

Mener des parties de jeu de rôle

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

© 2016 *Lapin Marteau*, tous droits réservés

Direction éditoriale : Coralie David et Jérôme Larré

Couverture, photo et mise en page : Coralie David et Jérôme Larré

Lapin Marteau,
22 rue de Ribaute,
31650 Saint-Orens-de-Gameville

www.lapinmarteau.com

ISBN 978-2-9545811-4-9

LES AUTEURS

Olivier Caïra est sociologue et narratologue. Il travaille sur les industries de divertissement et la théorie de la fiction. Il a notamment écrit *Jeux de rôle : les forges de la fiction* et dirigé avec Jérôme Larré *Jouer avec l'histoire*. Il a également collaboré avec les XII Singes sur la gamme *Adventure Party* et sur les recueils de scénarios *6 cauchemars contemporains* et *6 trésors légendaires*.

Coralie David a collaboré à la publication d'une centaine d'ouvrages, principalement pour les comptes de Black Book Éditions (JdR) et de Mnémos (romans). En parallèle, elle a écrit une thèse intitulée *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* qui lui a permis d'obtenir un doctorat en littérature comparée. Coralie est désormais une des deux têtes de Lapin Marteau.

Sébastien Delfino a illustré quelques jeux de rôles (*Te deum pour un massacre*, *Nightprowler 2*, etc.), écrit pour des fanzines et des magazines (*MJ-zine*, *Di6dent*, *Casus Belli*), conçu des systèmes de jeux (récemment celui de *D3*). Il anime aujourd'hui le podcast *Les Carnets ludographiques* au sein de Radio Rôliste.

Fabien Deneuve est concepteur et éditeur de jeux de rôle depuis 2010. Il est l'auteur d'un autre recueil de conseils pour MJ : *La Bible du meneur de jeu*. Il mène régulièrement des actions pour faire connaître notre loisir, notamment en bibliothèques, en médiathèques et auprès d'autres institutions. Son engagement associatif lui a également permis d'exercer le rôle de président de la Fédération française de jeu de rôle.

Nicolas Dessaux a publié deux jeux basés sur deux éditions précédentes du plus ancien des jeux de rôles : *Épées & Sorcellerie* et *Aventures fantastiques*, ainsi qu'un moteur de jeu minimaliste, *Searchers of the Unknown*, dont sont issues plusieurs publications récentes d'autres auteurs (*La Lune et les Douze Lotus*, *Coureurs d'orage*, *Tempora Mutantur*, etc.). Il a également publié *Résistances irakiennes* (L'Échappée, 2007) et *Jeanne de Constantinople, comtesse de Flandre et de Hainaut* (Somogy, 2010).

Romain d’Huissier travaille dans le milieu du jeu de rôle depuis une quinzaine d’années. Ayant fait ses premières armes dans le cadre de jeux et suppléments amateurs, il a depuis œuvré sur de nombreuses gammes et écrit pour le compte de divers magazines spécialisés. Étant écrivain, il a également publié plusieurs romans et nouvelles.

Jean-Philippe Jaworski est auteur de jeu de rôle, nouvelliste et romancier. Il a publié du jeu de rôle historique (*Te Deum pour un massacre*) et des romans de fantasy dont les sources d’inspiration sont ludiques et historiques (*Gagner la guerre, Rois du monde*).

Alexandre « Kobayashi » Jeannette est le créateur des Livres de l’Ours, label sous lequel il publie ses propres jeux de rôle (*Tranchons & Traquons, 10.000, Shell Shock*, etc.), ainsi que des traductions de jeux anglo-saxons (*Barbarians of Lemuria, Sword & Wizardry*). Il est également auteur de comics à paraître sous le label Thumb Breakers.

Ancien contributeur du Site de l’Elfe Noir, **Alexis Lamiable** a fondé la micro-entreprise d’édition Electric Goat et traduit le jeu *Psi*Run*. En parallèle, il exerce ses talents de *game designer* au travers de divers concours de création rôliste.

Jérôme « Brand » Larré a participé à l’écriture ou à la conception de plus d’une cinquantaine de jeux et suppléments, en France ou à l’étranger (*C.O.P.S., Fiasco, Qin, Ryuutama, Tenga*, etc.). Très engagé dans la théorie rôliste, il contribue à de nombreux événements favorisant la création : tables rondes, ateliers d’écriture, concours de création, etc. Jérôme est une des deux têtes de Lapin Marteau.

En plus d’une activité dans la presse rôliste qui dure depuis 1987 et embrasse les quatre incarnations de *Casus Belli*, **Tristan Lhomme** a collaboré à l’écriture, la traduction et/ou la publication d’une cinquantaine de jeux de rôle et de suppléments pour des éditeurs aussi divers que Siroz et Multisim, sans compter quelques excursions dans le jeu vidéo et la littérature. Il est l’auteur d’environ cent cinquante scénarios pour une quarantaine de jeux.

Thomas Munier est l’auteur de jeux et de suppléments prenant place dans la forêt de Millevaux (*Inflorenza, Millevaux Sombre*) et dans des rêves (*Marins de Bretagne, S’échapper des faubourgs, Dragonfly Motel*). Il anime *Outsider*, un blog sur l’énergie créative et les univers artisanaux. Il aime aussi les collages à la Prévert, les musiques sombres, le cinéma, la littérature *mindfuck* et les petits chats.

Auteur depuis le siècle dernier (*Archipels, Star Drakkar, Lanfeust*), **Eric Nieudan** a profité de son exil en terre celte pour se guérir du jeu de rôle et écrire des romans. Il n’a pas fallu longtemps pour qu’il rechute. Aujourd’hui, il joue plus qu’il ne maîtrise et il maîtrise plus qu’il ne produit. Récemment, il a combiné ses passions ludiques pour créer un *story game* *ambiance old school*, *White Books*.

Isabelle Périer a participé à la conception et à l’écriture de nombreux ouvrages pour le compte d’éditeurs comme Multisim (*Nephilim, Agone*), Mnémos (*Velin Carminae*). En tant qu’universitaire, elle a axé ses recherches autour des cultures de l’imaginaire et notamment du jeu de rôle. Elle est co-rédactrice en chef de *JDR Magazine* et travaille aujourd’hui au sein du Département des Sombres Projets (*Wasteland, Mournblade*).

Gregory Pogorzelski a traduit *Apocalypse World* et *Dungeon World* en français. Il met occasionnellement à jour son blog *Du bruit derrière le paravent*, où il émet des opinions sur la meilleure façon de faire semblant d'être un elfe. Il aime parler conception de jeux avec des mots comme « émergence », « boucles de rétroaction » ou « affordance », mais ne mord pas.

Thomas Robert aime à répéter qu'il est l'imposteur du groupe. Rôliste expérimenté, il a roulé sa bosse dans des domaines aussi variés que l'organisation de conventions, principalement comme scénariste, ou l'administration du Grog. Même s'il ne se considère pas comme un auteur, il a eu l'occasion d'écrire pour des jeux comme *Vermine* ou *Mousquetaires de l'ombre*, ainsi que pour le magazine *Casus Belli*.

Pierre Rosenthal a été le rédacteur en chef adjoint de la première formule de *Casus Belli*. Il a créé les jeux de rôle *Simulacres* et *Athamor*. Enfin, il a dirigé *Le Manuel pratique du jeu de rôle*, hors-série n° 25 de *Casus Belli* en 1999.

Stéphane « StephLong » Treille est auteur et relecteur de jeux de rôle. Il a plus particulièrement travaillé sur *Qin Shaolin & Wudang* et *La Brigade chimérique*.

Notice

ABRÉVIATIONS UTILISÉES

D&D : *Donjons & Dragons*.

GN : jeu de rôle grandeur nature.

GNiste : personne pratiquant le jeu de rôle grandeur nature.

JdR : jeu de rôle.

MJ : meneur de jeu.

PJ, PNJ : personnage(s) joueur(s), personnage(s) non joueur(s).

Méd-fan : médiéval fantastique.

BACKGROUND

Pour des raisons de clarté, ce terme sera uniquement utilisé dans son sens d'historique d'un personnage, et pas dans le sens d'univers de jeu.

INFORMATIONS BIBLIOGRAPHIQUES

Sauf cas spécifiques, la première édition en version originale est toujours privilégiée. Les références bibliographiques sont données une fois par jeu. Lorsqu'elles comprennent plus de dix auteurs, le nombre de noms cités est limité à cinq et la mention « et autres » est ajoutée.

LE MENEUR, LA JOUEUSE ET LE PERSONNAGE

Vous l'aurez sans doute remarqué, mais, sans l'imposer aux autres auteurs, nous avons pris le parti de féminiser systématiquement le terme de « joueur » en « joueuse ». Nous sommes conscients que cela n'est pas ce à quoi nous enjoint la grammaire et que cela ne semble pas naturel pour la plupart d'entre nous. Certains nous ont même confié se sentir exclus par ce choix. Toutefois, nous l'avons fait à dessein. La première raison, certes moins importante, est que cela permet de distinguer sans effort les joueuses, quel que soit leur genre, d'un éventuel meneur ou des personnages. La seconde est que nous pensons qu'en tant qu'éditeur, surtout d'ouvrages théoriques, nous avons notre (tout petit) rôle à jouer sur l'image que se renvoie notre propre communauté et sur la façon dont elle traite certains de ses membres. En d'autres termes, c'est justement parce que cela « râpe » que nous pensons que c'est important de le faire. Quoi qu'il en soit, rassurez-vous, on s'y habitue rapidement. Après tout, nous n'avons féminisé qu'un seul mot, et cela ne concerne que quelques articles...

INTRODUCTION : DÉCIDER DE SA PRATIQUE

Coralie David & Jérôme Larré

*Le maître de jeu est le monarque absolu d'un tout petit royaume
qui ne règne [...] que par la bonne volonté de ses sujets.*

E. Gary Gygax, *Master of the Game*, 1989.

*S'il est vrai que celui-ci contrôle le monde, prépare et met les détails en action,
il est aussi vrai que le jeu reste un jeu pour lui et qu'il devrait pouvoir s'amuser.*

Sandy Petersen, *L'Appel de Cthulhu*, 1981.

SORTIR DE L'AUBERGE

COMMENÇONS CE RECUEIL par une confession : chez Lapin Marteau, on aime le JdR et on est fier d'être rôliste. Nous ne sommes ni les premiers, ni les derniers, ni même les plus fervents, mais nous sommes intimement convaincus que notre loisir mérite bien plus d'égards que nous ne lui en accordons d'habitude. Peu importe qu'il s'agisse d'un art ou pas, qu'il soit d'ambiance, tactique, à autorité partagée, *old school* ou autre : depuis quarante ans, nous sommes des millions à nous y adonner ou à nous y être adonnés. Tous ensemble, nous avons multiplié les types de jeux disponibles, découvert des façons plus ou moins efficaces de les créer, appris de nos erreurs, acquis de l'expérience, érigé certaines œuvres en classiques, diversifié nos pratiques, dressé des barbelés parfois, mais nous avons plus souvent construit des passerelles et des chemins de traverse. Bref, nous avons progressé et, ce faisant, nous avons généré collectivement une grande quantité de connaissances liées à notre loisir.

Selon la perspective que l'on choisit d'adopter, on peut leur donner bien des noms : culture, théorie, etc. Aucun de ces termes n'est vraiment faux. Ce qui compte, c'est que ce savoir est indubitablement une richesse. Et en tant que tel, il soulève de nombreuses questions : comment le conserve-t-on ? Comment le développe-t-on ? Comment en facilite-t-on l'accès ? Comment le transforme-t-on en quelque chose d'autre ? Comment l'évalue-t-on ?

Certaines de ces problématiques dépassent de loin le cadre de notre loisir et trouvent des échos dans divers domaines dont on ferait bien de s'inspirer (médias récents, autres formes ludiques, etc.). D'autres sont cruellement spécifiques. Par exemple, le jeu vidéo et le JdR partagent tous deux le risque très concret de perdre de nombreux savoir-faire avec la disparition de leurs pionniers, mais l'histoire du second est bien moins connue que celle du premier et ses publications originelles bien souvent fantasmées, voire mythifiées, sans que grand monde ne fasse l'effort de revenir aux textes originaux. De la même façon, on peut constater dans les pays francophones au moins, une vraie défiance – voire un tabou – de la communauté rôliste vis-à-vis de la théorie. Cela ne veut surtout pas dire qu'il ne se passe rien. Au contraire, *podcasts*, blogs, forums et autres magazines sont extrêmement dynamiques. Toutefois, le traumatisme des chasses aux sorcières des années 1990 a laissé bien des traces. Ainsi, dans nos travaux précédents comme lorsque nous avons cherché à réaliser ce recueil, nous avons été confrontés à nombre de joueuses¹, meneurs ou auteurs dont nous connaissions le talent et qui avaient de vraies réticences à partager leur savoir-faire, non pas par manque de générosité, mais par peur de passer pour des donneurs de leçons se prenant un peu trop au sérieux. Comme s'ils n'étaient pas légitimes. Comme si je le JdR dans son ensemble ne l'était pas non plus². Là encore, les choses changent, mais il est troublant de voir l'hostilité de certaines joueuses à l'idée qu'il puisse exister une théorie rôliste alors même que des auteurs de leurs jeux favoris comme Graeme Davis, Frank Mentzer ou Christopher Klug³ nous ont expliqué être ravis, eux, de cette évolution.

Or, comme nous vous le disions, nous sommes fiers d'être rôlistes. Nous croyons non seulement que l'activité qui nous rassemble est parfaitement légitime à générer sa propre théorie, mais que cette dernière va l'aider en retour à continuer à évoluer et à procurer plus de plaisir à ceux qui la pratiquent. Très probablement, cela se fera de diverses façons : en permettant de communiquer au travers d'un langage plus précis que celui auquel on est habitué, en posant de nouvelles questions qui nous forceront sans cesse à revoir ce que l'on tient pour acquis et qui, en retour, constitueront autant de défis lancés aux concepteurs qui voudront bien les relever, en suggérant de nouvelles façons de pratiquer notre loisir et de profiter davantage d'un corpus déjà vertigineux, mais où beaucoup de propositions finissent parfois par se ressembler, etc.

1. Sur la féminisation du terme joueur, voir encadré p. 6.

2. À ce sujet, vous pouvez consulter notre article « Non, ce n'est pas qu'un jeu ! » publié dans *Casus Belli* n° 18.

3. Respectivement les auteurs de *Warhammer* et de *La Campagne impériale*, de la boîte de rouge de *D&D* et de *James Bond 007*.

C'est pour toutes ces raisons que nous avons voulu donner naissance à une collection dédiée à ces problématiques, *Sortir de l'auberge* ; pour ne pas se contenter d'une théorie qui parle des rôlistes de façon détachée et lointaine comme s'il s'agissait d'animaux étranges ; pour installer une autre théorie, plus respectueuse, qui s'adresse à eux comme à des adultes et qui puisse, directement ou indirectement, être mise en pratique autour d'une table de jeu. *Mener des parties de jeu de rôle* est le premier ouvrage de cette collection.

MENER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE

Ce recueil est donc le premier paru dans la collection *Sortir de l'auberge* et son objectif est d'aider les lectrices et les lecteurs à prendre du recul sur leurs pratiques et à s'améliorer en tant que MJ. Loin de proposer une formule magique ou d'imposer un « *one best way* » de la pratique du JdR, son but est de leur fournir les clés nécessaires pour qu'ils puissent faire leurs propres choix, en toute connaissance de cause, et en ayant pleine conscience des choix créatifs qui s'offrent à eux.

Il s'adresse en priorité à des lecteurs qui sont déjà rôlistes, éventuellement MJ, mais qui n'ont pas besoin d'être spécialement expérimentés. En effet, il est prévu pour être compréhensible par des débutants et assez copieux pour que même des vétérans puissent y trouver du grain à moudre : une attention particulière a été apportée afin que chaque lecteur puisse retirer quelque chose de chaque article grâce à la présence de nombreux exemples, d'outils concrets et de fiches de synthèse. Enfin, le format du livre, loin des contraintes des formats Web et magazines¹, a été pensé avec la volonté de proposer des ouvrages qui accompagnent les lecteurs tout au long des évolutions de leurs vies de rôlistes, quelles qu'elles soient.

Mener des parties de jeu de rôle appartient à un triptyque : *La Boîte à outils du meneur* est conçue pour en être le complément et prend la forme d'un catalogue de techniques à utiliser plus concrètement en cours de partie, avec des recommandations sur leurs effets. *Jouer des parties de jeu de rôle* est aussi un recueil de conseils, c'est l'équivalent de celui-ci côté joueuses.

Les trois livres partagent une philosophie commune et sont autant de pistes mises à disposition des rôlistes pour les aider à définir et à mettre en œuvre une façon de jouer qui leur convienne, une forme de « bien jouer ».

MAÎTRISER SA PRATIQUE

Comment bien jouer ? Cette question n'est guère populaire dans la communauté rôliste : elle semble impliquer une compétition échevelée et des querelles interminables

1. Dont nous reconnaissons et apprécions les qualités, ayant l'occasion d'ailleurs de nous exprimer via ces supports (<http://www.tartofrez.com> et *Casus Belli*) et d'y publier des conseils ou autres articles théoriques à destination des rôlistes.

qui ne se marieraient guère à la convivialité que la plupart d'entre nous attendent d'une partie. Pourtant, elle est non seulement cruciale, mais c'est aussi une des seules questions sur lesquelles nous revenons en permanence. Plus encore, elle est le point de mire de presque toutes ces connaissances que nous avons acquises sur notre loisir, et ces dernières ne semblent avoir été développées que pour répondre à cette question. En effet, quand on s'y attarde, lorsque l'on partage des astuces sur la meilleure façon d'optimiser un personnage ou sur la musique à utiliser en partie, on discute de comment bien jouer. Lorsque l'on écrit un jeu, on ne fait rien d'autre que transmettre aux joueuses une façon plus ou moins intéressante de le faire. Quand on se met d'accord sur le fameux « contrat social », en traçant une ligne entre les comportements que l'on juge acceptables et ceux qui ne le sont pas, on définit ce que veut dire « bien jouer » pour notre groupe. Même lorsque l'on décrit ce qui se passe autour d'une table ou que l'on réfléchit aux phénomènes qui font que l'on s'amuse ou pas, cela ne devient réellement intéressant que si cela nous aide à en profiter davantage, et donc, à mieux jouer.

Cela ne veut pas dire que déterminer une manière de bien jouer ne suscite pas de problèmes. Tout dépend de ce que l'on entend par « bien » : les soucis ne commencent vraiment que lorsque l'on tente de figer le sens de ce terme ou de s'approprier le droit de décider de ce qui peut être considéré comme tel. Et ce, même avec les meilleures des intentions... Pour vous en convaincre, il vous suffit de prendre la plupart des qualités que l'on attend en général d'une bonne rôliste : connaissance des règles ou de l'univers, capacité d'interprétation, prise d'initiative, écoute, etc. Vous trouverez toujours un archétype de joueuse exécration qui correspondra à un mauvais dosage de cette qualité : respectivement intégriste des règles ou de l'univers, joueuse qui cabotine et tire la couverture à elle, qui monopolise l'attention du meneur, sentorette¹, etc. Et cela, sans même parler du fait qu'il soit impossible de définir exactement quand ces qualités deviennent des défauts : ce qui est encouragé dans un jeu ou avec un groupe donné devient haïssable ailleurs.

De notre point de vue, il existe de très nombreuses façons de bien jouer. Beaucoup plus que ne le montrent la plupart des typologies auxquelles nous avons été confrontés. Toutefois, nous sommes convaincus qu'il existe une vertu cardinale qui distingue la rôliste expérimentée de la novice : l'autonomie. Ou, autrement dit, la capacité à moduler sa façon de jouer selon ses envies, de tenir les rênes de sa propre pratique. En effet, nous pensons qu'il est important de s'éloigner du mythe simpliste et toxique selon lequel une joueuse n'aurait qu'un style de jeu ou serait condamnée à appartenir à telle ou telle catégorie et à vouloir toujours jouer de la même façon. Au contraire, nous souhaitons valoriser, bien avant les qualités d'interprétation ou la connaissance d'un univers, la capacité à prendre du recul sur sa propre pratique pour choisir délibérément sa manière de jouer et adapter son comportement en fonction.

1. Surnom donné par Croc (*INS/MV, Bitume*, etc.) aux joueuses particulièrement inactives ou inexpressives. Ces dernières peuvent toutefois apprécier une partie bien au-delà de ce que leur apparente inactivité le laisse penser de prime abord.

Pour faire une analogie facile, cela revient à dire que, pour nous, l'on ne devient pas un conducteur expérimenté lorsque l'on arrive à se rendre à destination sans encombre, que ce soit pour la première ou pour la millième fois, mais lorsque l'on commence à ne plus avoir besoin d'y penser et que l'on peut se concentrer sur la façon dont on souhaite s'y rendre : vite, prudemment, en économisant son essence, sans réveiller son passager, en profitant du paysage, pas avant la fin de son disque favori, sans semer la voiture qui nous suit, etc.

C'est pour cela que, même si ce livre est effectivement conçu pour vous aider à améliorer votre pratique du JdR, même s'il fait quatre cents pages, nous n'allons essayer à aucun moment de vous expliquer ce qui est « bien » ou pas. Pas une fois. Nous allons vous conseiller ou vous déconseiller de faire des choses, parfois avec zèle, mais cela ne sera jamais parce que ces dernières sont intrinsèquement bonnes ou mauvaises (peu de choses le sont quand on parle de JdR), mais parce que ce seront des outils plus ou moins adaptés à vos objectifs. En fait, nous allons surtout utiliser ces pages pour vous donner tout le nécessaire afin que vous puissiez décider de vous-même ce que signifie « bien jouer », et jouer en fonction. Vous pouvez bien entendu lire le livre d'une traite, mais tout a été fait afin que vous puissiez le découvrir de façon autonome, picorer chaque chapitre en fonction de vos points forts et de vos faiblesses, à votre rythme, et y revenir à un autre moment de votre vie de rôliste si vous le souhaitez. Vous pouvez ainsi essayer de compléter votre style, mais également d'en changer, de vous adapter à un jeu donné, voire de sortir volontairement de votre zone de confort pour expérimenter de nouvelles façons de jouer au sein d'une activité dans laquelle vous pensiez peut-être ne plus avoir grand-chose à découvrir.

CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS CE RECUEIL

Pour mener à bien ces objectifs, nous avons organisé cet ouvrage selon une logique de « compétences ». Ces dernières correspondent à ce qu'un meneur peut ou doit savoir pour mener une partie, mais qui ne sont pas l'apanage d'un groupe ou d'un jeu spécifique.

Pour faire une seconde analogie, imaginez maintenant que notre meneur est un cuisinier. On peut lui demander de pratiquer des recettes très différentes, il y a néanmoins des outils, des compétences techniques et des tours de main qu'il pourra réutiliser de façon régulière : préparer son plan de travail, monter des œufs en neige, dresser un plat, etc. Cela ne veut pas dire qu'il saura instantanément tout réussir, mais vous avez plus de chances de bien manger chez Bocuse que chez Lapin Marteau. Si, si. Vraiment. Nous sommes simplement partis du principe qu'il existe un certain nombre de compétences comparables que les meneurs peuvent améliorer et qu'elles sont, sinon nécessaires pour jouer à la plupart des jeux, au moins suffisamment transversales pour d'être évoquées ici.

Vous trouverez donc dans cet ouvrage une vingtaine de textes couvrant chacun une de ces compétences, organisés en quatre grandes sections : la préparation de la partie, les bases de l'animation, les techniques avancées et quelques articles visant à varier

les plaisirs. Ils sont conçus pour traiter de chaque compétence dans son ensemble, associant théorie et astuces pratiques. Ils ont été écrits par des auteurs, meneurs ou joueuses dont nous admirons assez le travail ou le savoir-faire pour leur demander de venir les partager avec vous. Nous avons également pris garde à solliciter des intervenants aux profils variés, à la fois en termes de générations, mais aussi d'horizons ludiques et de jeux pratiqués. Vous trouverez la liste des auteurs ainsi qu'une rapide notice biographique les concernant en début d'ouvrage.

Et les jeux sans meneur dans tout ça ?

Mener des parties de jeu de rôle concerne en priorité la pratique de jeux où l'autorité est répartie de façon traditionnelle, où les joueuses prennent les décisions concernant les actions de leur personnage et où le meneur s'occupe plus ou moins de tout le reste. Toutefois, même si cela semble paradoxal et même si, bien entendu, tout n'est pas directement applicable, la plupart des conseils donnés dans cet ouvrage sont également adaptés à nombre de jeux sans meneur. En effet, les prérogatives de ces derniers étant généralement redistribuées parmi les joueuses, elles se retrouvent finalement à faire appel aux compétences dévolues aux meneurs (décrire, improviser, animer des scènes, créer des émotions, etc.). Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si plusieurs jeux sans meneur sont conseillés en conclusion de ce livre.

La liste suivante vous permettra de vous faire une meilleure idée de ces articles. Une fois cet avant-propos terminé, les quatre premiers concernent donc la préparation de la partie. Ils évoquent principalement les questions liées au fait de rassembler les joueuses et à la scénarisation.

- *Organiser des parties, le b.a.-ba* : Fabien Deneuille y détaille les difficultés logistiques et les diverses décisions à prendre pour réunir ses joueuses et s'organiser concrètement. Cet article se concentre davantage sur l'organisation du jeu que sur les aspects ludiques eux-mêmes, mais ce livre aurait été incomplet sans cet élément aussi capital que souvent négligé.

- *Créer un scénario* : Tristan Lhomme donne certaines de ses astuces concernant cet autre aspect essentiel de la préparation de parties. Plus encore, en allant de l'idée initiale à la réalisation finale, il y présente la méthode qu'il utilise pour rédiger ses scénarios destinés à la publication, ainsi qu'une dizaine d'outils et d'angles d'approche permettant de ciseler ses propres aventures.

- *Adapter une œuvre pour en faire un scénario* : Isabelle Périer explique comment s'inspirer de sa série ou de son roman préféré pour les adapter à une campagne de JdR, qu'il s'agisse de reprendre quelques éléments de décor ou, de façon beaucoup plus ambitieuse, une intrigue entière. Un soin particulier est apporté aux problématiques liées à la fidélité à l'œuvre originale et à l'implication des personnages.

- *Construire un donjon, une méthode aléatoire* : Éric Nieudan présente sa méthode pour construire non seulement un labyrinthe que les aventuriers se chargeront de mettre consciencieusement à sac, mais surtout un véritable morceau d'univers avec sa géographie, ses habitants, ses factions, etc. Cette routine de création procédurale permet également de compléter ou modifier un donjon déjà existant en cours de jeu.

La seconde section du recueil regroupe sept articles qui approfondissent les bases de l'animation de partie. Ils constituent le cœur de cet ouvrage et développent chacun une compétence essentielle pour la majorité des meneurs.

- *Enseigner un jeu* : Thomas Robert évoque les difficultés à transmettre aux joueuses à la fois l'essentiel de l'univers d'un jeu et de ses règles, mais aussi ce qui lui donne sa personnalité et le distingue de tous ceux qui traînent sur vos étagères. Ceci passe par la réalisation d'une synthèse de ses points incontournables, mais aussi par la création des personnages ou d'un scénario adapté à la découverte.

- *Décrire* : Sébastien Delfino dresse un panorama de techniques et de principes permettant d'améliorer ses descriptions et de s'en servir à la fois pour installer une ambiance, faire passer des informations-clés ou même moduler le rythme de la partie. Loin de les réduire à de courts monologues, cet article explique comment les rendre interactives et en faire des éléments de jeu à part entière.

- *Improviser* : Alexandre Jeannette détaille les bases d'une improvisation utilisée à la fois pour dynamiser une partie et pour permettre aux imaginaires des joueuses et du meneur de s'enrichir mutuellement. Il y est notamment question de préparation, mais aussi de savoir réagir à certains événements-clés qui ne manqueront pas de se produire.

- *Incarner des PNJ* : Jean-Philippe Jaworski développe l'essentiel de ce qu'il y a à savoir pour peupler ses parties de PNJ mémorables, en intégrant aussi bien leur conception que leur interprétation. Traitant des simples figurants comme des personnages plus épais, il fournit des outils pour les rendre uniques et cohérents, que ce soit au travers de leur façon de parler, de leurs noms ou de leurs moyens d'action.

- *Dompter la linéarité* : Jérôme Larré propose de s'attarder sur les notions de linéarité et de dirigisme pour comprendre ce qui les différencie, mais aussi pour savoir comment les aborder autour d'une table de jeu, que ce soit pour les limiter ou en tirer profit. Vient ensuite une série d'astuces pour modifier un scénario de façon à régler au mieux la liberté qu'il propose ou pour corriger le tir en cours de partie.

- *Animer les combats* : Romain d'Huissier présente les principaux types d'affrontements ainsi que leurs fonctions narratives. Il s'agit de profiter de leurs spécificités et de leurs similarités souvent mésestimées avec les scènes plus classiques. Il y explique notamment comment se servir des scènes de combat pour faire avancer l'histoire et développer les personnages.

- *Animer les scènes spéciales* : dans cet article écrit à six mains, Thomas Munier, Coralie David et Jérôme Larré passent en revue une douzaine de types de scènes généralement peu traitées, voire oubliées, par la plupart des JdR et donc particulièrement difficiles à animer. Ce texte propose conseils et outils pour se les réapproprier et réussir à en faire des temps forts des parties, au lieu de les évacuer en quelques mots.

La troisième section du recueil regroupe également sept articles, mais ceux-ci portent sur les techniques avancées d'animation de partie. Moins cruciales que les précédentes, elles n'en seront pas moins extrêmement utiles pour la plupart des meneurs qui y trouveront de multiples réponses à certaines difficultés récurrentes.

- *Commencer* : Jérôme Larré explore les différentes façons de lancer la première scène d'une séance. Il y aborde les points suivants : ce qu'elle doit dévoiler ou pas, sa mise en jeu et la façon dont elle peut susciter un intérêt qui durera toute la partie. Cet article montre également les fonctions d'une telle entrée en matière et propose plusieurs outils pour réussir à démarrer sur les chapeaux de roue.

- *Rassembler & Diviser* : Coralie David présente un grand nombre de techniques permettant de souder un groupe ou, au contraire, de tendre les relations entre ses membres. Il s'agit aussi bien d'expliquer pourquoi ils sont réunis au même endroit que de leur trouver une motivation commune, une raison de rester ensemble malgré l'adversité ou de ne pas couper les ponts quand la situation se complique.

- *Rendre les choses personnelles* : Gregory Pogorzelski propose une liste d'astuces pour faire tourner l'essentiel de l'intrigue et des événements de la partie autour des personnages des joueuses et ainsi éviter de leur donner l'impression que ces derniers sont interchangeable. Cet article se compose de conseils généraux, puis d'une méthode destinée à créer un méchant et un plan machiavélique à leur mesure.

- *Créer des émotions particulières* : Jérôme Larré évoque les problématiques liées au fait de jouer spécifiquement de façon à encourager certaines émotions ciblées, et ce que cela peut apporter ou enlever à la partie. Ces considérations sont prolongées par des conseils pour provoquer des émotions complexes à partir d'autres, beaucoup plus simples à obtenir.

- *Faire plaisir aux joueurs* : dans cet entretien, Pierre Rosenthal parle de techniques qu'il utilise depuis une trentaine d'années pour maintenir l'intérêt de ses joueurs dans ses campagnes. Celles-ci tournent principalement autour des notions de récompense et de frustration, et de la manière dont il faut les utiliser en jeu pour donner aux joueuses exactement ce qu'elles souhaitent.

- *Jouer en musique* : Stéphane Treille aborde l'essentiel des questions à se poser lorsque l'on veut se servir de la musique dans ses parties. Il y fait mention des pièges à éviter, du type de support à privilégier, de moyens pour trouver des morceaux intéressants ou pour les organiser, mais surtout des diverses causes et manières de les utiliser en jeu. Des *playlists* par genre, types de scène ou univers viennent compléter cet article.

- *Passer du scénario à la campagne* : Olivier Caïra présente la méthode QESOM destinée à créer des suites à un scénario qui n'était initialement pas prévu pour cela. Elle permet d'imaginer une campagne en se concentrant sur les questions restées en suspens, puis en sélectionnant quelques paramètres triés sur le volet et, enfin, en faisant la part belle aux intrigues personnalisées et au principe d'écriture flottante.

La quatrième section ne se compose que de quatre articles, mais ceux-ci ont principalement pour objectif de varier les plaisirs. Ils proposent essentiellement des pratiques alternatives ou très spécifiques, qu'il est généralement difficile à mettre en place sur chaque jeu ou partie. Toutefois, ces dernières offrent des expériences qu'il serait dommage de ne pas tenter.

- *Jouer avec les aides de jeu* : Alexis Lamiable partage son expérience sur ces accessoires, qu'il s'agisse de leur réalisation concrète ou de les utiliser au sein de sa partie afin de renforcer l'immersion, faire passer une information ou créer un jeu dans le jeu. Cet article se concentre essentiellement sur trois types d'aides de jeu : les lettres, les coupures de journaux et les plans.

- *Jouer à distance* : Éric Nieudan fait un état des lieux de tout ce qu'il y a à savoir pour faire ses premières parties en tant que MJ virtuel. Il y est surtout question du choix des logiciels et des configurations disponibles, de celle de monsieur Tout-le-Monde qui veut juste s'y essayer à celle du futur spécialiste qui n'hésite pas à multiplier les programmes spécifiques pour profiter de tout le confort possible.

- *Jouer old school* : Nicolas Dessaux brosse un portrait des principes fondateurs de l'Old School Renaissance et de diverses manières de les utiliser pour recréer les sensations d'une partie à l'ancienne, y compris avec des jeux beaucoup plus récents. Chacun pourra choisir ceux qui l'intéressent le plus et les panacher de façon à obtenir la façon de jouer qui lui semble la plus intéressante.

- *Partager la narration* : Jérôme Larré présente des techniques de narration partagée et explique comment les intégrer de façon indolore et progressive lors de vos parties, même si vous jouez à des jeux qui n'ont *a priori* pas été prévus pour cela. Ces astuces peuvent aussi bien porter sur le fait de laisser les joueuses rajouter des éléments à l'univers de jeu, décider de l'évolution d'une situation ou même des différentes manières de cadrer une scène.

La conclusion de ce recueil, *Continuer à s'améliorer*, propose enfin quelques pistes pour aller plus loin et trouver d'autres façons de poursuivre son évolution tout au long de sa « carrière » de meneur.

Bonne lecture !

TABLE DES MATIÈRES

Introduction, décider de sa pratique : Jérôme Larré et Coralie David, p. 7.

I. LA PRÉPARATION

Organiser des parties, le b.a.-ba : Fabien Deneuve, p. 17.

Créer un scénario : Tristan Lhomme, p. 31.

Adapter une œuvre pour en faire un scénario : Isabelle Périer, p. 55.

Construire un donjon, une méthode aléatoire : Éric Nieudan, p. 73.

II. L'ANIMATION : LES BASES

Enseigner un jeu : Thomas Robert, p. 93.

Décrire : Sébastien Delfino, p. 109.

Improviser : Alexandre Jeannette, p. 125.

Incarner des PNJ : Jean-Philippe Jaworski, p. 141.

Dompter la linéarité : Jérôme Larré, p. 159.

Animer les combats : Romain d'Huissier, p. 173.

Animer les scènes spéciales : Thomas Munier, Coralie David et Jérôme Larré, p. 191.

III. L'ANIMATION : TECHNIQUES AVANCÉES

Commencer : Jérôme Larré, p. 225.

Rassembler & Diviser : Coralie David, p. 235.

Rendre les choses personnelles : Gregory Pogorzelski, p. 261.

Créer des émotions particulières : Jérôme Larré, p. 277.

Faire plaisir aux joueurs : interview de Pierre Rosenthal, p. 289.

Jouer en musique : Stéphane Treille, p. 297.

Passer du scénario à la campagne : Olivier Caïra, p. 317.

IV. VARIER LES PLAISIRS

Jouer avec les aides de jeu : Alexis Lamiable, p. 331.

Jouer à distance : Éric Nieudan, p. 349.

Jouer *old school* : Nicolas Dessaux, p. 365.

Partager la narration : Jérôme Larré, p. 381.

Conclusion, continuer à s'améliorer : Jérôme Larré et Coralie David, p. 391.