

Interview Le Monde des Ados

LMDA : Depuis combien de temps *le Cercle Fantastique* existe-t-il ?

RM : *Le Cercle Fantastique* a été fondé en avril 1982, il y a donc un peu plus de 36 ans.

LMDA : Depuis combien de temps jouez-vous/pratiquez-vous le jeu de rôle ?

RM : J'ai commencé vers fin 1988-début 1989, il y a donc pratiquement 30 ans.

LMDA : Comment êtes-vous entré dans ce milieu ? Qu'est-ce qui vous a intéressé ?

RM : Comme pas mal de personnes de ma génération, j'ai commencé au milieu des années 80 par les Livres dont vous êtes le héros (souvent abrégés LDVELH), des livres-jeux interactifs dont le déroulement dépend des choix du lecteur. Tout d'abord avec un Folio Cadet *La Guerre des Soleils* de Christopher Black puis en enchaînant avec la gamme du dessus, les Folio Junior, en premier lieu avec *Planète Rebelle* de Robin Waterfield suivis par de nombreux autres. Le passage vers le jeu de rôle s'est fait naturellement du fait des forts liens de parenté entre les deux types de jeux. J'en avais entendu parler assez tôt mais, un peu comme tout le monde, je ne savais pas du tout ce que ça pouvait donner jusqu'à ce que j'ai l'occasion d'essayer. J'étais donc assez intrigué et avais du mal à comprendre comment ces livrets souples certes au format A4 mais assez peu épais pouvaient renfermer beaucoup plus de possibilités que les LDVELH qui pouvaient déjà occuper leurs lecteurs pendant pas mal d'heures.

Peu après mon arrivée au collège, j'ai commencé par l'incontournable *Donjons & Dragons* dans sa version « boîte rouge », c'est-à-dire la version dite « Basic D&D » de la première édition. Pour être honnête, ça n'a pas été un franc succès pour moi : entre le fait que le jeu était un peu archaïque (déjà à l'époque), que le meneur de jeu débutait et que l'ensemble était purement orienté exploration de « donjon », j'ai trouvé que c'était assez pauvre comparativement aux aventures certes scriptées mais beaucoup plus variées offertes par les LDVELH. Le système de jeu d'un autre âge entièrement constitué d'exceptions et assez obscur au global n'a pas non plus aidé à appréhender l'ensemble.

Puis au début des années 90, j'ai découvert *Star Wars le jeu de rôle* et là, ça a été tout de suite différent : un univers que je connaissais bien, que j'adorais et qui, bien que tout à fait manichéen et fortement porté sur l'action, offrait infiniment plus de possibilités que du « porte-monstre-trésor » donjonesque, avec un système de jeu simple qui se comprenait en deux minutes montre en main et qui se jouait avec de braves dés à six faces que tout le monde possède (tant pis pour l'exotisme des icosaèdres et autres polyèdres bizarres). C'était la révélation : le jeu de rôle était ce puissant média qui me permettait enfin de vivre de manière viscérale ces fabuleuses aventures que je ne pensais pouvoir expérimenter qu'en tant que spectateur assez passif devant un film ou une série, à une époque où les jeux vidéo étaient assez basiques, qui plus est. Le tout de manière étonnamment simple et efficace avec juste une feuille de personnage, un crayon, une gomme et quelques dés.

Et puis, il y avait aussi la possibilité assez unique de créer, sans limite : son propre personnage, son scénario, son univers, son système de jeu... Enfin disons que les seules limites sont celles de l'imagination et qu'il faut que le résultat présente un minimum de cohérence et d'intérêt (mais c'est assez subjectif en fin de compte). Moi qui ai toujours été porté vers la création, je n'ai pas attendu longtemps avant de commencer à créer mon propre jeu de rôle : c'est venu tout naturellement en improvisant une partie au pied levé début 1992. C'était probablement la première fois que j'étais meneur de jeu d'ailleurs.

LMDA : Vous avez été maître du jeu lors de la partie de samedi dernier : selon vous, quelles sont les qualités pour mener à bien une partie ?

RM : Le sujet est assez vaste pour dire le moins ! Il existe une quantité invraisemblable d'articles sur le sujet un peu partout qui n'ont probablement pas encore fait le tour de la question. Je n'ai donc pas la prétention d'apporter une réponse définitive mais plutôt basée sur ma propre expérience. Je vais aussi

essayer d'être synthétique en abordant trois phases clés : la préparation, la partie elle-même et l'après-partie.

La préparation : évidemment avec de l'expérience, un bon meneur peut facilement improviser beaucoup de choses mais pour un meneur débutant, il est impératif de bien préparer sa partie. En premier lieu, le système de jeu : il faut que ce soit fluide, que ça aille vite, que les joueurs n'attendent pas pendant plusieurs longues minutes le résultat d'une action cruciale parce que le meneur doit chercher quel dé lancer, quelle compétence utiliser ou quelle table consulter. Il faut donc bien maîtriser le système et si cela paraît trop dur, ce qui peut arriver car certains ne sont pas naturellement à l'aise avec les systèmes, il ne faut alors pas hésiter une seule seconde à prendre un système plus simple, plus facile à exploiter.

Dans le même ordre d'idée, il est important de bien connaître l'univers de jeu et en particulier tout ce qui va être utilisé durant le scénario. Évidemment, il est extrêmement important de bien connaître tous les éléments spécifiques de l'aventure qui va être jouée : lieux, événements, personnages, de bien savoir ce qui peut être dit aux joueurs et ce qui ne doit absolument pas être révélé. Si certaines aides de jeux ou certains points de règles ont de fortes chances d'intervenir, il est alors utile de les réviser et de les garder à portée de main pour les consulter ou les confier aux joueurs le moment venu.

Il n'est par contre pas très utile d'essayer de prévoir tout ce que vont faire les joueurs car ils finissent toujours par entreprendre un tas de choses auxquelles on n'avait absolument pas pensé !

Par rapport à l'aspect purement pratique, il faut bien évidemment prévoir des fiches de personnages, des crayons, des gommes et des dés pour tout le monde.

La partie : il est essentiel de comprendre que bien que tout le matériel de jeu de rôle est présenté sur différents supports (papier ou numérique) qui ont pour dénominateur commun l'écrit, au cours de la partie tout va se passer à l'oral. Même si c'est un exercice assez difficile, surtout au début, il faut s'astreindre à ne quasiment jamais rien lire à voix haute, ne surtout pas rester le nez plongé dans ses bouquins ou son scénario, essayer d'interpréter ses personnages de la manière la plus naturelle possible en adoptant leur ton, leur vocabulaire, leur gestuelle. Ce n'est pas forcément évident mais c'est pour cette raison que ça se prépare (cf. ci-dessus) et qu'il vaut aussi mieux restreindre le nombre de personnages non joueurs (ceux interprétés par le meneur) et bien les sélectionner pour être parfaitement à l'aise avec eux : mieux vaut avoir peu de personnages tous mémorables qu'une flopée de « figurants » qui se comportent tous de la même manière.

En ce qui concerne la gestion des joueurs et des personnages, il est important de faire en sorte que chacun autour de la table puisse disposer d'un temps de parole et d'action équivalent. Si certains parlent trop, il ne faut pas hésiter à leur expliquer qu'il faut qu'ils laissent les autres s'exprimer également et il faut savoir encourager les moins entreprenants à donner leur point de vue et à interpréter les réactions de leur personnage. Dans le même ordre d'idée, il faut faire en sorte qu'aucun personnage ne soit coupé de l'action trop longtemps pour éviter que son joueur ne devienne spectateur de la partie.

Il existe des milliers d'autres conseils à donner concernant l'atmosphère à instaurer durant la partie, la gestion du rythme, les différents moyens de maintenir les joueurs sous pression, la manière de faire évoluer les personnages et les intrigues, etc. Je ne peux que conseiller aux meneurs en herbe de se renseigner sur Internet et de faire l'acquisition de livres spécialisés sur le sujet, s'ils désirent s'améliorer.

L'après-partie : c'est l'aspect le plus souvent négligé par tout le monde, aussi bien par les joueurs que par les meneurs. Alors que c'est le moment de s'exprimer franchement sur la partie, sur ce qui a marché et sur ce qui a moins bien fonctionné, sur ce qu'on n'a pas ou mal compris, sur ce qu'on attendait, sur ce qui a surpris (dans le bon ou le mauvais sens), etc. Une fabuleuse opportunité bien souvent gâchée de mieux comprendre à chaud les aspects positifs et négatifs de la partie. Et donc la possibilité pour un meneur de tenter de s'améliorer pour peu qu'il soit prêt à tirer les leçons de ses erreurs et de ses réussites.

Il est probable que les joueurs n'osent pas trop se confier sur ce qui leur a déplu et que, de manière identique, les meneurs ne soient pas trop enclins à ce que l'on s'appesantisse sur les erreurs qu'ils ont pu commettre durant la partie. Mais c'est bien dommage car certaines campagnes finissent par péricliter voire s'arrêtent avant terme tout simplement parce que les intervenants n'ont pas assez échangé sur leurs ressentis respectifs.

Étonnamment, dans le feu de l'action, pas mal de joueurs sont beaucoup plus prompts à se plaindre par rapport à une décision du meneur qui leur semble injuste et à argumenter longuement alors qu'une fois

la partie terminée, l'exaltation est retombée et tout le monde s'en retourne sagement dans ses pénates. C'est quelque chose que je regrette assez souvent car c'est vraiment le moment propice au débat alors que ce n'est pas le cas durant la partie.

LMDA : Qu'est-ce qui fait qu'un MJ est bon ? Que cela soit dans le jeu choisi, la narration, etc.

RM : C'est assez difficile à dire. D'une part, il est probable que ce soit assez subjectif : certains aimeront le style d'un meneur alors que d'autres ne le trouveront pas terrible ; d'autre part, il n'existe pas de recette miracle, malheureusement.

Mais on peut tout de même identifier un certain nombre de choses et en effet, il est en premier lieu important de bien choisir son jeu. Comme on l'a vu, il est impératif d'être à l'aise avec le système de jeu et avec l'univers. Il est donc recommandé d'éviter de se tirer une balle dans le pied dès le départ en prenant un jeu de rôle dont on ne connaît pas l'univers et/ou dont on n'aime pas le système de jeu !

Une façon assez maligne de débiter à moindre frais consiste à se procurer un jeu de rôle amateur disponible gratuitement sur la Toile. Ils peuvent tout à fait être utilisés avec des univers connus de tous, sont généralement bien moins développés que les JdR du commerce mais par conséquent beaucoup plus faciles et rapides à prendre en main puis à expliquer à des joueurs eux-mêmes débutants. Il sera toujours temps de passer à quelque chose de plus élaboré par la suite. Le plus dur dans ce cas est d'effectuer une sélection car le meilleur côtoie le pire. Heureusement, un certain nombre de sites de références aident à s'y retrouver pour dénicher les perles du JdR indépendant.

Il existe probablement des tas de recettes qu'il est possible d'appliquer pour être un bon MJ : bien interpréter les personnages en leur donnant une personnalité unique, réaliser des descriptions efficaces qui mettent dans l'ambiance, être impartial dans sa façon de gérer les différents événements d'une partie, surprendre les joueurs par différents moyens... mais je pense que ce qui fait qu'un MJ est bon, c'est le fait qu'il propose un jeu qui est bon, c'est-à-dire une bonne partie. C'est encore une fois assez subjectif mais on peut donner quelques pistes de réflexion par rapport à ça.

Ce qui est central dans un jeu, c'est la notion de choix : on a en permanence la possibilité de prendre des décisions contrairement à ce qui se passe lorsque l'on regarde une fiction où tout est écrit à l'avance. Ce qui va faire que la partie sera bonne, ce sera en premier lieu les décisions qui seront proposées aux joueurs. Cela veut donc dire qu'il faut qu'il y ait d'authentiques choix possibles et non pas une pseudo-interactivité scriptée. Si l'on parle de narration, alors il est évident qu'il faut qu'elle soit de préférence fluide et efficace mais surtout qu'elle ne soit pas à sens unique. Il faut donc qu'elle permette régulièrement aux joueurs de reprendre la main et probablement même à tout moment. Les bons choix sont raisonnablement simples, car il n'est pas nécessaire d'avoir cinquante options disponibles et parce que c'est bien connu « trop de choix tue le choix », et émotionnels c'est-à-dire qu'ils doivent être connectés par le biais de leurs conséquences (pleinement ou partiellement connues des personnages) aux conditions de victoire et de défaite du jeu. Conditions qui sont intimement associées à chacun des personnages et à l'équipe qu'ils constituent.

Je finirai en rappelant que chaque meneur possède son propre style et qu'un bon meneur est probablement quelqu'un qui aura pris le temps de cultiver son style, ce qui commence déjà par s'attacher à le découvrir et à le comprendre.

LMDA : Et du côté joueurs, quelles sont les « qualités » à avoir ? Comment bien se comporter dans une partie du rôle ?

RM : Je dirais que côté joueurs c'est a priori bien plus facile pour peu que l'on n'ait pas de problème avec le fait d'interpréter un personnage imaginaire. De mon point de vue, le jeu de rôle, surtout si on fait le choix d'utiliser un système de jeu simple, est un des jeux les plus abordables qui soit. Si en plus, on jette son dévolu sur un univers bien connu des joueurs comme *Harry Potter*, *Star Wars*, *Marvel*, *Le Seigneur des Anneaux*... les joueurs disposent alors de nombreux éléments de référence (parfois trop !) pour bien comprendre les enjeux de la partie. Comparativement, je trouve qu'expliquer les règles d'un jeu de plateau, même simple, est en général plus long et plus fastidieux.

Bien évidemment, parmi les qualités générales que l'on attend d'un joueur, il est important de respecter le temps de parole de chacun et d'être attentif pour éviter au meneur et aux autres joueurs de répéter

des informations qui ont déjà été données. Il faut donc être prêt à mettre son portable de côté pendant quelques heures même s'il n'est pas interdit de faire des pauses de temps en temps.

Comme dans tous les jeux, il faut avoir envie de gagner et éviter perdre, c'est-à-dire faire corps avec les objectifs de son personnage, ce qui donne dès lors la possibilité aux choix proposés au cours de la partie de devenir fortement émotionnels pour le joueur qui se sent directement concerné par ce qu'on lui propose.

LMDA : Quels conseils donneriez-vous aux adolescents qui aimeraient découvrir cette activité ?

RM : Lancez-vous ! Soit avec vos amis si l'un d'entre vous n'a pas peur d'être meneur, soit au sein d'une association de jeu de rôle comme la nôtre qui organise régulièrement des parties de découverte ou encore dans le cadre d'un salon ou d'une convention (spécialisés ou non). Je me rappelle avoir accueilli à ma table 22 joueurs sur trois parties successives au cours d'un après-midi d'initiation il y a quelques années dans un grand salon dédié à la culture populaire japonaise qui se déroule généralement début juillet à Villepinte.

Et au cas où le premier contact ne serait pas fabuleux (comme ce fut le cas pour moi), accordez-vous un deuxième essai avec un autre meneur, un autre univers ou un autre système. Il existe de très nombreuses façons de jouer bien différentes dans le fabuleux monde du jeu de rôle, il est donc bien possible que vous n'ayez pas forcément la chance de tomber tout de suite sur ce qui vous plaira le plus.