

Original post : <https://adeptplay.com/2022/10/29/im-great-role-player/>

Translated by Greg 20/01/2023

## Je suis un excellent rôliste

Par Helma

Ou c'est ce qu'on me répète souvent. La dernière fois que cela s'est produit, c'était après avoir joué à Campus Security. Ce jeu m'a surtout permis de mieux comprendre ce dont j'ai besoin pour me sentir à l'aise à la table. Voici ce qu'il s'est passé :

Daniel, l'une des personnes qui a fondé la communauté Spelens Hus AP après l'été, a présenté un jeu qui vivait dans son esprit. Si je me souviens bien, il l'avait développé et avait joué fréquemment avec le groupe dont il faisait partie à Uppsala.

Mes tentatives de savoir si ce jeu me conviendrait avant de m'asseoir à la table n'ont donc mené nulle part. En arrivant, j'ai demandé "quels dés dois-je sortir" (c'est-à-dire le nombre de faces) et la réponse a été "n'importe quel dé avec lequel vous voulez jouer". Ce n'était pas la réponse à laquelle je m'attendais et, même si je suppose qu'elle était destinée à me mettre à l'aise, elle a déclenché le premier signal d'alarme de la soirée.

Petit mais important interlude : si je parle de drapeaux, c'est de mon point de vue et de ce que j'aime et n'aime pas dans le jeu, cela n'a absolument rien à voir avec les qualités du jeu en tant que tel !

"Comment construire un personnage ?" Dites-moi simplement deux choses dans lesquelles ils sont bons et une où ils sont mauvais, ajoutez un nom et un sexe et (ici je peux me tromper) ce qu'ils ont étudié. Bon, ce n'était pas si difficile et c'était un terrain neutre en ce qui me concerne.

Mais là, c'est devenu bizarre, je n'avais jamais eu quelqu'un qui dirigeait une partie et qui voulait jouer avec chaque joueur séparément avant que nous commencions à jouer ensemble - j'étais vraiment confuse. Jouer n'est peut-être pas le bon mot, on m'a dit en gros ce que mon personnage avait vécu comme expérience et on m'a demandé quel genre de réaction cela devait déclencher. Pas de règles ni de dés. Cette scène se déroulait lors d'une fête "la veille au soir". Je ne sais toujours pas pourquoi il était important de faire cela en tête-à-tête et je ne sais toujours pas comment je devais m'y prendre (peut-être ai-je manqué un indice dans ma confusion). Fallait-il cacher ces informations aux autres personnages autant que possible, fallait-il le mentionner directement ou indirectement, que devais-je faire en tant que joueuse ?

Daniel a demandé des jets de dés, mais j'ai eu l'impression que les jets "inférieurs à la moyenne" étaient plutôt inefficaces. Au fur et à mesure que le jeu progressait, les joueurs ont commencé à exiger plus activement les jets de dés ou à en définir les effets (surtout pour les "inférieurs à la moyenne").

Un autre problème que j'avais avec les jets de dés était que je n'arrivais pas à comprendre comment ce que je décrivais était lié au jet de dés. Pensez au modèle IIEE (intention, initiation, exécution, effet), mais vous ne savez pas à quel moment le lancer de dé se produit.

Le jeu, en particulier la deuxième session, m'a beaucoup rappelé mes expériences avec Simon et ses Hantverksklubben ([Hantverksklubben 19 : Fighting against oneself](#) et [Hantverksklubben 21 : Feelgood](#)). Si je me souviens bien, Simon appelle ce type de jeu "freeform", la principale différence est que je n'ai jamais vu de dés en jouant avec lui.

Je suis capable - mais seulement avec l'aide des autres autour de la table - de participer à ce genre de jeu, mais pour moi, il manque des éléments importants pour que je me sente vraiment à l'aise.

Je ne veux pas raconter une histoire que j'imagine, je veux voir une histoire se développer à partir des contributions de chacun, prendre des tournures inattendues, non seulement parce que nous imaginons des choses différentes, mais aussi parce que les outils (mécaniques, règles) que le jeu nous fournit apportent un élément de hasard d'une manière compréhensible.

J'ai encore du mal à décrypter les indices sociaux à la table et à replacer certaines choses dans leur contexte, comme séparer les joueurs pour leur donner des informations spécifiques à leur rôle - je pense que cela fait partie d'un certain type de jeux, mais je n'ai jamais joué de cette manière et je ne sais pas vraiment comment m'y prendre sans plus de contexte (si je n'avais pas été si impatiente de commencer à jouer, j'aurais pu le demander).

Daniel, Ron et moi avons eu une très bonne discussion après la partie, mais comme j'étais plutôt épuisé à ce moment-là et que les autres ont une expérience beaucoup plus large et plus longue du jeu de rôle et de la discussion à ce sujet, j'espère qu'ils seront disposés à répéter leurs points ici, c'était vraiment agréable de les écouter et parfois d'ajouter une observation ou une opinion.

Pour en revenir au début de ce billet. Je ne pense pas être une bonne joueuse. Pour moi, cela définirait quelqu'un qui peut jouer à différents types de jeux de manière cohérente et, enfin, d'une bonne façon. Je n'y arrive pas.

Ce dont je suis maintenant certain, c'est que j'ai besoin d'un certain nombre de règles et de contraintes pour me sentir à l'aise et me lâcher. Si ce n'est pas en place, je cherche constamment des incitations et des garanties et cela rend probablement le jeu difficile pour tout le monde.

En outre, je sais mieux quel genre d'horreur je n'aime pas (voir ici pour référence <http://adeptplay.com/actual-play/i-dont-horror>). C'est le genre surréaliste et effrayant qui vous demande d'enquêter comme si vous étiez un détective amateur, mais même si vous suivez tous les indices et que vous comprenez ce qui se passe, la seule chose que vous pouvez faire est de fuir. Mais c'est vraiment un goût personnel. Pour un jeu avec ce thème, ce n'était pas si mal.

Je vais probablement continuer à éviter les jeux de ce type (existe-t-il un terme générique pour les désigner ?), notamment pour ne pas gâcher le plaisir de ceux qui les aiment, mais j'essaierai de me rappeler que jouer à quelque chose qui sort de ma zone de confort peut être une expérience d'apprentissage vraiment positive.