

Mener des parties de jeu de rôle

Fiches de synthèse

Olivier CAÏRA - Coralie DAVID - Sébastien DELFINO
Fabien DENEUVILLE - Nicolas DESSAUX
Romain D'HUISSIER - Jean-Philippe JAWORSKI
Alexandre JEANNETTE - Alexis LAMIABLE - Jérôme LARRÉ
Tristan LHOMME - Thomas MUNIER - Éric NIEUDAN
Isabelle PÉRIER - Gregory POGORZELSKI - Thomas ROBERT
Pierre ROSENTHAL - Stéphane TREILLE



Sortir de l'auberge
une collection Lapin Marteau

ORGANISER DES PARTIES : LE B.A.-BA

FABIEN DENEUVILLE

L'ESPACE DE JEU

Configuration ordinaire : autour d'une table spacieuse.

Configuration atypique : assis sur un canapé et des poufs dans un salon.

- Avantages : plus confortable, plus adapté à certains univers.
- Inconvénients : perte d'efficacité, les joueurs sont moins concentrés.

Configuration atypique : une table haute et des tabourets.

- Avantages : joueurs plus concentrés.
- Inconvénients : manque de place, moins confortable.

LE LIEU

Critères importants :

- pièce spécifique et consacrée à la partie ;
- avoir de quoi faire varier la luminosité (commande, bougies) ;
- endroit insonorisé et calme.

Lieux potentiels :

- chez le MJ ou l'un des joueurs avec possibilités d'alternance ;
- salle associative ou municipale ;
- foyer étudiant ;
- bar ;
- extérieur (aire de pique-nique, parc, etc.)

LES ACCESSOIRES

Décoration de table :

- en bazars et boutiques de décoration : des bougies chauffe-plats, des lanternes (lampes-tempêtes factices), des accessoires insolites, de l'encens, etc. ;
- en boutiques de mercerie et autres activités manuelles : perles, tissus, etc. ;
- en boutiques de farces et attrapes : faux crânes, faux sang, etc.

Accessoires *ad hoc* (objets utilisés pendant la partie) :

- parchemins ;
- liqueurs ;
- arme ;
- fumée ;
- carte ;
- arme factice.

LE TIMING

Ritualiser au maximum les séances : toujours la même heure, toujours le même jour, toujours le même lieu.

Calibrer à l'avance la durée de la campagne.

Avoir une idée globale des disponibilités des joueurs, pour être le plus flexible possible.

Toujours définir la date de la prochaine séance à la fin de la partie.

LE REPAS

Définissez une routine avec les joueurs.

Discutez-en avant (pour éviter que certains aient mangé et pas d'autres, qu'il faille commander une pizza en catastrophe, etc.).

Configurations possibles.

- Manger avant la partie :
 - * avantage : satisfait les appétences sociales du groupe ;
 - * inconvénient : on perd du temps sur la partie.
- Manger pendant la partie :
 - * avantages : on commence à jouer rapidement, peut être cohérent avec la partie et l'ambiance ;
 - * inconvénient : pas pratique.
- Grignotage :
 - * avantages : pas cher, prend peu de temps de préparation (voir houmous) ;
 - * inconvénient : moins intéressant diététiquement parlant.

Pour éviter de perdre du temps, vous pouvez :

- anticiper la commande de pizzas (commandez avant que les joueurs arrivent, demandez-leur leur préférence, utilisez des menus « favoris ») ;
- demander à chacun d'amener sa nourriture, ou de quoi partager avec le reste du groupe.

L'ENGAGEMENT

S'arranger pour avoir en permanence beaucoup de participants à la campagne (plus de cinq PJ) :

- inconvénient : cela peut être compliqué à gérer si tout le monde est présent ;
- avantage : cela permet de maintenir la séance si un ou deux joueurs ne peuvent pas venir.

Utiliser la technique du bus :

- avantage : la campagne ne dépend d'aucun PJ en particulier ;
- inconvénient : il faut prévoir des intrigues autour de l'ensemble des personnages.

Utiliser le *cliffhanger* ou le teaser pour maintenir l'intérêt des joueurs d'une séance à l'autre.

TROUVER DES JOUEURS

Aller sur les différents forums de rôlistes sur le Net.

Suivre les groupes dédiés au JdR sur les réseaux sociaux.

Demander à la boutique de JdR la plus proche.

Se rendre dans la convention la plus proche.

Chercher sur Internet les coordonnées d'associations.

CHOISIR UN SCÉNARIO POUR LA DÉCOUVERTE DU JDR

Se renseigner sur les goûts et les profils des joueurs pour s'y adapter (préférences dans d'autres médias, habitués de la culture geek ou pas, particulièrement créatifs ou pas, etc.)

Faire jouer un scénario simple et court : situation initiale, problème et *cliffhanger*.

Faire jouer un scénario simple de durée moyenne (1 h 30 à 2 h) : situation initiale dynamique, scène de repos ou de transition, scène finale de résolution plus épique.

VARIER LES FORMATS DE PARTIE

La partie en extérieur.

La partie ultra-courte.

La partie multi-tables.

La partie contre la montre.

CRÉER UN SCÉNARIO

TRISTAN LHOMME

LA CONCEPTION

ÉTAPE N° 1 : LE GERME

Technique n° 1 : les associations

Notez trois mots. Que vous évoquent-ils ?

Technique n° 2 : l'image

Représentez-vous une image et ajoutez des détails. Transcrivez l'image en une ou deux phrases.

Technique n° 3 : la graine

Partez d'un élément qui paraît prometteur (PNJ, scène, partie du monde). Notez-le et faites la liste de tout ce qu'il vous évoque.

ÉTAPE N° 2 : LA MATURATION

Laissez reposer vos idées et pensez-y. Notez vos associations d'idées.

ÉTAPE N° 3 : LE CADRE

Les contraintes fortes :

- une échéance ;
- une longueur.

Les contraintes faibles :

- votre envie ;
- l'intégration à l'univers ;
- les attentes des joueurs ;
- les types de personnages.

LA PRÉPARATION

ÉTAPE 1 : L'ESQUISSE

Reprenez vos éléments, et posez-vous les sept questions suivantes : qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? Avec quelles conséquences ?

Ces questions s'appliquent à :

- votre intrigue ;
- chaque scène importante ;
- chaque PNJ significatif ;
- chaque moment où les PJ font avancer l'action dans des directions imprévues.

Ensuite, pour chaque élément :

- changez d'approche aussi souvent que nécessaire. À chaque fois que vous établissez un lien, testez-le avec un « et si... » ;
- examinez chaque élément plusieurs fois, et demandez-vous ce qui se passerait *si...*
- essayez d'être *contre-intuitif* sur au moins un ou deux éléments ;
- restez *souple*.

ÉTAPE 2 : LE DÉVELOPPEMENT

Angle n° 1 : le genre, les thèmes et l'ambiance

Faites un choix pour chaque élément.

Angle n° 2 : la forme du scénario

Voulez-vous d'une enquête ? Si oui, suivra-t-elle une structure en arborescence, avec une liste de pistes qui se connectent les unes aux autres, ou un modèle différent, par exemple basé sur une chronologie ?

Souhaitez-vous donner davantage d'initiative aux joueurs, et donc bâtir un bac à sable à intrigues multiples ? Si oui, quelle va être votre échelle de travail ?

Angle n° 3 : l'implication des personnages

Quelle est leur *motivation* pour s'impliquer dans l'histoire ? Prenez les personnages et essayez de trouver une manière de les impliquer, en groupe ou individuellement.

Si ça ne colle pas, attribuez « 0 ».

Si ça colle moyennement, « + ».

Si ça colle parfaitement, « ++ ».

Une fois que vous avez fait votre premier tour de table, reconsidérez le cas des personnages qui sont à 0 et cherchez ce qui pourrait les impliquer davantage.

Quelles sont les prises des personnages sur le déroulement des événements ?

Pensez aux résultats. Que peuvent obtenir nos héros ? Et à quel prix ?

Angle n° 4 : les relations

Si les PJ sont des prêtirés, réfléchissez à leurs relations avec leur entourage.

Si les PJ ne sont pas des prêtirés, faites ce petit travail sur les PNJ.

Utilisez des diagrammes relationnels, de façon prudente et nuancée.

Angle n° 5 : les équilibres

Anticipez les évolutions potentielles et la manière dont elles pourraient modifier votre structure.

Faites un diagramme de forces.

Angle n° 6 : les descriptions

Les PNJ : attachez-vous à ce qui marquera les joueurs et synthétisez-les en une ou deux lignes :

- taille et poids (adjectifs significatifs) ;
- couleur des yeux et des cheveux, coiffure ;
- vêtements ;
- signes particuliers, tics et manies.

Lieux : concentrez-vous sur l'idée que vous voulez faire passer. Notez des traits et placez-les dans vos descriptions au fur et à mesure de vos besoins.

Angle n° 7 : la chronologie

Réfléchissez aux faits et inscrivez-les dans le temps.

Que se passera-t-il *après* la scène d'ouverture ? Comment les PNJ vont-ils réagir aux actions des PJ, que font-ils ?

Utilisez les colonnes :

Jour 1	Actions des PJ	Actions du PNJ A	Actions du PNJ B	Environnement
Matin				
Après-midi				
Soirée				
Nuit				

Angle n° 8 : l'histoire

Déterminez les scènes et enchaînements.

Faites la liste des scènes nécessaires et reliez-les par des flèches.

Pour chaque scène, listez le lieu et les PNJ dont vous avez besoin, ainsi que le résultat que vous souhaitez obtenir.

Avec une autre couleur, tracez le cheminement des personnages dans l'histoire.

Au-dessus, tracez l'arc de tension.

LA MISE EN FORME

LE PLAN

« Carcassez » votre histoire : notez chaque partie, titre et assimilés.

Budgétez votre plan : assignez une valeur quantitative à chaque élément.

LA RÉDACTION

Vos mots d'ordre doivent être :

- souplesse. Si une bonne idée vous vient, intégrez-la ;
- soin des détails. descriptions, noms des PNJ secondaires, etc.

ITÉRATIONS

Donnez-vous une semaine et relisez votre scénario. Comblez les trous, intégrez vos nouvelles idées... Puis laissez reposer et recommencez.

Faites des coupes, en vous concentrant sur l'utilité de chaque scène.

Préparez les éléments utiles pendant la partie :

- les éléments visibles par les joueurs, soit les aides de jeu ;
- les éléments de préjeu : liste de noms de PNJ, générateurs aléatoires, aide-mémoire sur les règles, etc.

ADAPTER UNE ŒUVRE POUR EN FAIRE UN SCÉNARIO

ISABELLE PÉRIER

QU'EST-CE QUE JE VEUX ADAPTER ?

- Un ou plusieurs éléments d'une histoire (personnages, introduction, péripéties, décors, *MacGuffin*).
- Une histoire dans son ensemble.
- Une histoire et son univers.

QUEL DÉCOUPAGE CHOISIR ?

- Le *one shot*.
- Le *burst*.
- La campagne (faire un premier découpage par scénario).
- Le bac à sable.

À propos de la pertinence d'une adaptation :

- l'histoire que je veux adapter est-elle facile à adapter en jeu ? Faut-il travailler en profondeur ses mécanismes ?
- quels sont mes objectifs ? Sont-ils en accord avec les objectifs de mes joueurs ?

QUEL TYPE DE SCÉNARIO CHOISIR ?

- C'est une histoire concentrée sur l'action, où les joueurs sont contraints par le temps : linéaire.
- C'est une histoire marquée par des temps forts, mais qui laisse une grande liberté entre ces temps forts : semi-ouvert.
- C'est une histoire qui repose sur les libres interactions entre les PJ, le décor et les PNJ : bac à sable.

À partir du découpage fait précédemment :

- quels sont les scénarios (ou les points pour un *one shot*) qui méritent d'être développés ? Pour chacun de ces points, choisissez une méthode pour le faire : intrigue secondaire, flash-back, ajout de personnages ;
- quels sont les scénarios (ou les points pour un *one shot*) qui méritent d'être réduits ? Pour chacun de ces points, choisissez une méthode pour le faire : ellipse narrative, contraction de durée, suppression de personnages.

Reconstituez la chronologie des événements : J est le moment où les PJ commencent à agir. Décrivez les actions et les motivations des PNJ en amont et en aval de ce point de départ (J-1, J-2 ; J+1, J+2...).

Reconstituez le schéma narratif de l'intrigue :

- quelle est la situation de départ ?
- quel est l'élément perturbateur ?
- quelles sont les péripéties possibles ?
- quelles sont les situations finales potentielles ?

Pour les PNJ que vous voulez importer, répartissez-les dans les catégories suivantes et répondez aux questions :

- PNJ figurants : quels éléments d'ambiance ce figurant permet-il d'installer ? Quelles informations me permet-il de faire passer sur l'univers ? Vers quelle fausse piste peut-il diriger les PJ ? Comment les rencontre-t-il ?
- PNJ ressource : quelles informations donne-t-il aux PJ ? Comment les rencontre-t-il ? A-t-il vocation à devenir récurrent ou pas ? Si oui, comment ?
- PNJ importants : quel est son rôle dans l'intrigue ? Comment rencontre-t-il les PJ ? Est-il un opposant, un adjuvant, sujet, destinataire, destinataire, ambivalent, évolutif dans ces positionnements ? Se classe-t-il dans un archétype célèbre (mentor, *trickster*, femme fatale, etc.) ?

COMMENT IMPLIQUER LES PERSONNAGES ?

INTÉGRER LES MOTIVATIONS AUX *BACKGROUNDS* :

- faire des prêtirés (listez ici les informations qui doivent apparaître dans leur *background*) ;
- rédiger vous-même leur *background*, ou y intégrer des éléments motivants (listez ici les informations qui doivent apparaître dans leur *background*).

INTÉGRER LES MOTIVATIONS DU JEU :

- si c'est un jeu à missions : quel est le cadre du jeu ? Quelles sont leurs missions type ? Comment les lier à l'intrigue ?
- si c'est un jeu à but prédéfini plus large : quel est ce but ? Comment le lier à l'intrigue ?
- si le jeu est un bac à sable : quel est le cadre du jeu ? Qu'est-ce qui pousse les PJ à voyager ? Comment les lier à l'intrigue ?

CONSTRUIRE UN DONJON, UNE MÉTHODE ALÉATOIRE

ÉRIC NIEUDAN

MÉTHODE ALÉATOIRE

- Décidez du thème du donjon (campagne, spécificités, occupants).
- Remplissez la table des habitants.
- Tirez une carte, ajoutez sa valeur au résultat de 2d6.
- Consultez les tables A et B.

TABLE A. OCCUPANTS DU DONJON	
2d6 + valeur	Occupants
3-10	salle ou couloir vide
11-12	x habitants
13-14	x gardes
15	sentinelle et x alliés potentiels
16	habitant magique et x gardes
17	x/2 monstres errants
18	x/2 sentinelles *
19	victime *
20	habitant rebelle *
21	x visiteurs *
22	trompeur *
23+	boss et x habitants *

Habitants : occupants principaux qui ne sont pas forcément équipés pour combattre.

Gardes : ont pour mission de défendre le lieu.

Sentinelles : gardes gradés ou créatures plus puissantes au service du boss.

Alliés potentiels : esclaves, mercenaires, etc.

Habitant magique : spécialiste de la magie allié aux habitants.

Monstres errants : alliés au boss ou neutres.

Victime : une personne sans défense, peut-être la raison de la visite du donjon.

Habitant rebelle : allié potentiel.

Visiteurs : étrangers qui peuvent s'opposer aux habitants, représenter une opportunité ou devenir une menace supplémentaire.

Trompeur : ne peut pas être vaincu grâce à la force brute.

Boss : peut prendre d'autres formes.

TABLE B. USAGES DES SALLES (COULEUR DE LA CARTE)	
♣	Ressources : cultures, réserves, matériel, constructions...
♥	Repos : sommeil, festin, jeu, torture, soins, prière...
♠	Guerre : entraînement, patrouille, combat...
♦	Défense : barricades, embuscade, surveillance...

- Consultez la table C si vous tirez une figure.

TABLE C. PARTICULARITÉS DES SALLES (FIGURES)	
As	Piège ou obstacle
Valet	Matériel, nourriture ou armes
Reine	Objet magique
Roi	Trésor : valeur de la carte × 2d6 po (plus à haut niveau)
Joker	Révélation ou secret du monde

- Consultez la table D si vous faites un double sur les dés.

TABLE D. CIRCONSTANCES SPÉCIALES (DOUBLE SUR 2D6)		
	Les occupants de la salle...	La salle ou le couloir contient...
1	sont morts. Tués par qui ou quoi ?	un lien mystérieux avec le passé d'un héros
2	sont malades ou blessés	un danger naturel : gaz, lave, chutes de pierres
3	sont en train de perdre un combat	une sortie, un passage secret, un portail
4	sont aux ordres d'une force extérieure	un objet magique ou une malédiction
5	font quelque chose d'inattendu	une énigme ou un événement surnaturel
6	viennent de repousser une attaque	reliefs d'un combat récent

- Répétez les étapes 3 à 6 jusqu'à avoir assez de salles.
- Prenez du recul pour intégrer le donjon à l'univers et à la campagne.
- Faites les ajustements du plan, notez les détails.
- Composez une table de rumeurs.

ENSEIGNER UN JEU

THOMAS ROBERT

MODÈLE

CADRAGE

Quelle est la thématique principale ?

- Le jeu d'action ou d'aventure.
- Le jeu d'investigation ou jeu « à missions ».
- Le jeu d'intrigue ou jeu « à *storyline* ».
- Le jeu d'ambiance.

À quel genre fictionnel le jeu correspond-il ?

Qu'est-ce qui rend l'univers « spécial » ?

LES PJ

- Quel est le type de personnages incarnés ?
- Quel est l'objectif des personnages ?
- En quoi sont-ils différents du reste de la population ?

LES PNJ

- Qui sont les adversaires potentiels des PJ ?
- Quelles sont leurs motivations ?
- De quels moyens disposent-ils ?

LE SYSTÈME DE RÉOLUTION

- Quelle est la mécanique principale ?
- Quels sont les modificateurs typiques employés ?
- Quelles sont les mécaniques spécifiques les plus couramment utilisées ? (Initiative, combat, recherche d'informations, magie, etc.)
- Est-ce qu'il existe une mécanique « d'exception » ? Si oui, laquelle ? (points de Karma, de Destin, de Personnage, etc.)

LE TRÔNE DE FER

CADRAGE

Le *Trône de Fer* est un jeu d'intrigue dans un contexte médiéval-fantastique dur qui pourrait être apparenté à de la *dark fantasy*, où des familles nobles luttent sans pitié pour leur survie et le pouvoir. L'univers ne propose pas à proprement parler de « héros », et chaque personnage vient avec quelques forces qui lui permettent de survivre, et des faiblesses qui sont sa part d'ombre et peuvent être la source de sa perte.

LES PJ

Les joueurs incarnent divers représentants d'une même famille noble mineure (chevaliers, aristocrates, érudits, mercenaires, serviteurs). Ils cherchent avant tout à faire prospérer leur famille au sein du grand échiquier de Westeros, et doivent non seulement compter sur leurs compétences, mais également apprendre à devenir maîtres de leur destinée. Cette famille est décrite comme un personnage à part entière, créé de manière collaborative par les joueurs.

LES PNJ

Chaque journée dans Westeros est une occasion de se faire de nouveaux ennemis : maisons rivales, anciens alliés ayant trahi la famille des PJ, bandits, etc. Tous cherchent à survivre et à prospérer, et leur quête de pouvoir passe nécessairement par l'affaiblissement de la famille des PJ. Il peut s'agir d'autres maisons mineures, mais aussi de maisons plus puissantes, si les PJ viennent à attirer un peu trop l'attention.

LE SYSTÈME DE RÉOLUTION

La mécanique principale est un Roll & Keep utilisant des dés à six faces. On lance autant de dés que la somme de sa compétence plus une éventuelle spécialité, et on conserve autant de dés que sa compétence. La somme de ces dés est ensuite comparée à une difficulté. La difficulté moyenne est située entre 5 et 10, mais elle peut monter au-delà de 20. Les modificateurs s'échelonnent généralement entre -5 et +5.

L'une des particularités du système est de traiter d'une manière similaire tous les conflits, qu'il s'agisse d'intrigues ou de combats. Le résultat s'obtient alors par une série de « passes d'armes ». Le vainqueur final détermine le résultat du conflit et les conséquences pour le perdant.

Les PJ bénéficient d'une ressource supplémentaire via les points de Destinée, qui représentent le fait qu'ils auront un rôle à jouer dans l'histoire de Westeros. Les joueurs peuvent les dépenser de manière temporaire pour un effet mineur ou définitivement pour un bonus plus substantiel, voire pour influencer un élément qui serait normalement hors de portée de leurs personnages.

« SCÉNARIO TYPE » POUR *LE TRÔNE DE FER*¹

SYNOPSIS

Les PJ appartiennent à la famille A dont un des PJ est l'héritier. Ils ont été approchés par la famille B qui veut leur faire une proposition de mariage avec une de ses filles. Les PJ se rendent dans le château de ces derniers pour présenter les futurs mariés et négocier les aspects financiers. Ce que les PJ ne savent pas, c'est que la famille B souhaite en fait marier sa fille à la famille C, et n'utilise cette promesse que pour faire « monter les enchères ».

SCÈNE I : CHASSE À COURRE

Alors que les PJ se rendent au château B, ils tombent sur des représentants de B et de C en train de mener une chasse à courre. On leur propose de se joindre à la traque. Pendant la chasse, le cheval de la promise s'emballe et l'héritier doit tenter de la rattraper.

Objectif : installer la situation initiale, et permettre de prendre en main la mécanique de résolution, avec des tests de Chasse (pour faire bonne impression pendant la vénerie), d'Équitation (pour rattraper le cheval devenu fou, et ensuite le calmer), de Vigilance (pour s'apercevoir de la présence de la famille C), etc.

SCÈNE II : NÉGOCIATIONS

Après la chasse, durant le festin, les tractations vont bon train. Les représentants de chaque famille essaient de faire avancer leur cause.

Objectif : présenter le système d'intrigue. Le vainqueur pourra choisir d'obtenir la main de la mariée, ou de faire en sorte que l'autre famille n'obtienne le mariage qu'à un prix déraisonnable. Dans un cas comme dans l'autre, cela n'ira pas sans provoquer des crispations.

SCÈNE III : CONFRONTATION

Quelle que soit l'issue des négociations, un des membres d'une des familles se sent insulté et provoque un duel.

Objectif : présenter le système de combat, en commençant par un affrontement limité à deux adversaires. Mais si la situation dégénère, cela pourrait se transformer en bataille rangée.

1. KENSON Stephen, LINDROOS FREIN Nicole, PRAMAS Chris, SCHWALB Robert J., SCOBLE Jesse, *A Song of Fire & Ice*, Green Ronin Publishing, Renton, 2009. *Le Trône de fer*, Edge Entertainment, Séville, 2012, pour la V. F.

DÉCRIRE

SÉBASTIEN DELFINO

INFORMATIONS, SENSATIONS, ÉMOTIONS

COMMENT SÉLECTIONNER LES BONNES INFORMATIONS ?

Décrivez clairement la situation des PJ

Assurez-vous que vos descriptions de début de partie répondent aux questions suivantes :

- où sont-ils ?
- quand ?
- dans quel état ?
- dans quelle situation ?
- quels sont leurs objectifs ?

Soyez plus pratique que technique, plus subjectif qu'objectif

Pour un lieu, faites de la description un itinéraire

Décrivez par touches successives

Exploitez les actions des personnages et les changements d'environnement pour replacer mais aussi actualiser et détailler vos descriptions.

COMMENT UTILISER LES DESCRIPTIONS POUR INSTALLER UNE AMBIANCE ?

Utilisez tous les sens

- L'odorat : sens très instinctif et évocateur, utile pour provoquer des réactions primales (dégoût, faim, etc.)
- Le toucher : utile pour faire passer des informations sur la matière (texture, solidité, souplesse, poids, vibrations, etc.) et l'environnement (température, vent, humidité, etc.)

Parlez-leur de leurs sensations physiques

Décrivez les réactions de leur corps : vertige, fatigue, plaisir, douleur, crampes, engourdissement, respiration, adrénaline, battements de cœur, etc.

MISE EN SCÈNE

COMMENT « DOSER » SES DESCRIPTIONS ?

Choisissez le bon détail au bon moment

- Pour soutenir l'action : ne mentionnez que l'essentiel.
- Pour donner du poids à des conséquences ou pousser les joueurs à agir : ajoutez des sensations.
- Pour créer du suspense ou amener une révélation : prenez le temps de poser l'ambiance ou de vous attarder sur certains éléments.
- Profitez des scènes de transition pour décrire des lieux, des personnages ou du matériel : repos, déplacements, préparation, etc.

Braquez le projecteur sur ce qui intéresse les joueurs et singularisez vos descriptions

Gardez à l'esprit que vos descriptions répondent aux choix ou aux questions des joueurs. Mettez en valeur la singularité des PJ par des détails qui correspondent à leurs perceptions, intérêts, capacités propres, inattentions, etc.

Rythmez la partie grâce aux descriptions

N'hésitez pas à lancer des descriptions pour :

- présenter une nouvelle situation ;
- déclencher des événements et relancer l'action ;
- attirer l'attention des joueurs sur un élément particulier.

COMMENT ENRICHIR LES DESCRIPTIONS ?

Décrivez selon une dynamique progressive

Faites apparaître l'adversité à mesure qu'elle se précise.

Campez les personnages au fil de leurs gestes et de leur discours.

Partez d'un élément frappant pour englober peu à peu tout ce qui l'entoure.

Reproduisez le mouvement du regard ou le pic d'attention que provoque un détail saillant.

Impliquez davantage les PJ en mettant en scène les changements de leurs perceptions.

Définissez vos objectifs pour savoir quoi décrire, et pourquoi

Que voulez-vous *mettre en scène* ? Fixez-vous un objectif clair pour chaque description.

PRÉPARATION

COMMENT PRÉPARER DES DESCRIPTIONS ENRICHISSANTES ?

Documentez-vous et trouvez des sources d'inspiration**Projetez-vous**

Conversez avec vos personnages, promenez-vous mentalement dans vos décors et accordez-vous un moment pour en imaginer l'atmosphère, les angles de vue, les textures et tout ce que vous aurez envie de transmettre aux PJ.

Mettez-vous à leur place, dans les situations que vous leur proposerez : comment les choses vous apparaissent-elles ? Ajoutez des détails. Le contexte établi, représentez-vous agissant dans cette scène comme le feraient les joueurs : que percevez-vous ? Quels effets, quelles nouvelles sensations produiraient vos tentatives, leur réussite ou leur échec ?

COMMENT FORMULER LES DESCRIPTIONS ?

Exercez-vous pour trouver le bon rythme

Expliquez *simplement* vos impressions à haute voix.

Déterminez l'ordre dans lequel vous allez présenter les choses, à quel rythme, et pour quelle durée.

Choisissez le registre de langue approprié

Assurez-vous d'être compris, évitez le jargon inutile pour privilégier l'évocation.

Utilisez la métaphore pour la romance ou l'introspection.

Glissez des détails insolites et des comparaisons comiques pour faire ressortir l'humour.

Exprimez-vous de façon directe et percutante pour une scène d'action ou d'aventure.

Préférez l'allusion et la sobriété pour favoriser l'investissement sentimental.

Choisissez la précision technique pour l'enquête.

Préparez des supports de description synthétiques et clairs

Ne rédigez pas, notez des indications succinctes.

Gardez une certaine spontanéité et flexibilité pour pouvoir réagir aux actions des PJ.

Rattachez vos notes descriptives à chaque événement, lieu, créature, personnage ou épreuve ludique qui le mérite.

Interprétez les descriptions

Ajoutez quelques notes d'interprétation adaptées :

- parlez lentement et gravement tout en laissant des pauses dans la description d'un lieu désolé et apparemment désert ;
- parlez très vite ou criez pour brosser le tableau d'une catastrophe ;
- souriez lorsque vous évoquez un personnage charmant ;
- mimez le vent dans les feuillages ;

- baissez la voix pour parler d'une scène intimiste ;
- serrez les dents pour décrire la douleur ;
- prenez une intonation menaçante pour lancer l'attaque du monstre.

INTERACTIVITÉ

COMMENT RENDRE LES DESCRIPTIONS INTERACTIVES ?

Laissez les joueurs intervenir

Faites en sorte que vos descriptions modifient la perception de ce qui les entoure et leur transmettent des informations utiles.

S'ils posent les bonnes questions et cadrent la fenêtre descriptive au bon endroit, récompensez-les avec des indications utiles sur l'univers de jeu et son fonctionnement.

Sollicitez-les pour faire des descriptions.

Utilisez la mécanique de résolution

Décrivez des effets intéressants lorsque les joueurs tentent de faire une action, qu'ils soient positifs ou négatifs.

Faites de la description un jeu : gain ou perte d'information, sensations plaisantes ou douloureuses, mise en scène flatteuse ou accablante, etc.

Mettez en valeur leurs singularités en insistant sur la manière dont ils résolvent les actions.

COMMENT JOUER AVEC LES DESCRIPTIONS ?

Semez des indices dans vos descriptions

Ferrez vos joueurs

Montrez-leur les informations sans leur communiquer leur pertinence ou leur signification.

IMPROVISER

ALEXANDRE JEANNETTE

NE DITES PAS NON À VOS JOUEURS

Dites « non, mais », afin de transmettre une information qui leur permet d'avancer, leur donne un avantage ou leur en apprend plus sur le monde.

Même si la demande des joueurs est illogique et stupide, « non » ne doit pas amener la partie à une impasse, mais vers un chemin différent.

À moins que cela nuise à la cohérence, ne bridez pas la créativité des joueurs, mais essayez d'accompagner le mouvement.

Rebondissez sur les actions ou les décisions des joueurs.

SE PRÉPARER À IMPROVISER

MAÎTRISEZ LE GENRE

Apprenez à connaître ses codes.

Connaissez la logique du jeu que vous allez utiliser.

ÉMULATION & INSPIRATION

Le jeu a-t-il ses propres codes, qui ne cherchent pas à émuler ceux des œuvres qui l'ont inspiré ? Ou au contraire, tire-t-il sa logique d'une adhésion stricte au genre ?

Choisissez une approche précise, et adaptez vos réponses pour rester cohérent avec cette logique.

N'hésitez *jamais* à vous taire et à prendre le temps de réfléchir pour trouver une solution qui préserve la cohérence de votre univers ou le concept du PNJ que vous interprétez.

L'ART DE LA RÉCUP'

Relisez et revoyez les œuvres liées au type d'univers que vous avez choisi pour en tirer plusieurs éléments d'improvisation :

- récupérez des noms de personnages, de lieux, des descriptions...
- faites-vous une idée de l'aspect des bâtiments, de la population, du fonctionnement d'une organisation, de la loi, de l'ambiance qui peut régner dans une rue, une ville, etc.
- faites-vous une liste de grands classiques : noms, motivations et événements aléatoires.
- faites une seconde liste pour dépeindre l'atmosphère : aspect des bâtiments, odeurs, sons, vêtements, accents, signes particuliers, de conditions climatiques, etc.
- regroupez ces listes sur une page A4.

L'ART DE LA RÉCUP', LE RETOUR

Lorsque vous vous replongez dans ces inspirations, essayez de saisir le comportement de plusieurs personnages pour imaginer leurs réactions aux actions des joueurs. Comment réagissent-ils face au stress, à la manipulation, à la franchise, aux marques d'affection ?

IL EST BEAU MON SCÉNARIO, IL EST BEAU

Si vous donnez des choix aux joueurs, soyez prêt à gérer leurs conséquences.

Ayez un scénario flexible : plus sa structure sera rigide, plus vous serez pris au dépourvu si les joueurs décident de suivre une autre voie que celle que vous aviez imaginée.

Définissez les objectifs, les motivations et les caractères des PNJ pour vous adapter aux actions des joueurs. Six mots peuvent suffire.

PENDANT LA PARTIE

COMMENT RÉAGIR FACE... AUX CHOIX INATTENDUS DES JOUEURS

Demandez-vous le type d'information qu'ils cherchent : sert-elle à prendre une décision, à obtenir un avantage et/ou à s'immerger davantage dans l'univers ?

S'ils cherchent une information précise : n'improvisez pas toute une scène pour finalement dire aux joueurs qu'ils ne trouvent rien (à moins que ce « rien » ne constitue un indice).

S'ils cherchent un PNJ : ils vous ont indiqué le type de personnage qu'ils voulaient rencontrer. Trouvez-lui un nom, un signe particulier et une motivation sur les listes que vous avez établies avant le début de la partie.

S'ils cherchent un lieu : utilisez votre liste d'atmosphère pour le décrire.

Option possible : laissez les joueurs décrire la scène : le PNJ, le lieu et la manière dont ils obtiennent l'information. Décidez de son prix (en termes de temps, de faveurs, de risques, etc.). Ou alors, posez-leur quelques questions précises.

Dès que vous créez un PNJ ou un lieu dans le cadre d'une improvisation, notez-le.

COMMENT RÉAGIR FACE... À UN JET DE DÉS IMPROBABLE

Envisagez un maximum de résultats possibles *avant* que les dés ne soient lancés.

Respectez la règle suivante : si un échec doit avoir des conséquences néfastes, il ne doit pas mener la partie dans une impasse.

COMMENT RÉAGIR FACE... À UNE BAISSSE DE RYTHME

Identifiez sa cause :

- si les joueurs sont paresseux, discutez de leurs motivations ;
- si les joueurs sont fatigués, faites une pause ou arrêtez la partie ;
- si les joueurs manquent d'informations, faites intervenir des PNJ ou des événements qui pourront les sortir de l'impasse.

COMMENT RÉAGIR FACE... À L'ABSENCE D'UNE RÈGLE

Revenez à la mécanique de base du jeu et fixez les conséquences en cas d'échec et de réussite.

AU-DELÀ DE LA PARTIE

QUELLE PLACE LAISSER À L'IMPROVISATION DANS VOS CRÉATIONS ?

Déterminez des « balises » de cohérence selon l'univers, le genre et le type de jeu.

MONTREZ AU LIEU DE RÉVÉLER

Connaissez les motivations des PNJ plutôt que leurs mensurations.

Connaissez l'ambiance d'un lieu plutôt que son historique détaillée.

Montrez sans dire : plutôt que de simplement énoncer un événement passé tragique, insistez sur ses conséquences sur le paysage ou les PNJ.

Décrivez les lieux et les organisations comme des individus.

Considérez le monde et décrivez-le comme une créature vivante, avec ses réactions et ses évolutions selon les actions des PJ.

INCARNER DES PNJ

JEAN-PHILIPPE JAWORSKI

TYPOLOGIE DU PNJ

PERSONNAGE SUJET

- Quels sont ses objectifs et motivations ?
- Quels sont ses moyens d'action ?
- Comment considère-t-il les PJ ?

PERSONNAGE OBJET

- En quoi est-il attractif ?
- Quel est son rôle dans l'intrigue ?
- Comment les PJ le considèrent-ils ?

PERSONNAGE OPPOSANT

- Quelle est la nature de son conflit avec les PJ ?
- Est-il sujet ou objet du conflit ?
- Quelles sont les actions hostiles qu'il va entreprendre, ses moyens d'action ?
- Quel est le niveau d'antagonisme de l'opposant ? Est-il timoré, résolu, intransigeant, fanatique ?

PERSONNAGE ADJUVANT

- Quelle est la nature de sa relation avec les PJ ?
- En quoi leur est-il utile ?
- Quelles sont ses limites ?

PERSONNAGE FIGURANT

- Quel est son archétype ?
- Quel est son « twist » ?
- Quel élément d'interprétation (accent, tics gestuels, etc.) le caractérise ?

ÉPAISSEUR DU PNJ

1. Quel est son nom, et quelles informations fait-on passer via ce nom ? (Caractère, origine, réputation, position sociale, etc.)
2. Quels sont les éléments marquants de son portrait physique ? Comment cette information est-elle passée autour de la table ? (Interprétation marquée, caractérisation directe ou indirecte).
3. Quel est son tempérament global ? (Colérique, mélancolique, calme, jovial, etc.) Quelles sont ses qualités, ses défauts, ses névroses ? Comment cette information est-elle passée autour de la table ? (Interprétation marquée, caractérisation directe ou indirecte).
4. Quels sont les éléments de son passé en lien avec le scénario ? Comment les joueurs peuvent-ils y avoir accès ?
5. Quel est, dans l'univers du jeu, le statut du PNJ, sa situation familiale, ses fonctions, ses obligations, ses relations ? Où se situe-t-il dans la hiérarchie sociale ?
6. Quelles sont ses motivations, ses sentiments, ambitions, craintes, inhibitions, obligations ?

INTERPRÉTATION DU PNJ

Pour les dialogues, que choisissez-vous de privilégier ? Le discours direct, le discours indirect, le discours indirect libre, le discours narrativisé. Pour quelles raisons ?

Quel est le phrasé spécifique du PNJ ?

- **Syntaxe** (phrases non verbales, infinitives, simples, complexes).
- **Niveau de langue** (familier, courant, soutenu).
- **Débit** (lent, normal, rapide).
- **Idiosyncrasies** (ou erreurs typiques d'un individu).
- **Problèmes phonatoires** (bégaiement, cheveu sur la langue, enrouement, logorrhée).

DOMPTER LA LINÉARITÉ

JÉRÔME LARRÉ

Fiche de scène

Numéro et titre :			
Prérequis :		Débouchés :	
Enjeux :			
Les PJ peuvent :			

Comment moduler la linéarité d'une intrigue ?

Via une préparation accrue.

En s'adaptant en cours de partie.

En acceptant de s'en éloigner pour jouer tout à fait autre chose.

Comment préparer un scénario pour moduler sa linéarité ?

En analysant sa structure globale.

- Résumez en quelques mots le début, le milieu et la fin du scénario.
- Listez les grandes phases du scénario et les transitions entre chacune d'entre elles.
- Concentrez-vous sur les transitions.

En regardant chaque scène.

- Listez les prérequis, les débouchés, les enjeux et les moyens d'action (fiche de scène).
- Cherchez celles qui :
 - * ne semblent servir à rien : trouvez-leur une utilité ou enlevez-les ;
 - * sont difficiles à obtenir : rajoutez des « semi-pistes » (voir « Passer du scénario à la campagne ») ;
 - * ne peuvent déboucher que sur une scène unique : soignez la transition ;
 - * n'offrent pas de prise sur les objectifs ou les moyens : retravaillez-les pour que les PJ aient la main sur les premiers ou les seconds.

En préparant ses munitions.

- Rajoutez des éléments ou indices « flottants ».
- Conflits, duels, etc.
- Scènes spectaculaires.
- Noms de PNJ.
- Rencontres ou saynètes impromptues.

COMMENT S'ADAPTER DURANT LA PARTIE ?

Soyez clair, juste, et à l'écoute.

1. Vision claire des objectifs pour les joueuses.
2. Jouez à la dure.
3. Laissez le choix des objectifs ou des moyens de les réaliser.
4. Sollicitez les joueuses.
5. Acceptez presque systématiquement leurs propositions.

Désarçonnez-les.

6. Déséquilibrez les personnages.
7. Cassez des choses.
8. Inversez les rôles.
9. Utilisez les habitudes des joueuses contre elles.
10. Alternez les charges.

Recentrez la partie.

11. Jouez la montre.
12. Ne dites pas les choses, montrez-les. Faites-en des récompenses.
13. Multipliez les indices.
14. Ne laissez pas un échec (ou une réussite) mettre fin au jeu.
15. Envoyez les ninjas !

ANIMER LES COMBATS

ROMAIN D'HUISSIER

TYPE DE COMBAT :

PROTAGONISTES :

Personnages	Adversaires	Témoins	Autres

FONCTIONS NARRATIVES :

OBJECTIFS :

Pour les personnages	Pour les adversaires

DÉCOR :

Décor	Mots-clés	Éléments techniques et narratifs

PÉRIPÉTIES :

Péripéties	Moment de survenance

ANIMER LES SCÈNES SPÉCIALES

THOMAS MUNIER, CORALIE DAVID ET JÉRÔME LARRÉ

SCÈNES ARCHÉTYPALES ET SCÈNES SPÉCIALES

Archétypales : gérées par la plupart des systèmes, le plus souvent de type combat, exploration ou interaction sociale.

Spéciales : les scènes non archétypales.

LES GRANDES CATÉGORIES DE SCÈNES SPÉCIALES

Attentes	Batailles	Bivouacs	Cérémonies
Courses-poursuites	Flash-back	Flash-forward	Plans
Répétitions	Rêves	Temps longs	Voyages

LES GRANDS PRINCIPES

Non-obligation : vous n'êtes presque jamais forcés de jouer une scène.

Fonction narrative : à quoi sert vraiment cette scène dans votre partie ?

- Épreuve
- Émotionnelle
- Esthétique
- Informationnelle
- Divertissante

Enjeu et adversité : créez-les en anticipant une crise ou un conflit.

Utilisation des règles : ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de règle spécifique que vous ne pouvez pas vous servir des autres ou qu'il n'y a pas de conséquences techniques.

Des scènes presque comme toutes les autres : pour transformer une scène spéciale en scène archétypale, intégrez les quatre étapes suivantes :

- un incident déclencheur ;
- des conséquences et un enjeu ;
- une complication ;
- une résolution.

Imbriquez les scènes spéciales entre elles !

ATTENTES

Les scènes d'attente servent à montrer qu'il ne se passe pas grand-chose durant certaines phases-clés. Cette inactivité et le temps ainsi perdu deviennent des informations en soi.

Voici des exemples correspondant aux cinq grands types de fonctions narratives.

TYPE DE SCÈNE : ÉPREUVE

Fonctions narratives : montrer le passage du temps aux joueuses.

Exemples : attente de la décision d'un tiers, pris au piège.

TYPE DE SCÈNE : ÉMOTIONNELLE

Fonctions narratives : créer de la tension, susciter l'impatience.

Exemples : attente dans une antichambre ou l'ascenseur qui amène au dernier niveau, enfer administratif, une sauterie pleine de mortels avant un règlement de comptes entre vampires.

TYPE DE SCÈNE : ESTHÉTIQUE

Fonctions narratives : installer le calme avant la tempête, susciter une phase contemplative.

Exemples : permission ou retour dans la famille avant l'appel aux armes, village hobbit dont personne ne veut s'éloigner, banquet entre mafieux.

TYPE DE SCÈNE : INFORMATIONNELLE

Fonctions narratives : distiller des renseignements sans violence, présenter des alliés ou ennemis potentiels, transmettre des informations via une atmosphère.

Exemples : allées d'un tribunal, cour du roi en attendant une entrevue, rencontre entre *shadowrunners* dans un espace public.

TYPE DE SCÈNE : DIVERTISSANTE

Fonctions narratives : actualiser le statut d'un personnage inactif, faire le point, occuper les joueuses.

Exemples : banc public, bureau du commissaire, salle d'attente d'un hôpital.

BATAILLES

Une bataille est un affrontement qui prendrait trop de temps à gérer avec le système de combat classique et dont les personnages ne maîtrisent pas tous les tenants et aboutissants.

Ces scènes peuvent varier selon les paramètres que vous choisissez de mettre en place. L'article en compte une trentaine, qui peuvent être réparties selon quatre grandes questions :

- quelle sera l'influence des joueuses sur le résultat ?
- quelles sont les relations entre les joueuses et leurs personnages ?
- quels sont les types d'actions proposés aux personnages ?
- quelles sont les conditions de victoire ou de défaite ?

BIVOUACS

Les scènes de bivouac sont celles où les personnages font une pause, le plus souvent pour la nuit et après avoir dressé un campement.

Une bonne façon de les diversifier est de suivre les principes suivants :

- faites de la durée du campement un enjeu ;
- multipliez les solutions possibles de bivouac ;
- tenez compte de la fatigue des personnages ;
- jouez sur l'inventaire de l'équipement et des rations ;
- organisez des tours de garde et de possibles attaques nocturnes ;
- rendez les assiettes des personnages intéressantes ;
- organisez une veillée où chaque personnage peut raconter une histoire ;
- investissez les rêves et cauchemars des personnages ;
- offrez des opportunités d'actions individuelles.

CÉRÉMONIES

Ces scènes marquent, tant pour les personnages que pour les joueuses, un événement qui mérite que l'on s'y attarde. Le plus souvent, il s'agit du début ou de la fin de quelque chose : mariage, enterrement, rite de passage, fête, messe, procès, etc.

Voici des exemples correspondant à trois types de fonctions narratives. Vous trouverez de nombreuses questions permettant de les développer dans le corps de l'article.

TYPE DE SCÈNE : ÉMOTIONNELLE

Fonctions narratives : créer de l'antipathie ou de l'empathie vis-à-vis de certains personnages, susciter une émotion particulière.

Exemples : adoubement d'un écuyer, enterrement, mariage.

TYPE DE SCÈNE : ESTHÉTIQUE

Fonctions narratives : montrer l'univers du jeu, responsabiliser les personnages, susciter un attachement ou une réaction envers une composante du décor (faction, adversaire, etc.).

Exemples : création d'une meute de loups-garous, orgie d'elfes noirs, rites élégants d'une tribu menacée, trip chamanique.

TYPE DE SCÈNE : INFORMATIONNELLE

Fonctions narratives : donner un contexte particulier à la collecte d'informations, rencontrer des interlocuteurs pour les voir en action et dans un contexte où ils ne peuvent pas tout se permettre.

Exemples : assemblée mafieuse, conseil d'administration, soirée d'anciens du lycée.

COURSES-POURSUITES

Ces scènes sont loin d'être condamnées à être des successions de jets d'Athlétisme ou de Conduite. Voici quelques pistes pour leur donner un peu d'épaisseur :

- variez les véhicules ;
- servez-vous du terrain ;
- proposez des opportunités d'actions aux joueuses ;
- jouez sur l'état des PJ ;
- variez l'objectif de la poursuite.

FLASH-BACK ET FLASH-FORWARD

Un flash-back permet de jouer une scène ayant déjà eu lieu au moment où se passe l'essentiel de l'action de la partie. Un *flash-forward* permet de faire la même chose avec une scène n'ayant pas encore eu lieu.

Un flash-back peut en général être interprété de trois façons :

- en le décrivant ;
- en le rejouant avec l'aide d'une ou plusieurs joueuses ;
- en le jouant comme n'importe quelle autre scène.

Un *flash-forward* concernant un avenir encore modifiable peut prendre la forme d'une scène potentielle, qui ne deviendra la réalité que si les PJ se comportent (ou ne réussissent pas à se comporter) d'une certaine façon. Il peut au contraire prendre la forme d'une succession de scènes servant toutes d'expérimentations possibles.

Un *flash-forward* concernant un avenir certain peut devenir un objectif pour les joueuses (la réalisation de ladite scène), un augure funeste annonçant une tragédie à venir, ou un défi pour le meneur qui doit se débrouiller coûte que coûte pour que la scène se réalise tout en étant la conséquence logique des décisions de la table.

Dans les deux cas, un *flash-forward* constitue une scène d'introduction efficace et ne doit pas forcément annoncer l'apogée de la partie. Le plus souvent, il est plus intéressant de mettre en jeu la complication qui va lancer le dernier acte du scénario.

PLANS

Pour que les scènes où les personnages préparent des actions ne se limitent pas à une interminable conversation entre les joueuses totalement détachée du reste de la partie, voici des exemples de scènes à réutiliser. Dans le corps de l'article, chacune d'entre elles est complétée par des suggestions de lieux, de figurants et de complications :

- **alerte** : est-ce que les personnages vont réussir à échapper à la vigilance des gardes alors même que ces derniers les recherchent ? Vont-ils laisser des traces de leur passage (matériel, corps, vidéo, empreinte psychique, etc.) ou pas ?
- **décision ou mise en commun des informations** : est-ce que les personnages vont réussir à se mettre d'accord ? À temps ? Est-ce que ce sera sur un plan efficace ?
- **espionnage** : est-ce que les personnages vont réussir à obtenir l'information-clé dont ils ont besoin ? Le feront-ils sans se faire remarquer, ce qui la rendrait caduque ?
- **préparation ou répétition** : est-ce que les personnages auront acquis les compétences ou les objets qui leur manquent pour réaliser leur plan ? Seront-ils assez en forme ?
- **repérage** : est-ce que les personnages vont obtenir suffisamment d'informations supplémentaires pour préparer leur plan sans se faire eux-mêmes repérer ou arrêter ? Vont-ils augmenter le niveau d'alerte des gardes ?

- **validation hiérarchique** : est-ce que les personnages vont convaincre leur hiérarchie ou leurs subalternes de suivre leur plan ? Pourront-ils agir malgré cette dernière ? Obtiendront-ils les ressources nécessaires ? Sont-ils les bonnes personnes pour prendre des décisions aussi importantes ?

RÉPÉTITIONS

Une répétition est une scène d'entraînement ou de préparation où l'on joue les choses « pour de faux » : combat au premier sang, joutes virtuelles ou oniriques, simulation d'un rendez-vous amoureux, boucle temporelle. Elle peut être jouée de façon classique ou intégrée à d'autres scènes spéciales (rêves, plans, etc.). Les principaux paramètres concernant les répétitions peuvent être résumés en trois questions :

- quel est l'impact de la répétition sur la « réalité » ?
- donne-t-elle lieu à une évaluation ?
- les personnages répètent-ils seuls ou avec des tiers ?

RÊVES

Les scènes oniriques peuvent prendre de nombreuses formes : dimension des rêves, des morts, voyage astral, psyché d'un individu ou expérience virtuelle. Voici quelques exemples correspondant à quatre types de fonctions narratives. Chacun permet de se poser des questions (détaillées dans l'article) afin de se préparer au mieux.

TYPE DE SCÈNE : ÉMOTIONNELLE

Fonctions narratives : faire écho à l'intimité des personnages, refléter leur psyché, donner des indices sur une future révélation, susciter des sentiments envers d'autres personnages.

Exemples : confrontation avec leurs pires cauchemars, contact avec des disparus, délire, hypnose, rêve nostalgique.

TYPE DE SCÈNE : ÉPREUVE

Fonctions narratives : proposer un défi très concret à relever, exercer une attrition mentale.

Exemples : arène virtuelle, attaque mentale, *bad trip*, cauchemar, hallucination, matrice.

TYPE DE SCÈNE : ESTHÉTIQUE

Fonctions narratives : faire jouer des événements bouleversants ou fondamentaux sans rendre le jeu injouable, faire jouer de nombreuses alternatives, montrer les aspects les plus étranges de l'univers, rattraper un déroulement malheureux (à la *Dallas*).

Exemples : essais et erreurs façon *Un jour sans fin*, mondes astraux, scènes de rencontres amoureuses rejouées à l'infini comme dans le film *In the Mood for Love*, simulations virtuelles.

TYPE DE SCÈNE : INFORMATIONNELLE

Fonctions narratives : aiguiller les joueuses, annoncer une menace à venir, présenter un personnage inaccessible autrement, susciter l'anticipation, transmettre des informations-clés.

Exemples : possessions, prophéties, rêves prémonitoires.

TEMPS LONGS

Ces scènes gagnent généralement à être découpées en un certain nombre d'étapes à valider avant que le personnage ait pu remplir ses objectifs. Voici quelques exemples.

Objectifs du personnage	Étapes à valider
Guérir d'une blessure physique	<p>Surveiller son état de santé</p> <p>Trouver les meilleurs spécialistes</p> <p>Subir des examens et des diagnostics</p> <p>Si automédication, collecter le matériel et apprendre les techniques nécessaires</p> <p>Subir des hallucinations dues à la souffrance ou à la maladie (rêves).</p>
Guérir d'un état mental	<p>Raconter son histoire devant un jury de spécialistes</p> <p>Subir des traitements expérimentaux</p> <p>Revoir des proches perdus de vue</p> <p>Revivre des scènes traumatiques de son passé (flash-back)</p> <p>Être à la merci de son adversaire pendant sa réclusion</p> <p>Devoir trouver un moyen pour empêcher son adversaire d'agir librement pendant ce temps</p>
Acquérir de nouvelles techniques	<p>Chercher un mentor</p> <p>Découvrir un refuge où s'entraîner en sécurité</p> <p>Subir des épreuves jusqu'à les remporter haut la main (répétitions)</p>
Faire pression sur l'opinion d'un groupe social	<p>Identifier les leaders d'opinion</p> <p>Répandre des vérités qui dérangent ou de fausses rumeurs</p> <p>Enquêter sur les forces en présence</p> <p>Recueillir des témoignages</p>
Acquérir un stade spirituel supérieur	<p>Trouver un mentor</p> <p>Faire un voyage initiatique</p> <p>Expérimenter des états seconds</p> <p>Avoir des visions spirituelles (rêves)</p> <p>Résoudre des énigmes métaphysiques</p> <p>Participer à des combats initiatiques</p>
Accomplir un rituel de magie	<p>Trouver la formule magique</p> <p>Collecter les composantes matérielles</p> <p>Recruter des officiants</p> <p>Déterminer les dates et les heures les plus propices</p>

VOYAGES

Les voyages sont une des activités les plus courantes des personnages et restent la bête noire de nombreux meneurs. Voici quelques principes pour les rendre uniques :

- faites jouer les préparatifs ;
- montrez l'évolution du paysage ;
- intégrez des phases de pénurie et de perte d'orientation ;
- jouez sur les rencontres ;
- faites du terrain un personnage à part entière ;
- rajoutez une limite de temps ;
- laissez du temps à l'introspection et à la contemplation.

COMMENCER

JÉRÔME LARRÉ

UNE INTRODUCTION ? POUR QUOI FAIRE ?

À QUELLES QUESTIONS DOIT RÉPONDRE L'INTRODUCTION ?

LES FONCTIONS DE BASE

- Dévoiler l'objectif.
- Créer la motivation.
- Montrer le(s) début(s) du chemin.
- Créer l'envie.

SUSCITER L'INTÉRÊT

LES INGRÉDIENTS DE BASE :

- une situation dont l'issue est incertaine ;
- une dynamique qui empêche les PJ de rester impassibles ;
- un élément étrange créant la surprise.

LES QUATRE CLÉS

L'idée, le conflit, les personnages, l'univers.

PASSER À LA PRATIQUE

TRANSMETTRE L'ESSENTIEL

LES GRANDS PRINCIPES

- On sonne la fin de la récré (ou son début...).
- Présentez par l'action.
- Exploitez les problèmes au lieu de les cacher.
- Cherchez le déséquilibre.
- Pas de décompte du temps d'antenne.
- Pas de *fun tax*.
- Il y a plusieurs entrées à ce donjon.
- Pas de limite.

VARIATIONS DE MISE EN JEU

- Aide de jeu.
- Cinématique.
- Faire jouer d'autres personnages.
- *Flash-forward*.
- Générique.
- Pré-générique.
- Teaser.

QUELQUES OUTILS

UTILISER UN GÉNÉRATEUR

DES INTRODUCTIONS *IN MEDIAS RES* DÉJÀ PRÊTES

LES ROUTINES DE DÉMARRAGE : L'ENVIE, JAMAIS, DOUBLE INVERSION

RASSEMBLER & DIVISER

CORALIE DAVID

RASSEMBLER

AVANT LA PREMIÈRE SÉANCE

Faites une création de groupe commune.**Liez les historiques individuels des PJ (PNJ, lieux, événements marquants, sentiments).****Utilisez l'opposition comme liant.**

PENDANT LA PARTIE

Faites de la cohésion l'objectif de la première séance.

- La convocation par une force extérieure identifiée.
- Mauvais endroit, mauvais moment.
- Seuls contre tous.

Faites-les pleurer ensemble.

- Organisez un face à face et un dos à dos.
- Rappelez-leur qui est leur adversaire.
- Donnez-leur un objet d'affection commun.
- Confisquez la pomme de discorde.
- Mettez-les à la merci les uns des autres.
- Inversez les rapports de force.
- Faites intervenir leurs fans.
- Sortez le miroir.
- Permettez-leur de se racheter.
- Acceptez un départ.

Maîtrisez les séparations et dissuadez-les de faire bande à part.

- Faites intervenir l'autorité.
- Montrez-leur que l'isolement est dangereux et néfaste.
- Utilisez le méta-jeu pour les rendre paranoïaques.

ENTRE LES SÉANCES

Profitez des moments calmes.

- Amorcez les scènes de rapprochement.
- Installez une ambiance propice à créer des liens.
- Demandez-leur comment.

Poussez-les à définir des objectifs communs.

- Intégrez les objectifs communs qui émergent en cours de partie dans vos prochains scénarios.
- Demandez aux joueuses ce qu'elles veulent faire entre les séances.

DIVISER

AVANT LA PREMIÈRE SÉANCE

Mettez un traître dans le groupe (traître de métier, traître contraint).

PENDANT LA PARTIE

Mettez-les devant le fait accompli

Instillez le doute via des moyens apparemment « neutres ».

- Multipliez les tests qui permettent habituellement de détecter un danger.
- Lancez des rumeurs, vraies et fausses.
- Faites prendre parti aux PNJ.

Mettez-les en concurrence.

- Proposez des situations propices à la compétition.
- Ne récompensez pas en fonction du mérite de chacun.
- Utilisez les hiérarchies et jouez sur l'asymétrie entre les personnages en termes d'autorité.

Prenez leur jouet préféré et donnez-le à un autre.

Réappropriiez-vous les clichés de l'univers.

Obligez un PJ à privilégier l'un de ses compagnons au détriment d'un autre.

Isolez-les géographiquement.

- Afin de les pousser à la trahison, même inconsciente.
- Afin de les mettre à la merci des ennemis.

ENTRE LES SÉANCES

Donnez-leur des objectifs antagonistes ou exclusifs.

- Les objectifs antagonistes.
- Les objectifs exclusifs.

Utilisez les comptes rendus.

RENDRE LES CHOSES PERSONNELLES

GREGORY POGORZELSKI

APPRENDRE À CONNAÎTRE NOS HÉROS

APPRENEZ À LIRE ENTRE LES LIGNES

- Les dix éléments importants de leur historique.
- Traits, avantages, défauts, etc.
- Même la technique a une histoire.
- Les cases inutiles.

Voici quelques questions à poser concernant certains aspects techniques des personnages.

- Qui t'a appris cette compétence ?
- Est-ce que tu as toujours été aussi [caractéristique] ?
- À quoi emploies-tu ton [trait] au jour le jour ?
- Est-ce que c'est ton vrai métier ?
- Qu'est-ce que tu comptes faire de ces capacités ?
- Dans quel but as-tu passé ta vie à t'entraîner à ça ?

DEMANDEZ AUX PREMIERS INTÉRESSÉS

La présentation au tableau.

La liste au père Noël.

OBSERVEZ-LES DE PRÈS

La journée-type.

Interrogez leurs personnages.

QUELS ÉLÉMENTS RÉINCORPORER ?

Leur entourage.

Des antagonistes.

Des *MacGuffins*.

Des décors.

Des situations récurrentes.

PRENEZ DES NOTES !

COMMENT RÉINTÉGRER TOUT ÇA : LE MÉCHANT !

LE MÉCHANT N'EST PAS FORCÉMENT MÉCHANT

C'est avant tout un antagoniste.

Sa volonté s'oppose à celle des personnages.

QUI EST-IL ?

Pour le trouver, passez en revue :

- les *backgrounds* des personnages ;
- leurs fiches ;
- les sessions précédentes.

LE CONFLIT

L'antagoniste veut quelque chose que nos héros possèdent, protègent ou apprécient.

L'obtenir va fâcher nos héros, directement ou non.

LE PLAN MACHIAVÉLIQUE

LA STRUCTURE

Trois étapes d'ouverture.

Trois étapes d'exécution.

TROUVER LES BONNES ÉTAPES

Une bonne étape inclut les éléments suivants :

- elle rapproche l'antagoniste de son objectif ;
- elle est plus marquante que la précédente, mais moins que la prochaine ;
- elle implique directement ou indirectement un ou plusieurs PJ ;
- elle est visible ;
- les PJ peuvent y changer quelque chose.

PENDANT LA PARTIE

Pour animer au mieux cette machination infernale, suivez les principes suivants :

- dès qu'il ne se passe rien, quelque chose arrive aux PJ ;
- soyez sévère mais juste ;
- adaptez votre plan aux actions des PJ.

CRÉER DES ÉMOTIONS PARTICULIÈRES

JÉRÔME LARRÉ

POUR COMBATTRE QUELQUES IDÉES REÇUES SUR LES ÉMOTIONS EN JDR :

- le personnage n'existe pas vraiment, seule la joueuse compte ;
- perdre le contrôle de son personnage peut être chouette ;
- être ému par une partie ou se sentir proche des personnages aussi ;
- une bonne partie n'est pas forcément une partie où on s'amuse et inversement ;
- on ne joue pas que pour le « fun » ;
- on n'est pas limité aux émotions courantes : peur, fierté, etc. ;
- le scénario n'est qu'un moyen. Tout le reste aussi. Seule la joueuse compte.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Créez une ambiance propice à l'émotion que vous souhaitez provoquer.
- Montrez vos jouets.
- Communiquez sur les motivations et objectifs.
- Modulez le suspense, demandez des réponses rapides et semez le doute.
- Responsabilisez les joueuses et donnez-leur du feedback.

SUSCITER UNE ÉMOTION SPÉCIFIQUE

- Identifiez exactement les émotions et réactions que vous souhaitez susciter.
- Décomposez-les en émotions primaires relativement simples à générer.
- Mettez en place les composantes ludiques (système, personnages, scénario, relations) nécessaires.
- Jouez sur l'intensité : vraisemblance, proximité, surprise, anticipation.

TENSION NARRATIVE :

- surprise : pas d'anticipation ou mauvaise anticipation ;
- curiosité : anticipation, incertitude et diagnostic ;
- suspense : anticipation, incertitude et pronostic ;
- suspense par contradiction : anticipation, certitude et non souhaitable ;
- rappel : anticipation, certitude et éléments déjà connus.

JOUER EN MUSIQUE

STÉPHANE TREILLE

QUELLE EST L'UTILITÉ DE LA MUSIQUE EN JDR ?

Favoriser l'ambiance.

Favoriser l'immersion.

Souligner des actions.

Mettre en valeur des scènes ou des personnages.

QUELS SONT LES PIÈGES À ÉVITER ?

Donner trop d'importance à la musique.

Ne pas réussir à gérer les manipulations durant le jeu.

Contraindre les joueurs pour que leurs actions correspondent à la musique prévue.

Ne jamais la couper et minimiser son impact.

FAIRE CORRESPONDRE GENRE MUSICAL ET FICTIONNEL

Bonne façon de débiter.

Profiter d'albums entiers déjà compilés.

QUELS OUTILS UTILISER ?

Les CD.

La musique numérique :

- se la procurer (<https://bandcamp.com>) ;
- la lire (iTunes, MediaMonkey, Winamp, Windows Media Player) ;
- l'éditer (Audacity, MP3 TrackMaker).

Les sites de *streaming*.

DE L'UTILITÉ DES BANDES ORIGINALES ET DE LEUR LIMITE

Pour limiter les manipulations.

Pour avoir un accompagnement adapté.

Pour se rapprocher d'une œuvre originale en cas d'adaptation préexistante.

Mais elles peuvent être connues des joueurs.

SONORISER UNE AMBIANCE OU UNE SCÈNE PRÉCISE ?

Sonoriser une ambiance nécessite des morceaux longs pouvant être passés en boucle sans monopoliser l'attention du MJ. C'est souvent plus facile à préparer et à animer.

Inversement, sonoriser une scène précise implique de prévoir un plus grand nombre de morceaux plus courts et de mieux les connaître. Le résultat est généralement bien plus efficace, par exemple en permettant davantage d'effets, mais le temps de préparation, puis de manipulation durant la partie, s'en trouve logiquement accru.

Dans les deux cas, assurez-vous que les morceaux ou sélections choisis supportent la boucle et préparez des bibliothèques adaptées.

LES THÈMES MUSICAUX

Un thème est un morceau systématiquement associé à un élément du jeu (PJ, PNJ, lieu, type d'événement), de façon à créer une association dans l'esprit des joueurs. Ce procédé est d'autant plus efficace en campagne.

Même s'ils sont à réserver aux moments forts, les thèmes de PJ peuvent notamment être utilisés en début de campagne quand :

- les PJ se rencontrent et se présentent ;
- quand un PJ est au centre d'une scène ;
- quand un PJ a son moment de gloire ;
- quand un PJ est dans la panade ;
- quand un PJ meurt.

LES CINÉMATIQUES

Les cinématiques sont des scènes presque uniquement narrées par le MJ. En parallèle aux autres fonctions détaillées plus haut (ambiance, genre, etc.), la musique y sert principalement à marquer le passage du temps. Par exemple :

- on peut calquer la durée d'une description sur celle d'un titre donné ;
- on peut faire de même avec un combat ou toute autre scène plus interactive ;
- on peut se servir de la musique pour signifier un compte à rebours.

ACTION, OPPOSITION, TENSION, NARRATION

Identifier les phases d'action, d'opposition, de tension et de narration.

Prévoir des titres pouvant correspondre à ce type de phases et s'enchaîner.

Utiliser des morceaux d'ambiance ou liés à l'univers, puis basculer sur ces titres pour insister sur certaines scènes spécifiques.

Ne pas hésiter à jouer avec le décalage le cas échéant.

DES BRUITS ET DES BRUITAGES

Très efficace (surprise, horreur), mais nécessite énormément de préparation.

S'adapte aux éléments de jeu à ritualiser (sorts, créatures, etc.).

CD de bruitages.

Sites gratuits.

Logiciels spécialisés (Atmosphere Lite, Scene Sound).

GÉRER SA BIBLIOTHÈQUE MUSICALE, PRÉPARER SES PARTIES

Fonctionnalités incluses dans de nombreux logiciels.

Plusieurs méthodes de classement :

- lentes mais efficaces : par scénario, par type d'ambiance, etc. ;
- rapides mais confuses : par artiste, par album, etc.

DERNIERS CONSEILS

Ne multipliez pas les titres dans votre bibliothèque.

Ne multipliez pas les titres dans vos *playlists*.

Ne négligez pas le silence.

PASSER DU SCÉNARIO À LA CAMPAGNE

OLIVIER CAÏRA

LA MÉTHODE QESOM

1. Dites « oui ».
2. Recensez les questions restées en suspens à l'issue du premier scénario :
 - en notant les interrogations des joueurs ;
 - en demandant :
 - « Qui va réagir à ce qui vient de se passer ? »
 - « Comment voyez-vous la situation évoluer dans les prochains jours ? »
 - « Quels sont les autres obstacles à surmonter pour résoudre le problème ? »
 - « Qu'est-ce que cela va changer dans la vie de votre personnage ? »
3. Sélectionnez et tordez les idées : la règle du « oui, mais... » : envisagez des développements qui respectent les centres d'intérêt des joueurs mais qui s'écartent de ce qu'ils ont exprimé.
4. Définissez une méta-intrigue et des thèmes principaux, mais sans trop aller dans le détail des péripéties.
5. Choisissez un grand type de campagne :
 - accomplir une quête ;
 - contrecarrer un plan maléfique ;
 - enrayer un processus ;
 - résoudre une énigme ;
 - faire basculer un rapport de force ;
 - survivre à une menace.
6. Choisissez les caractéristiques de votre campagne :
 - statique ou mobile ?
 - avec ou sans pression temporelle ?
 - orientée vers quels genres fictionnels ?
 - environnement social dense ou clairsemé ?
7. Donnez de la substance à votre méta-intrigue en développant les :
 - ramifications spatiales ;
 - ramifications temporelles ;
 - ramifications sociales.
8. Décortiquez votre première séance : analysez les profils des personnages et les attentes des joueurs.
9. Créez des intrigues personnalisées pour chaque joueur :
 - créez des intrigues secondaires et/ou personnalisées flottantes ;
 - préfigurez les quêtes personnalisées au fil des épisodes ;
 - résumez-les sur des fiches.

AUTRES PRINCIPES GÉNÉRAUX

- penser à long terme, écrire à court terme ;
- varier les trois types d'intrigues : épique, dramatique et épistémique ;
- semer des amorces.

FICHE D'INTRIGUE PERSONNALISÉE :

- synopsis ;
- préfiguration ;
- liste d'événements ;
- liste d'épreuves ;
- récompense et contrecoup.

JOUER AVEC LES AIDES DE JEU

ALEXIS LAMIABLE

INTRODUCTION

QU'EST-CE QU'UNE AIDE DE JEU ?

Un objet ayant vocation à être manipulé par les joueurs.

Il sert un objectif ludique.

Il a un lien avec l'univers du jeu (total ou partiel, symbolisme, etc.)

LES BUTS DES AIDES DE JEU

Favoriser l'immersion.

Fournir des informations.

Proposer un jeu dans le jeu.

QUAND UTILISER DES AIDES DE JEU ?

Est-ce que je veux attirer l'attention sur cet objet ?

Est-ce que j'ai besoin de créer de l'immersion ?

Est-ce que je peux mieux transmettre une information ainsi ?

LA LETTRE

QUAND UTILISER UNE LETTRE ?

Faire parler un absent ou un muet.

Donner les informations qu'il n'aurait jamais divulguées aux personnages.

Jouer sur les interprétations possibles.

Éviter les questions supplémentaires.

Dissimuler des informations discrètes.

Jouer sur le style.

CHOIX DU SUPPORT

Quelle est la technologie employée ?

Faut-il la vieillir ?

Lettre ou carnet ?

Quel est son état (conservation, soin, etc.) ?

CHOIX DE LA POLICE OU DU STYLE GRAPHIQUE

ALLER PLUS LOIN

Codes.

Encre sympathique.

LA COUPURE DE JOURNAL

QUAND UTILISER UNE COUPURE DE JOURNAL ?

Donner un article, une page ou plusieurs ?

Fausses pistes.

Ambiance et contexte historique.

RÉALISATION PRATIQUE

Faire la mise en page directement.

Utiliser un générateur.

Appliquer des filtres sur les photos.

Imprimer de « vrais » journaux.

LE PLAN OU LA CARTE

QUAND UTILISER UN PLAN OU UNE CARTE ?

Choisir entre plan et carte.

Représentation objective ou subjective de la réalité.

FAIRE UN PLAN

Outils en ligne.

Qu'est-ce qu'un bon plan ?

- Suivre quelques principes de type :
 - * les riches sont mieux situés que les pauvres ;
 - * les pauvres sont plus nombreux ;
 - * les gens ont besoin de manger et boire ;
 - * les villes évoluent avec le temps (en général pour s'agrandir).
- Adapter les lieux au contexte.
- Penser qu'il s'agit d'un milieu pour des êtres vivants et que la plupart font au plus simple, ce qui a un impact sur les lieux.

FAIRE UNE CARTE

Utiliser une carte réelle.

Créer une carte sur ordinateur.

Créer une carte sur papier.

POINTS IMPORTANTS À PRENDRE EN COMPTE

La projection déforme les distances.

Le centre de la carte n'est jamais déterminé au hasard.

Plus on est loin du centre, plus les informations risquent d'être imprécises.

Réfléchissez à la rose des vents, l'échelle, son unité de mesure.

Multipliez les calques ou les fonds de carte pour des usages différents.

OBJETS ET ACCESSOIRES

QUAND UTILISER UN ACCESSOIRE ?

Avoir un truc cool à la table.

Accentuer l'immersion.

Concentrer l'attention des joueurs.

COMMENT CRÉER UN ACCESSOIRE ?

Possibilités infinies ou presque.

Marquer la durée via un sablier ou une combustion.

Utiliser des jeux de plateau ou de société.

Utiliser de la « fausse » monnaie.

Utiliser des boîtes à secret ou autres puzzles.

JOUER *OLD SCHOOL*

NICOLAS DESSAUX

QU'EST-CE QUE L'OSR ?

Old School Renaissance.

Mouvement hétérogène.

Rétroclones, quasi-clones et néoclones.

CRÉEZ VOS PJ ALÉATOIREMENT

Gain de temps.

Pas d'optimisation.

Sentiment de récompense accru.

NE FAITES PAS DE *BACKGROUND*

Ne perdez pas de temps à faire un *background* qui ne sera pas exploité en jeu.

Ne vous concentrez pas sur le passé...

... mais sur les aventures et ce qui fait des personnages des héros.

OUBLIEZ LES COMPÉTENCES, DEMANDEZ-LEUR COMMENT ILS FONT

Stimulez la créativité des joueurs en ne réduisant pas les actions à des jets de dés.

Privilégiez le cas par cas.

Augmentez les capacités des personnages au lieu de les limiter.

N'HÉSITEZ PAS À TOUS LES TUER, CE N'EST PAS LA FIN DE L'HISTOIRE

Montrez la dangerosité du monde et redonnez tout leur sens à des options comme la négociation, la fuite ou la ruse.

Utilisez le *Total Party Kill* comme une astuce scénaristique.

Pour ne pas aller trop loin, utilisez les PNJ et remplacez la mort par la captivité.

L'OBJECTIF DES PJ ? EXPLORER !

Multipliez les obstacles et forcez les joueurs à réfléchir.

Ne réduisez pas l'exploration à une progression géographique.

Servez-vous des tables de rencontres aléatoires et des fonds de cartes.

CRÉEZ L'UNIVERS PENDANT LES PARTIES : LE BAC À SABLE

Découvrez l'univers presque en même temps que vos joueurs.

Commencez dans un lieu restreint et élargissez l'univers.

Exploitez la profusion de tables aléatoires disponibles.

JOUEZ DANS UN UNIVERS VASTE AVEC PEU DE PRÉPARATION : LE MÉGADONJON

Faites-en un environnement complet, un univers en miniature, et non un simple donjon.

Multipliez les factions et les relations sociales.

Assemblez des donjons classiques et les adaptant à un thème spécifique.

LAISSEZ LES DÉS DÉCIDER

Utilisez les dés comme accélérateurs, pas comme freins.

Utilisez les règles de réaction et de moral.

Profitez de l'apparente contradiction générée par les dés pour épaissir l'histoire.

METTEZ DES BATAILLES ÉPIQUES ET FAITES DE VOS PJ DE PUISSANTS DIRIGEANTS

Donnez des responsabilités aux personnages, y compris en termes de gestion.

N'hésitez pas à voir grand.

Imbriquez l'échelle des personnages et celle des nations.

JOUEZ UN CLASSIQUE

Jouez ou rejouez les classiques.

Appréciez-les avec votre regard d'adulte et du haut de votre expérience.

Partagez votre expérience avec les autres.

PARTAGER LA NARRATION

JÉRÔME LARRÉ

LES GRANDS PRINCIPES

Ne dramatisez pas, évitez de mettre la pression à vos joueuses.

Faites-leur confiance et prenez ce qu'elles vous offrent.

Ne revenez jamais sur ce qu'elles disent.

En choisissant ce que vous leur demandez, choisissez ce que vous leur imposez.

Si vous posez des questions, ciblez-les.

Reformulez. Abondamment.

Encouragez les joueuses à s'entraider.

TECHNIQUES

Pendant la création.

- Développer les éléments liés aux personnages.
 - * Interlocuteurs.
 - * Anecdotes.
- Poursuivre la création en jeu.
 - * Ne pas dépenser tous les points de création.
 - * Flash-back.
- Création de groupe.
- Progression par objectifs.
- Poser des questions à suivre.

Autour de la table.

- Revisiter les compétences.
 - * Compétences déclaratives.
 - * Compétences comme jauges d'historiques.
- Cadrer les scènes.
 - * Introduction coup-de-poing (*in medias res*).
 - * Laisser les joueuses conclure une scène.
 - * Construire les scènes de façon partagée.