

Quizz LSDS

Quizz pour tester votre côté ludiste (orienté vers le jeu) – simulationniste (conforme au monde) – dramatisse (orienté sur l'histoire) – social (orienté vers les joueurs)¹.

1) *Un joueur joue un personnage timide. Le joueur fait un discours dithyrambique en roleplay. Vous ne tenez pas compte de ce discours, et vous n'êtes pas content du joueur parce que :*

- A - la situation est complètement irréaliste
- B - il joue volontairement hors des possibilités de son personnage (il pense sûrement avoir plus de chances de réussir son action en faisant cela.)
- C - il n' rien comprit au personnage
- D - en fait je suis content du joueur, il a été à l'origine d'un moment fort de la partie, et c'est tout ce qui compte

2) *Le système de jeu sert à*

- A - savoir ce qu'il se passe réellement
- B - équilibrer les chances des joueurs
- C - produire des situations étonnantes (ou bien il ne sert à rien)
- D - partager les mêmes références, et parler en se comprenant

3) *Pour une scène privée, je garde un joueur, et je fais sortir les joueurs dont les personnages n'assistent pas à la scène parce que :*

- A - Je ne suis pas sûr qu'ils arrivent à jouer un personnage qui n'a pas assisté à la scène.
- B - les joueurs des PJs absents n'ont pas à profiter des éléments que récupère le joueur du PJ présent.
- C - l'instant où les PJs absents de cette scène découvriront l'élément caché sera encore plus intense.
- D - non, il ne peut pas y avoir d'intérêt à faire cela

4) *Êtes vous pour ou contre la notion de « jet critique » ?*

- A - CONTRE cela conduit à des situations extrêmes trop souvent, ce qui est irréaliste.
- B - POUR, ça rajoute du suspens aux jets de dés.
- C - POUR parce que ça peut produire des situations auxquelles vous n'aviez pas pensé, CONTRE parce que ça conduit parfois à des situations pas exploitables, ou ridicules.
- D - POUR, ils sont toujours à l'origine des plus grands éclats de rire, et puis ce sont vraiment des instants dont on se souvient longtemps après la partie

5) *Le jeu en campagne permet*

- A - de connaître de mieux en mieux un monde, de le

¹ Ce modèle a été développé sur usenet (rec.games.frp.advocacy) en 1997.

sentir vivre et évoluer.

B - de permettre aux joueurs de mettre au point des stratégies à long terme, de mettre plus d'enjeu dans une seule partie (la mort du personnage est plus importante que dans un one-shot)

C - de suivre un personnage et ses aventures à travers les années

D - de pouvoir jouer plus souvent

6) *Les points d'expérience servent à*

- A - simuler la progression d'un personnage
- B - donner du piquant à l'aventure, et motiver les joueurs pendant le scénario
- C - permettre la progression des personnages pour jouer plus tard des scénarios d'un type différent.
- D - inciter les joueurs à continuer la campagne

7) *Malgré la difficulté pour les joueurs de faire la différence avec leur personnage, je fais un cut-off (scène où aucun PJ n'est présent) dans lequel le grand méchant révèle tous ses plans parce que :*

- A - ...non, je ne fais pas ça, c'est absurde
- B - ce cut-off ne donne pas tous les éléments, ou aiguillonne les joueurs sur une mauvaise piste. Bref : l'intrigue tient tout à fait la route même si les joueurs ont entendu ce cut-off, ils vont être bien surpris...
- C - c'est une scène qui est intéressante à regarder, (et/ou) elle fait monter la tension.
- D - c'est étonnant et original de faire un cut-off, les joueurs sont bien surpris

8) *Le meneur est fondamentalement :*

- A - le gardien du monde
- B - l'arbitre de la partie
- C - le gardien de l'histoire
- D - l'animateur du groupe de jeu

9) *Vous êtes devant un résultat de dé qui implique la mort d'un PJ au beau milieu du scénario (ce qui n'était pas prévu).*

- A - le PJ meurt, le joueur savait très bien que son personnage pouvait mourir sur cette action.
- B - vous sauvez le PJ, parce que vous pensez que le joueur devrait pouvoir arriver au bout du scénario, ou bien vous laissez le PJ mourir parce que vous estimez que le joueur a tenté le coup et qu'il a perdu.
- C - vous sauvez le PJ, ce serait absurde que le personnage meurt maintenant.
- D - vous sauvez le PJ, il n'est pas question de retirer un joueur de la partie

10) *Le PJ est fondamentalement :*

- A - une personne dans le monde (éventuellement un personnage important)
- B - le moyen pour le joueur d'agir dans le cadre du scénario
- C - le personnage principal d'une histoire

D - le moyen pour le joueur de participer, de prendre la parole

11) *À un moment de la partie, vous avez besoin de savoir si les personnages ont leurs armes sur eux. Deux joueurs à la table ont mentionné qu'ils avaient pris leurs armes en partant, mais le troisième n'a rien dit. Comment faites vous ?*

A - vous estimez les chances que le personnage ait pris son arme ce matin, et vous décidez en fonction (en s'aidant éventuellement d'un dé)

B - soit vous considérez que le personnage n'a pas son arme, parce que ce ne serait pas juste envers les autres joueurs, soit vous considérez qu'il a son arme parce que ce serait trop dur pour le joueur concerné, soit vous tirez au hasard.

C - vous laissez le joueur décider, parce que vous savez qu'il fera le choix le plus intéressant pour la scène, ou bien vous décidez vous même en fonction de ce qui vous paraît le plus intéressant (en s'aidant éventuellement d'un dé).

D - vous négociez auprès des autres joueurs d'accorder au troisième joueur que son personnage ait son arme comme tout le monde

12) *Vous mettez en place des fausses pistes parce que :*

A- dans la réalité, une enquête ce n'est pas si simple, il y a toujours plein de possibilités qui ne mènent à rien

B - pour voir si les joueurs vont s'en sortir

C - pour préparer un retournement de situation (ou alors vous ne mettez pas de fausse piste parce que la notion même de fausse piste est absurde)

D - ça permet de jouer plus longtemps

13) *Vous devez raconter la dernière partie que vous avez maîtrisée à quelqu'un. Vous commencez par :*

A - Ca se passait dans un monde où...

B - C'était une enquête où les PJs devaient arriver à...

C - C'est l'histoire de tel et tel personnages qui...

D - Ca s'est passé chez Paul, il y avait Marc, Luc et Alice, et ça a duré 8 heures.

14) *La chose la plus importante dans un scénario, ce que vous relisez juste avant de commencer la partie, c'est:*

A - l'ensemble des précisions sur les lieux, les PNJ, leur relations, etc... de manière à pouvoir gérer aussi efficacement toutes les situations qui peuvent intervenir (puisque'il est fondamental que les joueurs soient effectivement complètement libres, du moins dans les limites de leur personnage)

B - l'ensemble des obstacles physiques (combats,...) et intellectuels (enquêtes, énigmes, ...) que devront franchir les PJs.

C - les scènes les plus importantes qu'il peut se produire. Ou alors, dans l'optique de construire une histoire à plusieurs, les éléments qui sont susceptibles de produire les scènes les plus importantes.

D - les éléments qui vont plaire à chaque joueur.

Questions subsidiaires :

15) *Vous avez répondu à ce quizz*

A - en notant toutes vos réponses sur une feuille, et en vérifiant si elles étaient cohérentes entre elles.

B - en sautant les questions qui vous paraissaient ennuyeuses

C - en remarquant que les questions étaient dans un ordre absurde.

D - vous n'y avez pas répondu

Vous l'avez compris.

Une majorité de A : Simulationniste. Une partie doit être fidèle et conforme à un univers. Il est important que la partie soit proche d'une certaine réalité. L'ensemble partie et règles sont conçus indépendamment des joueurs.

Une majorité de B : Ludiste. Le challenge qui est offert aux joueurs est le plus important. Il peut prendre la forme de combat tactique, de mystères etc... Le contrat qui lie les joueurs et le MJ se retrouve dans la résolution des problèmes rencontrés.

Une majorité de C : Dramatiste. Avant toute chose une bonne partie est une bonne histoire. La relation entre les joueurs et le MJ s'inscrit dans une histoire cohérente.

Une majorité de D : Social. Le Jdr c'est surtout, des personnes qui se réunissent pour passer un bon moment ensemble. La relation entre les joueurs et le MJ s'inscrit dans les échanges entre eux plus qu'entre les personnages et l'univers.