CYROUL

JDR2DR

Le jeu de rôle des déjeuners et des diners réussis

C'est quoi JDR2DR ?

Combien de fois avez-vous entendu ça dans un dîner où vous n'aviez pas envie d'aller :

• Les enfants tenez-vous bien !

• Ah, non vous n'aurez pas mon téléphone portable ! [après tout le monde va penser que je ne sais pas élever mes enfants]

• Ah mais arrêtez tout de suite sinon je me fâche ! Je compte jusqu'à 5 !

Et pendant ce temps-là, aucun serveur en vue.
Le dîner risque d'être long, très long.

Mais heureusement, votre avez amené votre JDR2DR avec vous. Alors, prenant votre attitude la plus conspirationniste, vous demandez aux gamins :

"Dites, les jeunes, ça vous dirait de faire un jeu de rôle ?"

Mais quoi-quéce ? Mais comment-ce ? Regards méfiants des enfants.

" Mais le jeu de rôle, c'est pas possible à table ! »
"Si si, je vous assure, on peut jouer ;
mais ça ne sera pas facile. "

Regard stupéfait des bambins
" Vous savez, normalement, le jeu de rôle,
c'est un jeu pour les grands. Va falloir assurer si vous voulez jouer. Alors ?"

Ce dernier argument les cloue. Ils acceptent sous les regards vaguement condescendants de la parentèle.
Et vous voilà avec une bande de gamins de 5 à 15 ans.
Que faites-vous ?

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

- ◊ Du papier. Par expérience, le dessous de la nappe en papier du restaurant fonctionne très bien. Et vous pouvez en redemander au resto si besoin.
- ◊ Des stylos. Si possible un par personne.
- ◊ Un moyen de tirer au hasard

et c'est tout !

Combien de temps ça prend le JDRD ?

Le temps du repas : deux étapes qui devraient faire passer ce moment restaurant plus vite :

- ◊ 15 à 30 minutes de construction des héros
- ◊ 30 à 60 minutes d'aventure(s)

Ensuite, vous pourrez sortir du resto avec des gamins heureux qui vous regardent avec les yeux de l'amour.

Bien sûr, il faudra convaincre votre belle soeur que vous n'avez pas converti ses charmants bambins au satanisme, mais sinon, vous aurez vraiment passé un excellent dîner.

Construire les héros

Comptez 15 à 30 minutes pour cette phase, indispensable et inséparable du plaisir du jeu de rôle. C'est le début de l'appropriation de l'univers par le joueur.

Le but de cette phase sera de commencer à faire plonger les petits joueurs dans le grand chaudron de l'imagination. Alors quoi de mieux que d'inventer un personnage qu'on aimerait être ? Avec ses qualités, ses pouvoirs magiques, son costume, son histoire.

Vous avez juste besoin d'un petit carré de papier (max 10 cm) par héros. Un bout de nappe en papier fera l'affaire.

Ensuite, il vous faut passer par ces 6 étapes :

Etape 1 - Race et culture

Avertissement préalable : merci d'arrêter avec la stigmatisation de la race :

Les races gentilles ou méchantes, ça n'existe pas !

On n'est plus à l'époque des nazis (ou de Lovecraft, ou même de Tolkien), alors n'enfonçez pas des idées idiotes dans la tête de vos enfants. D'autres s'en chargent déjà très bien.

Au contraire, profitez de ce moment privilégié pour les questionner sans en avoir l'air sur le monde, sur les peuples et les cultures, sur la nature et tout ce qui fait de nous des humains riches de nos différences. Bref, faites-les réfléchir plutôt que de leur créer un monde rempli de préjugés de race ou de sexe. Non les trolls ne sont pas forcément stupides, et les trolls blondes encore moins.

Saviez-vous par exemple que les Gobelins cuisinaient les champignons mieux que personne ? Et que les trolls possèdent 120 mots différents pour désigner une pierre ?

Grâce à la race, le joueur aura un point de départ pour imaginer à quoi il ressemble, d'où il vient, ce qu'il mange, comment il s'habille, etc.

Poussez donc vos joueurs à inventer un maximum de détail sur leur peuple, ses coutumes, ses habitudes alimentaires, ses fêtes, etc.

Etape 2 - La profession

Aventurier ou héros, ce n'est pas un boulot. Pour rappel, Indiana Jones est professeur pour gagner sa vie et Clark Kent est journaliste quand il n'est pas Superman.

Alors que fait le héros du joueur pour vivre ?
Pompier, cuisinier, jardinier, taxidermiste ou chauffeur de taxi, pompier ou pharmacien, amuseur public ou croque-mort ?

Tout est possible.

Poussez les joueurs à visualiser leur héros en action dans la profession qu'il occupe. Qu'ils vous racontent un jour de leur vie. Voilà qui devrait bien enrichir leur contexte.

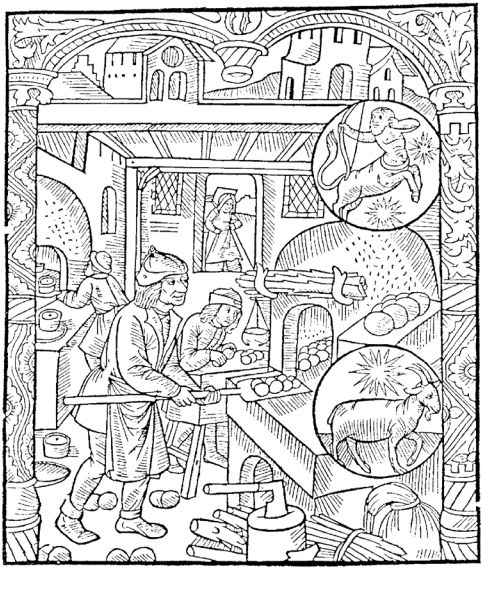
Etape 3 - Les accessoires

La profession a ceci d'intéressant qu'elle va permettre de récupérer des objets en rapport avec elle.

Pendant que le joueur raconte la journée de son héros, notez tout le matériel qu'il va utiliser dans le cadre de sa profession : accessoires, potions, vêtements, armes, véhicule, etc...

Ensuite, le joueur devra choisir entre 3 et 6 objets dans la liste, en fonction de votre générosité.

Oui, il a le droit à une baratte pour faire du beurre. Tout est possible on vous dit..



Etape 4 - Les compétences

Les joueurs écrivent 4 compétences sur leur fiche de personnage :

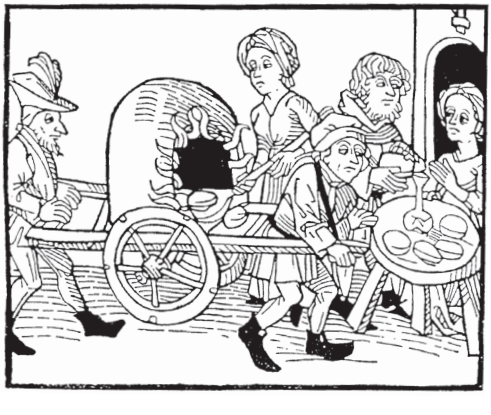
Force | Agilité

Ruse | Sagesse

Puis les joueurs répartissent 10 points dans ces 4 compétences, avec un minimum de 1 point par compétence.
Attention, il faut que cette répartition soit cohérente avec la race et la profession du personnage.

Par exemple, si votre personnage est un nain-yeti venu des montagnes, il devra avoir une belle Force de montagnard donc au moins 2. De même s'il s'agit d'un voleur, il devra avoir un grand score en Ruse

Laissez-les se débrouiller avec ce casse-tête, passage obligé des jeux de rôle à l'ancienne.



Etape 5 - Les pouvoirs

Et maintenant, cerise sur le glaçage du gâteau : vos joueurs vont devoir inventer entre 3 et 5 pouvoirs magiques pour leurs personnages.

Attention, les pouvoirs magiques devront être cohérents avec la race et la profession.
Ainsi le jardinier nain-yéti des montagnes devra pouvoir faire pousser des plantes rapidement, mais aussi résister à un froid extrême. Et le magicien elfe pourra créer des orbes de lumières qui amuseront les enfants (et lui permettent de s'éclairer dans une caverne obscure), un sort de glace et un sort de feu.

Ca y est, les personnages sont terminés. C'est le moment de les plonger dans une aventure qui fera date. Mais avant ça, un petit rappel des règles de JDR2DR.

La règle du jeu

Mettons-nous d'accord sur un point capital, les règles.
Et la règle des règles, c'est qu'il n'y a qu'une seule règle dans JDRD, celle de l'histoire avant tout !

Il n'y a qu'une seule règle dans JDRD,
celle de l'histoire avant tout

Seulement, pour ancrer vos joueurs dans votre réalité narrative (la fameuse suspension d'incrédulité), il va falloir construire l'histoire sur des bases réelles, en simulant la difficulté pour que vos héros puissent avoir l'impression de la surmonter.

Car à vaincre sans péril, on triomphe que dalle !

Donc le seul moment où vous demanderez à vos joueurs de tirer les dés, c'est quand il s'agira de simuler une difficulté :

- ◊ Un mur très haut à escalader ? Un jet d'Agilité !
- ◊ Nager dans une mer déchainée ? Un jet de Force !
- ◊ Un piège à détecter ? Un jet de Ruse !
- ◊ Un vieux grimoire à déchiffrer ? Un jet de Sagesse!
- ◊ Fromage ou dessert ? Débrouillez-vous !

C'est quoi un jet ?

Le jet sert à ancrer le joueur dans la réalité de ses actions.

Pour chaque jet le conteur évalue la difficulté de l'action (facile, moyen, dur, très dur) et détermine un niveau de difficulté :

Difficulté de l'action	Niveau de difficulté
facile	2
moyen	4
dur	7
très dur	10

Le joueur devra tirer un dé et ajouter la compétence correspondante. Si le résultat est égal ou supérieur au niveau de difficulté, l'action est réussie.

Exemple : Yourik veut grimper une montagne très pentue. Il doit faire un jet d'agilité dur (7). Il tire un 4 et avec son 3 en Agilité, il obtient un 7. Ouf, l'ascension a été rude, mais Yourik arrive en haut.

Facile non ? (au moins niveau 2)
Et bonus appréciable, avec cette méthode, un enfant de 5 ans apprend très vite les additions (véridique).

Comment tirer les dés quand on a pas de dés ?

Vous allez me dire qu'on se promène rarement avec des dés dans les poches. Surtout quand on va dîner avec des amis.

Depuis environ 20 000 ans, les hommes de toutes les cultures ont appris à simuler le hasard sans avoir forcément inventé les dés. Alors pourquoi pas vous ?

Un livre de poche par exemple (d'au moins 50 pages) vous permettra de faire de magnifiques jets de dés. Vous ouvrez une page au hasard et prenez le dernier chiffre de la page de droite (de 0 à 9 donc). Et voilà un superbe jet de D10.

Pas de livre ? Vous pouvez aussi regarder les secondes de l'horloge du restaurant, jeter un centime sur un carré dessiné avec 10 cases numérotées, fabriquer vous-même un dé avec votre feuille de papier. Bref, montrez que les hommes du 21ème siècle ne sont pas plus démunis que leurs ancêtres.

L'aventure, c'est l'aventure

Le bestiaire

Tout d'abord, demandez à chaque joueur quel est le monstre qu'il aimerait affronter. Cela vous permet d'obtenir rapidement un bon bestiaire à solliciter durant l'histoire. N'hésitez pas à demander des précisions sur les monstres, leur aspect physique, leurs pouvoirs.
Tout cela va mettre les joueurs dans un état d'esprit propice à plonger dans l'aventure.

Ensuite trouvez vite le point commun entre ces monstres. Un élément (eau, terre, feu, air, ..) ? Un pouvoir ? Un détail physique ? Ce point commun sera l'élément fédérateur de votre partie. Celui qui permettra de rendre votre histoire cohérente.

Le point de départ de l'aventure

Ensuite, situez vite le point de départ de l'aventure. Imaginez un lieu qui a un rapport (similitude ou opposition) avec le point commun.
Exemple : un lieu souterrain pour des créatures aériennes (opposition) ou un lieu sous-marin pour des créatures aquatique (similitude).

Si vous êtes en panne d'inspiration, le plus simple sera d'imaginer un royaume.
Pourquoi un royaume ? Parce que dans un royaume il est très facile d'identifier des parties prenantes (chef des gardes, sénéchal, roi, reine, prince, etc.). Et un royaume peut se situer n'importe où, et être composé de n'importe quel type de races et créatures.

L'intrigue

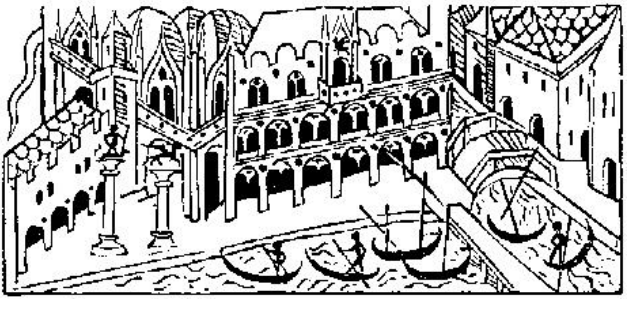
Une fois le royaume identifié, partez d'un point de départ (sans cadavre svp, pour les joueurs de moins de 10 ans).

Quelques exemples :

- ◊ des légumes disparaissent dans les jardins. Il faut enquêter.
- ◊ mais qui a écrit ce message étrange sur les murs du royaume ?
- ◊ il manque un ingrédient spécial au cuisinier royal. Il faut aller le chercher.
- ◊ mais où est passé le petit chien chiwawa du Sénéchal ?

Et ensuite, laissez les joueurs vous guider. C'est de l'impro, mais c'est ça qui est bon. Chaque intuition des joueurs doit vous permettre d'incarner un nouveau personnage ou de décrire un nouveau lieu où l'intrigue va se développer.

Chaque lieu permet aux joueurs de trouver un indice qui vous amène à un autre lieu. Évidemment, les fameux monstres se trouveront dans ces lieux. Il faudra bien que les joueurs les méritent ces indices.



Les détours et la fin

Si vous avez le temps (le repas ne dure pas 2h) profitez-en pour disséminer des mini-quêtes durant le trajet de vos joueurs. Ces mini-quêtes (récupérer un objet pour un personnage de l'histoire, aller chercher le chat de l'arbre pour la mamie, etc.) leur apporteront des pouvoirs ou des objets supplémentaires.

Enfin, quand vous en serez au dessert, il faudra bien que les joueurs arrivent à la fin de leur quête.

La scène finale

Une fois la quête terminée, les joueurs reviendront vers leur commanditaire. Et là il faudra que la scène décrivant la récompense soit à la hauteur de leurs exploits.
Rappelez-vous la scène finale de Star Wars épisode 4. Un public, des médailles et une embrassade du monarque.

C'est cela qu'il leur faut !

Vos enfants se souviendront longtemps de la cérémonie de félicitations du roi sous les applaudissements de tout le royaume.

Experience

Au moment de vous séparer de vos joueurs, dites-leur qu'ils ont acquis de l'expérience, et qu'ils peuvent maintenant ajouter +1 à la compétence de leur choix. La fierté se fera alors dans leur petit cœur, et dans le vôtre.

Votre mission sera réussie. Combien on parie que ces chers gamins réclameront votre présence à corps et à cris lors du prochain déjeuner ?

Crédits Illustrations :

◊ Shakespeare's England by R. E. Pritchard, Stroud, Sttton Publishing (Wikipedia)

◊ Wurfzabelspieler (13. Jh., Codex Buranus) From Codex Buranus (Wikipédia)

◊ The illustration for the humorous book The General History. The headpiece for Part II. The Middle Ages (Wikimedia)

◊ Le très beau travail de James L. Matterer (Gode Cookery - godecookery.com)

◊ Police titre : Harrington

Remerciements :

Merci à mes enfants, betatesteurs nés.

Et merci aux meilleures relectrices du monde, Luna et Maud.

Merci à John Grümph pour l'inspiration

Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la **Licence Creative Commons Attribution** - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.