité, leur mémoire – à laquelle il a aussi accès. Il a acquis ce pouvoir en étant « cobaye d'une expérimentation dans la fin des années 90 » où il subissait des injections, était livré à l'isolement et à des tests [*idem*]. Sa Némésis est un personnage, le Docteur Goblett, qui détient ses yeux. En effet, Joe est aveugle.

« Après s'être échappé du Goblett Institute, il parcourt l'Europe, squatte les lieux abandonnés, furtif, silencieux et débrouillard. Il construit une boîte qui lui permettra de s'enfermer pour ne plus sentir les autres êtres vivants, il s'isole pour ne pas altérer la réalité des autres par accident. Latouillette n'est pas son vrai nom, il vient de la touillette qui a servi à mélanger les 1563 échantillons de sperme pour la fécondation *in vitro* » [*idem*].

Ses passe-temps sont la méditation qu'il utilise notamment pour tenter d'entrer en contact avec ses yeux qui sont conservés loin de lui et le bricolage. Ses caractéristiques sont 2 de constitution, 2 de dextérité, 3 de débrouillardise et 1 de sociabilité.

Joe est un personnage à la fois drôle et sérieux. Il constitue un bon mélange de genres. À l'inverse des joueuses de la table Montmajour, Tilda a donc réussi à créer un personnage original et un peu loufoque tout en l'inscrivant dans une ambiance dure, assez violente, propre au ton de *PSN*. Elle a donc su trouver un juste milieu entre la volonté d'inventer un personnage amusant et le respect de la proposition ludique. À l'inverse de Flavius, Joe est un personnage difficile à jouer. Ses caractéristiques, sa situation, son passé traumatique et sa cécité sont autant d'éléments qui rendent le *roleplay* ardu. Pourtant, cette complexité est un atout. Elle rend le personnage malléable, le dote d'une grande capacité d'évolution et de recoins d'où peuvent jaillir des surprises – notamment grâce aux zones d'ombres que Tilda a intentionnellement laissées – à l'inverse de Jean Papé par exemple qui paraît être un personnage figé, empêtré dans quelques caractéristiques stéréotypées. Bien joué, ce personnage permet à la joueuse d'être continuellement surprise par les réactions qu'il peut avoir et par les éléments de son passé qui peuvent ressurgir en fonction des événements qui surviennent au cours des parties. C'est par exemple le cas de l'orientation sexuelle de Joe qui change au cours de la campagne, d'indéterminée vers une attirance pour les femmes mûres. Cette simple clause présente sur la fiche de personnage, va être utilisée en jeu et va donner lieu à des intrigues scénaristiques, va permettre à Tilda de développer son personnage et va devenir un élément de référence pour le

groupe. De plus, cette complexité constitue une source d'inspiration presque infinie pour les joueuses comme pour le MJ. En effet, j'ai utilisé le passé de Joe et sa Némésis pour construire la campagne qui s'étale sur dix scénarii. Le Docteur Goblett est même le principal instigateur qui va œuvrer contre les personnages.

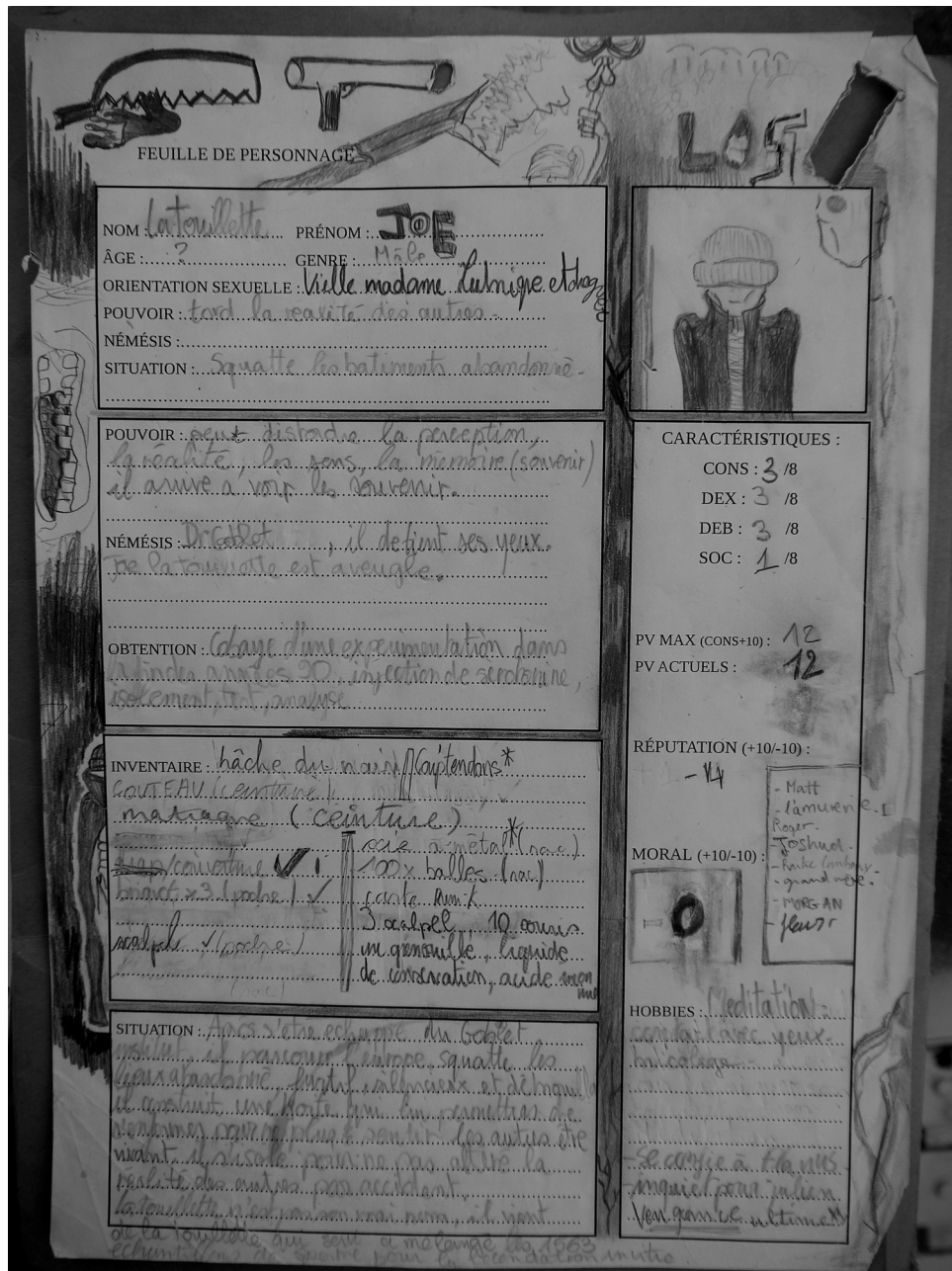


Illustration 12: Fiche de personnage de Joe Latouillette, personnage de Tilda. Les dessins disposés dans les marges correspondent à des événements survenus au cours de la campagne, que Tilda a capturé sous forme de dessins. On y trouve l'épisode où Joe a arraché un nez avec ses dents, celui où il a découpé un pied à la scie à métaux et celui où il a coupé des testicules avec un couteau recourbé [photo de l'auteur].

Joe et Flavius sont deux personnages complémentaires. À la fois dans leurs caractéristiques, leurs pouvoirs et leurs situations respectives sans que Tilda et Morgane ne se soient concertées. Tilda sou-

ligne qu' « on a choisi des pouvoirs où on était vraiment heu on a été juste. Ouais déjà on était complémentaire de ouf alors qu'on a pas fait exprès⁹² ». Cette complémentarité leur a permis de créer un *roleplay* riche, original et surprenant qui orientera et inspirera toute la campagne dite du « Goblett Institute ».

3. La table Montmajour : jouer sur des tonalités différentes

La table Montmajour est une table basse faite maison. Elle se trouve dans le salon d'une co-location de quatre personnes, entre un canapé et une rangée de coussins. La partie s'est tenue après le repas du soir, ce qui explique notamment la fatigue des joueuses, habituées à se coucher tôt. Sur la table sont disposés du thé, les dés ainsi que des feuilles de brouillon et des crayons de papier.

3.1. Jouer entre copines

« Un soir, dans la ville de Mâcon, vous vous retrouvez dans une épicerie de nuit. L'ambiance est assez lourde. Une radio portable grésille des informations. Le néon fait mal aux yeux. Vous êtes comme cernés par des tas de marchandises chères et inutiles. Tout à coup vous vous retrouvez dans la pénombre. Il n'y a plus de bruit. Vous vous distinguez respectivement grâce à la lumière de réverbères, à l'extérieur. Dans le noir, vous sentez des mains qui vous attrapent et vous emmènent plus loin dans le bâtiment. Vous arrivez dans une pièce plus grande, dans le noir complet et distinguez autour de vous plusieurs lueurs rouges qui ressemblent à des yeux. Que faites-vous ?⁹³ »

Une fois amenés attachés dans l'arrière-boutique, Jean, Jacqueline et Mafalda sont sensés réagir, tenter de trouver de la lumière, comprendre ce qu'il leur arrive et se défendre face à leurs agresseurs. Susanne, Louise et Marjolaine préfèrent toutefois digresser et raconter des blagues, à travers leurs personnages, sans prendre au sérieux la situation. J'insiste alors pour leur montrer qu'elles doivent réagir. Elles finissent par trouver une solution pour allumer la lumière, découvrent les boîtes et les cartons animés, l'épicier et les coupures de journaux, mais refusent d'engager le combat. Face aux réactions passives des joueuses, j'ai dû m'adapter pour que le jeu ne se termine pas en quelques minutes. Ainsi, le scénario a stagné un moment puisque l'épicier, dont le but est de tuer les personnages, ne le faisait pas car ces dernières racontaient des blagues. Face à l'anti-jeu des joueuses, il m'a fallu chercher des solutions pour que la partie ait quand même lieu. En termes techniques, cela correspond à retarder leur exécution et à faciliter leurs actions.

92 Propos recueillis lors d'un entretien collectif avec Tilda et Morgane, mené le 14 février 2019.

93 La répétition de cet extrait renvoie au fait qu'il ait été raconté presque mot pour mot au début de la partie. Il me permet de situer les réactions des joueuses par rapport à l'événement.

Toujours par la bouche de leurs personnages, Susanne, Louise et Marjolaine continuent à discuter autour de la légitimité de la violence sur un ton potache et détaché : « oui moi avec mes moutons quand ils sont un peu nerveux...⁹⁴ ». Elles essayent également de questionner l'épicier sur sa vie pour comprendre les motivations, les raisons de cette violence. Les joueuses tentent alors une approche psychologique tandis que leurs personnages sont ligotés et face à l'épicier qui souhaite les tuer, offrant une lecture décalée du ton de l'histoire. Je me rends alors compte que Susanne s'est endormie pendant les longues digressions de Marjolaine et Louise. Je tente de leur mettre un second coup de pression et de leur rappeler le ton de l'aventure en choisissant de tuer Mafalda, le personnage de Susanne désormais poids mort de l'équipe, la joueuse n'étant plus en état de participer. L'épicier attrape son couteau, se dirige avec fermeté et détermination vers Mafalda et l'égorge sous les yeux de ses deux coéquipiers. Bien obligées de réagir, bien que cela ne corresponde pas au ton qu'elles voudraient donner à l'aventure, Louise et Marjolaine décident d'attaquer en retour les créatures et l'épicier. Marjolaine essaye par exemple d'utiliser son pouvoir pour faire apparaître le plat préféré de l'épicier afin de l'attendrir. Elle échoue : ne tombent sur le sol que quelques pâtes crues.

Elles finissent par vaincre leurs adversaires mais les discussions *roleplay* reprennent sur un ton décalé et empêchent l'avancée de l'intrigue : « ta mère serait pas fière de ce que tu fais ». Ces interventions sont drôles et amusent les joueuses mais elles freinent le déroulement du récit. Louise et Marjolaine finissent par prendre pitié de l'épicier en lui disant : « t'as vraiment une vie de merde », « t'es un gros *loser* mais c'est pas vraiment ta faute ». Elles lui proposent alors de les accompagner dans la montagne, confiantes en la dimension thérapeutique et apaisante de la traite des brebis et de l'air de la montagne : « t'as qu'à venir avec nous dans la montagne, on te fera de bons petits plats et tu traitas les brebis ».

J'essaye encore une fois de recadrer le scénario et leur donne plusieurs options en leur demandant ce qu'elles feraient dans la « vraie vie » face à une telle situation : appeler la police, rentrer chez soi en quatrième vitesse ? Jean et Jacqueline finissent par appeler la police mais une fois au commissariat pour enregistrer la déposition, les digressions reprennent. Louise et Marjolaine décident de créer leur propre histoire et racontent que leurs personnages tombent amoureux l'un de l'autre et ne pensent plus qu'à ça. Ils s'en vont donc main dans la main, refusant la suite du scénario. D'un commun accord le groupe se dissout et nous arrêtons la partie.

La partie a duré environ une heure et demie, création des personnages comprise. Le scénario n'a pas pu être complété, une joueuse s'est endormie et les deux restantes ont refusé de continuer le jeu.

94 Les propos cités sont issus de la partie menée le 14 novembre 2017.

Toutefois pour Louise et Marjolaine, cette séance, même avortée, a été l'occasion de bien rigoler entre copines.

3.2. Le refus de la proposition ludique

Le jeu des *Pas Supers-Normaux* est conçu pour que n'importe quel type de personnage puisse s'inscrire dans l'univers. Les groupes n'ont pas besoin pour avancer dans l'histoire d'être complémentaires en termes de compétences ni de correspondre aux stéréotypes du groupe d'aventuriers équilibré [David et Larré, 2016, 2017a]. Les personnages créés par Marjolaine, Susanne et Louise ne sont donc, dans le concept de *PSN*, pas hors-propos. Cependant les joueuses n'ont pas adapté le *roleplay* de leurs personnages à la structure du JdR et au ton de l'intrigue [Bombayl, 2017 ; David, 2017b] commettant ce que Cédric Ferrand, en reprenant le vocabulaire des matchs d'improvisation, appelle la faute de « cabotinage » : « cette faute concerne les joueuses qui en font des tonnes pour le simple plaisir de dire un bon mot, de se mettre en avant ou de faire rire leurs camarades, au détriment du personnage ou de l'histoire racontée collectivement » [Ferrand, 2017 : 118].

La « proposition ludique » d'un JdR est constituée par le *gameplay* induit par les règles du jeu et la création des personnages ainsi que par la coloration de l'univers et des scénarii. Elle est décrite par Raphaël Bombayl :

« [la proposition ludique est] tout ce que le jeu vous 'promet' et ce que vous espérez sans doute y trouver en y jouant. C'est ce qui fixe l'orientation générale de la partie mais vous indique aussi ce que l'on attend de vous [...]. Cela peut également s'étendre au genre recherché ou au ton de la séance [...]. L'important, ici, est que tout le monde soit sur la même longueur d'onde. Ou au moins que vous le soyez assez pour que le jeu puisse rester cohérent. Traditionnellement, cela veut surtout dire être sur la même longueur d'onde que le MJ et, pour y parvenir, les sources d'inspiration constituent une mine d'or : elles permettent de s'imprégner de l'univers de jeu, de son genre et de sa thématique » [Bombayl, 2017 : 210].

Susanne, Louise et Marjolaine ont non seulement refusé la proposition ludique du scénario que je leur ai proposé mais aussi celle du jeu de rôle sur table en général. En effet, elles ont refusé les conventions du JdR : le déroulement des combats, l'inscription des personnages dans un univers et un genre particulier, la cohérence et la contribution à l'avancée du scénario [Gharbi, 2017 ; Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

La proposition ludique de *PSN* est constituée d'une uchronie marquée par la présence de pouvoirs magiques chez certaines personnes, pouvoirs qui ne suivent pas une ligne d'héroïsme stéréotypée

mais peuvent revêtir n'importe quelle forme. De plus, le jeu met l'accent sur le réalisme et les conséquences des actions des joueuses sur l'univers, le récit et la vie des personnages. Les joueuses de la table Montmajour n'ont pas pris en compte les attentes du JdR et du scénario. Ainsi, elles ont apporté leurs propres conceptions de l'amusement sans jamais tenter de les adapter au format du JdR et du récit. En conséquence, le ton du scénario n'a pas été respecté à tel point que l'histoire n'a pas pu être co-créée [Cover, 2010 ; Cristofari, 2010 ; Balzer, 2011 ; Larré, 2016d ; David, 2016]. À l'inverse, Marjolaine et Louise ont refusé la trame narrative que je proposais pour dérouler leur propre histoire. On constate une différence entre les attitudes ludiques présentes lors de cette session qui m'amènent à avancer l'idée que nous avons joué ensemble, mais pas au même jeu. Les joueuses sont davantage restées dans un amusement privé quotidien qui ne s'est pas laissé imprégner par le JdR. Leurs personnages étaient des avatars servant leurs blagues plus que des acteurs du récit. Les difficultés rencontrées sur la table Montmajour ne sont pas dues à un manque d'imaginaire mais plutôt à une difficulté de canaliser ce dernier avec une certaine rigueur pour le mettre au service du récit, en somme à une séparation trop nette et imperméable entre *game*, *play*, humour et imaginaire [Priego-Valverde, 1999 ; Caïra, 2007 ; David, 2016].

4. La table Pardoux : Apprendre, réagir et s'attacher dans un JdR

La table Pardoux est une table de salle à manger en bois, ronde, disposée dans le salon d'une colocation, dans un appartement d'Aix-en-Provence. Tilda et Morgane, avec qui j'ai joué, font partie de cette colocation, dans laquelle vit aussi Margot, une jeune femme d'une vingtaine d'année. La partie s'est tenue en début d'après-midi. Au cours de la partie, à mesure que nous mangeons quelques tartines ou sandwich et buvons de la bière, du thé et du café, la table s'est remplie de vaisselle. Sur la table sont disposées les fiches de personnages, les dés, des feuilles vierges qui servent à faire des plans ou à prendre des notes ainsi que quelques crayons de papier. Margot arpente souvent le salon, joue sur son ordinateur ou nous écoute jouer, sans toutefois que nous ressentions de malaise. Elle m'affirme plus tard trouver les parties de JdR très intéressantes et est dans une écoute à la fois active (riant et participant à nos blagues, réagissant aussi à certains événements) et calme, ne troublant pas le jeu ou le *roleplay* de Morgane et Tilda.

4.1. Événement 1 : Découverte et apprentissage du JdR

« Un soir, dans la ville de Mâcon, vous vous retrouvez dans une épicerie de nuit. L'ambiance est assez lourde. Une radio portable grésille des informations. Le néon fait mal aux yeux. Vous êtes comme cernés par des tas de marchandises chères et inutiles. Tout à coup vous vous retrouvez dans la pénombre. Il n'y a plus de bruit. Vous vous distinguez respectivement grâce à la lu-

mière de réverbères, à l'extérieur. Dans le noir, vous sentez des mains qui vous attrapent et vous emmènent plus loin dans le bâtiment. Vous arrivez dans une pièce plus grande, dans le noir complet et distinguez autour de vous plusieurs lueurs rouges qui ressemblent à des yeux. Que faites-vous ? »

Une fois attachés dans l'arrière-boutique, Joe et Flavius cherchent à utiliser leurs pouvoirs pour se sortir de cette mauvaise situation. Joe, confiant, tente d'abord d'accéder à l'esprit de l'épicier, mais rate son jet de dé et échoue. À son tour, Flavius réussit à se dégager de ses liens et profite de sa proximité avec la table pour attraper une lampe torche. Il l'allume, repère notamment l'emplacement de la lumière et la sortie, puis utilise son pouvoir sur l'objet. Morgane réalise un coup critique ce qui permet à Flavius de partager les facultés de la lampe, lançant des faisceaux de lumière avec ses yeux, lui dévoilant ses agresseurs. Cependant, comme le souligne Tilda, « c'était trop con parce que toi du coup t'éclairais tellement que tu voyais rien et moi j'étais déjà aveugle de base... donc ça servait à rien du tout mais au moins on savait que tu pouvais avoir ça comme capacité⁹⁵ ».

Peu après, le problème de lumière est résolu, l'épicier reprend la lampe à Flavius et la braque sur eux. Tandis que l'épicier prépare ses outils en prévision de ses méfaits, Joe et Flavius lui posent des questions. Il leur révèle ses motivations (*cf* chapitre 2). En effet, sa vie qu'il considère comme ratée combinée à l'apparition soudaine de son pouvoir justifient ses actes de vengeance envers l'humanité. Il tire, au demeurant, un grand orgueil des avis de recherche des personnes qu'il a fait disparaître. Tilda commente ses actions et motivations ainsi : « c'était un peu un truc à la *Detective Conan*⁹⁶ ça, genre il a pas livré le journal et tout alors j'ai décidé de le tuer [rires] ».

Le combat s'engage alors entre les personnages qui parviennent à se libérer de leurs liens, les objets animés et l'épicier. Flavius étant engagé et concentré dans son combat, Tilda est obligée de me poser beaucoup de questions pour faire agir son personnage, par exemple « ça sent quoi là ? », puis réalise un coup critique pour activer son pouvoir et parvient à entrer dans l'esprit de Flavius pour partager sa vision. Les personnages finissent par triompher des objets animés, peu puissants, et une boîte de céréales est notamment éventrée et déverse son contenu sur le sol. Joe et Flavius attachent

95 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/2019 chez Tilda. Tous les propos rapportés de Morgane et Tilda sont issus de cet entretien, au cours duquel nous avons effectué un retour sur la campagne.

96 *Detective Conan* est un manga japonais écrit et dessiné par Gosho Aoyama, dont la publication a commencé en 1994. Un dessin animé éponyme en a été tiré dès 1996, dont les épisodes passaient sur les chaînes de télévision française à la fin des années 1990 et au début des années 2000. Dans ce manga, les malfaiteurs ont toujours des raisons capillotractées et sentimentales pour justifier leurs méfaits par exemple « c'était mon idole et elle n'a pas répondu à mes lettres ». La référence de Tilda constitue une blague générationnelle, partagée par les enfants des années 2000 [Priego-Valverde, 1999].

l'épicier, appellent la police et prennent la fuite avant l'arrivée de celle-ci, en direction du domicile de Flavius.

Ce premier évènement permet à Morgane et Tilda de se familiariser avec le fonctionnement du JdR : combat au tour par tour, descriptions des actions, organisation de la prise de parole. En effet, il s'agit de leur première partie de JdR. Il est donc nécessaire d'introduire ces éléments en jeu pour que ce dernier ait lieu. Rétrospectivement, Morgane se rappelle « que...c'était un peu la première fois que genre heu on était habitué tu vois j'me rappelle tu faisais des ptits schémas et tout machin pour savoir qui était où etc que genre on a dû apprendre que genre on prenait un mec après un mec quoi un mec après l'autre tu vois ça c'était marrant ». Les joueuses apprennent aussi à connaître et maîtriser leurs pouvoirs ainsi qu'à bien évaluer leurs capacités. Ici, autant que le jeu en lui-même, les joueuses apprécient et tirent du plaisir de la découverte et l'apprentissage de nouvelles façons de jouer. L'exploration d'un nouveau cadre ludique fait alors pleinement partie de l'expérience de jeu.

Cette première séquence est également un élément important dans l'apprentissage des règles du JdR puisqu'il est censé permettre aux joueuses de comprendre la nécessité de coopérer pour réussir à surmonter les obstacles et ne pas mourir. À l'inverse de la table Montmajour, la table Pardoux a très vite intégré cette nécessité. Pourtant, il s'agit bien d'une phase exploratoire, et les joueuses auront l'occasion tout au long de la campagne de perfectionner la complémentarité des pouvoirs et des capacités de leurs personnages. Morgane évoque ainsi ce point : « franchement ils étaient trop bien nos pouvoirs parce que du coup toi tu pouvais voir à travers mes yeux et franchement moi j'm'en servais tout le temps et toi tu t'en servais tout le temps pour contrôler les gens⁹⁷ ».

Au cours de ce premier évènement, les joueuses ont réussi à s'immerger dans le jeu. Cette immersion est créée non seulement par une acceptation de la « proposition ludique » [Bombayl, 2017], un investissement fort du récit en création mais aussi par une importance toute particulière donnée aux aspects sensoriels des descriptions. Morgane et Tilda étant prêtes à s'immerger dans le jeu, les pouvoirs et caractéristiques de Joe et Flavius aidant, les descriptions sont en effet rapidement devenues des éléments importants auxquelles les joueuses réagissent – via leurs personnages – avec de fortes émotions, comme ce sera le cas tout au long de la campagne. Morgane, se remémore le combat contre les objets animés par l'épicier : « Mais oui parce que il y avait le côté vraiment sensoriel aussi tu sais avec les boîtes et tout et au début on était en mode 'mais attend, on est en train de se faire attaquer par du carton ?' [rires] ».

97 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/19.

Si Morgane et Tilda sont de très bonnes amies, habitant en colocation à l’instar de Louise et Marjolaine, elles ne sont pas tombées comme l’a fait la table Montmajour dans du « cabotinage » [Ferrand, 2017 : 118]. Au contraire, leurs traits d’humour s’inscrivent dans le ton du scénario et restent cohérent avec leurs personnages et les événements. À l’inverse du cabotinage, cet humour participe à l’immersion, favorise la coopération entre les joueuses, est inscrit dans le jeu et le fait avancer en n’excluant aucun joueur [Priego-Valverde, 1999 ; David et Larré, 2017c].

Durant cet événement, la table Pardoux a fait preuve d’inventivité, par exemple lors des jets de pouvoirs où je laisse les joueuses décider de ce que leur personnage tente de faire, ce qui nourrit leur capacité d’immersion, cette dernière nourrissant en retour l’inventivité des joueuses en leur offrant un terrain fertile pour imaginer et agir, créant ainsi un cercle vertueux.

4.2. Événement 2 : L’introduction de l’intrigue scénaristique

Une fois arrivés chez Flavius, les deux personnages peuvent se reposer. C’est aussi un moment important où ils se rencontrent plus intimement et apprennent à se connaître. En invitant Joe chez lui, Flavius met en effet de côté sa tranquillité, sa solitude et offre à un autre tous les objets quotidiens qui l’entourent et qu’il aime tant. Dans le salon de Flavius, se déroule un échange important, où les personnages se dévoilent en partie. Joe raconte ainsi ce dont il se souvient, la fuite de l’Institut, l’errance. Flavius quant à lui confie le plaisir qu’il a à vivre cette vie dans sa maison, entouré de ses objets. S’installe dans le petit groupe une confiance qui ne se tarira pas au cours des parties. Le quotidien rattrape toutefois les personnages de Morgane et Tilda et je demande, après cet échange, si Flavius compte se rendre au travail le lendemain. Il est convenu que Flavius ira travailler tandis que Joe restera caché sur place.

Quelque temps après, tandis qu’ils sont réunis à l’appartement, Joe et Flavius entendent gratter à la porte. Ils vont l’ouvrir et découvrent un homme qui semble bizarre, qui agit comme un *zombie*⁹⁸. Très vite un combat s’engage. Cependant, devant l’incertitude quant à la nature de la créature⁹⁹ Joe et Flavius hésitent à déployer toute leur force et tentent de la maîtriser plutôt que de l’occire. Joe et Flavius tentent ainsi de garder de la distance tout en tentant de capturer la créature et utilisent les objets alentour pour s’aider, notamment une chaise qui leur sert finalement à bloquer puis assommer leur opposant. Le combat est difficile et dure un peu et de nombreuses possessions de Flavius sont

98 Davantage d’ailleurs comme un *zombie* tel qu’on peut en trouver dans le film *La Nuit des Morts-Vivants* (1964) de Georges Roméro – dans lequel les morts errent doucement sans buts apparents, que ceux, par exemple, beaucoup plus vifs et agressifs de *World War Z* (2013) de Marc Foster.

99 Les « créatures » est le nom qui échoie par défaut au cours de la partie à cette sorte de *zombie* qui n’en est pas tout à fait un.

détruites, notamment du mobilier ce qui l'a rendu plutôt triste. Cependant, Tilda et Morgane découvrent le point faible des créatures (les cavités bleues et vides qu'ils ont à la place des yeux), ce qui leur permet de rendre impuissante la créature sans toutefois la tuer. Elles décident d'analyser de plus près la créature et notamment ses cavités orbitales, qui sont croûtées et d'une couleur bleuâtre rappelant celle du soufre.

Suite à ce combat, Joe et Flavius appellent la police pour signaler l'effraction. Tilda souligne : « et oui, on pensait encore que les forces de l'ordre allaient nous aider et tout, être gentils [*rires*] », ce sur quoi Morgane ajoute : « qu'est-ce qu'on était cons... [*rires*]¹⁰⁰ ». Tandis que les policiers arrivent à l'appartement, Joe décide de se cacher dans la salle de bain, sous une serviette ce que les joueuses justifient :

« Tilda : non mais on me recherche ok ?

Morgane : c'est vrai que ouais hein, en même temps t'as connu l'exploitation

T : et ouais c'était un truc genre post traumatique c'était des séquelles

M : eh ouais, tu veux te faire petit, normich

T : et toi du coup Flavius tu avais géré la conversation avec les keufs

M : ah oui c'est vrai j'avais du mytho et tout c'était chaud ça

T : ouais, un jet de mythonerie là, piouuuu [*rires*]

M : mytho +2... mais c'est chaud ça de

T : de blablater¹⁰¹ »

Dans la plupart des JdR les joueuses évoluent en groupe plus ou moins coopératif et complémentaire. Le plus souvent toutefois, les joueuses et les meneurs tentent d'orienter la création des personnages de façon à ce que chaque personnage ait une place particulière, une spécificité, une spécialisation. De plus, comme c'est le cas pour la campagne de *Centaure, les Colonies* à laquelle j'ai participé en tant que joueur, la cohésion du groupe figurait dans le contrat de campagne¹⁰². Cependant, même si les joueuses se connaissent, ce n'est pas forcément le cas de leurs personnages, comme dans l'exemple de partie exposé ici. Il est alors essentiel pour le groupe d'échanger autour des capacités, envies, besoins, façons de considérer l'univers accordés aux personnages. Tous ces points évoluent évidemment au cours des parties mais constituent malgré tout la base sur laquelle peut se construire le jeu en coopération.

100 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/19.

101 Propos issus de l'entretien réalisé avec Morgane et Tilda le 14/02/19.

102 À ce propos voir mon précédent mémoire, où sont détaillés la construction, l'importance et la nature d'un contrat de campagne [Presson, 2018].

Ici, Joe a appris que Flavius tient par-dessus tout à son environnement, à sa tranquillité à laquelle il est profondément attaché. Cela lui permet de partager sa peine lors du saccage de son appartement mais aussi de comprendre l'évolution du personnage qui, au départ casanier et solitaire, se lance dans une aventure sur les routes, délaissant tout ce à quoi il tenait. Ces informations narratives forment ainsi les rapports entre personnages, les interactions et les sentiments qu'ils entretiennent l'un pour l'autre, créant un rapport profond entre eux qui dépasse le cadre de la description et du détachement, faisant naître ce qu'on appelle le *bleed* [Illustration 13].

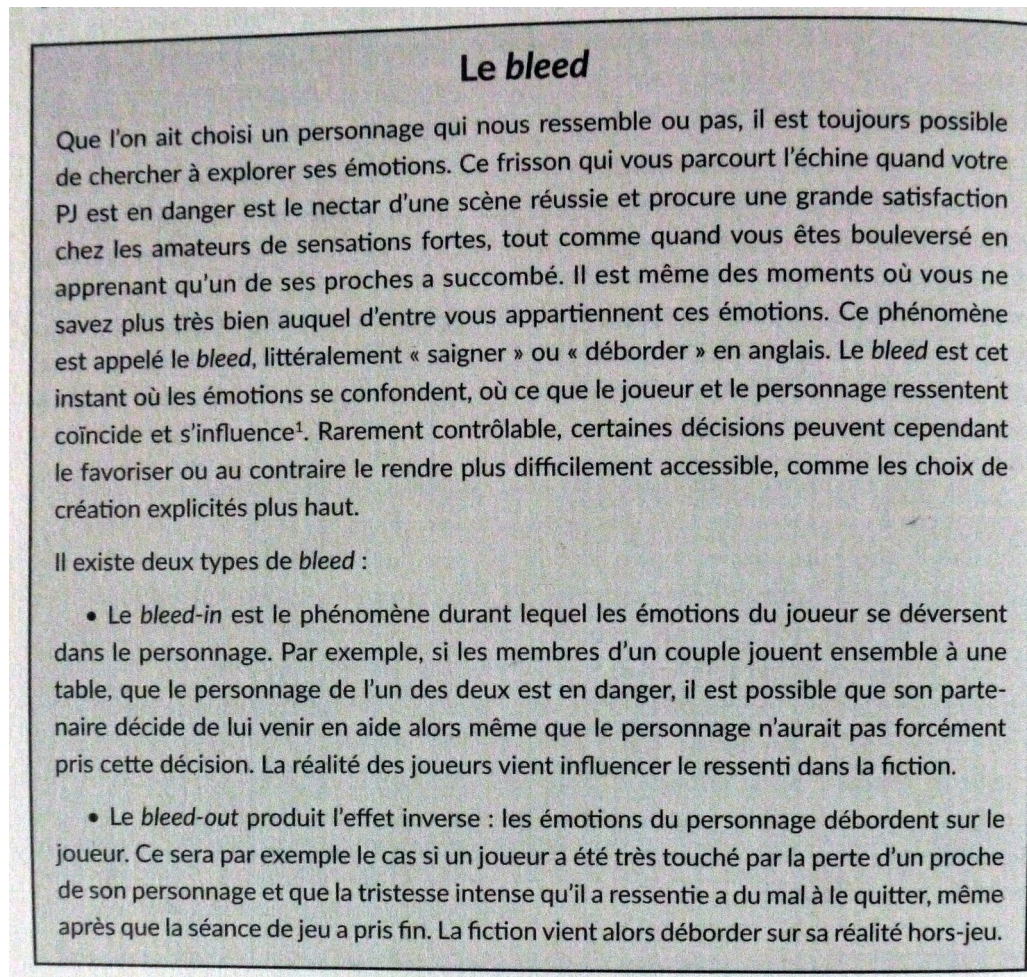


Illustration 13: Définition du *bleed*, proposée par Gylène Le Mignot [Le Mignot, 2017 : 200].

Amener les éléments de l'intrigue narrative à la porte des joueuses permet de les confronter, les incluant de fait dans la trame narrative. Le choix de la manière dont les joueuses commencent le scénario, qui revient au meneur, peut être multiple. Il peut s'agir d'une mission, d'une volonté propre aux PJ (vengeance, sauvetage...), d'une intrigue plus lointaine qui appelle à l'enquête, etc. Ici, j'ai fait ce choix pour différentes raisons extra-narratives. La première est de faire comprendre aux joueuses que leur refuge n'est pas un espace intouchable et que par conséquent, elles ne peuvent pas

s'y terrer indéfiniment mais doivent agir. La seconde est de les familiariser avec le système de choix, son influence sur le moral (qui correspond notamment à une donnée chiffrée sur la fiche de personnage, voir Illustration 14 & 16) et ce qui constitue intimement le personnage.

Ici, Morgane et Tilda ont fait le choix de ne pas tuer la créature puis d'appeler la police pour rendre compte de l'effraction et du combat. Ceci correspond à un choix *roleplay* important – ne pas céder à la violence, notamment pour Flavius qui est décrit comme tendre et rêveur. On a dès lors le degré zéro de l'évolution des personnages, ce par quoi ils commencent et ce vers quoi ils cherchent à tendre¹⁰³. De plus, le choix que les joueuses ont fait d'appeler la police leur permet d'adapter le regard qu'elles portent sur l'univers en leur donnant des données diégétiques relatives au *lore* du JdR. Elles apprendront peu à peu à savoir à qui faire confiance ou non et que faire en cas de danger.

Le dernier échange cité, où Morgane et Tilda justifient l'action de Joe, décrivent et réagissent face à la difficulté de « blablater » nous renvoie à l'importance de l'improvisation, qui est une composante inhérente du JdR [Jeannette, 2016]. En effet, une des limites les plus souvent rencontrées par les rôlistes est celle liée aux compétences sociales, c'est-à-dire de s'exprimer à travers son personnage, en improvisant souvent face à des PnJ, tout en manipulant de nombreuses données diégétiques. C'est un point sur lequel Morgane, Tilda et moi-même sommes revenus lors de notre entretien collectif :

« Morgane : mais c'est juste que c'est un peu bizarre parce que c'est un peu en fait paradoxalement t'es dans le *game* entre guillemets, t'es dans le jeu 'fin t'es dedans mais quand tu dois parler directement d'un coup t'es en mode heeeuuuuu attends

Tilda : eh oui parce qu'en fait c'est toi qui parle et c'est pas des actions que tu reproduis

M : c'est ça. Tu dis pas « j'fais ça », tu dis.

Jean-Marc : mais ça aussi en tant que MJ t'as toujours des trucs comme ça parce que sinon tu vois y'aurait pas de jets de sociabilité si je vous faisais que parler. Parce que là du coup quand vous cherchez vous balbutiez et tout machin et que vous faites un super jet ben moi je fais la phrase comme si elle était ultra bien faite

M : ouais ça s'équilibre [...] ouais mais c'est ça qui est cool aussi c'est que tu peux créer un contenu mais il est soutenu par un jet, ou pas ou dévalorisé par un jet

JM : mais t'as quand même besoin du joueur pour savoir ce qu'il veut dire parce que tu peux pas inventer à sa place et d'un autre côté ce qui est super cool c'est que t'as aussi la liberté de tu

103 Ainsi, au cours des campagnes de *PSN* que j'ai menées, j'ai demandé aux joueuses de créer des personnages « normaux » à la base, pour noter la flagrante évolution dont ils font l'objet. En effet, en confrontant les personnages à des situations de plus en plus dangereuses et inextricables au fur et à mesure des scénarii, j'ai pu constater une évolution notamment dans l'usage de la violence, qui est au départ évitée si possible puis qui se banalise et finit par être utilisée fréquemment. Ceci constitue dans le cadre du jeu une donnée *roleplay* qui montre l'évolution que connaissent des personnages dans un univers violent, sombre et froid.

vois moi je le fais en tant que MJ et y'a pas mal de MJ qui le font mais de en fait heu genre si ton joueur il te balance un super truc de pas faire de jet parce que en fait c'est déjà super

T : eh oui, si il est en pleine phase avec son personnage, et que t'es là genre wow quel discours de malade

M : c'est trop cool ça

JM : et là ça se tient tu vois donc là tu vois je trouve que ça devient intéressant quand t'es bien dedans plutôt que de faire des trucs justement de social »

Le rôle du MJ dans la partie apparaît ici, au-delà de la simple description et du déroulement des événements, il adapte le jeu, les règles et l'univers aux *roleplay* proposés par les joueuses et aux difficultés qu'elles rencontrent lors de l'improvisation de certaines scènes. Il a le rôle et le pouvoir d'aider une joueuse en difficulté, en faisant parler son personnage sans que la joueuse n'ait à fournir un discours parfait, et, au contraire, il a aussi le pouvoir d'accepter un discours cohérent et riche sans en référer aux règles [Jeannette, 2016 ; Larré, 2016d].

4.3. Événement 3 : Monter et exécuter un plan

Suite au départ de la police, Joe et Flavius réfléchissent à un plan d'action. Flavius se rend le lendemain à son travail, tandis que les créatures se répandent dans la ville. En discutant et en réfléchissant, Morgane et Tilda en viennent à se demander quelle est cette substance bleuâtre qu'ils ont dans leurs orbites. Elles font finalement, en lien avec l'odeur qui se répand et que Joe et Flavius ont pu sentir à l'appartement lors de l'attaque, le rapprochement avec le soufre. Étant donné que c'est une bonne piste, je décide de me détacher du cadre de mon canevas et d'inventer, dans une partie de la ville, une ancienne usine de transformation de soufre qu'ils trouvent grâce à Internet. Ils décident alors de s'y rendre pour trouver le créateur.

Sur un plan de la ville que j'ai préparé, je leur indique l'endroit où se trouve l'usine. Les joueuses doivent alors décider de la route à prendre et de la manière dont elles comptent procéder. Les rues sont en effet pour la plupart vides, hormis les créatures qui les arpentent lentement. Elles décident d'armer Joe et Flavius. Ils sont chacun doté d'un couteau de cuisine, de câbles USB (servant à l'étranglement) et de triques.

Morgane et Tilda décident d'utiliser la voiture de Flavius pour avancer le plus vite possible en direction de l'usine tout en évitant les grands axes. Au bout d'un petit moment cependant, près d'un rond-point, elles sont bloquées par une file de voiture abandonnées sur la route qui les empêchent d'avancer. Elles décident pour le moment de laisser leur véhicule sur place et de continuer à pied. Au niveau du rond-point deux créatures apparaissent dans leur champ de vision et bloquent la route

qu'elles désirent emprunter pour se rendre à l'usine. Joe et Flavius tentent une approche discrète mais se font repérer¹⁰⁴. Le combat s'engage alors.

Le combat prend rapidement un tour inattendu. Il se met à traîner en longueur, les joueuses ne réalisant pas les jets adéquats pour l'emporter sur leurs adversaires. Peu à peu, la situation se dégrade :

« Morgane : eh oui mais c'est là où on s'est fait niquer la caisse non ? Et du coup on avait fini à pied, c'était putain de dangereux ... ah oui c'est ça on avait dû abandonner la caisse

Jean-Marc : et tu sais c'est là que vous aviez genre heu combattu deux créatures et vous les aviez tuées

Tilda : d'une façon

M : là on a fait un truc *hard core* nan ? [...]

T : qu'est-ce qu'on avait fait ? Comment on les avait tuées de manière atroce ?

M : je crois que c'était notre premier meurtre quoi

JM : je crois qu'il y avait du sang partout je crois que vous les aviez saignées

M : autant le mec qui était dans l'appart on avait pris une chaise on essayait tu vois mais genre là

T : ahah ouais on l'avait eu par accident...ah ouais on avait du sang sur les mains et tout

M : là on les avait saignées et d'ailleurs là on était un peu choqué je crois d'ailleurs j'avais perdu un point de moral non ?

JM : ouais c'était vachement sanglant

T : c'était tout dans la vengeance

M : je crois qu'on faisait que des jets de merde du coup ça a juste fini de plus en plus gore

T : [*rire*] c'est horrible¹⁰⁵ »

Suite à ce combat, Joe et Flavius continuent leur route vers l'usine, se cachent des créatures qui se traînent sur la route et deviennent de plus en plus nombreuses à mesure qu'ils avancent. Ils passent devant une maison cernée par les créatures, se situant en bordure du terrain de l'usine. Pensant qu'il s'agit probablement de la maison du créateur, ils se dirigent vers l'usine pour éviter un assaut frontal sur les créatures trop nombreuses. Ils finissent par passer un mur d'enceinte et se retrouvent face à une grande usine désaffectée qu'entoure un terrain vague.

104 La plupart des jets de dés de *PSN* se font « en opposition » c'est-à-dire que les joueuses et leur opposant ou interlocuteur font chacun un jet de dé, et celui qui a le meilleur résultat par rapport à l'autre et par rapport à la caractéristique utilisée l'emporte. Ainsi, si aucun jet n'est réussi on convient que rien ne se passe, et si les deux réussissent à égalité, les PJ ont le plus souvent l'initiative ou l'avantage (sauf cas narrativement important). Ceci permet de limiter la frustration des joueuses qui peuvent rester bloquer face à des ennemis ou des énigmes, sans toutefois rendre facile tout le jeu. Du point de vue du montage du scénario, ceci nécessite aussi de bien gérer la balance de difficulté afin de ne pas le rendre inutilement punitif.

105 Propos issus de l'entretien collectif réalisé le 14/02/19.

Dans la plupart des jeux de rôle sur table, le MJ prépare un canevas dans lequel il prépare un certain nombre de possibilités d'évolution du récit. Cependant, une fois en jeu, ce sont les joueuses qui vont choisir une voie, parfois éloignée ou absente du canevas préparé. Si ces choix sont inventifs, qu'ils correspondent à des idées ou à un plan bien construit et surtout raccord avec le ton et la cohérence interne au jeu, le MJ n'a aucune raison de refuser ces choix [Jeannette, 2016 ; Larré, 2016d, 2016a]. Il arrive toutefois que les MJ soient pointés du doigt par certaines joueuses parce qu'ils ne respectent pas leurs choix (sous prétexte qu'ils soient « RP¹⁰⁶ »), qui tentent de recadrer des joueuses qui s'écartent de la cohérence et du fil du scénario – comme on a pu le voir dans la description de la partie de la table Montmajour.

Cependant, la comparaison entre les tables Pardoux et Montmajour est un bon exemple permettant d'expliquer les raisons du recadrage. Dans le cas de la table Montmajour, les joueuses proposent des réponses inappropriées à la situation dans laquelle se trouvent leurs personnages et au contexte global du jeu. De plus, leurs actions et discours bien qu'amusement stériles car ne s'inscrivent pas dans l'optique de faire avancer le jeu et leurs personnages [Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017]. La table Pardoux à l'inverse, propose des solutions édifiantes, s'inscrivant dans la cohérence du jeu et du scénario. Ainsi, lorsque Morgane et Tilda annoncent que leurs personnages regardent de plus près les cavités orbitales de la créature qu'ils ont vaincue, qui sont croûtées et couleur bleu soufre, l'idée leur vient d'approfondir le lien avec le soufre. Bien que je n'aie pas prévu cette option lors de la création du scénario [voir chapitre 2], je récompense cette idée fructueuse en improvisant l'usine de transformation de soufre, qui les guide directement à la maison du créateur [Jeannette, 2016].

En JdR, si le MJ peut guider, voire prendre les joueuses par la main lorsqu'elles sont bloquées pour les emmener à la fin du scénario, la plupart du temps ce sont les joueuses qui proposent des solutions. Dans les scénarii d'enquête, ce sont elles qui réunissent les indices et tentent de les rassembler pour en faire un tout cohérent. Dans les scénarii d'infiltration, ce sont elles qui mettent en place certaines stratégies pour éviter de se faire repérer. Cela correspond en grande partie au rôle du joueur qui décide comment dérouler l'intrigue préparée par le MJ et qui tente de réagir en cohérence avec son personnage [Jeannette, 2016 ; Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017 ; Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

106 L'argument « c'est RP ! », littéralement : « c'est *roleplay* ! » est un argument récurrent notamment émis par les joueuses dont les actions sont mal reçues par la table. Cependant comme le montrent Le Grümph et Anne Richard-Davoust, la cohérence du *roleplay* d'un personnage n'est pas un argument suffisant lorsqu'il ennuie le groupe ou le fait dévier de la cohérence du jeu et du fil du scénario [Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

Dans le jeu *PSN*, l'utilisation de la violence n'est pas le seul moyen possible pour résoudre un scénario. Cependant, il arrive, comme lors de l'attaque de l'épicier ou de la créature, qu'un combat s'engage sans que les joueuses ne le recherchent. Le combat est en effet un élément important, narrativement et dans l'installation d'une certaine tension autour de la table [D'Huissier, 2016 ; Munier *et al.*, 2016]. Toutefois, si souvent le combat et la violence sont partie intégrante de l'univers de jeu et sont donc cohérent dans le récit, j'ai pu noter au fil de mes parties, dans *PSN* mais aussi avec d'autres groupes et d'autres jeux, une certaine tendance que j'ai pu évoquer avec Morgane et Tilda lorsque nous parlions du combat survenu sur la route de l'usine :

« JM : tu sais quand les combats ils sont à rallonge souvent ça fait ça, au début tu sais t'es là
« j'essaie de l'assommer » bon bah après trente tours « j'le défonce je le décapite je m'en fous »
Tilda : [*rire*] c'est vrai « je lui arrache le nez avec mes dents » [référence à une action réellement arrivée en jeu]

Morgane : « je lui mets un truc dans le scrotum » [référence à une action réellement arrivée en jeu]

JM : « je me fais un duvet avec sa peau » un truc comme ça, « je le mange pendant son sommeil » [*rires*]

M : une ptite comptine et hop on le bouffe !

T : et merde ! Comme dans *Grave*¹⁰⁷ »

Ici on le voit cependant, la violence n'est ni condamnée ni sublimée – comme le prônaient certains discours dépréciateurs des années 1990 [Byers, 2016]. Elle constitue un aspect comme un autre du jeu, s'ancre dans le récit et participe, comme les autres éléments à la construction du groupe, à la création d'anecdotes, de blagues et d'une histoire partagée par les membres du groupe [Priego-Valverde, 1999 ; Dormans, 2006 ; Bergström, 2012].

La manière même dont Tilda et Morgane évoquent les événements survenus en jeu m'a amené à réfléchir aux concepts d'histoire vivante et d'histoire vécue. En effet, le JdR fait participer activement les joueuses à la construction d'un récit, dans lequel chacune s'investit à la fois à travers son personnage et à travers sa propre imagination, ses propres discours, émotions, traits d'humour. La porosité existante entre le monde du jeu et celui des joueuses, l'inter-pénétration de l'un dans l'autre donne à voir un récit fictif qui est vécu, vu et ressenti par des personnes bien réelles qui jouent en groupe [Bombayl, 2017 ; Le Mignot, 2017]. Autour des différentes tables sur lesquelles j'ai joué j'ai eu plusieurs fois l'occasion de voir chez les joueuses les yeux s'emplier de larmes lors de la mort d'un PJ ou d'un PnJ, de sentir un silence tendu se faire lorsque la tension du jeu parvient à son paroxysme ou de voir tout le monde éclater de soulagement, d'allégresse ou au contraire de frustration

¹⁰⁷ *Grave* est un film d'horreur franco-belge réalisé par Julia Ducournau en 2016.

ou de tristesse. Lors du dénouement, la frustration ou la tristesse ne sont cependant pas ici synonyme d'échec ou de déplaisir. Ce sont des sentiments qui s'inscrivent aussi dans le jeu, qui sont aussi intenses que l'allégresse et le soulagement et participent à l'attrait des joueuses pour le JdR [Berry, 2012 ; Larré, 2016d]. À ce propos, Morgane souligne un jour que « c'est comme les films. Il y a des films tristes où tu pleures et des films gores dégueulasses et des fois où t'as peur mais t'y vas pour ça, ça fait partie du plaisir, c'est pas parce que t'es triste que tu prends pas plaisir¹⁰⁸ ».

4.4. Événement 4 : Le paroxysme final

Une fois devant l'usine, Flavius décide d'utiliser son pouvoir sur tout le bâtiment, pour tenter d'en comprendre la composition et d'en avoir un plan mental. Morgane réalise un coup critique, ce qui permet aux personnages de trouver un passage souterrain, un peu plus grand qu'un conduit de ventilation, reliant l'usine et la maison qu'ils avaient remarquée un peu plus tôt. Ils empruntent le passage, traversent sous terre le terrain vague et le jardin pour arriver sans encombre dans la cave de la maison. Là, Joe trouve une barre à mine en acier dont il s'équipe. Grâce à un bon jet de discrétion, ils montent discrètement les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée, dans lequel ils se faufilent pour explorer la maison, pleine de créatures. Ne trouvant rien de concluant, ils montent à l'étage et trouvent une chambre occupée par Julien, dessinant sur son bureau, derrière ses deux parents transformés en créatures.

Joe et Flavius se réunissent dans la chambre vide des parents de Julien pour décider quoi faire. Ils ne s'attendaient en effet pas à trouver un enfant à l'origine de ces créatures, et lui accordent le bénéfice du doute. Morgane explique que « bah on voulait pas tuer ses parents devant lui, on voulait pas le traumatiser du coup on est passé en mode *sneaky*¹⁰⁹ et c'est passé au final ». Ils décident donc de tenter d'attirer Julien hors de sa chambre pour lui parler. Étant donné la situation et les caractéristiques des personnages, cette action requerrait, pour fonctionner, un coup critique de sociabilité – ce qui correspond à une chance sur huit. Joe réalise un coup critique, créant l'allégresse autour de la table. Tilda se remémore la façon dont elle l'a attiré : « [*doucement*] 'hé Julien !' [...] hmmmm trop chou je crois que je lui avais dit un truc genre 'ouais faut que je te dise un truc un secret' ou un truc comme ça un truc qui appâte les enfants mais dans l'amusement genre ».

En entendant l'appel de Joe, Julien est sorti de sa chambre et s'est dirigé vers les PJ. Il n'est ni effrayé ni suspicieux envers les deux hommes se tenant dans la chambre de ses parents et trouve même en Joe un partenaire dans lequel il se reconnaît, notamment parce que Joe a perdu la vue et

108 Propos issus d'une discussion du 24/10/18.

109 *Sneaky* est un terme anglais qui signifie furtif avec une connotation sournoise.

que lui-même est malvoyant. Ils commencent alors à discuter. En réponse aux questions de Joe et Flavius, Julien leur explique que dans la mare, derrière sa maison, se trouve un gros crapaud transformé par les résidus chimiques de l'usine. Julien a une peur bleue de ce crapaud, et il lui arrive même souvent d'en rêver, d'en faire des crises d'angoisse. Dans ces moments-là, lorsque quelqu'un le touche, il se transforme en ces créatures étranges qui déambulent dans la ville. Joe et Julien se lient rapidement d'amitié. Ils se dirigent alors tous les trois vers le rez-de-chaussée puis vers le jardin. Tilda se rappelle « oh la la et moi j'imaginai Joe Latouillette qui portait Julien comme ça [mime] et qui y voyait que dalle ». Ils n'ont plus à se soucier des créatures qui sont inoffensives maintenant qu'ils sont en compagnie de Julien. Elles les suivent à l'extérieur, silencieuses, à quelques pas de distance. Ils se dirigent ensemble vers la mare, y découvrent un gros crapaud couleur jaune sale, bleu soufre et marron qu'ils trucident sans pitié à coup de trique et de barre à mine.

En découvrant le crapaud, Julien s'évanouit puis, lorsque l'animal est tué par Joe et Flavius, toutes les personnes transformées s'effondrent et commencent à redevenir normales. Morgane et Tilda décident de ramener Julien à l'intérieur et de le disposer dans sa chambre, avant de repartir, de rentrer chez Flavius.

Ainsi se termine le scénario, dont les événements et personnages ont profondément marqués les PJ et les joueuses, influençant tout le déroulement de la campagne qui suivit.

Lorsque Morgane et Tilda façonnent un plan pour attirer Julien jusqu'à elles plutôt que de terrasser ses parents, elles réalisent un choix important qui aura de nombreux impacts sur la suite. Elles mettent ainsi en route une série d'engrenages, d'événements connectés les uns aux autres [Caïra, 2016]. Sur la courbe d'intensité d'une partie, la fin d'un scénario de JdR correspond généralement à une pointe, un paroxysme. Celui-là peut se solder soit par la réussite du groupe, soit par son échec – sans que toutefois l'échec ne soit une fin triste ou frustrante et la réussite un coup d'éclat [Larré, 2016c ; Munier *et al.*, 2016]. Ici, l'inventivité des joueuses couplée à leur chance aux dés leur permet de réaliser une grande réussite qui suscite l'allégresse et crée des références et des souvenirs partagés par tous, constituant aussi bien nos relations en jeu que hors-jeu.

Les fins de scénarii, qu'elles soient funestes ou non, constituent notamment des histoires à raconter ; entre membres d'un groupe pour le souvenir ou la référence, mais aussi plus largement entre rôlistes. D'avoir dans mon bagage mes propres histoires m'a ainsi permis non seulement de créer des discussions et des liens avec d'autres rôlistes, mais aussi d'accéder directement à des données relatives à ce qui reste d'une partie, ce qu'on en retient, et pourquoi [Caïra, 2007 ; White, 2011].

Outre les événements mémorables qui surviennent en partie, les descriptions sont aussi des éléments du jeu qui marquent les joueuses. Étant donné que ces descriptions sont, pour la plupart, faites à l'oral, parfois avec le concours d'un plan, les joueuses ont une certaine marge d'interprétation, leur imaginaire comblant les zones d'ombres laissées par le MJ. Les descriptions correspondent à la majeure partie du travail du MJ qui décrit l'environnement des personnages au fur et à mesure qu'ils avancent dans le scénario. Certains décors ou PnJ marquent ainsi les joueuses davantage. Soit parce que le lieu est important, soit parce qu'il a fait naître des émotions fortes – de l'angoisse à l'émerveillement [Delfino, 2016 ; Jaworski, 2016]. Morgane et Tilda se remémorent ainsi la façon dont elles imaginent la maison de Julien :

« Morgane : je m'en rappelle trop comment je voyais la maison c'est trop bien de se rappeler de toutes les images aussi qu'on se faisait des lieux

Jean-Marc : tu t'en rappelles comment ?

M : ah ben je me rappelle de

Tilda : une grande maison

M : moi je l'imaginai un peu blanche avec un jardin avec des grands arbres

T : moi j'imaginai plus un genre de marécage

M : ouais voilà au fond des espèces de feuillages et un genre de marécage

T : j'imaginai de la tapisserie un peu beige genre heu crème vanille tu vois et du parquet

M : ouais du parquet stylé et des meubles un peu heu moi je voyais un gros canapé en cuir stylé qu'il fallait passer derrière comme ça pour aller à l'escalier puis après les chambres »

Cet exemple nous montre aussi que les descriptions mettent en exergue les visions – imaginées – plurielles qui découlent d'une description. Si le jeu collectif nécessite une base commune pour jouer – constituée notamment par les descriptions fournies par le MJ, l'imaginaire de chaque joueuse, MJ compris, s'approprie l'univers du jeu et le dessine d'une façon propre [Delfino, 2016].

Les descriptions, comme les combats, sont des outils essentiels pour installer une certaine tension autour de la table. Cette tension est généralement quelque chose de recherché par les MJ, à la fois parce qu'elle permet aux joueuses de ressentir des émotions fortes – favorisant le *bleed*, mais aussi parce que cela les amène à adapter leurs façons de jouer [Jeannette, 2016 ; Le Mignot, 2017]. En effet, un groupe de joueuses insouciantes risque de faire des erreurs qu'un groupe concentré et tendu ne fera pas. Ces descriptions nécessitent de la part du MJ de nombreux apprentissages et beaucoup d'énergie [Fine, 1983]. En effet, en maîtrisant, on découvre que les corridors sombres ne sont pas les seuls environnements angoissants. En portant attention aux réactions autour de la table, le meneur peut appuyer sur certains points – des sons, des odeurs, des descriptions particulièrement détaillées, ou au contraire il peut décider de lever le pied s'il s'aperçoit qu'un membre du groupe est

trop angoissé ou touché par certains sujets [Larré, 2016c]. Du rôle de MJ et de ses descriptions découle ainsi un grand pouvoir sur le récit comme sur le groupe, pouvoir dont il faut user avec prudence car si les descriptions se réfèrent à un univers fictif, les émotions des joueuses sont bien réelles [Balzer, 2011 ; Berry, 2012 ; Delfino, 2016 ; Pouard, 2017].

Les PnJ enfin sont aussi un moyen de créer de l'émotion et du lien dans le jeu [Jaworski, 2016]. Ici, le personnage de Julien a marqué les personnages comme les joueuses, si bien qu'un lien fort s'est créé, les poussant vers l'avant et dépassant le cadre de ce seul scénario. De nombreuses sources rôlistes (blogs, vidéos, magazines¹¹⁰) donnent des conseils aux MJ pour les aider à construire des PnJ intéressants, profonds, attachants ou détestables [Delfino, 2016 ; Jaworski, 2016 ; Larré, 2016d]. Par exemple, un PnJ qui a un but précis qui lui est cher, un léger *background*, un accent particulier ou un petit quelque chose de loufoque a ainsi plus de chance d'être investi par le groupe qu'un PnJ plus plat. Cependant, une grande part revient aux joueuses qui décident ou non de laisser un PnJ entrer dans leurs vies, acceptant de s'y adapter et de le prendre en compte.

Finir un scénario n'est pas une chose aisée. C'est souvent un moment particulièrement intense mais qui prend place après plusieurs heures de jeu, parfois lorsque le groupe est dans un état de fatigue avancé. Il reste malgré tout un temps fort du scénario, où les attentes des joueuses se dévoilent, où l'intrigue se dénoue.

4.5. Conséquences du scénario sur la suite de la campagne

Ce scénario marque le début d'une campagne au cours de laquelle Joe et Flavius sont confrontés à des membres du Goblett Institute et aux plans du Docteur Goblett qui œuvre pour récupérer Joe. Lors du second scénario, Julien disparaît. Seul un article évasif dans le journal fait comprendre aux personnages que Julien a été récupéré par le Goblett Institute. Ce point particulier a profondément marqué Morgane et Tilda qui ont puisé dans l'enlèvement de Julien par le Docteur Goblett une motivation sans limite, les poussant à aller de l'avant pour défaire cette organisation et retrouver le jeune garçon. Tilda commente ainsi : « c'est ça qui m'a fait perdre mon sang froid... mais ouais j'tenais trop à Julien moi ». La nature des liens forts créés entre les PJ et Julien les a poussés à agir :

« Tilda : c'est sûr nous on était guidé par la vengeance

110 Voir notamment les podcasts de La Cellule : <http://www.lacellule.net/> ; entre mille autres la chaîne youtube How To Be a Great Game Master : <https://www.youtube.com/user/Bon3zmann>, ou les magazines spécialisés comme D20 magazine ou CASUS BELLI.

Morgane : mais c'est ça ! Ça nous a direct créé un putain de but céleste ! Une guerre sainte quoi !

Tilda : mais ouais c'est clair »

Donner aux joueuses un tel but, fortement ancré dans les personnages et leurs visions du monde, a permis à la campagne de voir le jour [Caïra, 2016 ; David et Larré, 2017c]. Dès lors, quels que soient les moyens mis en œuvre, les personnages ont pour but de retrouver Julien, ce qui constitue un guide puissant pour les joueuses et créé une trame narrative de fond à la fois émotionnellement intense et malléable [Larré, 2016a]. En effet, il s'agit pour la suite de faire tomber différents maillons du Goblett Institute tout en leur échappant, permettant aux personnages d'évoluer au cours d'une aventure qui les fera changer, en bien ou en mal, leur permettant de nourrir des espoirs, de la colère, de l'amour, leur permettant en somme de devenir des personnages profonds, complexes et changeants.

Comme on le voit ici, tant l'humour que la peine ou le désir de vengeance sont des éléments constitutifs du groupe de jeu [Priego-Valverde, 1999]. La perte de Julien a beaucoup marqué les joueuses et nous a rapproché en tant que groupe, nourrissant par ailleurs, comme je l'ai montré dans mon précédent mémoire à partir d'autres exemples, nos relations hors du jeu de rôle. Il n'était pas rare que dans un moment difficile ou lorsqu'il s'agissait de réaliser quelque chose d'ennuyant ou d'angoissant Morgane et Tilda s'encourageaient en criant « POUR JULIEN ! ». Le JdR nous a permis de créer un récit partagé qui dépasse le cadre proprement ludique, se glissant dans le quotidien et faisant partie intégrante de notre histoire relationnelle [Priego-Valverde, 1999 ; Vion, 2000 ; David, 2016].

5. Conclusion

Si l'on rit beaucoup autour des tables de jeu de rôle, le JdR n'est pas un jeu qui doit à tout prix être amusant. En effet, les joueurs, y compris le MJ, s'y livrent d'abord pour créer ensemble des récits de fictions comme des liens sociaux, pour sortir d'eux-mêmes par la création et l'incarnation de personnages fictifs dans un cadre ludique. Partager la voix et les sentiments d'un personnage, habiter avec lui l'univers et les récits créés en jeu participent à la création d'une relation complexe entre les joueurs et les personnages, entre le monde prosaïque et l'univers de fiction [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2016, 2017a]. Le JdR constitue alors un terreau fertile à l'apparition d'émotions différentes du simple amusement. En effet, l'apparition de ces émotions découle à la fois d'aspects narratifs et de la qualité de la performance ludique. Plus les joueurs peuvent s'immerger, plus la relation qu'ils entretiennent avec leurs personnages est approfondie, plus ils peuvent se saisir de

l'univers, plus la performance ludique est performative. Des liens sont tissés avec la fiction et des émotions en découlent. Le JdR se rapproche ainsi d'autres formes de loisir, parfois appelées « loisirs sérieux », qualificatif que des auteurs donnent au JdR [Fine, 1983]. Comme certaines formes de cinéma ou de littérature, le JdR propose une expérience ludique qui n'est pas seulement basée sur le rire mais qui suscite par d'autres moyens de l'émotion et de l'intérêt.

Il existe plusieurs facteurs qui font qu'une partie fonctionne ou non. Comme je l'ai montré dans ce chapitre, il est en premier lieu important de prendre en compte la manière dont les joueurs veulent jouer et ce qu'ils souhaitent favoriser en jeu – la création, la performance ou encore la rigolade. Le MJ, en préparant le scénario, détermine le genre et la nature de l'univers et du récit ludique. Cependant, les joueurs peuvent choisir d'accepter cette « proposition ludique » [Bombayl, 2017] ou ils peuvent tenter de la détourner [Gharbi, 2017]. Ce choix oriente le *gameplay*, c'est-à-dire la façon dont on joue au jeu. Il peut dès lors exister une inadéquation entre ce que le MJ et le joueur désirent. Cette inadéquation, si elle peut rendre le jeu difficile voire exclure un joueur qui ne partage pas la même conception du jeu que les autres membres du groupe, n'est cependant pas appréhendable sous le terme de faute [Ferrand, 2017 ; Gharbi, 2017]. Ce sont en effet davantage des pôles, des expressions et des attitudes ludiques qui ne se rencontrent pas, généralement parce que trop éloignées les unes des autres et trop peu sujettes à l'adaptation [David et Larré, 2017c ; Ferrand, 2017].

À ce propos, la création des personnages présentée dans ce chapitre est un exemple parlant. Si l'on considère que le personnage n'est pas une création neutre en termes ludique, de genre et de ton, un rapide coup d'œil aux personnages créés permet de comprendre ce que les joueuses ont désiré mettre dans le jeu. La table Montmajour s'est davantage tournée vers un jeu qui a vocation à être drôle et potache, décalé par rapport au genre et au ton initial du jeu, tandis que la table Pardoux s'est évertuée à créer des personnages plus facilement adaptables à un univers sombre et violent. Il apparaît alors qu'un bon personnage n'est pas nécessairement un personnage puissant qui dispose d'un *background* très fourni, mais un personnage qui est adaptable et appréhendable par tous les membres du groupe pour créer du jeu ensemble [David, 2017a ; D'Huissier, 2017].

En effet, comme on a pu le voir dans la description de la partie de la table Montmajour, les liens amicaux une forte interconnaissance, une imagination foisonnante et une bonne expérience de rôliste ne sont pas suffisants pour « bien » jouer. Il faut avant tout accepter le jeu et y jouer en groupe, MJ compris, afin de créer un espace propice à la création ludique et à l'exercice du jeu de rôle [Caïra, 2007 ; Le Grümph et Richard-Davoust, 2017].

Au cours de ce chapitre se sont dessinés plusieurs éléments qui rendent un jeu habitable, c'est-à-dire un jeu dans lequel les joueurs peuvent s'immerger et agir, dans lequel ils peuvent voyager et ressentir des émotions – de l'amour à la haine, de l'angoisse à l'émerveillement [Peyron, 2016].

L'un de ces éléments les plus fondamentaux est la nature de l'attitude ludique dans laquelle se trouvent les joueurs. Cette attitude en effet, par sa présence ou son absence et son degré d'adéquation avec le reste du groupe et le jeu, détermine la façon dont le joueur voit et approche le jeu. Son personnage, son *roleplay* mais aussi chaque interaction qu'il aura avec le groupe dépendent de cette attitude. Cependant, il est important de souligner que tous les membres du groupe pratiquent le JdR pour des raisons et de manières qui leur sont propres [Caïra, 2007 ; Peyron, 2016]. Le défi qu'ils doivent relever est alors de jouer ensemble à un jeu collectif, souvent même coopératif, en composant avec les attitudes et les attentes de chacun. Toutefois, comme on l'a vu plus haut, des attitudes trop éloignées et peu promptes à l'adaptation peuvent rendre le jeu difficile voire exclure un membre du groupe et mettre fin à la partie [Fine, 1983 ; Bowman, 2013 ; Gharbi, 2017].

Les descriptions, les PnJ, les événements que le MJ prépare pour construire l'intrigue scénaristique participent aussi à rendre habitable l'univers ludique. Tous ces éléments, qui relèvent pour moitié d'une intense préparation et pour l'autre de l'improvisation, constituent l'univers ludique et fictif dans lequel se situe l'action du jeu et l'intrigue narrative [Delfino, 2016 ; D'Huissier, 2016 ; Larré, 2016d ; Munier *et al.*, 2016].

Une attitude ludique adéquate des membres du groupe, mêlée aux éléments constitutifs de l'univers de jeu permet aux joueurs, à travers leurs personnages et les descriptions fournies par le MJ, de s'immerger dans le jeu et la fiction, d'y parler, agir et ressentir des émotions. Ce dernier élément est celui qui donne à l'univers du jeu son âme, qui le rend spécial pour le groupe, qui les engage à jouer. Il participe à expliquer pourquoi les rôlistes choisissent de s'engager dans le JdR pour approcher la fiction et le jeu [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2017a].

La frontière entre les univers prosaïques et fictifs devient donc poreuse. Le flou apparent entre les différentes utilisations du pronom « je » est un exemple de cette porosité. Non seulement les joueurs savent le situer situationnellement, mais ils mettent aussi en exergue l'échange, la porosité, le partage entre le joueur et la fiction [D'Huissier, 2017 ; Le Mignot, 2017]. Par exemple, lorsque Tilda annonce « je tenais trop à Julien », elle parle à la fois de Joe, son personnage, et d'elle-même qui à travers le personnage s'est aussi attachée à ce PnJ fictif. La frontière entre le fictif et le réel souvent présentée comme imperméable n'est alors plus fonctionnelle.

En rendant la frontière entre la fiction et le réel poreuse, le JdR propose une autre forme de récit. Non seulement il s'agit ici d'un récit ludique, partagé et créé par un groupe, mais il s'agit aussi d'une histoire qui est investie par l'énergie, les émotions, l'inventivité et l'humour des joueurs. Dès lors, l'histoire sort de son carcan immuable pour changer, devenir vivante et vivre à travers les personnages et les joueurs qui s'y livrent pleinement [Cristofari, 2010 ; David, 2016].

MCours.com