

Tactiques d'optimisation d'une partie de jeu de rôle

Octogônes, 2 octobre 2016

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



Fluidifier

Rappels sur le rythme de la partie

Descriptions

Détaillées

Sommaires

Renforcement

Ambiance

Action

*Espace partagé
imaginaire*

Cohérent

**Écart entre
joueurs**

- Fluidité = $1 / (\text{fréquence des événements})$

Les trois états du joueur

- Actif, réactif, inactif
- 3 secondes et 30 secondes
- La règle des 3 unités

Improviser

- Oui mais, oui et
- Cohérence, surprise et défi
- Accepter ses erreurs

Enrichir

PNJ, intrigues et parties mémorables

- Mémoire, émotion et soi
- PNJ
 - Nom, comportement, gestuelle
 - Des relations personnelles
- Intrigues
 - Liens avec les PJ
 - Rebondissements
- Parties
 - Exigence bienveillante

Décrire différemment

- Descriptions synesthétiques
 - Une voix gluante
 - Un frôlement nauséabond
 - Un remugle strident
- Descriptions délibérément instables
- Déléguer la description

Accessoires

- Doivent renforcer l'immersion
ET / OU
- Doivent faire avancer l'intrigue
 - Le poste radio
 - le réveil
 - La carte incomplète

On vous ment !

Les points de vie n'existent pas !

- Les niveaux non plus
- Importance scénaristique
- Obstacle à l'immersion
- Réappropriables par le MJ

Les tours de jeu n'existent pas !

- Survivance des wargames (Chainmail)
- Le temps s'écoule, tout simplement
- Finis les palabres et tergiversations
- Décision avant la bascule actif → réactif

Le méta-jeu n'existe pas !

- L'espace partagé imaginaire est toujours cohérent
- Ce que le joueur dit, le PJ le dit
- Ce que le joueur dit que son PJ fait, il le fait
- Ce que le joueur fait, le PJ le fait

Canaliser les joueurs

Agendas créatifs divergents

- Attentes distinctes, divergentes, voire implicites
- Prendre du recul – l'objectif commun est de passer un bon moment
- Méthode
 - Identifier les éléments saillants (*flags*)
 - Adapter le scénario autour de ces éléments

Les joueurs « difficiles »

- Définition
 - Qui porte atteinte au plaisir de jouer des autres joueurs et/ou du MJ
- Contrat social de la table
 - Fixe les limites, en théorie
 - Discussion constructive en groupe ou seul à seul
- Certains sont exploitables

La chrysalide

- Réactif mais jamais actif
- Pour le stimuler
 - Ne pas baser l'intrigue sur ses actions mais leur donner une importance positive et déterminante
 - Pas de pression, juste des options en QCM
 - Lui expliquer les conséquences avant
 - Augmenter un peu son temps de parole
 - Éviter les discussions en groupe sur le contrat social

Le paon

- Veut toujours être sous les projecteurs
 - Confond actif et réactif
- Pour le modérer
 - Ne pas baser l'intrigue sur ses actions
 - Limiter son temps de parole
 - Le maintenir dans l'état « réactif »
- Pour l'exploiter
 - Lui faire prendre ses ordres auprès de la chrysalide
 - Le laisser influencer, pas décider

L'outsider

- Rame toujours à contre-courant : « *laisse-moi jouer mon perso !* »
- Pour le canaliser
 - Ne pas lui accorder plus de temps qu'aux autres joueurs
 - Lui faire payer chacune de ses décisions
 - Ne pas le laisser comprendre l'intrigue et/ou prévoir des « accroches » secondaires et/ou jouer en *sandbox*
 - Anticiper et éviter les oppositions frontales avec les autres PJ
- Pour l'exploiter
 - Le laisser rendre l'intrigue encore plus intéressante
 - Réorganiser l'intrigue autour de ses coups de folie

L'expert

- Croit connaître l'univers et/ou les règles mieux que vous
- Divulgâche les arcs narratifs et la découverte des règles pour les autres joueurs
 - « *Haha, en fait, Darth Vader est le papa de Luke Skywalker* »
- Pour l'en dissuader
 - Changez l'univers & les règles
 - Quand il se trompe, faites-le lui remarquer gentiment
- Pour l'exploiter
 - Utilisez-le comme référence pratique / sous-traitant de règles
 - Utilisez son obsession des « petites différences » comme levier

Le déséquilibré mental

- Ressemble à un expert ou un paon au premier abord
- Confond son personnage et lui-même, voire le jeu et la réalité
 - Dans certains cas extrêmes, refuse toute forme d'échec
- Vous ne pouvez ni le rééquilibrer, ni l'exploiter
 - **NE JOUEZ PAS AVEC LUI, CAR LUI NE JOUE PAS**
 - Alertez la famille ou un psychiatre

Merci de votre attention
Avez-vous des questions ?

Octogônes, 2 octobre 2016

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

