

Atelier : Devenir Meneur de Jeu

Salon Fantastique - 27 & 28 février 2016

Conception & réalisation **Ludovic Schurr** <<http://xyrop.com>>
Relecture & idées judicieuses **Marc Rivault**, Chef de projet Opale

pour les associations Opale <<http://opale-roliste.com>>
et Guide du Roliste Galactique <<http://legrog.org>>



Devenir Meneur de Jeu

- N'importe qui peut s'improviser meneur de jeu
- Enjeux
 - Y prendre plaisir
 - Avoir confiance en ses capacités
- Rien ne vaut l'expérience
- Mais les conseils sont déjà un bon point de départ

Le MJ et les joueurs

- Le JdR
 - Divertissement par narration
 - D'une aventure interactive
 - Perçue à travers des rôles
 - Dans un espace partagé imaginaire (EPI)
 - Basé sur des informations incomplètes
 - Incertitudes des MJ, joueurs, et dés
- Missions du MJ
 - Cohésion de l'EPI
 - Rendre intéressante la narration

Le contrat social de la table

- Accord sur les éléments de la partie
 - Tout est possible
- Agenda créatif de chaque joueur
- Limites de la partie
 - Tolérance personnelle
 - Limites implicites de l'univers
- Contrat social
 - Accorde les agendas créatifs
 - Fixe les limites (sujets sensibles)

Savoirs

- Univers
 - Suffisamment pour cadrer le scénario
- Règles
 - Suffisamment pour les situations usuelles
- Scénario / campagne
 - Suffisamment pour ne pas avoir à s'y référer
- Mais pas trop !

Matériels

- Écran/Paravent
 - Présenter
 - Cacher
- Notes
 - Conserver les informations (ex : décisions improvisées)
 - Cohérence de la narration
- Voix
 - Uniquement destinée au joueur le plus éloigné physiquement

Descriptions (1)

- Les éléments utiles à la narration
- Décrire sans définir
 - 5 sens (et le 6ème)
 - Synesthésie
- Décrire facilement et improviser
 - Imagerie commune
 - Son propre vécu
 - Réutiliser les éléments de la narration
 - Intégrer les interruptions

Descriptions (2)

	Détaillées	Sommaires
Renforcement	Ambiance	Action
Espace partagé imaginaire	Cohérent	Écarts entre joueurs

Cas pratique : la caverne du dragon

- Les Personnages-Joueurs se préparent à entrer dans la caverne du dragon Vermithrax pour lui voler son trésor.
- Que décrivez-vous, et pourquoi ?

L'intrigue (1)

- Check-list
 - Point de départ est clair
 - Événements importants (hors actions des PJ) sont connus
 - Intentions des PNJ sont claires et logiques
 - L'issue du scénario change si les PJ interviennent

L'intrigue (2)

- Écueils
 - Découvrir le scénario pendant la partie
 - PJ ne servant à rien
 - Guide touristique
 - Intrigue linéaire
 - Visite de toute la carte dès les 3 premiers scénarii

Interpréter les PNJ

- Public
 - Captif et bienveillant
- Caractériser un PNJ
- Écueils
 - Se prendre pour un PJ (Mary Sue)
 - Mode impersonnel



Cas pratique : interpréter un PNJ

- La description telle qu'écrite dans le scénario est la suivante :

« Le doyen du village révèle aux PJ que la maison est hantée à chaque nouvelle lune. Il parle de gouttes de sang tombant du plafond et qui seraient le signe de la mort imminente des personnes qu'elles touchent. »

- Comment présentez-vous cette scène ?

Rythme de la partie (1)

- Le MJ parle environ 50% du temps
 - Les joueurs doivent se partager le temps restant
 - 4 heures de jeu et 5 joueurs → 24 mn / joueur en moyenne
- Parler à tous les joueurs
- Aider les joueurs taiseux
 - « *Et toi, qu'en penses-tu ? Que dis-tu ? Que fais-tu ?* »
- Limiter
 - Apartés et consultations de règles
 - Joueurs bavards

Rythme de la partie (2)

- Fluidité de la narration = 1 / vitesse des événements
 - Une succession rapide d'événements (un combat par exemple) est plus longue à narrer
 - Événement très long = ellipse est possible
 - « - *Après trois semaines d'un voyage long et éprouvant, vous arrivez enfin aux frontières des territoires Aquiloniens...* »
 - Les PJ devraient toujours pouvoir intervenir : « - *... mais plus tard que prévu car nous avons pris le soin d'éviter les patrouilles de Zamora.* »
- Prioriser l'enjeu narratif
 - Combat à l'épée contre trois gobelins errants < Duel de cuisine au wok contre Vermithrax le dragon

Rythme de la partie (3)

- Séparation du groupe
 - Multiplie le nombre de descriptions par le nombre de groupes
 - Divise le temps de parole par le nombre de groupes
- Écueils
 - Séparer les PJ sans savoir comment les rassembler
 - Prévoir plusieurs options si possible
 - Opposer les PJ
 - Faire faire des jets de dés pour tout et n'importe quoi

Savoir dire oui

- Oui mais
 - Ajouter une condition à remplir pour relancer l'action
- Écueil : dire trop oui
 - Rendrait le scénario trop facile
 - Trop d'objets/sorts trop puissants
 - Trop d'argent / d'Xp

Cas pratique : dire oui mais pas trop

- Les PJ ont vaincu (ou évité par ruse) le dragon, et se préparent à entrer dans la dernière section de la caverne qui, ils en sont désormais certains, contient le trésor.
- Qu'y trouvent-ils et pourquoi ?

Savoir dire non (1)

- Non aux abus narratifs. Vous seul :
 - Avez le dernier mot en termes d'interprétation des règles
 - Savez exactement ce que pensent les PNJ
 - Connaissez les événements à venir extérieurs aux PJ
 - Pouvez mettre un veto à une idée des PJ

Savoir dire non (2)

- Ecueil : dire trop non
 - Dire non sur un arbitrage contraire au bon sens
 - PNJ incohérents dans leur comportement
 - Attendre une solution et une seule au scénario
 - Mettre un veto aux idées auxquelles vous n'aviez pas pensé

Merci de votre attention
Avez-vous des questions ?

Salon Fantastique - février 2016

Conception & réalisation **Ludovic Schurr** <<http://xyrop.com>>
Relecture & idées judicieuses **Marc Rivault**, Chef de projet Opale

pour les associations Opale <<http://opale-roliste.com>>
et Guide du Roliste Galactique <<http://legrog.org>>

