

Le Guide du Jeu de Rôle

Suite à quelques semaines de rédaction, de récolte d'avis et de suggestions, Wildstar JdR présente son "Guide du Jeu de Rôle". Destiné avant tout aux débutants et aux curieux, le guide a pour vocation de donner des conseils et fournir des outils à ceux et celles qui aimeraient se lancer et faire leurs premiers pas en JdR sur Wildstar.

Il s'agit d'un projet communautaire voué à évoluer en fonction des suggestions des membres du forum – et d'ailleurs. N'hésitez donc pas à vous manifester si vous pensez qu'il manque peut être quelque chose, que certains paragraphes sont inutiles, ou à reformuler. Le guide se veut être le plus objectif possible, mais il est bien évidemment impossible de pouvoir contenter tout le monde. Aussi, précisons-le encore une fois, ce guide du JdR n'est pas à considérer comme un recueil de règles à respecter et à appliquer, mais comme une succession de pistes à envisager, que vous restez entièrement libre de suivre ou non.

Introduction

Qu'est ce que le jeu de rôle ? En voilà une bonne question. De nombreuses personnes y ont d'ailleurs déjà répondu, mais il existe probablement autant de réponses différentes qu'il existe de joueurs pour le pratiquer. Chaque personne en a sa propre vision, ses propres attentes, peut y trouver son compte dans des aspects que d'autres trouveront peut être insignifiants... Et ce guide n'a pas la prétention d'en donner une définition universelle. Mais qu'en est-t-il des novices, ceux pour qui JdR et Roleplay ne sont que des termes obscures, ou des curieux qui en ont vaguement entendu parler et qui aimeraient se lancer, et découvrir une toute nouvelle façon d'appréhender le jeu en ligne ? Et bien c'est à eux que ce guide s'adresse en particulier, bien qu'il reste susceptible d'intéresser même les plus anciens pratiquants.

Le guide est un projet communautaire, se voulant être le plus objectif possible, et susceptible d'évoluer en fonction des suggestions et des retours d'expérience des lecteurs. Si vous pensez donc qu'il manque des éléments, que certains chapitres mériteraient d'être nuancés ou modifiés, n'hésitez pas à nous le faire savoir.

Bref, commençons !

I) Le Jeu de Rôle

a) En quelques mots

Ne passons pas par quatre chemins : le jeu de rôle consiste tout simplement à jouer un rôle. Le rôle de qui ? Du personnage que vous créez de toute pièce, le faisant évoluer dans son univers à votre guise. Un peu à la manière d'un comédien au cinéma ou au théâtre, à la différence prêt que vous jouez en totale improvisation. Votre personnage évolue en toute liberté, et vous serez responsable de chacune de ses faits et gestes. La discipline artistique dont se rapprocherait le plus le jeu de rôle est sans doute le théâtre d'improvisation, si ce n'est que les seules limites qui vous sont imposées sont celle de votre imagination (et celles du monde dans lequel évolue votre personnage, mais nous y reviendrons).

b) Du JdR Papier au JdR MMO

A l'origine, le jeu de rôle se pratique autour d'une table, avec quelques amis. Vous n'avez besoin que d'une feuille de papier, un crayon, des dés, et une bonne dose d'imagination.

L'un des joueurs prend le rôle de Meneur de Jeu (ou MJ, ou Maître du Donjon, ou Gardien des Arcanes, etc... les termes sont nombreux), c'est en quelque sorte le narrateur. Il anime la partie, vous guide au travers des aventures de votre personnage, vous présente l'univers, ses habitants, ses dangers, et les situations auxquels votre personnage est confronté. Et de votre côté, vous décidez de l'ensemble des actions de votre personnage, ce n'est pas plus compliqué que ça.

Au delà du jeu de rôle sur table, il existe de nombreuses autres façons de le pratiquer, comme par exemple le JdR Grandeur Nature où vous endossez physiquement le rôle de votre personnage, et bien entendu le JdR sur jeu vidéo. Suite son apparition, il n'a pas fallu attendre très longtemps avant qu'internet ne devienne un support privilégié pour le pratiquer en ligne, que ce soit sur forum, par tchat, en vocal, et enfin (la partie qui nous intéresse) sur MMO.

Alors techniquement, qu'est ce qui différencie le JdR sur table du JdR en ligne sur MMO ? Et bien la différence primordiale réside dans le fait que sur un MMO tel que Wildstar, vous n'aurez pas de Meneur de Jeu à votre disposition, c'est à vous et à vous seul d'animer vos parties : vous y êtes pour ainsi dire livré à vous-même. Ensuite, vous ne jouez plus en compagnie d'un petit groupe de 3 ou 4 personnes, mais de plusieurs centaines. De même, l'univers du MMO est persistant : même lorsque vous vous déconnectez, le monde continue continuer d'évoluer, l'histoire continue de s'écrire sans vous. Et enfin, bien que vous soyez toujours entièrement libre de vos faits et gestes, l'univers d'un jeu vidéo sera forcément moins ouvert et moins permissif qu'un monde qui ne vit que dans votre imagination. Ce sont là les principales différences, chacune d'elle ayant ses avantages et ses inconvénients. Mais toutes ont leur importance, comme nous le découvrirons au fil de ce guide.

c) Roleplay et Hors-Roleplay

Bien que certains serveurs possèdent le tag « JdR », il faut bien comprendre que cela ne signifie pas que l'ensemble des joueurs rassemblés sur ce serveur pratiquent le Roleplay Certains ne sauront pas même de quoi il s'agit, certains s'en fichent, et même parmi les roleplayers, certains joueront en «immersion totale », en mode Roleplay systématiquement, tandis que d'autres ne le pratiqueront que plus occasionnellement. Il est donc fondamental d'avoir bien conscience de la différence entre Roleplay et Hors Roleplay (RP et HRP). Ce que vous direz en RP ne sera pas considéré comme vos propres paroles, mais celles de votre personnage. En HRP par contre, ce n'est plus le personnage, mais le joueur qui le contrôle qui s'exprime. Alors comment faire la différence ? Et bien les joueurs ont pris l'habitude de différencier le RP du HRP en se servant de simples parenthèses. Un exemple : imaginons que vous quittez un groupe de joueurs :

- Je vous laisse, maintenant, des affaires importantes m'attendent ailleurs. (Je dois déco, à bientôt!)

L'usage des parenthèses pour vous exprimer en HRP vous permettra d'éviter les malentendus, et surtout de ne pas briser l'immersion des autres joueurs.

II) Les Premiers Pas

Commençons par le commencement : la création de votre personnage. Avant de vous lancer dans les outils de création du jeu, il va vous falloir vous poser LA question : quel genre de personnage ai-je envie de jouer. Le but du jeu de rôle, c'est de trouver du plaisir à se glisser dans la peau de quelqu'un d'autre, vivre des aventures, parcourir le monde (même virtuel) d'un nouveau point de vue. Le mot d'ordre est donc : amusez-vous ! On ne prend pas de plaisir à jouer un personnage qui ne nous amuse pas. Vous n'avez pas d'idées ? N'hésitez pas à vous inspirer de personnages – fictifs ou réels – qui vous auraient marqué par certains de leurs traits de caractère, sans pour autant bien sur en créer une copie conforme. Vous remarquerez bien vite que votre personnage se singularisera très vite de lui-même, au fur et à mesure que

vous le jouerez et qu'il sera confronté à de nouvelles situations.

a) Race et Classe

Wildstar vous donne le choix entre 8 races et 6 classes jouables, réparties entre deux factions : les Exilés et le Dominion. Que choisir ? Impossible d'y répondre à votre place, faites selon vos propres envies ! Nous préciserons simplement qu'il n'existe pas de combinaisons meilleures que d'autres, d'un point de vue Roleplay Bien sur, il ne faut surtout pas hésiter à se renseigner sur l'histoire des races et les fonctions des classes pour vous aider à faire votre choix. Le site officiel regorge de précieuses informations à ce sujet là, et si des questions subsistent, n'hésitez pas à les poser sur le forum Wildstar JdR !

A ce stade là, vous avez sans doute déjà ne serait-ce qu'une petite idée du personnage que vous aimeriez jouer. Un mercenaire qui a soif de richesses, un marchand crapuleux, un militaire de carrière, un médecin, etc... Essayez, dans la mesure du possible, de faire coïncider vos choix de race et de classe en fonction de l'idée que vous vous faites de votre futur personnage, sans que cela ne devienne pour autant une barrière à votre imagination.

b) Le nom

Le choix du nom est une étape importante, rarement négligée. Le nom de votre personnage n'a pas à forcément être celui qu'on lui a donné à la naissance, il peut s'agir d'un surnom, voir d'un pseudonyme. Dans un cas comme dans un autre, il faudra veiller à ce que votre choix s'inscrive dans l'univers de Wildstar.

Tout d'abord, sachez que bien que vous soyez entièrement libres, certaines « tendances » sont particulièrement réprouvées par certains joueurs. Comme par exemple s'affubler du nom d'un personnage célèbre de l'univers concerné (comme s'appeler Luc Skywalker en jouant à Star Wars) ou donner à son personnage le nom d'un héros célèbre d'un autre univers (comme s'appeler Legolas ou Bruce Wayne en jouant à Wildstar).

Ayez bien conscience que les noms auront une consonance différente en fonction de la race d'un personnage. Nous n'avons pas, à l'heure actuelle, beaucoup de renseignements sur la consonance des noms propres à l'univers de Wildstar, mais l'on se doute bien qu'il arrivera rarement qu'un Granok partage son nom de famille avec un Mechari ou un Cassien. Le mieux reste de se promener en jeu, rester attentif aux noms des PNJ, et en tirer les conclusions qui s'imposent. C'est sans doute le meilleur moyen de trouver une idée lorsque l'on est en manque d'inspiration.

Et si vraiment rien ne vous vient à l'esprit, il existe de très nombreux générateurs de noms aléatoires sur internet. L'efficacité d'un générateur varie d'un site à un autre, mais il est souvent possible de choisir parmi des listes de thèmes et de consonances, ce qui pourra vous fournir une bonne base pour vos recherches.

c) Personnalité

Maintenant que vous savez QUI vous allez jouer, il est temps de se demander COMMENT vous allez le jouer. Nous allons définir les traits de caractère et la personnalité de votre avatar. Sera-t-il colérique ou plutôt calme ? Généreux ou pingre ? Poli ou vulgaire ? Idiot ou cultivé ? Peut être ne le savez-vous pas encore, et ce n'est pas grave : le caractère de votre personnage se définira lentement de lui-même au fur et à mesure de vos expériences Roleplay en jeu.

Toutefois, réfléchir dès maintenant aux grandes lignes de sa personnalité pourra vous être d'une aide précieuse lors de vos premières interactions. Un personnage convaincant est un personnage logique, et avoir une idée de la façon dont il réagira face à certaines situations

ne pourra lui donner que plus de profondeur.

Voici une petite liste (loin d'être exhaustive) empruntée à Telkostrasz et son travail sur l'addon TRP2 pour World of Warcraft, qui pourra vous aider à dresser la ligne de conduite générale de votre personnage. Ne vous limitez bien sur pas à ces quelques pistes, à vous d'en définir d'autres.

Pieux – Rationnel

Pour faire vos choix, allez-vous vous en remettre à une puissance supérieure ou à la raison seule ? Vous dicte-t-on votre conduite, ou faites-vous vos propres choix ?

Impulsif – Réfléchi

Plutôt du genre à foncer dans le tas sans réfléchir ou à élaborer une stratégie minutieuse ?

Ascète – Bon vivant

Pensez-vous qu'il ne faut pas abuser des bonnes choses et savoir se contrôler, ou qu'au contraire on ne vit qu'une fois : autant en profiter un maximum !

Couard – Valeureux

Vous êtes plutôt du genre à venir en aide à la veuve et l'orphelin, ou à les laisser se débrouiller ? C'est vrai, vous pourriez vous blesser..

Chaste – Luxurieux

Réservez-vous votre cœur à l'amour véritable, ou bien multipliez-vous les conquêtes ? A moins que vous n'ayez définitivement tiré un trait sur tout ça...

Égoïste – Altruiste

Vous découvrez une rare relique Eldan. Elle doit valoir un sacré paquet d'or au marché noir ! Mais d'un autre côté, sa vraie place est dans un musée... Plutôt du genre à ne penser qu'à vous où à œuvrer pour la communauté ?

Trompeur – Sincère

Allez vous ne pas hésiter à user de mensonges pour vous sortir d'une situation délicate, ou au contraire pensez-vous que seule la sincérité vous permettra d'avancer ?

Brutal – Doux

Bon flic ou mauvais flic ? Vous préférez résoudre les problèmes par la force ou par les mots ?

Renégat – Parangon

Plutôt du genre « je n'hésite pas à me salir les mains pour réussir » ou « je veux devenir un modèle de vertu pour la génération future » ?

Indulgent – Rancunier

Un homme se noie. Vous ne réfléchissez même pas et sautez à l'eau pour le secourir ? A moins que vous ne préfériez rester là, à ne rien faire en rigolant en vous rappelant qu'il ne vous a jamais remboursé l'argent que vous lui aviez prêté ?

Ne tombez pas forcément dans le piège de donner à votre personnage une personnalité trop « extrême », un personnage nuancé sera bien plus intéressant à jouer, et vous lassera bien moins rapidement. De même, ayez bien conscience que la ligne de conduite que vous donnez aujourd'hui à votre personnage n'est pas vouée à rester figé pour toujours. Elle évoluera au fur et à mesure de ses expériences, peut être même sans que vous ne vous en rendiez compte. Et enfin, n'hésitez pas à équilibrer ses qualités et ses défauts. Les défauts, que l'on a parfois tendance à mettre de côté, peuvent donner à un personnage toute sa profondeur. On se lasse rapidement des avatars parfaits, qui comme le pain sans sel, sont sans saveur.

d) L'apparence physique

Le choix de l'apparence physique de votre personnage sera grandement limitée par les options de créations de jeu. Mais heureusement pour nous, décrire physiquement un personnage ne se résume pas à dire qu'il est grand ou petit, mince ou gros, brun ou blond. En effet, une multitude de petits détails restent encore à déterminer, et même s'ils ne seront pas visibles directement en jeu, vous saurez qu'ils existent et êtes libre de le faire savoir aux autres joueurs.

Sa démarche, par exemple. Se tient-il droit ? Plutôt courbé ? A-t-il le pas assuré ? Boite-t-il ? Les traits de son visage, creusés ? Marqués ? Des cernes ? A-t-il des cicatrices ? Une peau de pêche ? Un œil de verre peut être ! A-t-il un regard charmeur ? Un sourire édenté ? Un morceau d'oreille arraché ? Et ses vêtements, de la haute-couture ? De vieilles frusques mitées ? Sent-il bon ? Une odeur de terre ? De parfum, ou de tabac froid peut être. Porte-t-il des fétiches ? Des bijoux dont il ne se sépare pas ? Une amulette, un bandeau sur l'œil ? Etc... Tout ces petits détails, que les autres joueurs retiendront au fur et à mesure de vos interactions, vous aideront à donner un peu plus de personnalité à votre avatar.

e) Histoire et Motivations

Encore un effort, on y est presque. Mais il reste encore une chose à définir. Mon personnage : d'où vient-il et où va-t-il ? Quelle est son histoire, et quelles sont ses motivations ?

Si vous souhaitez dresser un historique complet du passé de votre personnage, il faudra vous assurer d'avoir une très bonne connaissance de l'univers de Wildstar, afin d'éviter les incohérences. En effet, le jeu a sa propre histoire, ses propres événements, ses propres dates clés, que vous ne pouvez pas simplement ignorer. Mais que cela ne vous empêche pas de déjà y réfléchir !

Où est né votre personnage ? Dans quel milieu social ? A-t-il de la famille ? Ses parents sont toujours vivants ? A-t-il des frères et sœurs ? S'entendent-ils ? A-t-il étudié ? Un domaine en particulier ? A-t-il fait ses classes militaires ? A-t-il des amis très proches ? Un mentor ? Un ennemi juré ? Etc... Bref, posez-vous tout un tas de questions. Si vous n'y trouvez pas de réponses tout de suite ou en oubliez certaines, il n'y a pas lieu de s'inquiéter, il ne sera jamais trop tard pour étoffer le passé de votre personnage.

Maintenant que vous avez déterminé son passé dans les grandes lignes, il est temps de s'intéresser à son futur. Quelles sont ses motivations, et quel est son but dans la vie. Ayez bien conscience que la destinée de votre personnage n'a pas à être forcément héroïque. Entendons par là que son but dans la vie n'a pas à être de sauver le monde. Il peut être beaucoup plus modeste : comme par exemple devenir riche, découvrir le monde dans ses moindres recoins, faire de nouvelles découvertes scientifiques, parfaire ses talents au combat, etc... Son but peut également être directement relié à son passé : se venger de quelqu'un responsable de la mort de ses parents, retrouver une partie de sa mémoire, redorer le blason familial, etc... Et enfin, votre personnage peut tout à fait être une véritable crapule dont les motivations seront bien plus sombres et malhonnêtes.

Pour vos premiers pas, nous ne pouvons que vous conseiller d'être modeste et de ne pas voir trop grand, de façon à pouvoir rester plus libre dans l'évolution de votre personnage, et surtout de lui donner dès le départ de bonnes raisons pour voyager et s'aventurer dans les terres hostiles de Nexus. N'oubliez pas que même les plus grands héros ont un jour été de simples écuyers. Ainsi, les profils de type « mercenaire » ou « explorateur » sont tout indiqués, et il auront l'avantage de vous garantir une grande liberté d'action sans vous obliger à connaître l'histoire de Nexus sur le bout des doigts. Vous aurez plus de facilité à jouer un jeune soldat qui sort tout juste de l'école militaire et qui souhaite découvrir le monde, plutôt qu'un vétéran de guerre qui a déjà tout vu et tout fait. Mais encore une fois, ce ne sont là que de simples conseils, et rien ne vous empêche de voir un peu plus grand si vous vous en sentez.

capable.

f) Lieux de rassemblement et premiers échanges

Voilà, vous savez tout maintenant... Il ne vous reste plus qu'à vous connecter et à entamer vos premières interactions Roleplay avec les autres joueurs ! Mais... où les trouver, ces rôlistes ? Ce n'est pas toujours évident. Le plus simple reste de vous rendre dans une capitale où vous serez certain de croiser beaucoup de joueurs, et avec un peu de chance, des groupes de rôlistes. Et en général, les tavernes et les auberges sont des lieux de rendez-vous très privilégiés. Il existe également très souvent un (ou plusieurs) canal de discussion destiné à la communauté rôliste sur chaque serveur RP. N'hésitez pas à visiter les forums ou à poser la question autour de vous pour le savoir.

Il n'est pas toujours évident de s'immiscer dans un groupe en pleine discussion, mais là encore, il ne faut savoir se lancer. Prétexter s'être perdu, demander de l'aide, bousculer sans faire attention, payer une tournée de bières, tous les prétextes sont bons pour entamer une discussion. Il ne faut pas avoir peur d'aller vers les gens, qui eux ne feront peut être pas cet effort devant un personnage qui reste debout sans rien faire et qui ne parle pas.

III) L'Univers

Nous expliquions plus tôt que la seule limite en jeu de rôle est celle de votre imagination. Ce n'est malheureusement pas tout à fait exact. Votre personnage évolue au sein d'un univers qui a ses propres codes, ses propres règles, sa propre histoire, ses propres limites, qu'entant que joueur Roleplay vous devrez tâcher de ne pas dépasser.

Il va devenir très vite important pour vous d'apprendre à reconnaître ces limites et de vous immerger dans l'histoire du monde, que l'on appelle également le background, ou la Lore (des termes que vous retrouverez très souvent), et ce afin d'en faire partie intégrante. Certains diront que c'est est un frein à l'imagination, je ne pense pas que ce soit vrai. Nous vivons nous-même dans un monde dicté par ses propres règles et qui possède ses propres limites, et pourtant cela ne nous empêche aucunement d'être créatif et d'avoir de l'imagination. Si vous jouez à Wildstar, c'est en partie à cause de son univers qui vous a attiré, il est donc important de respecter cet univers et d'essayer d'y intégrer au mieux votre personnage.

Cet « apprentissage » du monde passe par plusieurs chemins. Tout d'abord par tout ce que l'on en apprend directement en jeu, que ce soit par les quêtes, les dialogues entre les pnjs, les donjons, etc... Restez bien attentif à ce qui vous entoure, et vous en apprendrez très rapidement davantage sur l'univers de Wildstar. Viennent ensuite toutes les informations qui nous sont communiquées hors du jeu, sur les sites et forums officiels, par exemple. Les rôlistes prennent d'ailleurs souvent beaucoup de plaisir à discuter et théoriser sur la Lore, presque autant qu'ils en ont à jouer leur personnages. N'hésitez donc pas à parcourir les wikis et autres sites d'informations (tel que Wildstar JdR) pour en apprendre plus.

Mais qu'en est t-il des zones d'ombres ? Quand on crée un univers aussi dense et étendu que celui de Wildstar, l'on passe forcément à côté de certaines choses. Certains prennent plaisir à exploiter ces zones d'ombres et à y imaginer leur propre histoire, mais cela peut avoir l'inconvénient d'entrer en désaccord avec l'idée que s'en font d'autres joueurs. Lorsque vous avez une interrogation quelconque sur un élément de l'histoire du jeu qui vous semble flou, n'hésitez pas à tout simplement poser la question ! Encore une fois, les forums tels que Wildstar JdR (et tant d'autres) regorgent d'informations et de personnes susceptibles de vous aider à y voir plus clair.

Ayez bien conscience également qu'un MMO est un monde persistant, qui ne cesse

d'évoluer au fil de votre progression et des patchs de contenus. Des informations qui s'avèrent vraies à une époque peuvent ne plus l'être un jour. Encore une fois, le meilleur conseil que l'on puisse vous donner, c'est de prendre le temps de rester attentif au monde qui entoure votre personnage. Vous remarquerez qu'au fur et à mesure que vous en apprendrez plus sur le Background, votre personnage évoluera de concert, et pourra se donner de nouveaux objectifs, de nouveaux buts.

IV) Le Jeu et ses Joueurs

Sur un MMO, comme nous l'expliquions plus tôt, il n'existe pas de Meneur de Jeu pour coordonner, diriger et animer les parties de Jeu de Rôle, et personne ne possède le droit de dire que vous êtes autorisé à faire ceci, mais qu'il vous a formellement interdit de faire cela. Nous sommes tous entièrement libres de nos faits et gestes, et cette liberté peut malheureusement déclencher des désaccords entre des joueurs qui ne partagent pas le même point de vue sur le jeu de rôle, ou lors de situations bien particulières. Ce guide se veut être objectif, et son but n'est pas de fixer les règles du jeu de rôle en ligne que l'on vous demandera d'accepter et de respecter. Un conflit se résout ou ne se résout pas, c'est aux joueurs d'en décider. Nous nous permettons toutefois de vous rapporter quelques conseils, que vous restez libres de prendre en compte ou non, tirés de l'expérience « rôlistique » des joueurs.

« Syndrome de Superman » ou « God-Mode »

Un personnage affecté par le « Syndrome de Superman » réussit tout ce qu'il entreprend, a tout le temps raison, connaît tout sur tout, ne se blesse jamais, sort toujours grand vainqueur d'une bataille. Bref, un personnage invulnérable, sans aucun défaut qui ne sera jamais mis en échec. En soit, ce n'est pas réellement un problème, mais ça le devient lorsque ce n'est pas le personnage, mais le joueur qui en est affecté, et qu'il fera évoluer son avatar au détriment du monde et des joueurs qui l'entourent. Le jeu de rôle sur MMO est à ce point libre qu'il est primordial de savoir jouer et laisser jouer. N'oublions donc pas que nos personnages ne sont que des « hommes parmi les hommes » loin d'être invincibles : le votre ne doit pas faire exception. Perdre n'est pas une fin en soit, le jeu ne s'arrête pas pour autant, et dévoiler les faiblesses d'un personnage ne peut que le rendre plus intéressant aux yeux de ses compatriotes.

Le Méta-RP

Ce que l'on appelle « méta-rp » consiste à donner à votre personnage des informations qu'il n'est pas censé connaître, et que vous aurez-vous même, tant que joueur, apprises de façon HRP. Prenons un exemple : un joueur poste le Background de son personnage sur un forum. Vous en prenez connaissance, et apprenez que son avatar a commis un meurtre pour lequel il n'a jamais été puni, et que personne ne le sait. C'est bien vous, le joueur, qui êtes au courant de cette information, et pas votre personnage. Vous ne pouvez donc logiquement pas aller à la rencontre de ce personnage et lui parler de cet incident en RP. Il ne s'agit là que d'un exemple parmi tant d'autres, les informations peuvent s'avérer être bien plus banales, ou plus importantes encore, et peuvent concerner un joueur en particulier, une guilde toute entière, ou même des éléments de la Lore. Il peut également arriver de faire du méta-rp sans le vouloir, suite à un malentendu quelconque. Le plus simple reste alors de s'entretenir directement avec le ou les joueurs concernés pour trouver un arrangement avant que la situation ne devienne peut être critique.

Gérer les conflits

Le meilleur conseil que l'on puisse vous donner en ce qui concerne la résolution d'un conflit est d'en parler directement avec le ou les joueurs concernés, et de préférences en privé, afin de ne pas briser l'immersion d'éventuels autres rôlistes présents à ce moment là. La plupart des dissensions naissent d'un simple malentendu qu'il peut être très simple de régler rien qu'en échangeant quelques mots. Ce constat coule bien sur de source, mais cela ne coûte rien de le rappeler. De même, n'oubliez pas de bien faire la différence entre RP et HRP : un personnage qui entre en conflit avec le votre ne signifie pas forcément que le joueur qui se cache derrière a quelque chose de personnel à vous reprocher. Il suffit de jouer le jeu.

Le lancer de dés

Le système de jet de dés (ou /rand) qui est intégré à certains jeux vidéos est bien entendu un héritage du jeu de rôle papier. Autour d'une table, il sert à savoir si l'on réussit ou non une action, à calculer les points de dégâts, etc... et certains joueurs aiment l'utiliser dans leur parties de JdR en ligne. Toutefois, au contraire du jeu de rôle papier où il existe la plupart du temps un règlement très stricte concernant les jets de dés, il n'en existe absolument aucun pour les jeux en ligne, et chacun reste libre de les utiliser à sa propre façon, voir de ne pas les utiliser du tout. Ils peuvent cependant être utilisés de diverses façons, comme par exemple pour gérer un combat entre deux personnages joueurs. Certains ne jurent que par ce procédé, d'autres l'évitent tant qu'ils le peuvent, tout comme certains prennent en compte les niveaux des personnages et d'autres non : nous ne privilégions – dans ce guide – aucune méthode par rapport à une autre, sachez simplement qu'elles existent et que vous êtes libre de les appliquer ou non. Si vous décidez d'utiliser le système de lancer de dés pour un combat (ou toute autre action impliquant un autre joueur), n'oubliez cependant pas de vous entretenir au préalable avec ce dernier afin de mettre au point un règlement, aussi simpliste soit-il, afin d'éviter les débordements.

Pour aller plus loin : le JdR Forum

Un grand nombre de joueurs n'hésitent pas à sortir du cadre du jeu en lui même pour pratiquer le RP, et cela en jouant directement sur un forum. Le JdR Forum est une continuité du JdR In Game, et vous permettra de faire évoluer votre personnage même en dehors du jeu. Il a l'avantage d'être plus libre, plus ouvert et plus permissif. De même, il peut arriver qu'on ne soit pas en mesure de se connecter au jeu durant quelques temps, le RP forum offre alors une persistance à ce qui se passe In Game, et pourra vous permettre de suivre l'évolution d'une intrigue, voir même d'en lancer de nouvelles. Et bien sur, si votre RP Forum est en participation libre, il peut même permettre à d'autres joueurs de s'y intégrer et faire alors de nouvelles rencontres. Il n'existe, encore une fois, aucune règle précise pour pratiquer le RP Forum, ce sont les joueurs qui décident d'en imposer ou non sur leurs propres plate formes. De nombreux forums de guildes RP proposent une section pour pratiquer le JdR, et le site officiel de Wildstar sera peut être également pourvu d'un sous-forum Jeu de Rôle. Et bien sur, n'oubliez pas Wildstar JdR, qui possède sa propre section dédiée !

V) Conclusion

Voilà qui conclut notre Guide du Jeu de Rôle ! Encore une fois, si vous avez des avis, des questions ou des suggestions pour l'améliorer, je vous invite à nous en faire part. Le Guide est un projet communautaire, et nous comptons sur les membres du forum pour nous aider à le rendre plus complet ! N'hésitez pas à partager ce guide sur vos propres plate-formes communautaires, n'oubliez simplement pas de citer Wildstar JdR