

Maîtrise stratégique : votre campagne en 20 minutes chrono

Présentation et usage du POC THACO::MS





Les parties de JdR

- Mécanismes communs
 - Table (virtuelle ou physique)
 - Joueurs & rôles
 - MJ (unique/tournant/partagé)
 - Système
 - Univers
- 3 « buts du jeu »
 - Explorer l'univers (simulationniste)
 - Créer une histoire (narrativiste)
 - Surpasser soi-même / les PJ / PNJ (ludiste)



Le travail du MJ

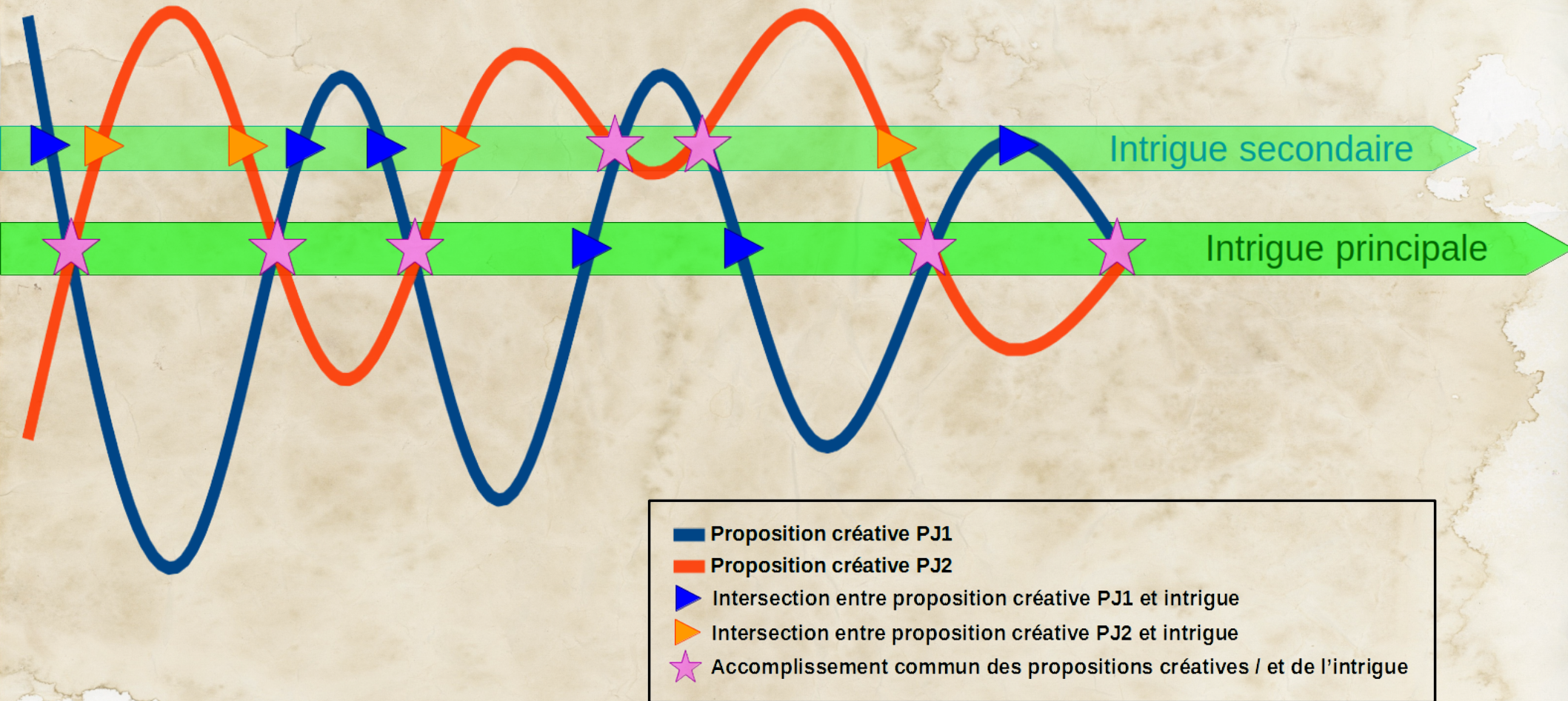
- Exploiter les mécanismes communs
 - Accomplir les propositions créatives
 - Optimiser l'amusement de chacun
- Propositions créatives divergentes
 - Effort supplémentaire du MJ
 - Plus l'écart est important, plus le compromis est frustrant !



Principes de la Maîtrise stratégique

- Systématiser le processus mental de création d'intrigue
- Détourner les efforts des joueurs pour résoudre les divergences de propositions créatives

Vue d'ensemble des intrigues





Sources de données

- Notion de « *signaux* » (« *flags* »)
- Connaître les propositions créatives
 - Feuille de personnage
 - Historique (*background*)
 - Interprétation (*roleplay*)
 - Joueur



L'exploitation des données

- Approche intuitive / empirique
 - « Vous êtes **tous deux mercenaires** et c'est au cours d'une opération commando que vous vous êtes rencontrés. »
 - « Tu es un voleur de **Zamora**, et toi un sorcier stygien qui a été emprisonné à **Zamora**. C'est là que vous avez entendu pour la première fois parler de l'oeil de Toth-Set-Ra que vous convoitez. »
 - Prise en compte partielle des propositions créatives
- Approche stratégique
 - **Recueil** des données
 - **Systématisation** des liens entre les données
 - **Combinaison** des liens pour créer l'intrigue



THACO::MS

- **Tableau Holistique d'Analyse Conceptuelle et Organisationnelle pour la Maîtrise Stratégique**
 - L'outil pivot de la méthodologie

		Thème 1	Thème 2	PNJ	Lieu	Item
PJ1	Historique					
	Objectifs					
PJ2	Historique					
	Objectifs					



Les étapes du THACO::MS

- Remplir les lignes pour chaque PJ
- Relations sémantiques
 - Couleurs
- Relations de connexité
 - Flèches, couleur
- Relations arbitraires (les décisions du MJ)
 - Flèches, listes
- Relations d'opposition
 - Flèches, warning



Compléter le THACO::MS pour les PJ

Passons à la pratique !



Compléter le THACO::MS pour l'intrigue

- L'intrigue est comme un PJ
 - Thèmes
 - PNJ
 - Lieux
 - Items
- Saucissonner l'intrigue
- Perspective : proposer un THACO::MS pour tous les scénarios du commerce ?



Prenons une intrigue simple

- La princesse a été enlevée par un dragon, qui cherche à se venger après avoir été chassé par les armées du royaume il y a des années. Le roi vieillissant offre une récompense à qui lui rendra sa fille.
- Cependant, le souverain ignore que la princesse s'est alliée avec certains barons rebelles. Ceux-ci complotent pour le renverser et mettre sa fille sur le trône. L'enlèvement n'est en réalité qu'un prétexte pour approcher le roi et l'assassiner.

L'intrigue, version saucissonnée

		Thème 1	Thème 2	Thème 3	Thème 4	Lieu 1	PJ 1	Item
Aventure : sauver la princesse	<i>Situation</i>	Médiéval	Fantastique	Magie		Palais royal	Héraut	
	<i>Avenir</i>	Voyage	Infiltration	Sauvetage	Politique	Tour isolée	Guide	
Dragon	<i>Historique</i>	Combat	Magie	Savoir		Antre sous la montagne		
	<i>Objectifs</i>	Combat	Magie	Savoir	Vengeance		Sbire métamorphe	
Princesse	<i>Historique</i>	Jeunesse	Intrigue	Magie				
	<i>Objectifs</i>	Liberté	Charme	Magie	Pouvoir			
Roi	<i>Historique</i>	Pouvoir	Vieillesse	Richesse			Vizir	Sceptre
	<i>Objectifs</i>	Amour paternel	Vengeance				Barons rebelles	



Retours d'expérience par des tiers

- Campagnes « matricielles »
 - Transitions facilitées entre différents scénarios
- Équilibrage des propositions créatives
 - Via des statistiques des concepts activés
- Adaptation automatique aux joueurs absents
 - Activation des seuls concepts des PJ présents
- Invention de méta-intrigues à l'échelle de plusieurs campagnes
 - À l'intersection de scénarios disparates



Perspectives

- POC actuel fonctionnel
 - Correspondances syntaxiques seulement
- Prochaines étapes ?
 - **MVP** : Outil web pour tablette / ordinateur, avec correspondances syntaxiques
 - **V2** : Correspondances sémantiques
 - Technologie possible : cube OLAP
 - **V3** : Suggestions d'équilibrage en temps réel des propositions créatives
 - **V4** : Suggestions d'intrigues à déclencher
 - **Vx** : Moteur d'analyse des feuilles de personnage et historiques via *machine learning* ? Base de données de scénarios déjà analysés par d'autres MJ, accessible par scan de QR Code ou d'ISBN ?

Merci de votre attention

Avez-vous des questions ?

Conception et réalisation : © 2019 – **Ludovic Schurr**

<<http://xyrop.com>>

Retrouvez d'autres conférences et ateliers sur le blog **D1000 & D100**

<<http://d1000etd100.com>>

Rejoignez le **Guide du Rôliste Galactique**

<<http://legrog.org>>

