

Le jeu de rôle est un loisir où l'objectif est de prendre du plaisir à vivre ensemble une histoire co-construite par les participants.

Un maître de jeu de rôle est un participant au statut particulier. Il a préparé un cadre, des situations, une histoire qu'il propose de vivre aux autres joueurs.

L'objectif de ce document est de définir une liste de capacité qu'un maître de jeux de rôle doit posséder pour construire, donner et prendre du plaisir par la pratique des jeux de rôle. Une liste de critères est associée à chaque capacité. Ces critères permettent de détailler chaque capacité et d'en évaluer la possession. Le maître de jeu peut prouver la maîtrise de chaque capacité en réalisant lui-même les activités ou en les déléguant efficacement.

Dans certains cas, ce référentiel énumère, dans les critères, des moyens possibles de répondre aux capacités. Malgré ces énumérations, ce référentiel ne vise pas à décrire comment acquérir ni prouver la possession des capacités. De nombreux articles, livres, blogs et vidéos tentent de répondre à cette question. Les énumérations visent à préciser le référentiel et à aider les lecteurs à se l'approprier.

Ce référentiel est destiné à de nombreux publics :

- Les maîtres de jeu expérimentés y trouveront une aide pour évaluer leurs pratiques et identifier des axes de progrès
- Les aspirants maîtres de jeu y trouveront un moyen d'évaluer leur potentiel et/ou un marqueur de leur progression dans cette pratique
- Les formateurs de maîtres de jeu y trouveront une liste de capacités cibles leur permettant d'organiser leur parcours pédagogique
- Les utilisateurs de maître de jeu (centre de loisirs, colonies de vacances, associations, clubs, ...) y trouveront une description des compétences attendues des personnes animant ce type d'activité dans leur structure.

Les capacités sont :

1. Créer les conditions de jeu adaptées à une partie de jeu de rôle
2. Choisir et installer un univers
3. Construire ou s'approprier un scénario ou une campagne
4. Aider les joueurs à définir et s'approprier leur personnage
5. Présenter une situation aux joueurs
6. Animer un groupe de joueurs
7. Incarner un personnage non joueur
8. Faire vivre les règles de jeu
9. Mettre en œuvre une scène intense (combat, compétition, interaction sociale, ...)
10. Maîtriser le temps

Les acronymes suivant seront utilisés :

- JDR : jeu de rôle
- MJ : maître de jeu de rôle
- PJ : joueur incarnant un ou plusieurs personnages qu'ils ont créé, choisi ou accepté
- PNJ : personnage(s) de l'univers dans lequel les joueurs évolueront.

Capacité N°1	Critères pour la capacité n°1
Créer les conditions de jeu adaptées à une partie de jeu de rôle.	Recruter une équipe de joueur capable de prendre du plaisir ensemble à une table de jeux de rôle.
	Réserver une plage horaire adaptée aux joueurs (âge, travail, vie de famille, ...). Inviter individuellement chaque joueur et confirmer leur disponibilité.
	S'installer dans un local adapté au JDR : <ul style="list-style-type: none"> • Le local est calme • Le local est accessibles aux joueurs (conditions de transport, handicap, ...) • Le bruit de la partie ne dérange pas l'environnement • La salle est adaptée au JDR : <ul style="list-style-type: none"> ○ La température est suffisante pour la pratique d'un loisir statique ○ L'éclairage est suffisant pour lire sans fatigue le temps de la partie Le MJ a réservé le local et confirmé sa disponibilité.
	S'installer sur une table adaptée au JDR : <ul style="list-style-type: none"> • Chaque joueur peut s'installer autour de la table sur une chaise au confort adapté à la durée de la partie • Chaque joueur a suffisamment d'espace pour installer son matériel • Le MJ a suffisamment d'espace pour installer son matériel. Le MJ peut protéger son matériel des regards • La stabilité de la table est adaptée à la pratique du JDR • Un espace central est disponible pour les ressources communes (cartes, plans, nourriture, ...) • Les objets (aides de jeu, nourriture, boisson, vaisselle, ...) peuvent circuler sans perturber la partie • les joueurs ou observateurs peuvent circuler autour de la table sans perturber la partie • Le placement des joueurs autour de la table facilite le déroulement de la partie (écoute des joueurs par le MJ, besoins de coaching spécifiques, affinités, ...)
	Le maître de jeu s'est assuré de la disponibilité des équipements nécessaires à une partie de JDR : <ul style="list-style-type: none"> • Règles, scénario et aides de jeu (figurines, plans, cartes et aides de jeu, ...) • Simulation du hasard (dés, ...) • Papier et crayon, tableaux réinscriptibles/effaçables et feutres, ... • Outils de diffusion (ordinateur, vidéo projecteur, lecteur/diffuseur de musique, ...)
	Le maître de jeu est apte à animer une partie de jeux de rôle (fatigue, maladie, ...).
	Le maître de jeu aide ses joueurs, à chaque démarrage de partie, à rentrer dans la partie (sas entre monde réel et monde du jeu, rappels de la partie précédente, objectifs de soirée, ...).
	Les besoins primaires des joueurs peuvent facilement être satisfaits (boire, manger, WC, dormir le cas échéant, ...).
	Les règles de vie sont définies (tabac, alcool, valeurs (bienveillance, écoute, ...), niveau de langage (présence de mineurs autour de la table), type de parties à vivre en commun, ...).
	Les règles de vie sont communiquées aux joueurs qui les acceptent explicitement.

Capacité N°2	Critères pour la capacité n°2
Choisir et installer un univers	Le maître de jeu choisit un univers pouvant incarner les histoires capables d'apporter du plaisir aux participants.
	Le maître de jeu choisit un univers qu'il peut apprivoiser, compte tenu : <ul style="list-style-type: none"> • Du temps qu'il a de disponible • Du plaisir qu'il trouvera à le faire vivre • De son intérêt pour l'univers • De la correspondance entre ses références culturelles et celles associées à l'univers
	Le maître de jeu a préparé les outils nécessaires pour présenter et faire accepter l'univers à ses joueurs : <ul style="list-style-type: none"> • Références culturelles (films, séries, vidéos, musiques, BD, œuvres d'art, livres, ...). • Supports de présentation (objets, images, musiques, vidéos, ...) • Description des personnages clef de l'univers : historiques, vivants ou mythiques • Lieux marquants de l'univers : historiques, vivants ou mythiques • Contes, légendes et croyances de l'univers • Imitations, mimiques, bruitages typiques Il sait expliquer efficacement les spécificités de son univers et le plaisir que les joueurs peuvent y trouver.
	Le maître de jeu maîtrise les codes de l'univers : <ul style="list-style-type: none"> • Géographie, géopolitique et organisation militaire • Système politique (qui l'exerce, comment prendre le pouvoir, menaces sur le pouvoir) • Lois et système judiciaire • Croyances et religions • Codes sociaux et moraux • Commerce, finance et création de richesse • Santé, maladie, blessures et leurs guérisons, ... • Vie quotidienne (quels objets, quelles fonctions à quel coûts, fabriqués par qui, distribués comment, ...) Le maître de jeu maîtrise la modélisation, sous forme de règles, de ces codes.
	Le maître de jeu a vérifié la cohérence entre le système de jeu, l'univers et les joueurs. En particulier, le maître de jeu a vérifié que le nombre de joueurs était adapté à l'univers et aux types de partie.
	Grâce à sa maîtrise de l'univers, le maître de jeu maintiendra la cohérence de l'univers de manière fluide et ludique tout au long de la partie : <ul style="list-style-type: none"> • En ajoutant les éléments nécessaires pour tenir compte du comportement des joueurs • En supprimant ou atténuant les éléments obsolètes compte tenu du comportement des joueurs • En maintenant ou renforçant les éléments pertinents compte tenu du comportement des joueurs

Capacité n°3	Critères pour la capacité n°3
Construire ou s'approprier une histoire	Le maître de jeu choisit ou construit une histoire adaptée à l'univers dans laquelle elle va prendre place : <ul style="list-style-type: none"> • Cohérence • Vraisemblance • Intérêt
	Le maître de jeu choisit ou construit une histoire adaptée aux joueurs qui vont la vivre : <ul style="list-style-type: none"> • Accessible (les joueurs auront la capacité à comprendre l'histoire et à en suivre le fil) • Ludique (les joueurs prendront du plaisir à la vivre) • Motivante (les joueurs auront envie d'aller au bout)
	Le maître de jeu choisit ou construit une histoire adaptée aux personnages qui vont la vivre : <ul style="list-style-type: none"> • Accessible (les personnages auront les compétences à comprendre l'histoire et à la mener à bout) • Ludique (les personnages réaliseront des activités ludiques pour les joueurs) • Motivante (les personnages ont des motivations cohérentes avec l'univers d'aller au bout de l'histoire)
	Le maître de jeu maîtrise les éléments clefs de l'histoire : <ul style="list-style-type: none"> • Intrigue (situation initiale, développements possibles, éléments nécessaires au développement, ...) • Lieux clefs (lien avec l'intrigue, ambiance, ...) • Evènements clefs (déclencheurs, moteurs, conséquences, ...) • PNJ clefs (caractéristiques, traits de personnalité, techniques d'incarnation, ...)
	Le maître de jeu maîtrise les éléments de règles nécessaires à l'avancée de l'histoire
	Grâce à son travail de préparation de l'histoire, le maître de jeu maintiendra la cohérence de l'histoire de manière fluide et ludique tout au long de la partie : <ul style="list-style-type: none"> • En ajoutant les éléments nécessaires pour tenir compte du comportement des joueurs • En supprimant ou atténuant les éléments n'étant plus pertinents compte tenu du comportement des joueurs • En maintenant ou renforçant les éléments pertinents compte tenu du comportement des joueurs
	Le maître de jeu vérifie que les joueurs sont satisfaits du temps passé ensemble. Cette vérification respecte les joueurs, notamment par leur écoute verbale et non verbale. Cette vérification doit être réalisée dans des conditions logistiques adaptées (respect du budget horaire de la partie, éviter le débriefing dans la neige sur le trottoir, ...). Le cas échéant, le maître de jeu tient compte des avis émis pour les parties suivantes.

Capacité n°4	Critères pour la capacité n°4
Aider les joueurs à définir et s'approprier leurs personnages	Le maître de jeu fait exprimer à chaque joueur le type de personnage qu'il souhaite incarner (combattant, intellectuel, artiste, prêtre, bricoleur, rentier, noble, ...). Si nécessaire, le maître de jeu utilise des références archétypales (artistiques, culturelles, historiques, ...) pour aider le joueur à construire par analogie les différents aspects du personnage.
	Le maître de jeu identifie les options de jeux cohérentes avec les souhaits exprimés, l'univers, l'histoire, les règles, les autres joueurs. En cas d'incompatibilité, un consensus est négocié au mieux des intérêts de l'ensemble des parties.
	L'identité des personnages est définie (état civil, ancestralité, localisation, métier, patrimoine, ...) en cohérence avec l'univers et l'histoire.
	La personnalité de chaque personnage est définie en cohérence avec l'univers et l'histoire.
	Les caractéristiques de jeu (caractéristiques, compétences, pouvoirs, ...) de chaque personnage sont définies en cohérence avec l'univers et l'histoire.
	Les possibilités et limites de chaque personnage dans son univers sont présentées aux joueurs. Le maître de jeu s'assure que ces possibilités et limites sont comprises et acceptées par chaque joueur.
	Les interactions et associations possibles entre personnages sont présentées aux joueurs. Le maître de jeu s'assure que ces possibilités et limites sont comprises et acceptées par chaque joueur
	Grâce à son travail de préparation des personnages joueurs, le maître de jeu maintiendra la cohérence du comportement de l'univers avec le groupe de personnage de manière fluide et ludique tout au long de la partie : <ul style="list-style-type: none"> • En tenant compte de chaque personnage joueur, de ses caractéristiques et de son comportement vis-à-vis de l'histoire et de l'univers • En conseillant, le cas échéant, un joueur sur ce que son personnage joueur devrait savoir, savoir-faire ou savoir-être • En conseillant, le cas échéant, un joueur sur les évolutions possibles (carrière, expérience, ...) de son personnage joueur

Capacité n°5	Critères pour la capacité n°5
Présenter une situation aux joueurs	Les éléments clefs de la situation sont clairs dans l'esprit du maître de jeu (qui, quand, où, quoi, comment, combien, pourquoi)
	Le maître de jeu maîtrise différentes techniques de présentation de situation : <ul style="list-style-type: none"> • Narration • Evocation • Incarnation • ...
	Le cas échéant, le maître de jeu s'aide, pour installer la situation : <ul style="list-style-type: none"> • De musiques • D'images • De vidéos • D'archétypes • ...
	La technique de présentation choisie par le maître de jeu est fluide et ludique compte tenu : <ul style="list-style-type: none"> • De l'univers • De l'histoire • Des joueurs (et du type d'aventures qu'ils veulent faire vivre) • Des personnages joueurs
	Le cas échéant, le maître de jeu réalisera des apartés avec un ou plusieurs personnages joueurs. Le contenu et la durée de ces apartés devront contribuer au plaisir du jeu sans ralentir le rythme de la partie. Le cas échéant, le maître de jeu lancera les autres joueurs sur une problématique pouvant être traitée en son absence.
	Le maître de jeu s'assure que la situation a été comprise par les joueurs. En cas de nécessité (réponse inadaptée des joueurs, situation non comprise, ...) le maître de jeu précise la situation de manière fluide et ludique

Capacité n°6	Critères pour la capacité n°6
Animer un groupe de joueurs	<p>Le maître de jeu maîtrise différentes techniques d'animation de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Directive • Explicative • Participative • Délégative <p>Le maître de jeu comprend les avantages, préconisations et risques de ces techniques d'animation.</p>
	<p>Le maître de jeu choisit une technique d'animation pertinente pour chaque scène, compte tenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des joueurs • De l'histoire • De l'univers • De la scène en cours
	<p>Le maître de jeu sait individualiser sa méthode d'interaction à chaque joueur si nécessaire. Le cas échéant (stress, tension, ...), cette individualisation peut aller jusqu'à l'aparté.</p>
	<p>Le maître de jeu sait écouter les objections et désaccords de ses joueurs et sait négocier un consensus gagnant-gagnant qui respecte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque participant à la partie • Le plaisir à jouer de tous • L'intérêt de l'univers et de l'histoire
	<p>Le maître de jeu reconnaît le libre arbitre des joueurs. Ce libre arbitre peut notamment conduire les joueurs à prendre des décisions non optimisées, imprévues et/ou inadaptées. C'est un des plaisirs du jeu de rôle que de devoir assumer ses choix. Le maître de jeu fait réagir l'histoire, les personnages non joueurs et l'univers aux décisions prises par les joueurs d'une manière fluide et ludique, en cohérence avec l'univers et l'histoire.</p>
	<p>Le maître de jeu identifie (Xcard, ...) et évite (ellipse) les sujets sensibles pour les joueurs (suicide, violence, sexe, ...).</p>
	<p>Grâce à sa maîtrise des techniques d'animation, le maître de jeu maintiendra le plaisir du groupe de joueur de manière fluide et ludique tout au long de la partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter probabilité de réussite des actions tentées par les joueurs à leur créativité, pertinence, cohérence (ou absence de) • Arbitrer et/ou résoudre les désaccords et conflits pouvant survenir

Capacité n°7	Critères pour la capacité n°7
Incarner un personnage non joueur (PNJ)	<p>Le PNJ possède une personnalité, des caractéristiques, des motivations et des objectifs adaptés à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son rôle dans l’histoire • Son importance dans l’univers • Son importance aux yeux des joueurs • Sa capacité à apporter du plaisir de jeu
	<p>Pour le rendre facilement identifiable, le personnage non joueur est typé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analogies avec des archétypes connus (personnages, métiers, qualités/défauts, références culturelles, ...) • Particularités interprétables facilitant son identification (accent, éléments de langage, tics non verbaux, ...) • Caractéristiques de jeu (particularités physiques, compétences, ...) • ...
	<p>Le maître de jeu incarne le personnage non joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • De manière verbale • De manière non verbale <p>Cette incarnation contient des éléments de jeu permettant de faire progresser l’histoire et d’apporter du plaisir aux joueurs.</p>
	<p>Grâce à son travail de préparation et d’incarnation de personnages non joueurs, le maître de jeu contribuera au plaisir du groupe de joueur de manière fluide et ludique tout au long de la partie.</p>

Capacité n°8	Critères pour la capacité n°8
Faire vivre les règles de jeu	Le maître de jeu sait reformuler une situation en termes de règles de jeu
	Le maître de jeu choisit et explique parmi les 3 options possibles (échec automatique, succès automatique, recours aux règles et au hasard pour arbitrage) celle qui correspond le mieux à la situation
	Le maître de jeu sait trouver, dans le système de règles, la ou les règles pertinentes pour modéliser la situation
	Le maître de jeu clarifie les options possibles d'utilisation des règles.
	Le maître de jeu définit les critères d'évaluation et d'arbitrage des options : <ul style="list-style-type: none"> • cohérence avec l'univers • facilité d'adaptation de la probabilité de réussite de l'action en fonction de la créativité/cohérence/pertinence de l'action tentée (ou de l'absence de) <ul style="list-style-type: none"> ○ l'interprétation des règles modifie le pourcentage de réussite en fonction de l'action des personnages ○ l'évolution du pourcentage de réussite est graduée en fonction de la qualité de l'action des personnages (ou de l'absence de) • rapidité de prise de décision • plaisir des joueurs • légitimité de la décision • capacité à transformer la règle de jeu et/ou le résultat du hasard en élément narratif
	Le maître de jeu recherche le consensus pour choisir l'option de règle. En dernier recours, il décide quelle règle est applicable.
	Le maître de jeu communique sa décision et l'assume vis-à-vis des joueurs. Le cas échéant, il imagine une compensation de frustration ressentie adaptée.
	Grâce à son travail de préparation et d'incarnation des règles, le maître de jeu contribuera au plaisir du groupe de joueur de manière fluide et ludique tout au long de la partie.

Capacité n°9	Critères pour la capacité n°9
Mettre en œuvre une scène intense (combat, compétition, interaction sociale, ...)	<p>Le maître de jeu prépare la scène intense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain (éléments naturels, bâtiments, conditions météorologiques, lois et morales applicables, ...) • Forces en présence (objectifs, caractéristiques, quantité, condition, encadrement, équipement, ...) • Brouillard de guerre (espionnage, embuscade, surprise, ...) • Personnages clefs (commandants, héros, ...) • Règles de jeu applicables : <ul style="list-style-type: none"> ○ Combat : surprise, initiative, déplacements, bonus/malus tactiques, combat à distance, combat au contact, blessures et autres handicaps, impact psychologique, événements extérieurs potentiels, ...) ○ Autres : règles de séduction/intimidation/conviction/ ..., bonus/malus applicables aux stratégies envisageables des joueurs, événements extérieurs potentiels, ...
	<p>Le maître de jeu décrit la situation initiale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain • Forces/personnages visibles • Ambiance (évoqueries artistiques ou culturelles, ...) • Aides de jeu (figurines, jetons, cartes, tableau Velléda, images, vidéos, papier/crayon, imagination, ...)
	<p>Le maître de jeu laisse un temps adapté au contexte pour que les joueurs préparent la scène:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choix d'équipement • Choix de tactique (qui fait quoi, placement sur la zone de combat, ...) • Renseignements sur les adversaires/personnes visibles (perception, connaissances propres des personnages, ...) • ...
	<p>En fonction des règles de jeu et des décisions des joueurs, le maître de jeu organise la scène :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Structure des tours (de combats / prises de paroles / interactions, ...) • Ordre de jeu au sein du tour • Actions possibles (qui peut agir, quelles actions sont autorisées compte tenu de la situation, ...) • Suivi des caractéristiques des joueurs (points de vie, malus de santé, estime de soi et des autres, ...)
	<p>Le maître de jeu anime la scène :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décide des actions des PNJ • Résout les actions des joueurs et des PNJ • Met à jour les caractéristiques de chacun (santé, estime de soi et des autres, opinions des uns et des autres, ...) • Met à jour la situation (évolutions de la situation initiale en fonction du comportement de chacun)
	<p>Grâce à son travail de préparation de la scène et de maîtrise des règles associées, le maître de jeu contribuera au plaisir du groupe de joueur de manière fluide et ludique tout au long des combats :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintien de l'intensité dramatique • Prise en compte des actions et intentions des joueurs • Mise à contribution des règles pour résoudre les situations • Conclusion de la scène

Capacité n°10	Critères pour la capacité n°10
Maîtriser le temps	Le maître de jeu est prêt à animer la partie à la date prévue en respectant les contraintes externes (vie de famille, professionnelle, ...). Au besoin, il prend les dispositions nécessaires pour annuler/reporter la partie ou proposer une activité alternative.
	Le maître du jeu comprend l'intérêt d'une maîtrise du temps pour renforcer le plaisir des joueurs
	Le maître de jeu anticipe les moments où il aura besoin de temps pour lui (révision d'un point de règle, préparation d'une scène, d'un PNJ, pause logistique, ...). Avant de prendre du temps pour lui, le maître de jeu propose et/ou anime des options pour occuper les joueurs : <ul style="list-style-type: none"> • Pause logistique (repas, WC, cigarette, ...) • Description d'une situation demandant réflexion aux joueurs • ...
	Le maître de jeu sait situer l'avancement de l'histoire par rapport à l'heure de fin programmée de la partie. Le cas échéant, il ajuste l'avancement de l'histoire à cette heure de fin : <ul style="list-style-type: none"> • Négociation d'une rallonge en temps • Annonce d'un raccourcissement de la durée de la partie • Fixation d'objectifs aux joueurs pour tenir l'heure de fin prévue • ...
	Le maître de jeu adapte sa pression temporelle sur les joueurs en fonction des retours ludiques qu'il en attend : <ul style="list-style-type: none"> • Stress d'une situation critique (combat, compétition, interaction sociale critique, ...) • Gestion de la complexité (nombre d'options possibles, criticité du choix de l'option par rapport à l'histoire) • Aide à la prise de décision (les joueurs ont exploré les options, mais perdent du temps avant de décider) • ...
	Le maître de jeu détecte les situations de décrochage de ses joueurs ou de lui-même. <ul style="list-style-type: none"> • Il diagnostique la situation (fatigue, inadéquation projet/joueurs, conflits, ...) • Il met en œuvre, en la négociant dans une logique gagnant/gagnant, une solution consensuelle adaptée (transition vers une scène adaptée à la motivation des joueurs, pause, fin de partie, explications, négociation d'objectifs, ...)
	Grâce à sa maîtrise de la gestion et de la valeur du temps, le maître de jeu contribuera au plaisir du groupe de joueur de manière fluide et ludique tout au long de la partie.

Conditions d'évaluation de la maîtrise des capacités :

L'évaluation sera réalisée en deux phases :

- La maîtrise d'une partie de 90 minutes par le candidat à l'évaluation
- Les questions réponses avec le jury

La partie devra avoir au moins 4 joueurs et inclure :

- Une situation de combat
- Une situation d'enquête (résolution de problème, énigme, ...)
- Une situation d'interaction avec des PNJ

Les joueurs composant le jury incluront au moins 2 maîtres de jeu expérimentés (plus de 5 ans d'expérience, 20 parties et 2 univers différents maîtrisés).

Le jury évaluera (maîtrisée, non maîtrisée, non observée) la possession si chaque capacité pendant la partie. En cas d'absence d'observation d'une capacité, les questions/réponses pourront compléter l'information du jury. Le plaisir pris par les joueurs et le jury à vivre cette partie sera un élément important de l'évaluation.

Le jury détaillera au candidat les raisons pour lesquelles une capacité lui a paru non maîtrisée.