

Atelier Jeu de rôle : Tuez vos PJ ! Masterclass Geekopolis 2015

23 mai 2015

© 2015 - Ludovic Schurr pour le 
guide du rôliste galactique

<http://xyrop.com> – <http://legrog.org>

La mort selon les mécaniques de jeu

- La mort d'un Personnage-Joueur (PJ) lorsqu'elle est possible, résulte
 - d'une attrition progressive de points / niveaux de santé / points d'héroïsme, ou au contraire d'une accumulation de blessures / d'états négatifs (ex : ... presque tous les JdR, avec un degré variable d'attrition requis)
 - d'un arbitraire lié aux règles elles-mêmes (ex : *Dread RPG*)
 - d'une décision du joueur (ex: *Dread RPG*, *Sur les frontières*)
 - d'une décision d'un autre participant à la partie, souvent le MJ (ex : *Paranoïa*)
- Habituellement, la mort d'un PJ met fin à ses possibilités d'évolution (plus d'Xp quant on est mort !)
 - Sauf le JdR "*Post-Mortem*"
 - On ne peut y jouer qu'avec un PJ mort
 - Pour ça, il faut que le MJ l'ait tué – d'où l'intérêt de l'atelier !

Pas un drame, mais un outil

- Il est important
 - Que les joueurs relativisent la mort de leur PJ
 - Que le meneur relativise le fait de tuer les PJ
- La mort d'un PJ n'est pas un drame
 - Le jeu de rôle n'est qu'un jeu !
 - Un PJ n'est qu'une feuille de papier !
- C'est un outil de jeu
 - Opportunité de jouer des scènes inhabituelles
 - Opportunité de jouer différemment

Pourquoi tuer les PJ ?

- Les causes de la mort d'un PJ peuvent être diverses

MAIS

- Une seule et unique raison valable de tuer un PJ :

**Augmenter la qualité
du divertissement
de tous les joueurs**

- y compris le joueur dont le PJ vient d'être tué !

Comment tuer les PJ ?

- Il n'y a rien de plus simple pour un meneur de jeu que de tuer (ou laisser tuer) un PJ
 - Ça ne fait que prouver que le meneur de jeu peut arbitrairement tuer un PJ
 - Ce n'est une surprise pour personne...
- Plus intéressants ludiquement
 - Le **risque de mort** dont la mort du PJ est une conséquence logique
 - L'augmentation du risque de mort uniquement basée sur **les propres décisions du PJ**

Le risque de mort de PJ comme divertissement

- Le risque de mort d'un PJ dans une partie de jeu de rôle relève des catégories de divertissement suivantes (selon la définition de Roger Caillois)
 - *Agôn* (compétition), puisque le joueur dont le personnage a survécu à la partie a
 - "*triomphé*" des obstacles qu'il a rencontrés
 - "*triomphé*" du joueur dont le personnage n'a pas survécu
 - Dans une certaine mesure, *Ilinx* (vertige) puisque le joueur, que son personnage ait survécu ou non, a, par l'intermédiaire de son personnage, indirectement ressenti la peur de l'échec définitif / de la mort
- Ceci explique en partie pourquoi il y a autant de règles sur le combat dans de nombreux JdR

La mort effective du PJ

- Celle-ci constitue la **réalisation** du risque de mort
 - Preuve de l'impartialité du meneur de jeu
 - Preuve de la réalité du risque d'élimination des autres PJ
 - Preuve de l'importance des enjeux de la partie / de la quête / du scénario / de la campagne
- Une opportunité de faire avancer le jeu dans une direction inattendue
 - Par la gestion des conséquences du décès du PJ
 - Même quand la mort n'est que passagère
 - Par l'arrivée d'un PJ "remplaçant" dans le groupe
 - Par la volonté de vengeance des survivants

Mettre en scène le risque de mort

- La simplicité même :

**Faire les jets de dés
au vu et au su des joueurs**

- Le MJ ne triche pas pour sauver les PJ
- Le danger pour les PJ est toujours présent
 - L'écran du meneur sert
 - À protéger les notes du MJ des regards
 - Mais pas les jets de dés
- Introduit implicitement le risque de mort dans le "*contrat social*" de la table de jeu

Limiter le risque de mort du PJ sur un mauvais jet de dés

- Il y a une différence entre
 - Un jet de dés potentiellement mortel
 - Ne se résout que par le hasard du jet de dés
 - Une situation potentiellement mortelle
 - Se résout d'abord par l'ingéniosité du joueur
 - L'art du MJ consiste à
 - Limiter la survenance du premier cas
 - Multiplier la survenance du second

Sauver le PJ, tenter de le tuer

- Jouer sur les situations pour les sauver
 - Le PJ peut se sortir d'un piège mortel
 - s'il tranche son membre emprisonné
 - s'il se défait de son équipement
 - L'adversaire dont la prochaine attaque peut tuer le PJ
 - Le considère vaincu ou hors de combat
 - Lui permet de se rendre
 - Choisit un autre PJ pour cible
 - Les PJ peuvent parler plutôt que combattre, y compris pour
 - Arrêter un combat déjà commencé
 - Persuader un PNJ de trahir ses alliés
- Prendre occasionnellement des risques calculés pour mettre en danger le PJ
 - Si le PJ a une chance faible de mourir sur un jet de dés, celui-ci
 - Ajoute à l'intensité de la situation
 - Augmente la tension du joueur

L'attrition des chances de survie

- L'attrition
 - Des PV
 - Aboutit à la **mort**
 - Des chances de conserver les PV
 - Aboutit au **risque de mort**
 - L'action indirecte du MJ
 - Sur les conditions de survie des PJ
 - Requérant des actions de leur part
 - Aboutit à augmenter le niveau de tension de la partie

Détourner le diagramme d'Ishikawa

- Diagramme 5M / "*en arêtes de poisson*"
 - Outil de gestion de la qualité
- Représente de façon graphique
 - Les causes (souvent de défaillance)
 - Aboutissant à un effet (une situation problématique)
- Les 5M, extérieurs aux PJ: Main d'oeuvre - Matériel - Matières premières - Méthodes - Milieu
 - Le diagramme 6M ajoute Management, c'est-à-dire les PJ
 - Le MJ pourra exploiter leurs mauvaises décisions

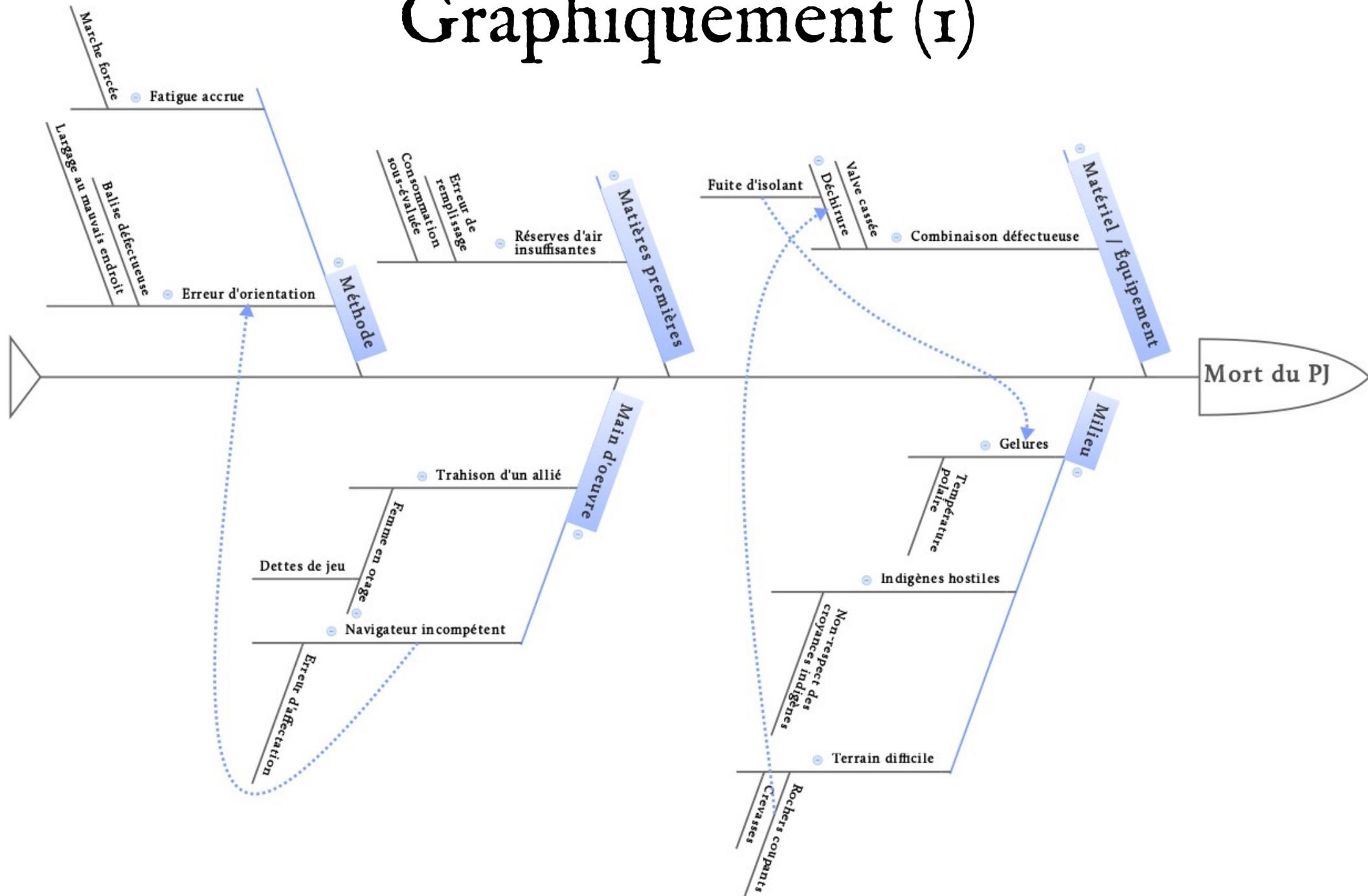
Les 5M (I)

- Main d'oeuvre
 - Contacts et alliés (incompétents, ignorants, ou malveillants)
- Matériel / Équipement
 - Augmentation de l'encombrement
 - Dettes envers les prêteurs / fournisseurs
 - Multiplication des défaillances (surtout un équipement *high-tech*/fragile)
 - Opportunité de priver les PJ de leur équipement

Les 5M (2)

- Matières premières
 - Faim & soif
 - Atmosphère respirable (ténue)
 - Énergie et sources d'énergie (épuisées ou presque)
 - Informations dont disposent les PJ (erronées)
- Méthodes
 - Décisions logistiques (mauvaises ou erronées)
 - Décisions tactiques (impulsives et dangereuses)
 - Décisions stratégiques (irréfléchies)
- Milieu
 - Trop chaud, trop froid, trop sec, trop humide, radioactif, sans atmosphère, etc.
 - Déplacements lents, rapides, en impesanteur, etc.
 - Tempête, orage, pluie acide, etc.

Graphiquement (1)



Graphiquement (2)

- Le diagramme précédent est un exemple pour un scénario d'exploration
- Chaque difficulté de chaque arête
 - Peut elle-même faire l'objet d'un diagramme 5M
- Les difficultés distantes de 2 à 3 degrés
 - ne menacent jamais directement les PJ
 - mais les négliger aboutit à un risque de mort
- **Les gérer ou au contraire les négliger relève de la seule responsabilité des PJ**
- S'ils en meurent, c'est la faute des joueurs et non du MJ

Susciter l'envie du PJ de se sacrifier héroïquement

- Les PJ veulent éviter la mort, perçue comme un échec ou une sanction
 - On peut renverser cette perception en valorisant le sacrifice héroïque
- Valoriser le sacrifice potentiel des PJ
 - Annoncer très en amont que cette situation pourra survenir
 - Afin de faire entrer la mort volontaire du PJ dans le contrat social
 - Faire de celle-ci la meilleure (voire la seule) solution à une situation
- Valoriser le sacrifice d'un PJ a posteriori
 - Faire que les PNJ honorent plus le héros mort que les lâches survivants
 - Surtout si ce sacrifice est la seule chose qui ait permis la survie des autres PJ
 - Lier le PJ "remplaçant" au PJ disparu
 - « *Ma maman est morte pour tous vous sauver, et je serai meilleur qu'elle !* »

Conclusion

- Le risque de mort des PJ
 - Fait naturellement partie des JdR
 - Rend les joueurs plus attentifs
 - Ajoute à l'intérêt du jeu
- Alors pourquoi s'en passer ?

MERCI DE VOTRE
ATTENTION