



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Trucs de MJ > **Des mots, des images, la vie en quelques phrases**

## Des mots, des images, la vie en quelques phrases

ou Comment Rendre Ses Descriptions Vivantes et Intéressantes

jeudi 15 avril 2004, par [ElvenHunter](#)

Le jeu de rôles passe avant tout par le langage et la description. Il faut donc au MJ savoir faire passer des émotions, mais aussi savoir décrire ce qui est perçu par les personnages pour que les joueurs puissent réagir en conséquence. Cet article vous propose quelques petites aides pour bien poser le décor.

Dans les descriptions que vous pourrez élaborer, ne tentez pas d'être trop précis sous peine d'ennuyer les joueurs en les abrutissant sous des détails par trop nombreux et inutiles. Considérez aussi que chacun, selon son passé, aura sa propre vision de ce que vous décrivez, le but est alors pour vous qu'aucune ambiguïté ne survienne et que chacun ait une vision quelque peu voisine de l'élément décrit.

Pour ceci, quelques idées ne doivent pas être oubliées.

### Se servir des 5 sens

Tout d'abord, n'oubliez pas que nous percevons le monde qui nous entoure grâce à nos cinq sens. Dans vos descriptions, des informations diverses doivent provenir des sens. Ceci vous permettra de diversifier ce que vous racontez (et donc d'éviter la lassitude de joueurs qui auront l'impression lors d'une campagne, de toujours croiser la même cascade alors que ce n'est pas du tout le cas, par exemple) et de donner des petits éléments qui pourront évoquer des choses bien plus facilement à vos joueurs.

Dites-vous que quand vous décrivez un plat que vous cuisinez, vous parlerez de sa texture, de son apparence, de son goût, des odeurs qui s'en dégagent. Il en va de même pour décrire une cascade. En effet, plutôt que de simplement dire : "Vous vous trouvez près d'une cascade bordée par

un bosquet de plantes aux feuilles roses", qui a l'avantage d'être une description rapide mais qui peut faire apparaître 10 images différentes dans l'esprit des joueurs, préférez décrire en vous servant de plusieurs sens comme ceci par exemple : "Vous entendez un léger clapotis tandis que vous écartez quelques branches qui vous masquaient une petite chute d'eau, haute à peine de quelques mètres. Vous ressentez que l'humidité s'est accrue depuis que vous vous trouvez ici, tandis que vos vêtements commencent à un peu coller à votre peau. Au bord du petit lac formé par la chute, se trouvent quelques plantes aux pétales roses qui vous semblent tout à fait appétissantes. Mais peut-être est-ce dû au goût sucré qui se dépose sur vos lèvres grâce aux mini-gouttelettes tombant de la cascade." Suite à cette description, les personnages devraient un peu mieux saisir l'ambiance générale que vous souhaitez. Il aurait suffi que vous rajoutiez quelques mots ensuite, au sujet d'un "petit arc-en-ciel part de pierre en pierre au pied de la chute, tandis que l'eau ruisselle" pour que les personnages se croient dans une zone tout à fait paradisiaque.

Tout ceci pour dire que, même s'il semble plus aisé de ne décrire que ce qu'on voit, nos perceptions des choses peuvent aussi être guidées par les quatre autres sens et certains de nos sens, d'ailleurs, s'influencent les uns les autres. Vous remarquerez aussi que je ne me suis pas beaucoup concentré sur la taille, ne parlant que de quelques mètres. J'ai l'habitude de considérer qu'il est plus aisé de



donner des informations en mètres (ou autre) quand on se trouve en ville. Dans la nature, on aura plus de mal à prendre des points de repère précis. Mieux vaut parler en nombre d'hommes (de nains ?) à mettre côte à côte pour évoquer une longueur, ou autres choses du genre.

N'oubliez pas, enfin, que c'est par vos lèvres que la description naîtra. Vous pouvez vous forcer à utiliser des mots en rapport pour décrire une personne ou une chose (par exemple, des mots comme torche, lueur, brillant, clarté, lumineux, bougie... pour décrire quelqu'un ou quelque chose qui dégage une réelle impression de lumière) ou même utiliser des termes aux sonorités particulières (en "r" généralement pour représenter la dureté) pour décrire. Cela aidera les joueurs à mieux percevoir le message que vous souhaitez leur faire passer.

## Trompé par ses sens

Tout ceci signifie bien que les sens sont assez dépendants des points de repère que l'on prend.

N'oubliez pas qu'on voit le monde par rapport à la hauteur à laquelle se situent nos yeux et qu'on peut être habitué à sentir la douce odeur de champignons prospérant sur un mur suintant d'humidité ou alors considérer ces champignons puants comme une infection charognarde dévorant l'écorce de ces arbres qui vous ont vu naître. La valeur qu'on apporte aux choses varie donc grandement. Un fruit bien rouge et à l'air appétissant peut être un véritable poison là où quelque chose de peu ragoûtant permettra de se soigner. Il en va de même quand on mange quelque chose issu d'une autre culture aux goûts culinaires assez différents.

N'oubliez pas non plus que le personnage peut être aveugle, ce qui doit apporter une difficulté de description pour le MJ, mais ceci tient plus du cas exceptionnel.

La vue ne nous montre pas forcément la réalité. Je laisserai ici les sorts d'illusion chers à certains jeux. Intéressons-nous plutôt aux illusions d'optique. N'oubliez pas de les prendre en compte : par exemple si un personnage est confronté à un mirage, peut-être s'en apercevra-t-il parce que ce mirage ne dégage aucune odeur ou parce que vous

parlerez d'un vent tournoyant devant lui. Un autre exemple peut être pris avec le bâton qu'on trempe dans l'eau et qui ne paraît plus droit, ou du moins qui semble connaître une coupure entre sa partie immergée et l'autre. Pour ce qui est de la description pour donner une impression de gigantesque, dites-vous que les chutes du Niagara ne sont impressionnantes que du fait de leur largeur, pas tant de leur hauteur. On trouve en effet des chutes au Canada appelées les Chutes de Montmorency qui sont bien plus hautes que celles du Niagara... mais qui sont aussi, paradoxalement, moins impressionnantes.

La vue peut donc être trompée par la combinaison des longueurs et des largeurs. Tout comme par la perspective qui fera sembler les choses plus petites qu'elles ne sont réellement ou inclinées alors qu'elles sont bien droites (ou l'inverse, regardez par exemple l'Acropole à Athènes). Vous pouvez vous servir de ces éléments pour un peu perdre les joueurs.

## Décrivez plutôt que nommez

Vous voulez intéresser vos joueurs, accroître leur curiosité ? Ne nommez pas ce que rencontrent leurs personnages, mais décrivez plutôt. Naturellement, ne faites ceci que si les personnages n'ont aucune connaissance sur la créature qu'ils croisent. S'ils ont droit au troisième jawa de la journée et qu'ils l'ont bien identifié comme tel, alors ne perdez pas de temps, cela risque de lasser tout le monde.

Ceci est particulièrement vrai et bienvenu si la créature est gigantesque, déjà connue par le joueur (et non par le personnage) ou si elle a un rôle important à jouer dans la suite du scénario. Par exemple, au lieu de dire aux joueurs que leurs personnages ont à faire avec un "dragon rouge de taille moyenne", présentez-le leur plutôt comme une "créature étrange gigantesque, couverte d'écailles variant de l'ocre au grenat et dont le long cou se termine par une tête chevaline. De ses nasaux sortent de petits nuages à l'odeur de soufre et l'air se fait stagnant tout autour de lui, réchauffant les visages au fur et à mesure de la progression du monstre, etc."

Le fait de ne pas nommer directement quelque

chose peut créer de la peur chez les joueurs qui seront plus prudents. Ca peut servir aux MJ gentils qui ne sont pas là pour simplement faire manger leurs feuilles de perso aux joueurs.

Le fait de simplement décrire est une chose dont il ne faut, naturellement, pas abuser pour ne pas créer de la lassitude.

## Ta tête me dit quelque chose

Mais il faut espérer pour les personnages qu'ils ne seront pas confrontés qu'à des créatures difformes et étranges. Il se peut aussi qu'ils aient affaire à des êtres humains. Et là, la description peut parfois être ardue, surtout si vous ne souhaitez pas que différentes personnes finissent par avoir la même tête.

Considérez tout d'abord que c'est ce qui est "posé" sur le visage qui attire le plus l'oeil et dont les gens se souviennent le plus. Il peut s'agir d'un chapeau, de lunettes, mais aussi de moustaches, d'épais sourcils, de cicatrices ou de boucles d'oreilles particulièrement voyantes. C'est de ça dont se souviendront les gens en premier si on leur demande de décrire un(e) inconnu(e) rencontré(e) dans la rue. Jouez donc avec ça pour commencer à décrire les personnes.

Puis intéressez-vous aux yeux. En effet, on regarde assez généralement les yeux des gens quand on leur prête attention. Il doit donc être possible de s'en tirer avec un ton général (clair, foncé) et peut-être pas forcément une couleur précise. N'oubliez pas que la lumière présente lors de la scène de la rencontre peut faire varier cette couleur, il en va de même de la taille de la pupille qui peut masquer cette couleur si elle est trop large.

Il est bon ensuite de s'intéresser à la corpulence et enfin aux traits du visage en entrant un peu plus dans le détail.

« *Les traits du visage manifestent en partie la nature des hommes, leurs vices et leurs complexions* » (*Codex urbinas*) disait Léonard de Vinci et certaines personnes en appellent à la morpho-psychologie pour définir le caractère d'un autre individu (ou le leur propre). Bien que je considère ce procédé comme assez dangereux dans la vie de tous les jours, il peut être utilisé dans le

cadre du jeu de rôles pour faire passer une idée. Ainsi, une personne avec de larges épaules pourra provoquer de la confiance (dans le genre gros nounours) et une personne aux traits "coupés à la serpe" voire dotée d'un léger tic inspirera peut-être un peu plus de prudence à avoir. N'abusez pas de ce procédé, mais jouez-en pour guider les joueurs, voire pour les perdre.

Pour décrire quelqu'un, vous pouvez aussi vous servir de comparaisons. Regardez les caricatures de Louis Philippe et la forme de poire de son visage. Cela donne immédiatement une idée de l'aspect de la personne à laquelle seront confrontés les personnages. Mais les comparaisons avec les animaux sont aussi possibles. En plus de donner une forme générale, une image du caractère que l'on associe à l'animal sera aussi portée. Je ne peux, dans ce cas, que vous conseiller la lecture de la BD BlackSad (de Canales et Juanjo, chez Dargaud) dans laquelle les animaux se comportent comme des humains. Le but, quand vous décrivez quelqu'un, est bien de donner aux joueurs une image de sa personnalité ou de sa place dans une organisation. C'est ce que vous devez garder à l'esprit lors de votre description.

## Supports utilisables

Mais avec tout ça, il se peut que vous vous disiez que tout doit passer par la parole. Et contrariant comme je le suis, je vous répondrais que non. En effet, pour aider l'imagination à se mettre en branle, vous pouvez utiliser des extraits de films (un de mes MJ avait utilisé quelques secondes d'Alien pour nous aider à mieux nous représenter une base dans Star Wars), des coupures de journal imitant le style de l'époque (pour le XIXe par exemple), des tableaux, des photographies de lieux. Le tout étant bien entendu que ces documents soient un complément à votre description.

Grâce à eux, en effet, vous serez sûr que les joueurs auront une vision quasi similaire d'un lieu ou d'une personne, voire d'un costume. Le danger se trouve par contre dans la transformation de l'image que vous apporterez en ajoutant des éléments à votre description. Il se peut très bien que vos joueurs restent fermés à ces nouveaux éléments et ne



voient que la photographie précédemment montrée.

En guise de conclusion, je vous rappellerai juste de ne pas décrire que les personnages principaux ou

importants dans le scénario sous peine de voir vos joueurs les identifier immédiatement. J'espère que ces quelques conseils vous auront été utiles. Bonnes descriptions.