

# DEVENIR MENEUR DE JEU

## OCTOGÔNES 2017

Conception & réalisation Ludovic Schurr <<http://xyrop.com>>  
pour les associations Opale <<http://opale-roliste.com>>  
et Guide du Roliste Galactique <<http://legrog.org>>



# DEVENIR 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 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

- Cohérence de l'EPI
- Fluidifier les mécanismes du jeu
- Rendre intéressante la narration
- Faire que les joueurs s'amuse

# LE « CONTRAT SOCIAL » DE LA TABLE

- Détermine « la manière dont on va jouer »
- Accorde les propositions créatives des joueurs
- Fixe les limites de la partie
  - Tolérance personnelle
  - Limites implicites de l'univers

# 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
  - Destinée au joueur le plus éloigné physiquement
  - Placement des joueurs

# DESCRIPTIONS (1)

- Les éléments utiles à la narration
- Décrire sans définir
  - 5 sens (et le 6ème)
  - Montrer sans expliquer
- 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.
- Comment décrivez-vous cette scène ?

# 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 scénarios

# INTERPRÉTER LES PNJ

- Public
  - Captif et bienveillant
- Caractériser un PNJ
  - En faire des tonnes !
- 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 ajoute que des gouttes de sang maudites tombent du plafond de la maison et provoquent inmanquablement la mort à brève échéance des personnes qu'elles souillent. »*

- 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
- Oui, et...
  - Effet positif supplémentaire pour aider les joueurs
- 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)

- Écueil : dire trop non
  - Imposer un arbitrage contraire au bon sens
  - PNJ antagonistes sans raison
  - Attendre une unique bonne solution au scénario
  - Mettre un veto aux idées auxquelles vous n'aviez pas pensé
- Non, mais...

# LES BASES DE L'IMPROVISATION

- « Oui mais » et « non mais » ⇒ improvisation inévitable
- Checklist
  - 1) **Cohérence** avec l'univers
  - 2) **Défi** pour les personnages
  - 3) **Surprise / amusement** pour les joueurs
  - 4) **Appliquer** les conséquences
  - 5) Revenir au 1 :)

**MERCI DE VOTRE ATTENTION**

**AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ?**

**OCTOGÔNES 2017**

**Conception & réalisation Ludovic Schurr <<http://xyrop.com>>**

**pour les associations Opale <<http://opale-roliste.com>>**

**et Guide du Roliste Galactique <<http://legrog.org>>**

