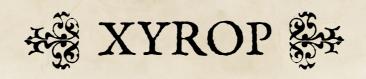
Devenir meneur de jeu









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 ludique »

- · Accord sur les éléments de la partie
 - Tout est possible
- Propositions créatives (« creative agendas ») de chaque joueur
- · Limites de la partie
 - Tolérance personnelle (il y a des outils pour ça)
 - Limites implicites de l'univers
- « Contrat ludique »
 - Accorde les propositions créatives
 - 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?
 - Checklist:
 - Décrire sans définir
 - · Utiliser les 6 sens et la synesthésie
 - · Recourir à une imagerie commune
 - · Recourir au vécu



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
 - Ou pire : lire le scénario à haute voix!
 - PJ ne servant à rien
 - Guide touristique
 - Intrigue linéaire
 - · Visite de toute la carte dès les 3 premiers scénarios



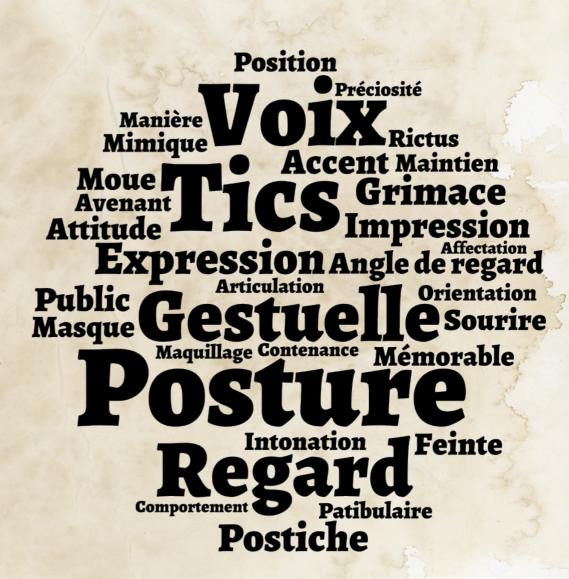
Les PNJ

- Des outils utiles à la partie
 - Pas de valeur intrinsèque
 - Servent à faire avancer l'intrigue et à intéresser les joueurs
 - Peu importe leur destin tant que tout le monde s'amuse
- Écueils
 - PNJ et « deus ex machina » trop évident
 - PNJ incohérents dans leur comportement



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?
 - Checklist Posture
 - Gestuelle Tics
 - Langage Voix



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 ou de sorts trop puissants
 - Trop d'argent ou 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 sur les 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
- Non mais...
 - Sert à fermer une mauvaise piste pour en ouvrir une bonne



Savoir dire non (2)

- Écueil: dire trop non
 - Dire non à une remarque frappée au coin du bon sens
 - Attendre une solution et une seule au scénario
 - Mettre un veto aux idées auxquelles vous n'aviez pas pensé



Du "oui/non mais" à l'improvisation

- Cohérence par rapport à l'EPI
 - Atmosphère, comportements des PNJ
- Surprise pour les joueurs
 - Doit s'inscrire dans l'EPI
 - « Oh! Le marionnettiste était contrôlé par sa marionnette! »
- Défi pour les personnages-joueurs
 - Le « cran au-dessus »

Merci de votre attention Avez-vous des questions ?

Conception et réalisation : © **2019 – Ludovic Schurr** http://xyrop.com

Relecture & idées judicieuses: Marc Rivault

Retrouvez d'autres conférences et ateliers sur le blog **D1000 & D100** http://d1000etd100.com

Rejoignez le Guide du Rôliste Galactique

http://legrog.org

