

La Boîte à outils du meneur de jeu

Coralie DAVID

-

Jérôme LARRÉ



Sortir de l'auberge
une collection Lapin Marteau

© 2020 Lapin Marteau, tous droits réservés

Couverture, photo et mise en page : Coralie David et Jérôme Larré

Relectures : Alexandre Ecuivillon, Pierre Gavard Colenny, Sébastien Malangeau,
Vincent Mottier, Aymeric Pelzer, Ghislaine Pujol.

Merci à Julien Fauré pour son exemple dans la fiche Mettre en scène des cinématiques.

*Merci au Grümph pour nous avoir aimablement permis de reproduire l'extrait de
Dragon de poche 2 « Créer une carte vraisemblable » dans la fiche Utiliser des cartes.*

Merci à Lola de Dé à une face pour ses conseils avisés sur la fiche Moduler sa voix.

Lapin Marteau,
22 rue de Ribaute,
31650 Saint-Orens-de-Gameville

www.lapinmarteau.com

ISBN 978-2-490390-08-3

LES AUTEURS

Coralie David a collaboré à la publication d'une centaine d'ouvrages, principalement pour les comptes de Black Book Éditions (jeux de rôle) et de Mnémos (romans). En parallèle, elle a écrit une thèse intitulée *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* qui lui a permis d'obtenir un doctorat en Littérature comparée.

Jérôme « Brand » Larré a participé à l'écriture ou à la conception de plus d'une cinquantaine de jeux et suppléments, en France ou à l'étranger (*C.O.P.S.*, *Fiasco*, *Qin*, *Ryuutama*, *Tenga*, etc.). Très engagé dans la théorie rôliste, il contribue à de nombreux événements favorisant la création : tables rondes, ateliers d'écriture, concours de création, etc.

Notice

ABRÉVIATIONS ET TERMES UTILISÉS

D&D : *Donjons & Dragons*.

GN : jeu de rôle grandeur nature.

GNiste : personne pratiquant le jeu de rôle grandeur nature.

JdR : jeu de rôle.

MJ : meneur de jeu.

PJ, PNJ : personnage(s) joueur(s), personnage(s) non joueur(s).

Méd-fan : médiéval-fantastique.

One shot : scénario n'appelant pas de suite et qui ne s'inscrit pas dans un ensemble narratif plus large, comme une campagne.

BACKGROUND

Pour des raisons de clarté, ce terme sera uniquement utilisé dans son sens d'historique d'un personnage, et pas dans le sens d'univers de jeu.

INFORMATIONS BIBLIOGRAPHIQUES

Sauf cas spécifiques, la première édition en version originale est privilégiée. Les références bibliographiques sont données une fois par jeu en fin d'ouvrage. Lorsqu'elles comprennent plus de dix auteurs, le nombre de noms cités est limité à cinq et la mention « et autres » est ajoutée.

INTERACTIVITÉ ET INTERCRÉATIVITÉ

L'intercréativité constitue pour nous l'essence du JdR. Elle représente un prolongement de l'interactivité, car elle ne limite pas les joueuses au simple fait de réagir à ce qui leur est proposé : elles créent ensemble des éléments de jeu qui s'intègrent à la partie.

LE MENEUR, LA JOUEUSE ET LE PERSONNAGE

Vous l'aurez sans doute remarqué, nous avons pris le parti de féminiser systématiquement le terme de « joueur » en « joueuse ». Nous sommes conscients que cela n'est pas ce à quoi nous enjoint la grammaire et que cela ne semble pas naturel pour la plupart d'entre nous. Certains nous ont même confié se sentir exclus par ce choix. Toutefois, nous l'avons fait à dessein. La première raison, certes moins importante, est que cela permet de distinguer sans effort les joueuses, quel que soit leur genre, d'un éventuel meneur ou des personnages. La seconde est que nous pensons qu'en tant qu'éditeur, surtout d'ouvrages théoriques, nous avons notre (tout petit) rôle à jouer sur l'image que se renvoie notre propre communauté et sur la façon dont elle traite certains de ses membres. En d'autres termes, c'est justement parce que cela « râpe » que nous pensons que c'est important de le faire. Quoi qu'il en soit, rassurez-vous, on s'y habitue rapidement. Après tout, nous n'avons féminisé qu'un seul mot.

Pour plus d'informations à ce sujet, vous pouvez consulter l'article suivant :

www.lapinmarteau.com/cest-lhistoire-dune-joueuse/

INTRODUCTION

TOUJOURS AVOIR UNE SOLUTION À PORTÉE DE MAIN

Notre esprit [...] a adopté la géométrie la plus avantageuse à l'espèce ; ou en d'autres termes la plus commode. [...] La géométrie n'est pas vraie, elle est avantageuse.

Henri Poincaré, *La Science et l'Hypothèse*, 1902.

Il est relativement simple de mettre en place une campagne de fantasy et, mieux encore, cela ne coûte presque rien. En fait, vous n'aurez même pas besoin de figurines, même si leur utilisation occasionnelle est recommandée pour donner un côté réellement spectaculaire aux combats. En jetant un rapide coup d'œil à la section « équipement » de ce livret, vous verrez que vous n'avez pas besoin de beaucoup de matériel supplémentaire pour jouer¹.

Ce dont vous aurez le plus besoin, c'est de temps.

E. Gary Gygax, *Dungeons & Dragons*, 1973 (introduction).

Faites s'il vous plaît savoir à Ted [Johnstone] que je souscris moi aussi au slogan « D&D est trop important pour le laisser aux mains de Gary Gygax ».

E. Gary Gygax, *Alarums & Excursions*, n° 2, 1975.

*Je me suis souvent trompé à propos du drame.
Je pensais que c'était quand les comédiens pleuraient.
Mais un drame, c'est quand le public pleure.*

Phrase généralement attribuée à Frank Capra.

1. Pour que chacun puisse se faire son opinion, voici le matériel recommandé dans cette section : *Dungeons & Dragons*, *Chainmail* (un autre jeu du même éditeur), *Outdoor Survival* (un jeu d'un autre éditeur), de 16 à 48 dés, 1 carnet de notes par participant, du papier millimétré, quadrillé et de brouillon, des protège-documents, des crayons de couleur, de l'imagination, un arbitre (meneur) patient et des joueuses. Naturellement, cette liste est davantage à mettre en perspective avec les *wargames* pratiqués alors qu'avec les JdR d'aujourd'hui.

SORTIR DE L'AUBERGE

Si vous avez déjà lu *Jouer des parties de jeu de rôle* ou son équivalent pour les meneurs, *Mener des parties de jeu de rôle*, vous connaissez déjà notre collection. Dans ce cas, n'hésitez pas à passer directement à la section suivante, où nous parlons plus spécifiquement de *La Boîte à outils du meneur de jeu*.

Si vous nous découvrez avec ce livre, sachez qu'il s'agit du troisième recueil d'une collection appelée Sortir de l'auberge et que cette dernière est consacrée à la théorie rôliste et à celles et ceux qui pratiquent notre loisir. Laissez-nous vous la présenter en reprenant une partie de ce que nous écrivions dans l'introduction de notre premier tome. Car, nous vous le disions à l'époque : chez Lapin Marteau, on aime le JdR et on est fier d'être rôliste. Nous ne sommes ni les premiers, ni les derniers, ni même les plus fervents, mais nous sommes intimement convaincus que notre loisir mérite bien plus d'égards que nous ne lui en accordons d'habitude. Peu importe qu'il s'agisse d'un art ou pas, qu'il soit d'ambiance, tactique, à autorité partagée, *old school* ou autre : depuis quarante-cinq ans, nous sommes des millions à nous y adonner ou à nous y être adonnés. Tous ensemble, nous avons multiplié les types de jeux disponibles, découvert des façons plus ou moins efficaces de les créer, appris de nos erreurs, acquis de l'expérience, érigé certaines œuvres en classiques, diversifié nos pratiques, dressé des barbelés parfois, mais nous avons plus souvent construit des passerelles et des chemins de traverse. Bref, nous avons progressé et, ce faisant, nous avons généré collectivement une grande quantité de connaissances liées à notre loisir.

Selon la perspective que l'on choisit d'adopter, on peut leur donner bien des noms : culture, théorie, etc. Aucun de ces termes n'est vraiment faux. Ce qui compte, c'est que ce savoir est indubitablement une richesse. Et en tant que tel, il soulève de nombreuses questions : comment le conserve-t-on ? Comment le développe-t-on ? Comment en facilite-t-on l'accès ? Comment le transforme-t-on en quelque chose d'autre ? Comment l'évalue-t-on ?

Certaines de ces problématiques dépassent de loin le cadre de notre loisir et trouvent des échos dans divers domaines dont on ferait bien de s'inspirer (médias récents, autres formes ludiques, etc.). D'autres sont cruellement spécifiques. Par exemple, le jeu vidéo et le JdR partagent tous deux le risque très concret de perdre de nombreux savoir-faire avec la disparition de leurs pionniers, mais l'histoire du second est bien moins connue que celle du premier et ses publications originelles bien souvent fantasmées, voire mythifiées, sans que grand monde ne fasse l'effort de revenir aux textes originaux. Plus encore, il existe, au moins dans les pays francophones, une vraie défiance – voire pour certains, un véritable tabou – de la communauté rôliste vis-à-vis de la théorie. Naturellement, ces difficultés ne veulent pas dire qu'il ne se passe rien. Il serait hypocrite de notre part² de ne pas reconnaître le dynamisme des *podcasts*, vidéos YouTube, blogs,

2. En effet, nous avons non seulement largement été invités sur ces médias, que ce soit en tant que participants ou pour parler de nos projets, et nous essayons de continuer à notre échelle de nous faire l'écho de ces échanges sur notre site : www.lapinmarteau.com. Pour de plus amples informations à ce sujet, vous pouvez notamment consulter les pages « participations » et « assistant recherche ».

forums, magazines et autres, dont certains sont devenus au fil des ans de formidables lieux d'expérimentation et de création de connaissances. Toutefois, le traumatisme des chasses aux sorcières des années 1990 a laissé bien des traces. En effet, lors de nos travaux précédents, nous n'avons pu que constater un vrai déficit de légitimité du JdR, non pas auprès du grand public ou des médias, mais des rôlistes eux-mêmes. D'une certaine façon, c'est un peu comme si, collectivement, nous refusions de voir ce que nous ont apporté ces années de pratique ou que notre passion commune ne méritait pas d'être un sujet à part entière³. Les choses changent, mais il est troublant de voir l'hostilité que conservent certaines joueuses à l'idée qu'il puisse exister une théorie rôliste, et ce alors même que cela ne semble pas poser de problème à qui que ce soit d'autre. La génération montante de joueuses, enthousiaste et autodidacte, le monde universitaire ou même de nombreux auteurs iconiques des années 1970 et 1980, comme Graeme Davis, Frank Mentzer ou Christopher Klug⁴, sont volontiers ravis, eux, de cette évolution.

De notre côté, nous croyons non seulement que le JdR est parfaitement légitime à générer sa propre théorie, mais que cette dernière va l'aider en retour à continuer à évoluer et à procurer plus de plaisir à celles et ceux qui la pratiquent. Voici quelques exemples de ce qu'elle peut nous apporter :

- nous permettre de communiquer dans un langage plus précis que celui auquel nous sommes habitués, et notamment réduire le fossé entre l'ancienne et la nouvelle génération de rôlistes qui échangent encore relativement peu ;
- poser de nouvelles questions qui nous forceront à revoir ce que nous tenons pour acquis et qui, en retour, constitueront autant de défis lancés aux concepteurs qui voudront bien les relever ;
- nous suggérer ce que l'on peut apprendre des uns et des autres afin de renouveler nos expériences individuelles, notamment en piochant dans chacune des périodes, écoles et chapelles ce qu'elle amène d'intéressant, sans idéaliser ni le présent ni un éventuel « âge d'or » ;
- découvrir de nouvelles façons de pratiquer notre loisir et de profiter davantage d'un corpus déjà vertigineux, mais où beaucoup de propositions finissent parfois par se ressembler.

C'est pour toutes ces raisons que nous avons créé une collection dédiée à ces problématiques. Nous pensons que la réflexion sur notre passion mérite d'être encouragée, visible, disponible et conservée de façon complémentaire à tout ce qui existe déjà sur le Net. Le JdR est si riche et regroupe des expériences si diverses que nous pouvons, tous ensemble, tirer parti de cette complémentarité pour élaborer une théorie aux applications concrètes nous permettant de reprendre le pouvoir sur notre pratique et

3. À ce sujet, vous pouvez consulter notre article « Non, ce n'est pas qu'un jeu ! » publié dans *Casus Belli* n° 18, 2016.

4. Respectivement les auteurs de *Warhammer* et de *La Campagne impériale*, de la boîte de rouge de *D&D* et de *James Bond 007*.

de mieux l'adapter aux divers problèmes que nous rencontrons autour de nos tables de jeu. Décider plutôt que subir. Apprendre de l'autre plutôt que marginaliser. C'est la raison d'être et l'esprit de Sortir de l'auberge.

LA BOÎTE À OUTILS DU MENEUR DE JEU

La Boîte à outils du meneur de jeu correspond à la fin d'un premier cycle pour Sortir de l'auberge. Celui-ci comprend déjà deux autres recueils, *Mener des parties de jeu de rôle* et *Jouer des parties de jeu de rôle*.

Ces deux premiers tomes obéissent à une logique commune, à savoir prendre l'activité de joueuse ou de meneur et la décomposer en une vingtaine de compétences chacune. Ces dernières sont autant de domaines dans lesquels il est possible de tenter de nouvelles approches, d'essayer des alternatives, de s'interroger sur ce que l'on apprécie, de s'améliorer, voire de se forger un style. Contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, l'objectif n'est surtout pas de chercher à imposer une façon de jouer qui serait « meilleure » ou « unique », mais de diversifier certains aspects de sa pratique, de découvrir ce qui se trouve au-delà de ses habitudes, voire de sa zone de confort. Il est avant tout question d'amener les lecteurs à devenir autonomes et à construire leur propre méthode, en fonction des compétences sur lesquelles ils souhaitent mettre l'accent, de leurs envies, des retours de leurs camarades de jeu, etc.

Toutefois, cette logique ne saurait présider à l'ensemble de la théorie mise à disposition des meneurs et des joueuses. Ce n'est en tout cas pas la philosophie de *La Boîte à outils du meneur de jeu*. En effet, lorsque nous sommes confrontés à un blocage récurrent lors de nos parties et que nous n'arrivons pas à passer outre, il est généralement inutile de réfléchir à notre propre style ou à notre autonomie. L'urgence est de trouver une solution, peu importe la compétence mise en œuvre. Pour faire une analogie facile, si on est en train de se noyer, il faut trouver un moyen de sortir de l'eau. Réfléchir à une manière d'améliorer ses prochaines performances ou à une façon d'apprendre à nager ne sera pas très utile. En revanche, il est possible, dans un second temps, d'y repenser et d'en tirer des enseignements. À ce moment-là, plus nous disposons d'exemples de ce qui se pratique ailleurs, plus il est facile de faire le lien entre ces derniers et avec ce que nous connaissons déjà, et plus cet apprentissage devient facile et fertile. C'est en cela que, même si tous sont indépendants et qu'aucun ne nécessite la lecture des autres, cet ouvrage est complémentaire avec les deux qui l'ont précédé.

Aussi, *La Boîte à outils du meneur de jeu* est avant tout un catalogue d'une centaine de fiches correspondant, selon ce qui nous a paru le plus pertinent, soit à la présentation d'un outil, soit à une situation problématique et d'une ou plusieurs techniques pour la résoudre. Un tel choix entraîne deux questions : « Comment ont été déterminés les problèmes traités par les fiches ? » et « Comment ont été sélectionnées les techniques pour y répondre ? ».

Concernant les situations abordées, nous avons fait une première liste à partir de ce qui nous semblait être les « cent techniques à connaître ». Nous voulions que ces fiches

permettent soit d'intégrer aux parties des façons de jouer qui sortent de l'ordinaire, soit de résoudre des problèmes très concrets qui se posent tôt ou tard à la plupart des meneurs. C'est pourquoi nous avons confronté notre liste avec diverses sources à notre disposition : les retours concernant les ouvrages précédents, les questions posées lors de nos interventions sur l'animation de parties ou nos stages de *game design*, et les opinions de quelques amis et confrères. Si l'essentiel de la liste initiale a été validé, nous avons tout de même été surpris. Par exemple, certaines suggestions abordaient des thèmes qui nous semblaient de prime abord externes au JdR (comment éviter qu'une tension entre joueuses ne dégénère ? Comment utiliser la communication non verbale en partie ?), et d'autres des sujets où nous pensions que tout avait été déjà dit (comment ramener des joueuses dans le sens du scénario ? Quelle structure narrative choisir ?). Dans les deux cas, la répétition de ces demandes nous a prouvé que nous avions tort et qu'il existait un réel besoin de la part des MJ. Nous avons donc revu notre liste pour en tenir compte et en avons profité pour changer l'angle de nombreuses fiches, afin de les orienter moins sur la présentation d'un outil que sur la résolution d'un problème. Pour les mêmes raisons, nous n'avons pas hésité à prendre la place nécessaire pour celles sur lesquelles nous voulions mettre l'accent, que ce soit par goût ou parce que nous les trouvions plus utiles, quitte, par exemple, à présenter tout un panel de techniques au lieu d'une seule.

Le choix des techniques elles-mêmes s'est fait sur une base assez simple : nous voulions rassembler des outils ou des méthodes dont nous nous servons réellement dans nos propres parties et dont nous avons pu constater l'efficacité en jeu. Nous n'avons aucune envie de nous arroger le droit de déterminer ce qui relève du « bien jouer » ou pas, comme le veut l'esprit de la collection. De fait, nous n'avons pas sélectionné ces techniques parce qu'elles seraient les meilleures dans un classement hypothétique qui n'aurait pas trop de sens, ou parce qu'elles seraient à la mode. Ainsi, beaucoup de ces conseils forment une sorte de « sagesse populaire » rôliste. Certains tiennent de la recette de grand-mère, d'autres sont des créations originales, d'autres encore ont été popularisées par un auteur ou un jeu. La plupart sont en réalité des pratiques qui ont émergé à plusieurs endroits au fil des années, souvent sous des noms ou avec des points de vue un peu différents, et que nous avons rassemblées lorsque nous estimions qu'il s'agissait essentiellement de la même chose. Il pourrait être intéressant de se lancer dans une généalogie de ces techniques, ou même de justifier ces choix, mais il s'agit d'un travail titanique qui n'aurait de toute façon pas sa place dans ce recueil. En effet, nous n'avons pas cherché à vous fournir l'outil le plus adapté à votre groupe. Nous ne le connaissons pas. Nous avons avant tout cherché à vous transmettre des outils efficaces et dont nous savons, d'expérience, qu'ils fonctionnent. Nous avons choisi ces techniques parce qu'elles sont pratiques ou, pour reprendre les mots de Poincaré, avantageuses.

Par conséquent, il est tout à fait possible que vous estimiez que vos propres astuces soient supérieures au contenu de telle ou telle fiche. Nous n'avons aucun problème avec cela, d'une part car vu la quantité de matériel proposé, cela paraît inévitable. D'autre part, notre objectif est justement que vous puissiez vous approprier ces techniques et

les combiner aux vôtres pour en construire d'autres, taillées sur mesure pour répondre à vos besoins, à vos goûts et à ceux de votre groupe. Comprenons-nous bien, tous les outils proposés ici fonctionnent et ont un véritable impact autour de la table de jeu, mais ils ne sont qu'une réponse possible (ou qu'un petit groupe de réponses possibles) à une situation donnée. Notre but est que vous ayez toujours une solution, mais pas de vous infantiliser ni de faire les choix à votre place. Aussi, pour que vous puissiez aller encore plus loin si vous le souhaitez, nous avons intégré à chaque fiche les avantages et inconvénients des techniques décrites, celles avec lesquelles elles font des combinaisons intéressantes et les conditions dans lesquelles elles se montrent particulièrement efficaces.

CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS CE RECUEIL

Comme expliqué précédemment, vous découvrirez dans cet ouvrage cent fiches. Celles-ci peuvent, selon les cas, répondre à l'une ou l'autre des logiques suivantes :

- présenter un outil ou un ensemble d'outils ;
- présenter un problème et une technique ou un ensemble de techniques permettant d'y faire face sans rester bloqué.

Modèle des fiches

1. Description

A. Présentation : une rapide introduction exposant les techniques proposées ou le problème qu'il faut résoudre.

B. À utiliser de préférence lorsque vous voulez : les conditions les plus appropriées pour utiliser le contenu de la fiche.

C. Variantes : des méthodes alternatives pour utiliser la solution proposée ou d'autres façons d'arriver au même objectif.

D. Mots-clés : une aide pour naviguer entre les fiches.

2. Mode d'emploi : l'explication de l'outil proposé et la méthode à suivre pour l'utiliser. Il s'agit du « cœur » de la fiche.

3. Avantages et inconvénients : quelques éléments à prendre en compte avant d'utiliser une technique donnée.

4. Exemple : une mise en application du contenu de la fiche. Pour des raisons pratiques, l'exemple est parfois réparti au fur et à mesure de cette dernière.

5. Liens avec les articles des recueils précédents : les articles de *Mener et Jouer des parties de jeu de rôle* avec lesquels il peut être intéressant de faire un lien.

Comme nos précédents recueils, *La Boîte à outils du meneur de jeu* s'adresse en priorité à des lectrices et des lecteurs qui sont déjà rôlistes. Les fiches sont organisées de façon à être facilement compréhensibles pour des novices, même si certains enjeux ne se révéleront peut-être utiles qu'avec l'expérience et une fois que les problématiques plus urgentes auront été traitées. En outre, même les parties abordant les techniques les plus basiques ou connues présentent des alternatives qui permettent d'en renouveler l'intérêt.

Et pour les jeux sans meneur ?

Comme son nom l'indique, *La Boîte à outils du meneur de jeu* est avant tout pensée pour les jeux où l'autorité est répartie de façon classique, c'est-à-dire où les joueuses s'occupent essentiellement des décisions concernant les actions de leur personnage et où le meneur, au hasard près, décide plus ou moins de tout le reste. Pour autant, cela ne veut pas dire que cet ouvrage sera inutile pour la pratique des jeux sans meneur, ou à meneur tournant. Bien entendu, tout ne sera pas utilisable directement, ni même adaptable. Cependant, comme ce type de jeu redistribue généralement les prérogatives des meneurs entre les joueuses, une bonne partie de ces conseils pourront continuer de s'appliquer et elles pourront bénéficier des techniques correspondantes.

Nous vous déconseillons de lire ce recueil d'une traite, de la première à la dernière ligne. Un peu comme pour un dictionnaire, cela n'aurait guère de sens. Au contraire, nous vous encourageons à vous en emparer, à naviguer dans ses pages et à picorer ce qui vous paraît le plus utile, au moment où cela vous semble le plus pertinent. Par exemple, il vaut sans doute mieux lire les fiches correspondant aux besoins de votre table de jeu ou, si vous utilisez nos autres recueils, à ce qui fait écho aux chapitres pour lesquels vous avez envie d'aller plus loin.

Dans tous les cas, nous avons intégré trois outils pour vous aider à parcourir cet ouvrage :

- un découpage en quatre parties thématiques, qui correspondent chacune à une division de l'activité de meneur de jeu :

- 1. organiser** : mettre en place une partie et tout ce qui dépasse le cadre d'une session unique (séance zéro, expérience, se placer, prendre des notes, etc.) ;

- 2. scénariser** : préparer le contenu d'une séance et de ce que l'on va proposer aux joueuses (structure narrative, arcs de personnages, linéarité, etc.) ;

- 3. animer** : capter et conserver l'attention des joueuses en leur permettant à la fois de s'exprimer et d'être impliquées (rythme, gestion des scènes, tension, etc.) ;

- 4. varier** : sortir des sentiers battus grâce à des techniques alternatives ou permettant d'intégrer de phases de jeu originales (transparence, lumières, lettres d'amour aux personnages, etc.) ;

- une indication du public auquel se destinent les fiches et de la difficulté à les appliquer. Une fiche arborant un astérisque (*) s'adressera en priorité aux débutants ou traitera de techniques assez basiques, là où une fiche à trois astérisques concernera davantage les vétérans ou les meneurs désireux de peaufiner un aspect de leur pratique. Celles qui en comprennent deux se situent entre ces deux niveaux ;

- des mots-clés vous permettant de savoir rapidement ce qui est abordé dans les fiches. Ainsi, si vous souhaitez trouver toutes les fiches concernant la création de personnage, vous pourrez le faire rapidement grâce à l'index situé à la fin du livre.

Jouer avec La Boîte à outils du meneur de jeu

Une façon alternative de vous servir de ce recueil est de l'utiliser pour vous lancer des défis et vous pousser à utiliser des techniques dont vous n'avez pas l'habitude. Il vous suffit de tirer aléatoirement deux ou trois fiches, dont vous devrez vous servir de façon significative pour la prochaine séance. Si l'outil proposé n'est pas adapté à votre situation, jetez à nouveau les dés. S'il vous semble difficile de l'appliquer à votre table ou que vous avez peur de mettre votre campagne en danger, utilisez-le quand même, mais de façon limitée. Cela vous permettra de le découvrir. Tirer aléatoirement des techniques de meneur paraît inhabituel, voire contre-intuitif. Cependant, pour nous livrer à l'exercice, c'est aussi une astuce assez imparable pour renouveler son plaisir de jeu et sa pratique.

Bonne lecture !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Toujours avoir une solution à portée de main, p. 5

I. ORGANISER

Cartographier les relations entre personnages * p. 13

 Catégoriser les joueuses ** p. 17

 Créer des prétirés * p. 25

 Créer un groupe cohérent *** p. 33

 Créer un quartier avec les joueuses ** p. 39

 Créer une *check-list* pour sa campagne * p. 45

 Débriefeur ** p. 55

 Décrire avec des aides visuelles * p. 62

 Défricher un jeu en six questions * p. 67

 Établir le contrat social durant la séance zéro * p. 72

 Faire des tables aléatoires avec un objectif * p. 80

 Gérer la présence à l'écran * p. 88

 Gérer les points d'expérience * p. 93

 Gérer les tensions entre joueuses *** p. 104

 Jouer sur les genres fictionnels ** p. 115

 Placer les joueuses * p. 122

 Prendre des notes *** p. 127

 Préparer un kit de survie ** p. 136

 Se servir des archétypes * p. 146

 Utiliser des garde-fous pour les sujets difficiles *** p. 155

II. SCÉNARISER

- Choisir une structure narrative *** p. 179
- Commencer sur les chapeaux de roue * p. 208
- Concevoir un arc de personnage *** p. 213
- Connaître les grands types de conflits ** p. 221
- Créer un grand méchant * p. 225
- Décrire l'univers comme un ensemble de signes * p. 234
- Diversifier les objectifs des personnages *** p. 243
- Enrichir un jeu à missions *** p. 250
- Entremêler les intrigues ** p. 255
- Faire des cadeaux empoisonnés * p. 266
- Générer des relations complexes * p. 272
- Gérer la linéarité ** p. 277
- Imaginer un PNJ miroir * p. 284
- Instiller davantage de suspense ** p. 288
- Intégrer des flash-backs ** p. 293
- Intégrer des *flash-forward* *** p. 301
- Laisser flotter des indices et des secrets ** p. 309
- Mettre en scène des cinématiques * p. 314
- Programmer les phases de jeu *** p. 321
- Proposer des objectifs contradictoires ** p. 330
- Proposer des scènes qui comptent ** p. 336
- Rendre des personnages attachants ** p. 342
- Rendre une scène de combat intéressante ** p. 348
- S'inspirer d'un thème * p. 361
- Singulariser les PNJ * p. 369
- Terminer par un *cliffhanger* ** p. 376

III. ANIMER

- Animer des conflits (oui, mais...) * p. 382
- Animer une phase de plan ou d'intrusion ** p. 388
 - Choisir où jeter les dés * p. 395
- Choisir qui décrit le résultat des actions ** p. 401
 - Décrire plutôt que nommer * p. 406
- Donner des informations à une seule joueuse * p. 411
 - Encourager les joueuses à participer ** p. 416
- Exercer une opposition bienveillante *** p. 424
 - Expliciter les enjeux d'un test * p. 442
 - Faire des tests qui comptent * p. 447
 - Faire expérimenter ** p. 453
 - Faire peur ** p. 462
 - Gérer le rythme d'une séance ** p. 470
- Intégrer des scènes d'augmentation *** p. 479
 - Interrompre un combat ** p. 487
 - Inverser la charge d'un conflit ** p. 492
- Mettre une scène en valeur (zoomer, cadrer, monter) *** p. 497
 - Moduler sa voix * p. 505
 - Montrer le chemin parcouru ** p. 511
 - Montrer son approbation * p. 517
- Poser des questions provocantes ** p. 522
- Rebondir après une incohérence ** p. 528
 - Relancer la tension ** p. 535
 - S'exprimer sans parler *** p. 542
- Tirer profit des techniques surréalistes ** p. 550
- Transformer l'échec en autre chemin ** p. 558
 - Utiliser l'ironie dramatique *** p. 569
 - Utiliser les cinq sens * p. 575

IV. VARIER

- Donner un statut génératif aux compétences *** p. 584
- Écrire des lettres d'amour aux personnages * p. 588
- Envisager l'univers comme un personnage ** p. 594
 - Exploiter les sources de lumière *** p. 600
 - Faire jouer des PNJ aux joueuses *** p. 607
 - Gérer le *downtime* *** p. 613
- Intégrer des génériques et des thèmes musicaux * p. 619
 - Intégrer un conflit collaboratif ** p. 624
 - Jouer des parties centrées sur les PJ ** p. 629
 - Jouer des parties courtes * p. 634
 - Jouer en transparence *** p. 641
 - Jouer les PNJ comme des voitures volées * p. 649
 - Jouer une scène de détente *** p. 654
- Laisser des points à répartir à la création des PJ * p. 661
 - Organiser un *hot seat* ** p. 668
 - Préparer une partie sur le pouce ** p. 673
 - Proposer et animer des ateliers *** p. 682
 - Réutiliser un ancien PJ comme PNJ *** p. 689
 - Ritualiser les débuts de séance * p. 695
 - S'inspirer d'autres formats *** p. 703
 - Se baser sur l'insistance des joueuses * p. 713
 - Structurer des combats de boss *** p. 718
- Transformer les forces des PJ en faiblesses *** p. 726
 - Utiliser des cartes * p. 733
- Utiliser la musique comme un élément de *gameplay* *** p. 740
 - Utiliser une *emomatrix* * p. 745

CONCLUSION

Pour aller plus loin, p. 750

BIBLIOGRAPHIE DES JEUX ET DES SUPPLÉMENTS CITÉS

P. 759

INDEX PAR MOTS-CLÉS

p. 769

REMERCIEMENTS

P. 773