

La musique
utilisée comme
élément de gameplay
dans le jeu de rôle

TL,DR :

1. Intégrer davantage la musique aux système de JdR peut les rendre plus intéressants.
2. Il existe :
 - a. de nombreux types d'intégrations, plus ou moins poussées
 - b. de nombreuses façons d'interagir avec la musique au cours d'une partie
 - c. de nombreux jeux plus ou moins aboutis donnant des pistes très intéressantes
 - d. peu de tels jeux qui ont pignon sur rue, malgré l'engouement des joueuses.
3. La musique peut remplir bien plus de fonctions que l'on croit au sein d'un système de jeu.
4. On n'aura pas le temps de tout voir, donc téléchargez le support.
5. Faites plus de jeux "musicaux". Si possible dans une Game Jam avec nous cet été.

Présentation

1. Pourquoi on s'intéresse à ce sujet ?
2. Quels sont les types d'intégrations entre musique et systèmes de JdR ?
3. Aperçu de jeux intégrant la musique dans leurs systèmes
4. Dimensions et fonctions remplies par la musique au sein du gameplay
5. En résumé
6. Bonus

Pourquoi ?

D'où on parle

1. Intérêt pour la musique utilisée comme technique d'animation de partie
 - Casus Belli, émulation en club, discussions entre auteurs, jeux horribles, etc.
2. Déclic avec Kensei
3. Frustration avec de nombreux projets qui ne sortent pas ou sont retirés
 - GUTS, Supplément pour Apocalypse Word, The Long Orbit.
4. Partie sur les liens entre la musique et le JdR durant les travaux de thèse
5. Réappropriation via campagnes personnelles et recueils de conseils
6. Création des campagnes personnelles liées à la création musicale
7. Réutilisation dans des jeux ou suppléments
 - Jeux en 36 mots, Volume 2 de Monsterhearts

Intégration de la musique au système

Intégration “faible” (hors gameplay)

Conditions intéressantes mais pas suffisantes :

1. Comporter des conseils sur l'utilisation de la musique en jeu (même si nombreux cas limites)
2. Être inspiré par une culture musicale, un genre musical, un groupe ou un morceau de musique
3. Être proposé au format audio (Dragonraid, Dragonroad, Magicians, Nuit)
4. Mettre en scène des personnages musiciens, des concerts ou des tournées (Shadowrun, D&D, Cyberpunk, Glam Metal Monster Hunter, etc.)
5. Proposer un accompagnement sonore :
 - Suggestions de morceaux (Cusus Belli, Jeux d'Anthony Combrexelle, Zombiology, etc.)
 - Compilations ou playlists (Humanydyne, Monsterhearts, etc.)
 - Musique spécifique (Esteren, Warsaw, etc.)
 - Cas particulier des partitions (Dragonlance, Doomsong, La Musique adoucit les meurtres, etc.)
6. Utiliser le champ lexical de la musique (Midnight Melodies, Catalogues de Feats, etc.).

Cas tangents

Nombreux cas où le jeu demeure ambigu sur le fait d'intégrer ou pas de la musique dans son système (en tant que procédure ou que mécanique) :

- Ambre : pas écrit mais nombreux groupes le jouaient ainsi.
- Humanydyne : introduction d'un scénario.
- World Wide Wrestling 2 : entrances, matériel, etc.

Intégration élevée (gameplay)

- Faire appel à de la musique "IRL", aux connaissances musicales ou à une performance
- Peu importe que cela soit dans une règle, la structure, un scénario, une règle optionnelle ou autre, du moment qu'il y ait une procédure ou une mécanique claire
- Trois niveaux d'intégration :
 - Intégré : on peut l'enlever sans que le jeu "casse". (ex : Orbital blues)
 - Important : on peut enlever la partie musicale, mais il faut la remplacer par autre chose. (ex : The Climb)
 - Critique : on ne peut pas enlever la partie musicale. (ex: Ribbon Drive)

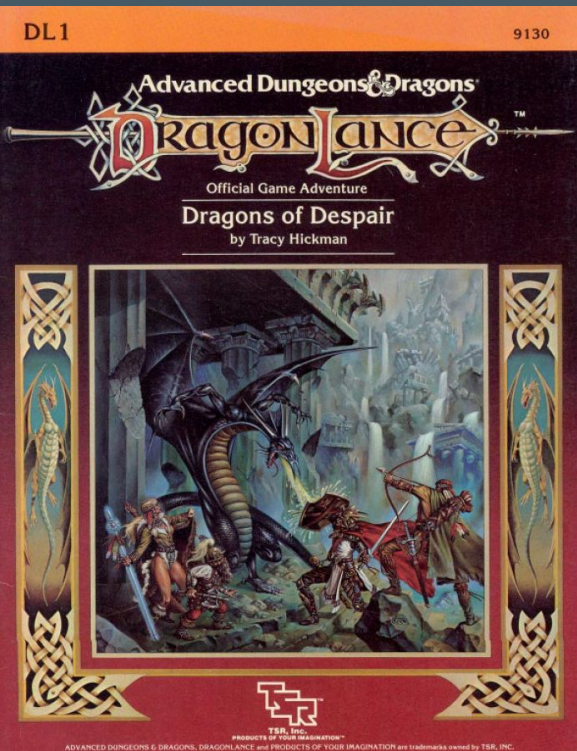
Exemples de jeux avec musique intégrée au système

Corpus

- Liste non exhaustive :
 - environ 40 jeux présentés sur ce support
 - environ 60 identifiés comme “intégrés”
 - parmi plus de 150 jeux étudiés.
- Présentation chronologique
 - Mais pas une analyse historique (!)
 - À mettre en relation avec l'évolution technologique : CD (90's), YouTube (2005), Iphone (2007), Spotify (2008), jeu en ligne, etc.
 - Cette évolution est également à remettre en perspective avec les lieux où on joue à ces jeux (lecteurs de CD transportables, enceintes bluetooth, nuisances sonores, etc.)
- Beaucoup de jeux issus des “marges” : prototypes, jeux jamais publiés, jeux satiriques, concours de création, diffusion restreinte, etc.
 - Parfois difficile de dater certains jeux
 - Respect du droit d'auteur n'est pas toujours une priorité
 - Certains jeux ont une formulation assez ambiguë
 - Certains peuvent ne pas être considérés comme des JdR
 - On constate une évolution de la fenêtre d'Overton ludique avec des jeux qui s'assument de plus en plus
- Quelques jeux à nous (environ 10%)
- Jeux formalisés souvent en retard par rapport aux pratiques (conseils, scénarios, scénographie du GN...)
- Pas forcément les genres où on s'y attend le plus :
 - Moins de jeux de “groupes” que ce à quoi on pourrait s'attendre
 - D'autres genres assez présents : comédie musicale, “clones” de cowboy bebop, animation de radio (à la fin du monde ou pas)
 - Parmi les jeux étudiés, une très grande représentation du metal, du rock et du punk, mais qui s'explique culturellement.
- Quelques autres jeux non présentés :
 - A Playlist for the end of the world
 - Barbarians : the Musical
 - Battles de rap historiques entre vampires procéduriers
 - Dragonfly Motel
 - Jukebox
 - Mixtape of the beast
 - My Jam!
 - On all frequencies
 - Presque célèbres
 - Road Trip : the Musical
 - Séduire un âne qui n'a pas soif
 - Shanty Hunters
 - Singing Clay
 - Songs
 - Tsuoba Yama no Resu
 - Vade Mecum
 - When the music stops
 - Zombie Apocalypse : the Musical
 - etc.

DL1 - Dragons of Despair (Hickman, 1984)

Scénario pour *Advanced Dungeons & Dragons*



Song of Goldmoon

ANDANTE

1. Grass — lands are end — less, And sun — mer sings on. And Gold moon the prince — es loves
 2. Grass — lands are way — ing, The sky's rim is gray. The chief — tain sends Riv — er — wind

a poor man's son. Her fa — ther the chief — tain makes long roads be — tween them; the grass — lands are
 east and a — way, to search for strong ma — gic at lip of the moon — ing the grass — lands are

end — less, And sun — mer sings on. 2. The Oh Riv — er — wind where have you gone? —
 way — ing, The sky's rim is 2. gray.

— Oh Riv — er — wind — mer comes on. — I sit by the ri — ver and look to the

sun — rise, but the sun ris — es o — ver the moon — tains a — lone. 3. The au — rum is here.

Sing verses 1, 2 and chorus then sing verses 3, 4, 5, and chorus

- 3) The grasslands are fading,
The summer winds die.
He comes back, the darkness
Of dragons in his eyes.
He carries a blue staff
As bright as a glacier.
The grasslands are fading, the summer winds die.
- 4) The grasslands are fragile,
As yellow as flames.
The dwarfain makes mockery
Of Riverwind's claims.
He undoes the people
To share the young warrior.
The grasslands are fragile, as yellow as flames.
- 5) The grasslands are faded,
And autumn is here.
The girl joins her lover,
The chosen white roset.
The staff flames in blue light
And birds of dawn's warble
The grasslands have faded, and autumn is here.

Event 2: Goldmoon Found. Roll 1d4. The result indicates how many encounters after the beginning of the game this event takes place.

Suddenly, soft music begins. Its source is a slim, beautiful girl. Lyre in hand, she slides gracefully to sit; nearby, a large plainsman raises a flute to his lips.

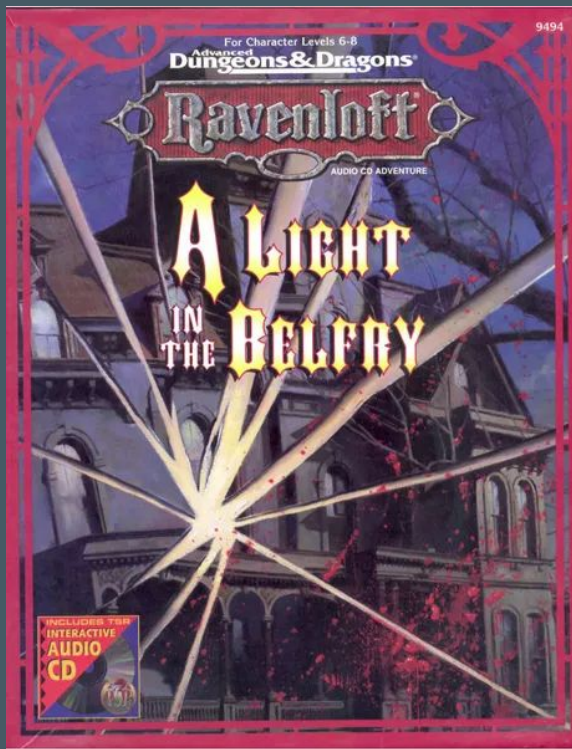
The girl's eyes are a bright sky blue, her skin a buttery tan. Most striking of all is the flowing white gold of her hair. Plush white furs trim her woven cape. A single feather folds back along the right side of her head.

Her voice clear as winter air, she begins to sing . . .

The Song of Riverwind is in the center of this module. If Goldmoon is a PC in the adventure, have the player read the lyrics aloud or, if he or she has natural minstrel abilities, sing them with the music provided.

A Light in the Belfry (Hickman, 1995)

Scénario pour *Advanced Dungeons & Dragons*



13. West Closet

27

In truth, there is nothing dangerous here. The heat is no more than a special effect designed to frighten intruders. The heroes cannot discover the source of this unusual phenomenon by any means. If the door is closed and then opened again, there is no new release of heat.

Sur le CD :

- Descriptions de pièces (qui sont absentes du livret).
- Dialogues.
- Effets sonores.
- Musique d'ambiance.

The Necromancer Falls

51

Play track 51 if Morgoroth is reduced to 10 or less hit points, but not reduced to 0 hp or less. (Otherwise, skip to "The Necromancer's Fate," below). When defeat is upon the necromancer, and escape is impossible, he utters a last incantation and falls apparently dead. In fact, Morgoroth has just cast a *feign death* spell. If the party members do not inflict further damage upon him, he awakens in just over three hours. By "playing possum," Morgoroth hopes to avenge his defeat later.

Le cas particulier des énigmes musicales

11. EAR TRUMPET STATUE

This life-size ape statue wears a peculiar doublet and holds an ear trumpet to each of its ears. It seamlessly protrudes from the floor.

If someone produces, by instrument or voice, a specific series musical notes while in front of the statue:

F - E - E - D - A - B - A - D - E - G - G

... the statue grins (via something akin to a **magic mouth**) and the adjacent one-way door opens for one turn, allowing passage to the west.

Similarly, if someone produces another series of notes:

E - G - A - D - A - D - E - A - D - F - A - C - E

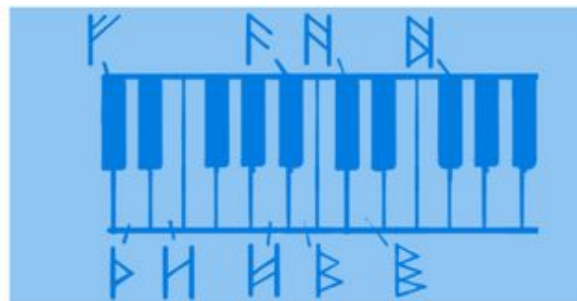
... the statue winks and the one-way door into area 12 opens for one turn.

Note: This puzzle is intentionally very hard to solve, even with the clues from areas 38 and 48. To make it slightly easier, if someone says one of the two phrases ("Feed a bad egg!" or "Egad! A dead face!"), the statue can respond by frowning disapprovingly, then producing a granite piano key from within its doublet, and hurling it at the speaker.

Many Gates of the Gann (2012)

Astral Archive of Advanced Arcana

Each rune sounds in a particular note when touched. DM and players may just agree which runes they touch, but this dungeon is more fun using a **keyboard** as below:



Keyboard: don't let the players see what key you press for each rune; you can record everything beforehand. They must find the runes on the keyboard themselves by listening to each note. We suggest vibraphone mode.

Astral Archive of Advanced Arcana (2025)

Bioman RPG (Storos, 2000)



☐ Le début d'un épisode

Un épisode commence toujours par le générique de la série. Dans le pré-générique, une voix-off explique qui sont les Bioman et contre qui ils se battent. Puis le générique commence. Pendant le générique, on voit successivement tous les Biomans. Un par un on les voit dans une activité « favorite » (qui dépend du rôle du Bioman), la séquence d'une dizaine de seconde se terminant par un grand sourire en gros plan du Bioman. Puis on voit les Biomans tous ensemble en civil marchant en discutant, plaisantant et se taquinant. Enfin, on les voit en costume réaliser une série de chorégraphies puis combattre des Bulex.

Envoyez le générique de fin !

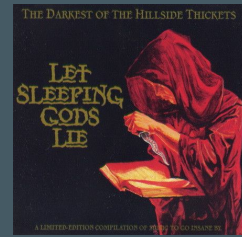
ACTE 1

Le générique de Bioman vient de s'achever.



Il est absolument impensable de jouer à Bioman RPG sans écouter au moins le générique de la série.

Let Sleeping Gods Lie (The Darkest of the Hillside Thickets, 2002)



Where to Buy
d20 Home Page

Call of Cthulhu ROLEPLAYING GAME

Dungeons & Dragons
Forgotten Realms
Wheel of Time
Star Wars

RPGA Network
Conventions
Community

Home > Roleplaying Games > Call of Cthulhu

Chaos of the Thickets

Optional Rule for Call of Cthulhu d20
By Brian Campbell, Christopher Perkins, and Mat Smith


If you ordered a [special autographed copy](#) of the *Call of Cthulhu* d20 Roleplaying Game from [our online store](#), you also received a free limited-edition compilation CD: *Let Sleeping Gods Lie* by a band called the [Darkest of the Hillside Thickets](#). Each track on the CD has its own minor effect on game play that lasts only as long as the song is playing. To invoke the Chaos of the Thickets, set your CD player on shuffle/random, then hit play. (If you don't have that feature, roll a d12 and start play on that track.)

Here are some expanded descriptions of the rules for each track.

1. A THOUSAND FISTS
+1 morale bonus to melee attacks

For the duration of this song, all player characters get a +1 morale bonus on melee attacks. Note this is an attack bonus and not a damage bonus.


20 system



THE DARKEST OF THE HILLSIDE THICKETS LET SLEEPING GODS LIE

Chaos of the Thickets (Optional Rule for the *Call of Cthulhu* Roleplaying Game)
Each track has its own minor effect on game play that lasts only as long as the song is playing. To invoke the Chaos of the Thickets, set your CD player on shuffle/random, and then play. (If you don't have that feature, roll a d12 and start play on that track.)

- 1. A THOUSAND FISTS**
+1 morale bonus to melee attacks
- 2. COLOUR ME GREEN**
Random character in combat is nauseated for 1d4 rounds
- 3. GOIN' DOWN TO DUNWICH**
Gain the Run feat for free
- 4. SHOGGOths AWAY!**
Any Sanity losses are increased by 1 point (1d4 if the loss is caused by a Shoggoth or Shoggoth Lord)
- 5. YIG SNAKE DADDY**
-1 on saves against mind-influencing effects
- 6. PLEASE GOD NO**
Use d12 for attack rolls, saves, ability checks, and skill checks
- 7. SIX-GUN CORCON DYNAMO**
+1 morale bonus on ranged attacks
- 8. THE INNSMOUTH LOOK**
+2 insight bonus on Spot and Search checks
- 9. SOUNDS OF TINDALOS**
-10% on Sanity checks
- 10. THE CHOSEN ONE**
+2 insight bonus on ability and skill checks, and +2 morale bonus on Sanity checks (one character only)
- 11. YOC-SOthOTH**
Reroll initiative at the beginning of every combat round
- 12. CTHULHU DREAMS**
-2 on Listen, Spot, and Search checks



www.wizards.com www.chaosium.com www.wizards.com/d20 www.divineindustries.com

CALL OF CTHULHU is a registered trademark of Chaosium, Inc. ©2002 Game Mechanic Chaosium, Inc. ©2002 Wizards. WIZARDS OF THE COAST, the Wizards of the Coast logo and the d20 System logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. Artwork by Toren "MacBin" Atkinson. Additional artwork by Ann Kai and Jason Seles. Made In Canada

Punk (Solis, version du 28 mars 2004)

PUNK

You and your gang are rebels in a monolithic, dystopian alternate Earth. The faceless nemesis is a special player called the Man. In other games, he's called the GM and acts as a supportive story guide and or a neutral game moderator. But this is **PUNK**, so he's the Man and you fight him.

Becoming a Punk

Describe three Passions:
Fight – Something that pisses you off. You want it to stop.
Fuck – Something you desire. You want to achieve it or obtain it.
Flight – Something you fear. You want to avoid or get away from it.
Only Punks and other named characters get passions. Everyone else is a cog in the Man's machine. Named characters in the service of the Man must have at least one of their passions express their devotion the status quo.

The Setup

The game begins with everybody being in a bar. Describe what you're doing, introduce yourself and talk as your character. As you're doing this, write down up to three **Details** (skills, quirks, history, personality, etc.) that come across from role-playing this scene. Be descriptive, but don't get too flowery.

Once you're done, grab five tokens of Anarchy, make your punk's signature soundtrack and go!

Action

Say what you want to do. Get a six-sided die for each of your beneficially relevant traits. (Passions and Details are both considered traits.) The Man gathers a die for every one of your opponent's beneficially relevant traits. You can get a die for each of your opponent's negatively relevant traits, if you have access to such personal information. Your opponent can do the same to you.

If there is no opponent, the Man anthropomorphizes the obstacle. For example, if you roll to pick a lock, the Man rolls for the lock, using its traits.

Roll 'em. Whoever gets the highest result on a single die wins. The Man wins all ties.

If you lose the roll, you describe your failure.

If you win, the Man describes your success.

Anarchy

You're doing something that fits one or more passions. (Otherwise known as a **Passionate** action.) If you fail that act, you gain a token of Anarchy for every triggered passion.

You can spend Anarchy before a roll to increase each of your die results by one value on a 1-for-1 basis. Alternatively, you can spend Anarchy after a successful roll to describe the success.

If you have more than ten Anarchy tokens, you **burn out**. Your character has a heart attack and dies. The burnout character's player now has one anarchy token for every surviving player that he can distribute among the remaining characters however he wishes. This may indeed cause further punks to burn out. It sucks when your buddy dies.

If you have zero Anarchy tokens, you **fade out**. The forces of the Man ambush your character and the Man can do with him as he pleases.

Authority

Every time you succeed a **Passionate** action, you gain an **authority** token. The Man can exercise his Authority over you by discarding one of these tokens. You cannot have more than ten Authority tokens and the authority tokens of one character cannot be used against another character. Goodie!

The Man can spend Authority before a roll to increase the value of his die results on a 1:1 basis. He can also spend it after your unsuccessful rolls to describe your failure.

The only way to willingly lose Authority tokens is by laying low until the heat dies down. In other words, by not being a Punk. Every week spent avoiding passionate actions removes one Authority token. Unfortunately, you lose Anarchy tokens at the same rate.

The Power of Punk Rock

Put each character's soundtrack in an mp3 player or multi-disc CD changer. Keep the music playing in the background on a random setting. While your song is running, you can narrate your successes without having to spend Anarchy and the Man can't spend Authority to describe your failures.

How To Win

Once one passion is resolved, it effectively becomes a non-trait. It can not be used for your benefit or to your detriment. If, at any time, all of your character's passions are resolved at the same time, you can have whatever sappy happy ending you can imagine. The catch is that you can't take anyone with you (unless that's part of your passion or something). Winning **PUNK** is an exceedingly rare occurrence unless your passions are fairly easy to resolve. If that's the case, you're probably playing a really boring character.

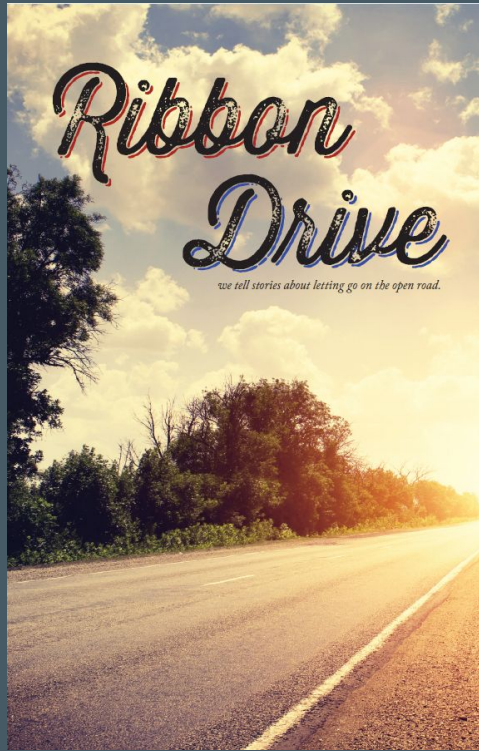
Credits

PUNK is by Daniel Solis
Special thanks: Alexander Cherry, E. H. Garrick, Micheal V. Goins, Derek Guder, Mike Holmes, Mark Johnson, Bran Leybourne, Jasper McChesney, Dev Parkayastha, Shreyas Sampat, Jeffrey S. Schectet, Ross Winn, the folks at the Forge, and rock 'n' roll.
Last modified: 28 March 2004

Once you're done, grab five tokens of Anarchy, make your punk's signature soundtrack and go!

The Power of Punk Rock
Put each character's soundtrack in an mp3 player or multi-disc CD changer. Keep the music playing in the background on a random setting. While your song is running, you can narrate your successes without having to spend Anarchy and the Man can't spend Authority to describe your failures.

Ribbon Drive (Alder, 2009)



Some work must be done before playing Ribbon Drive. Luckily, it's the fun sort of work, the joyful obsessive type. Each person who will be playing needs to create a playlist or mix (agree beforehand on what formats will work for your group: CD, cassette, or digital device). There are a few guidelines for creating mixes: they must be 30-70 minutes long, have a running theme, and have an interesting, descriptive title. We all bring our mixes to the game, along with print-outs for the lyrics of the first two tracks.

plays, or just close their eyes and take it in. Once the song is over, we pause the mix and decide what our road trip is going to be like, inspired directly from that first song. Some things that we might decide at this point: where

It's the second song that fleshes out our characters, and provides us with those quirky little details that bring them to life. We each need to create a character sheet, on which we'll record information about our characters. We can use index cards or small pieces of paper for this. Each character has:

a Name, 3 Traits, and 2 Futures.

To take a Detour (which we are forced to do if there are no relevant, activated Traits, or if no one wants to cross such a Trait off permanently), we must narrate how the obstacle creates an impasse and how we backtrack or detour to get around it. We must at this point switch the mix. This immediately ends the scene, starts a new mix, and changes the tone of the game.

So, what do we base our scene framing upon? A mixture of two things: the song that's playing, and our own narrative sensibilities. Listen to the song for a

If the song changes mid-scene, it's important to allow the new song's tone to leak into our narration and guide the direction we take the scene. We shouldn't slavishly hold to this rule, but take it as a guide.

There are two ways that a mix might end: it might naturally reach its conclusion, or we might Detour in the face of an Obstacle. If a mix naturally

Kensei (Oz Karazu, Fauré, 2011)



Nekketsu

1. Généralement sur un combat de boss. Tous les PJ sont hors de combat.
2. Un (seul) peut se relever.
3. Il récupère alors toutes les cartes de ses camarades.
4. On met son thème en boucle jusqu'à la fin du combat.
5. S'il réussit, tout le monde est sauvé.
S'il échoue, il meurt (impossible autrement).

Guts (Delanghe, Gotto, Larré, 2011)



Mécanique du thème

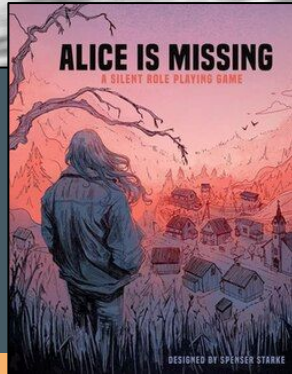
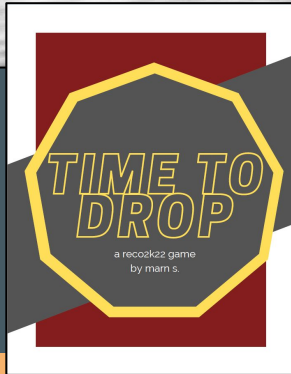
1. Un PJ peut lancer son thème une fois par séance
2. Tout ce qui est activable sur sa fiche l'est
3. Il peut récupérer les jetons de GUTS des autres
4. Cela s'arrête avec la fin du thème

Mécaniques des combats de boss

1. Musique pour empêcher de passer les thèmes
2. Passage entre des "phases"
3. Durée d'une invulnérabilité ou d'une vulnérabilité

The Climb (Morningstar, 2013), Alice is missing (Starke , 2022) Time to Drop (Marn S., 2022)

THE CLIMB JASON MORNINGSTAR



PACING THE GAME

A timed audio track paces the game. There are 45 minutes of alternating blizzard and light wind. At the 40 minute mark, there is a Chinese weather report—this is the signal that a break in the weather is imminent. At the 45 minute mark, there is a one minute stretch of silence, which is the only window for the summit team’s departure. If they miss it, ascending further is impossible, so don’t miss it!

The entire environmental audio track is 91 minutes long and when it ends, so does active play. The game may well end before that, and that is just fine.

The Climb works fine without the soundtrack if necessary. Timing becomes the responsibility of the person playing Sweet, the meteorologist. Sweet’s player should give warnings after 30 minutes (15 minutes until the weather breaks) and 40 minutes (5 minutes until the weather breaks). This is indicated on Sweet’s sheet as well.

Le plein de munitions (Larré, 2013-2015)

Supplément non publié pour *Apocalypse World*

LE PLEIN DE MUNITIONS

Un compagnon pour *Apocalypse World*



LES ACTIONS SONORISÉES

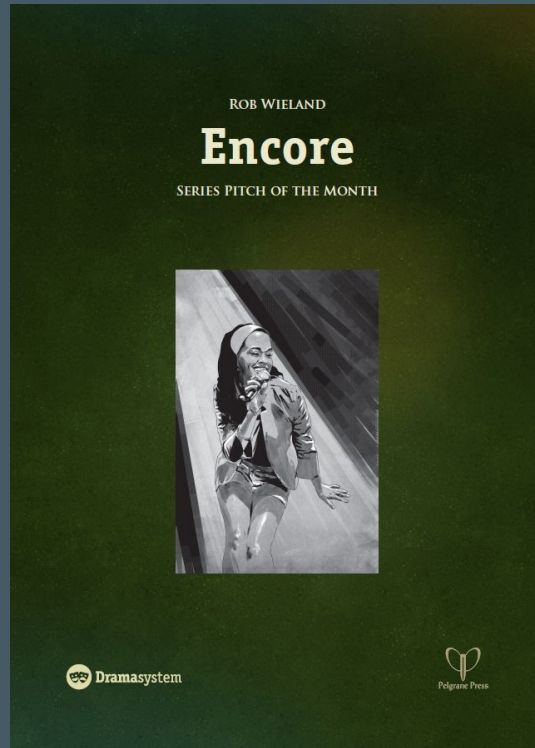
D'un point de vue technique, la plupart des actions d'*Apocalypse World* sont structurées de façon à ce que, quand une condition est réalisée, le MC ou le joueur aient quelque chose de précis à faire et que cela ait un impact sur le jeu. Ainsi, selon les règles, les actions sonorisées ne se distinguent guère de

Actions (et réactions) sonorisées

1. Événements :
 - Quand la séquence d'autodestruction est activée,...
 - Quand la machine de Mother Brain se referme sur un personnage, ...
2. Opportunités ou dangers :
 - Quand la voix dans la radio cherche à entrer en contact, ...
3. Orienter ou désorienter
 - Quand un personnage "dément" échoue à proximité d'une radio ou de haut-parleurs,
4. PNJ
 - SLAB (mentor pour qui la magie = musique)
 - 5to2 (monstres)
 - Boîte à musique (émotion posthume)
 - Chambre des anges (disparaître)

Encore (Wieland, 2014)

Cadre pour *Hillfolks*



Musical Play

Incorporating actual music into *Encore* fits the premise. At the same time, asking a table full of friends to get up and sing is expecting them to fire sniper rifles during an espionage game. Not every group is comprised of karaoke sharks, nor is every person mortified by the thought of belting out a favorite melody. Decide which of the options below suits your group.

- **Acapella:** Nobody sings in this mode. No songs will be harmed in the playing of this game. Many people can't carry a tune which is perfectly acceptable. They can still describe the type of song their character would be singing in a moment, either through genre and style or citing a specific example of the type.
- **OST:** Turn laptops and smartphones to your advantage at the table. When a character is looking for a pop song, it's usually no more than a web search and video link away. The GM can describe the action as the character sings. The player can lip-sync along and chew some scenery. Excellent song selection might even sway the rest of the group when it comes time to determine who got what they wanted out of a scene. An excellent choice for mixed groups of music lovers.
- **Music and Lyrics:** If players are willing to look up songs on the internet or their

personal electronics, taking the step to singing them is natural. There are karaoke versions available, but singing along to a video clip running on a laptop works just as well. Anyone singing a song in a scene, be it dramatic or procedural, gains a drama token in addition to any they would after the evaluation of the scene. Most scenes feature one song only, but groups confident in their mashup or point/counterpoint singing abilities can bend this rule.

- **Playback:** Thanks to a fad from five years ago, many game hosting areas have access to a collection of plastic rainbow buttoned controllers and hard drives full of downloaded songs. This may limit the choice of music in a game, but it allows for motifs and theme songs for certain characters.

The Long Orbit : Simulacra (Walton, 2015)



LULU IS A JERK

If you have access to a music player and want to enjoy some horrible fun, have Lulu play one these over the ship's loudspeakers in game, aimed at the particular PC she's mad at:

If Mateo makes her angry, Lulu can play this recording that "Zaira made and shared before she died" (no doubt it was directed at Mateo):

Beyonce "Care," sung acapella
<https://www.youtube.com/watch?v=iHL4jrlzK38>

If Patrick makes her angry, Lulu can play this song to remind him of the horrible night of Katie's accident:

Pearl Jam "Last Kiss" cover
<https://www.youtube.com/watch?v=JsEtNrYIC4>

If Astrid makes her angry, Lulu can play this song to remind her that she's nothing:

Cee-Lo Green "Fuck You"
<https://www.youtube.com/watch?v=pc0mxOXbWlU>

If January makes her angry, Lulu can play this patronizing song to remind her that she's just a robot:
The Learning Station "Dancing Robots"

<https://www.youtube.com/watch?v=hpLULy-givc>

Orphans' Rhapsody (Sintes, 2015)



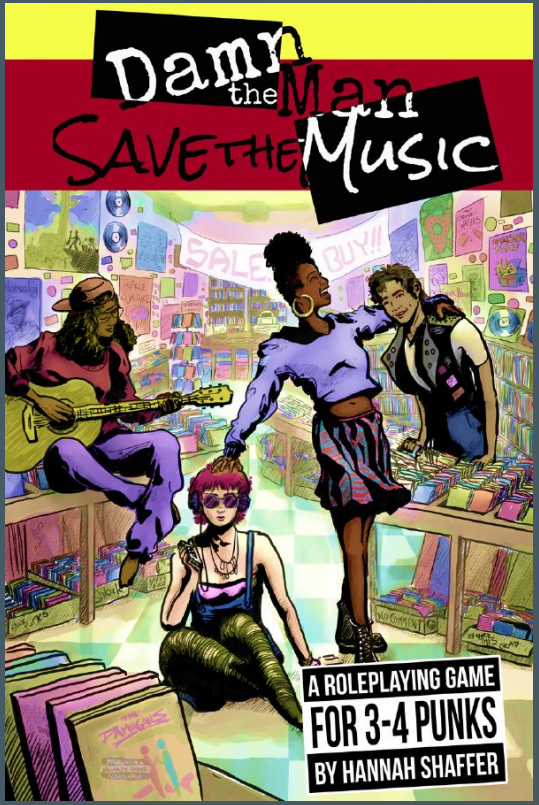
ORPHANS' RHAPSODY

Version Game Chef – juin/2015

Par Frédéric Sintes

- L'adulte maltraitant est caractérisé par une chanson.
- Les personnages sont caractérisés par une chanson.
- Quand on chante, tout se réalise sans générer de conflit.
- Le cadreur ne peut pas stopper la scène avant la fin de la chanson.
- Chanter nécessite une révélation pour obtenir un dé de progression.
- Celui peut-être refusé si les paroles ne sont pas en rapport.
- On peut s'accompagner d'un morceau ou chanter à plusieurs.
- Possibilité de pointer une autre joueuse du doigt pour lui proposer de continuer la chanson (elle peut refuser par un geste de la main).

Damn the Man, Save the Music (Shaffer, 2017)



OPENING MONTAGE

What's a game about a '90s record store without a musical montage?

There are two montages in *Damn the Man*: one at the beginning of the game, before the first scene, and one at the end of the game, as part of the epilogue. Guided by the facilitator, montages are mini scenes that set the stage for the act to come. Montages should last no more than a couple minutes, and serve as a sort of call-and-response between the facilitator and the players.

To begin a montage, the facilitator either starts playing a background song or describes a fictional background song being played. Then, while the song is playing, the facilitator will place each character in the scene. The players respond with their thoughts and feelings. Some players will jump right in and describe what they're doing and how they're engaging with other characters. The facilitator can keep the scene moving by asking questions, like these:

- ♣ What does Tiffany think of this song?
- ♣ How are you looking at Jason after your big fight yesterday?
- ♣ You look tired. Did you get enough sleep last night?
- ♣ How do you feel about being at work right now?
- ♣ What looks out of place to you?
- ♣ What poster did somebody paste to the door last night?
- ♣ How are you gonna get the coffee machine working in time?

THE TROUBLED ARTIST

ALWAYS LOOKING FOR PEOPLE WHO GET IT.

CONNECTS WITH PEOPLE THROUGH ART.

CUTS THROUGH THE BULLSHIT TO THE TRUTH.

GOAL


CHOOSE A GOAL:

- CONFESS MY LOVE
- GET A PROMOTION
- FIND A TRAP
- PAY BACK A DEBT
- SCORE A GEEZ
- FIND THE LOST CAT

GOAL PROGRESS

I'M DETERMINED

I HAVE A PLAN



EMPLOYEE INFO

NAME: _____

AGE: _____

TIME EMPLOYED: _____

STYLE _____

DRESS _____

TUNES: _____

RELATIONSHIPS

Relationship 1: _____ We cool?

Relationship 2: _____

NOTES AND DOODLES

REVOLUTION RECORDS MAY BE CLOSED DUE TO:

♣ COMMUNITY

♦ MONEY

♥ MORALE

♠ THE BOSS

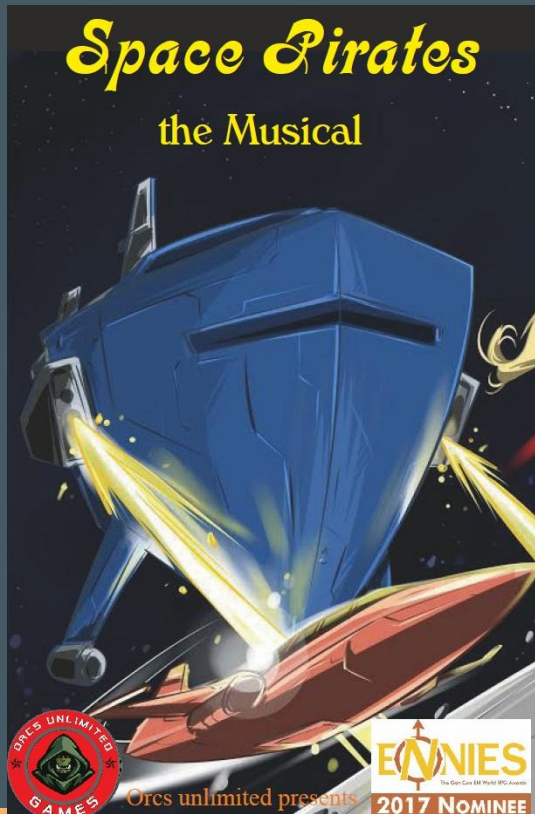
Space Rock Opera (Young, 2017) Mixtape (O'Reilly, 2018)

Getting things done (in space!)

"If you won't do it, someone else will." - Ronnie James Diode

Whenever you want to do something important (play a solo, crowdsurf, charm a music critic, negotiate, etc.), you have to do one of these: **A)** name a song, **B)** recite a line of lyrics to a song, or **C)** hum or whistle part of a song. If someone else in the group can do one of the other two for the same song, you are successful! If no one can figure it out, you fail at your action. For especially difficult actions, the GM may ask for a whole verse or the band name. On a failure, you can spend 50 GMB to try again with a new song, lyrics, or tune. If you fail that too, then it stands. No matter how you use it (name, lyrics, or tune), you can only use any given song for one action per game.

Space Pirates : the Musical (McNary, 2017)



THE PLAYLIST

This is where the “musical” part comes in.

Set up a Playlist: Take your favorite digital music player and make a playlist of various songs. Add as many of those songs as you want to the Space Pirates: The Musical play sheet below. When a new song plays, players and NPCs can gain positive or negative effects depending on the effect that the song is associated with.

Put the Playlist on Random: At the beginning of the game, set the playlist to random and start the game. A few game effects can change the order of play to keep it moving. If a song gets old, just change it out for a different one.

Press Play: This begins the game. The only time the music stops is in the event of a character death. Once the replacement character is brought back into the game, restart the music.

Song Effects: Each song will correspond to a character, action, or emotion. Any action that works with the song gains a +1d6. The player then discards the lowest die roll and keeps only the 2 highest for the die total. (Roll 3 dice, keep the highest 2.)

Skip It!: Each player receives one “Skip It!” per game. This gives them the chance to skip the current song in play.

Sing Along (I Dare You): Once per game a player may choose to sing along with the song being played, allowing them to roll 3 dice and keep the full result. (Roll 3 dice and keep all 3.)

As Much As We Can Take (Reeves, 2019)



To be played in person by two people, listening to Lou Reed's Metal Machine Music [...]

To play, either player may ask the other, "are you comfortable when...", and the other player should answer honestly. If the music is quiet, answer honestly for yourself at your least overwhelmed; if the music is loud, answer honestly for yourself at your most overwhelmed.

- If the answer is no, turn the volume up a notch.
- If the answer is yes, turn the volume down a notch.

The game ends when the music is loud enough that anyone is close to discomfort to pain. Don't let the music get physically - or emotionally - overwhelming or painful. [...]

Notes : Autisme, Volume, JdR ?

I Hate this Town (Reeves, 2019)



I HATE THIS TOWN is driven by a collaborative playlist known as **The Mixtape**.

Before the game starts, each player gives Mom a certain number of early pop punk or emo songs to form to The Mixtape. These songs are a player's "defining songs". Choose 4 each for 3-4 players or 3 each for 5+ players. Mom adds all songs to The Mixtape, even if this means the same song appears multiple times.

Checks are done by using the playlist's randomization function. Mom will secretly choose a song in the playlist -- songs added first are harder to beat, songs added later are easier. When a player hits "random", if the song is above (earlier on the playlist than) Mom's chosen song, they succeed. If it is below (or tied), Mom decides what happens.

If one of your defining songs comes on at any time, you become **Compromised**. Announce this by putting your head in your hands and proclaiming, "I can't do it, Mom."

GAINING EMO CRED

It's easy to become more emo! You may gain more EC at any time by:

- writing the chorus to an original emo song. You must perform the chorus .
- dramatically reading a passage from My Immortal. Mom chooses the passage, the reader must keep a straight face.

Rotting Christ (Artho, Batronoban, Clerc, 2020)

Maestro (Artho, 2025)



✚ Ne diffusez pas la musique durant toute la partie : limitez-vous aux duels afin de ne pas submerger les joueurs d'informations auditives et «noyer» l'effet d'une bonne chanson. Préférez des musiques instrumentales, sans paroles, comme des bandes originales de film pour soutenir votre narration en dehors des duels, si vous tenez à passer de la musique.

DÉROULÉ D'UN DUEL

Un duel idéal dure 5 à 10 minutes en temps réel (le temps d'une longue chanson ou deux chansons normales). Une vingtaine de jetons sont utilisés sur le plateau. Le manager et la musique mettent la pression sur les joueurs !

7. Musique ! Après avoir décrit l'environnement du duel et les adversaires, le manager lance la musique (réelle) afin de mettre la pression aux joueurs et imposer un compte à rebours, mais aussi bien sûr à instiller l'ambiance du duel autour de la table. Le duel doit être fini avant la fin de la musique réelle, sans quoi c'est le groupe qui possédait la Maestria au début qui impose et fige la composition (en général les PNJ). Vous trouverez plus de conseils pour le manager page 60.

11. Final : le duel prend fin pour plusieurs raisons :

✚ La chanson s'arrête et les objectifs ne sont pas remplis.

Scherzando ! (Bellisario, Faebrooke, 2020)



À chaque scène :

- les joueuses tirent au hasard si elles sont “joueuses actives” ou “musiciennes” ;
- les musiciennes donnent le ton émotionnel de la scène en en choisissant chacun une émotion parmi 5 possibles : colère, joie, peur, tendresse et tristesse ;
- Elles jouent de la musique/changent pour sonoriser la scène en fonction de leur émotion ;
- les joueuses actives se laissent guider par la musique pour jouer la scène ;
- au moment-clé de la scène, les joueuses actives tentent de reconnaître les émotions jouées par les musiciennes. La scène se résout d’autant plus favorablement qu’elles y arrivent.

First they came (Chaos League, 2021)



- Quelques morceaux extradiégétiques (création de personnage, épilogues)
- Des fonds sonores de 5 min pour les flashbacks spécifiques des personnages
- Plusieurs pistes pour “la scène du grenier”, qui se joue dans le noir
 - La durée (30-50 min) dépend du nombre de joueuses
 - On entend la Gestapo sur le palier, ainsi que les indices qu’ils découvrent
 - Une version alternative pour chaque durée (rebondissements différents)
 - Un changement dans la musique pour signaler les X dernières minutes
- Épilogues :
 - Si un bouc émissaire est désigné avant la fin du morceau : il est arrêté.
 - Sinon, tout le monde est arrêté.

Musical Memories (Hennig, 2021)

Musical Memories



A GM-less collaborative storytelling and roleplaying game that lets you tell and play the story of two or more people looking back at memories of their lives all the way back to the first time they met, all based on music that they listened to together.

In turn, you will now begin to frame scenes by playing songs - one song for each scene. You'll frame at least one scene per person playing the game, but in the end, it can be as many scenes as you need or like to tell a good story. The songs you choose are limited to the year you'd like to frame the scene in (or even seasons or months). From scene to scene, you move backwards in time. This may be minutes, days or years. The scenes can be related and refer to each other, but could also be completely independent memories your group shares together.

Once a song has been chosen, you at least listen to the first verse as well as the first refrain (decide as a group if you prefer to listen to shorter snippets or the whole songs). Then the person that chose the song decides which other characters are involved in that scene and frames it based on the lyrics of the song, the feelings it provokes or any other associations that arise. You may resolve the

6. Final Scene

Whenever your group is ready for the final scene, choose the year it happens. Find a song that sounds or feels appropriate and listen to it. Then decide as a group how this song reminds you of when you first met. At best, each character narrates their perspective, their initial thoughts and feelings of this group coming together for the first time - maybe already having a presentiment of what your shared story will be.

- Think about saving the songs in a playlist to listen to them again after the game. Hopefully you'll all have good memories of it.

Orbital Blues (Cox, Sloney, 2021)

Sam Sloney

Joshua Clark

Zachary Cox



ORBITAL BLUES

PLAYING THE GAME

SWANSONG

If you reach the end of the road—troubles too great to manage, your debts too heavy, your race run—you may take your **Swansong**. A **Swansong** is a voluntary process—you go out in one final blaze of glory, complete with the soundtrack of your choice. You can declare your **Swansong** at the start of a **Scene**, provided you believe this is a fitting narrative end for your character, or that your death will drive the narrative forward for the rest of the **Crew**. A **Swansong** lasts for the duration of the **Scene** or combat, and has the following effects:

- ▶ You make all rolls with **The Upper Hand**.
- ▶ No **Attack** or **Action** you make may be reduced to **Against the Odds**.
- ▶ All **Attacks** you make are **Deadly**.
- ▶ You can make **Diving Saves** even if you have already acted this **Round**.
- ▶ You take no damage.
- ▶ You sustain a mortal wound in the **Scene**.
- ▶ You die at the end of the **Scene**.

Space Bounty Blues (Hebert, 2021)



Finally, *name your crew's SHIP* after the song playing on the playlist *right now*.

THE INTRO

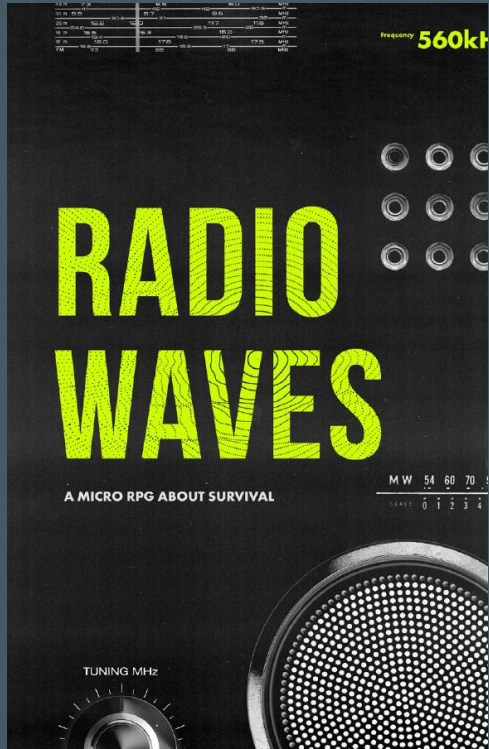
A jazz intro sets the tone, tempo, and vibe of the whole piece. In *Space Bounty Blues*, the **INTRO** shows us how the members of your crew spend their downtime between bounties.

Listen to the current song on your playlist for inspiration. It can be up-tempo, down-tempo, happy, sad, silly, somber, or anywhere in-between.

The **INTRO** could develop a short side story that involves the whole ship, or it could be a quick montage showing each crewmember handling errands, engaging with hobbies, or attending to their own personal problems.

*Pro Tip: If you ever need a **name** for a person, place, or thing, just pull one from the playlist at random!*

Radio Waves (Hart, 2023)

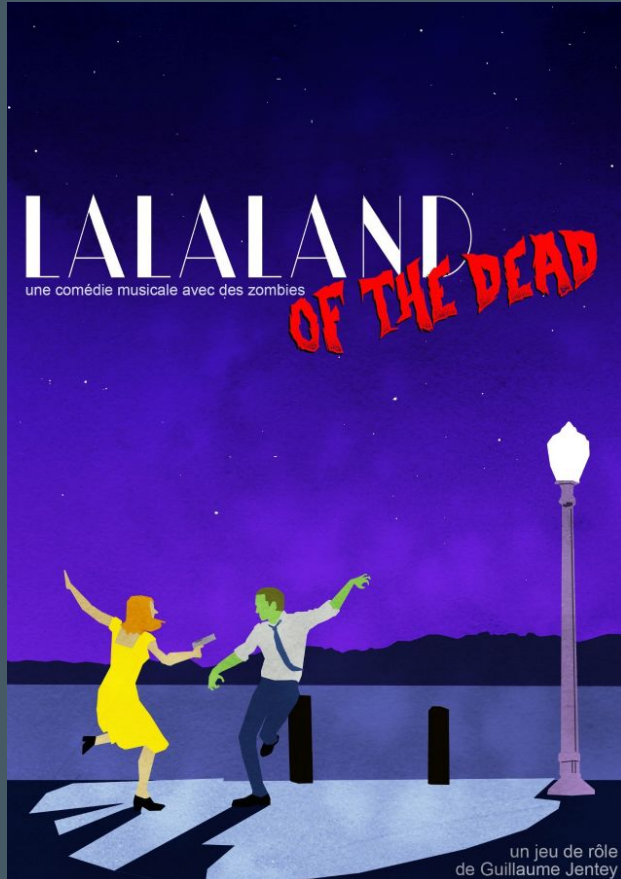


Tell Stories

Using the Storytelling Prompts (or make up your own), take turns telling stories about your life before humanity fell. Start with a real memory from your life growing up, change the details (names, how people acted, decisions they made, the outcomes, etc.), and introduce slightly futuristic elements into the story.

When a song ends, move to another conversation prompt. Stories can be jovial, childish, melancholy, dark, or tragic - however you see fit. When you are tired of telling stories, move to the conclusion.

Lalaland of the dead (Jentey, 2024)



On ajoute un dé à sa main si :

- On chante pour décrire son action
- Les paroles de la chanson ont un lien avec la situation
- L'occupation du survivant est utile
- Un des accessoires du survivant est détruit
- Le survivant reçoit de l'aide
- L'action a pour but de sauver un animal

On retire un dé à sa main si :

- On affronte un boss
- Le survivant est gêné dans son action
- Le survivant a une blessure
- Le survivant est seul dans la scène

Si vous n'êtes pas à l'aise de chanter devant les autres, vous pouvez simplement « déclamer » les paroles de la chanson, décrire le plus précisément possible à quoi ressemble la scène. Vous pouvez aussi, si vous avez une super compétence de recherche internet, diffuser une chanson grâce à votre téléphone ou votre tablette (par contre faites attention à ne pas passer la partie le nez sur votre écran !).

Dernière chanson (David, Larré, 2025)

LA DERNIÈRE CHANSON

UN MINI JEU DE RÔLE/GN DE CHAMBRE DE CORALIE DAVID & JÉRÔME LARRÉ

Si vous pensez que ce jeu peut vous mettre mal à l'aise, ou que vous avez besoin de garde-fous, rendez-vous sur : <https://ttrpgsafetytoolkit.com>



Alex voulait que l'on passe « Born this way » à ses funérailles. Ce n'est pas l'avis de sa mère.

Créez les personnages (relation avec Alex, secret à propos d'Alex).

Écoutez la chanson.

Disputez-vous (15 minutes): évoquez des souvenirs, révélez des secrets.

Jouez la chanson sur laquelle vous sous serez mis d'accord.

<http://www.lapinmarteau.com>
<http://www.lapin-marteau.itch.io>

Detox (Yumekazu, 2025)



JAM This Album 2025

Album : DETOX

Artiste : ONE OK ROCK

1

Les Cartes Chansons

Dans votre récit, vous pouvez choisir d'utiliser un des 11 titres présents dans l'album DETOX afin d'agrémenter votre histoire. Pour cela, avant de commencer votre partie, prenez les cartes Cœur ainsi qu'un des jokers (mettez de côté les Valet, Dame et Roi qui serviront pour la conclusion de votre histoire) et mélangez-les. Vous obtenez ainsi une pioche de 11 cartes correspondant aux 11 titres de l'album.

Lorsque pendant votre partie vous souhaitez vous inspirer d'une chanson afin d'apporter du rebondissement ou une couleur inattendue à votre histoire, piochez une carte du paquet Chanson et reportez-vous au tableau correspondant page 17. Écoutez-là, lisez les paroles, regardez le clip vidéo s'il en existe un, ou bien tout simplement lisez juste le titre et inspirez-vous en pour écrire votre entrée.

♥ Cartes Chansons ♥

Les Cartes Chansons correspondent à une carte de Cœur que vous pouvez utiliser dans votre partie. Le joker correspond à la piste numéro 11.

Vous pouvez également retrouver toutes les paroles des chansons dans le PDF annexe ici.

N°	Titre	URL
1	NASTY	https://youtu.be/k4oqAMLr8Bs ?si=nsW5fV2rFVXmzaom
2	Dystopia (clip)	https://youtu.be/clOntvhfJx4 ?si=Z1-y8xsClqqwfjuE
3	Tropical Therapy (clip)	https://youtu.be/3kpSAn2ulq4 ?si=FRrwslojnfl0JYFr
4	Delusion:All (clip)	https://youtu.be/TmwCl9wUrC8 ?si=uKgouYTx20qoQ0E7
5	Party's Over	https://youtu.be/bxKxktOHfwU ?si=9pYOSEpVbB1M-92c
6	Puppets Can't Control You	https://youtu.be/OVCDc7uKLoM ?si=YAX7-FLORMRQUcyn
7	Tiny Pieces	https://youtu.be/W20h79XJGdI ?si=A-dWZAsM0FnFgKx1
8	This Can't Be Us	https://youtu.be/Q75nEE_FKeA ?si=x5uBN9m75BT4YJY
9	+Matter (clip)	https://youtu.be/0cTdHe9UyMU ?si=CMSrHhrpvLYKuiyL
10	C.U.R.I.O.S.I.T.Y. (clip)	https://youtu.be/EPIFuHhE05g ?si=Ik99Zc0iG5ULkdoE
11	The Pilot </3	https://youtu.be/JnYumoitCno ?si=fKAPTmclIXwdRcf7

Down among the dead (Stratton, 2025)

Supplément pour *Pirate Borg*



SEA SHANTIES | 69

- 1 Fifteen Men on a Dead Man's Chest**
The ship gains d2 Devil's Luck that it can use like a PC.
- 2 Dead Horse**
The ship recovers d10 HP and any misfired cannons are repaired.
- 3 Spanish Ladies**
Ship can't get lost today.
- 4 Leave Her Johnny**
Reroll Changing Winds (pg. 78).
- 5 Blow the Man Down**
The ship is +2 DR to hit until the end of combat.
- 6 Drunken Sailor**
One ship's crew skill is -4 for d6 rounds.
- 7 Fish in the Sea**
Choose a direction. The wind blows that way for d4 hours.
- 8 Captain Kidd**
Attacks from this ship are DR -2 for d6 rounds.
- 9 A Drop of Nelson's Blood**
Increase the ship's speed by 1 for d8 hours.
- 10 All For Me Grog**
Raise the ship's morale by 2. The crew cannot mutiny today.
- 11 Fire Down Below**
Extinguish all fires on the ship and repair d6 HP.
- 12 Down Among the Dead Men**
Dark waves crash against another ship. Move it 1 hex ("a") in any direction and it loses d8 HP.

4 *Sing And Be Merry*
If your players learn and sing a sea shanty at the table, not only does their crew learn the shanty ^{FREE}, but they get -4 to the OR for the crew skill test. Or the shanty automatically succeeds.

Hell's Bingo (Cendrones, 2025)



- Rythme de la partie
- Mauvais présage (faire monter la sauce)
- "Tu chauffes"

Theme song

Chaque meurtre potentiel que les personnages essayent d'empêcher est lié à un morceau, une theme song que vous pouvez utiliser en partie. Cette chanson est toujours présente dans l'environnement des personnages quand vous la déclenchez ou la décrivez. Elle peut sortir d'une voiture arrêtée au bord de la route, d'une radio dans un appartement pas loin des personnages, jouée par un musicien de rue au carrefour suivant ou tout ce que vous pouvez imaginer. Cette réaction fonctionne mieux si vous répétez plusieurs fois l'opération, parfois en rapport avec le meurtre à venir, parfois de manière indépendante. L'étrangeté d'un morceau que les personnages entendent encore et toujours au fur et à mesure de leur progression peut les pousser à essayer de comprendre pourquoi elle résonne à ce moment là. De votre côté vous pouvez l'utiliser comme une simple virgule pour rythmer la partie ou comme l'annonce que quelque chose va bientôt se passer, préparant l'utilisation d'une autre réaction, plus dure.

Troubadours (Artuan de Lierrée, 2025)

TROU BA DOURS



Libre de règles

Pour jouer un morceau, il faut passer une épreuve de **musicalité**.
Le plus souvent, un morceau est joué en groupe, mais il peut aussi être joué en solo.

En solo : Le personnage concerné fait un test de **musicalité**.

Si le test est réussi, le **raconteur** diffuse la version normale du morceau.

Si le test échoue, le **raconteur** diffuse la version *échec* du morceau.

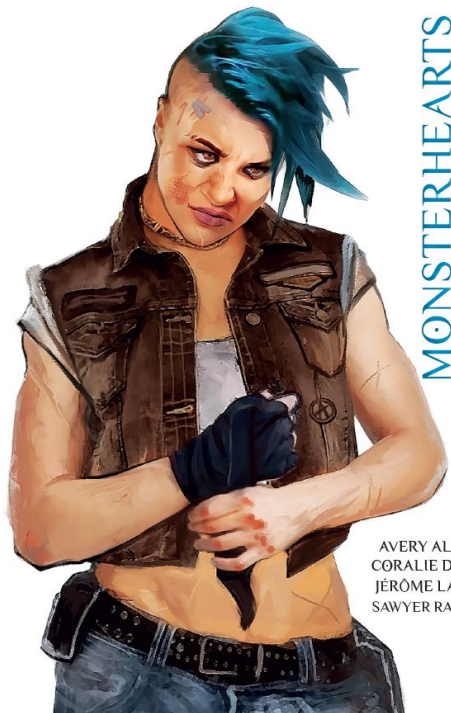
En groupe : Chaque membre de la Côtérie fait un test de **musicalité**.

Si **la moitié ou plus** de la Côtérie réussit, alors le morceau est joué correctement.

Note n°1 : Si les joueurs et joueuses savent jouer d'un instrument, ils sont invités à jouer réellement les morceaux et à les rater en fonction du résultat des épreuves ! Les partitions sont disponibles en annexe. Vous pouvez également les chanter et leur inventer des paroles.

Note n°2 : Les mélomanes et hardcore medievists peuvent ajouter à ce répertoire de véritables chansons de troubadours. L'anthologie de cent chansons de Trouvères et de Troubadours par Jean Beck contient de nombreuses chansons transcrites en notation moderne.

Monsterhearts, Volume 2 (Alder, David, Larré, Rankin, 2026)



MONSTERHEARTS
Volume 2

AVERY ALDER
CORALIE DAVID
JÉRÔME LARRÉ
SAWYER RANKIN

Déclencheurs musicaux

Signaler discrètement, par un morceau de musique, une émotion que ressent un personnage en son for intérieur. Il peut y céder ou la maîtriser.

Donnez une voix au démon intérieur

Variante du hurlement

(Carnage)

Variante du grognement

(Résister)

Définissez un personnage par une playlist

Quelle chanson :

- * a changé ta vision du monde ?
- * aimerais-tu que l'on joue à tes funérailles ?
- * as-tu un peu honte d'avoir autant écoutée ?
- * aurais-tu aimé écrire ?
- * chantes-tu en secret, quand tu sais que personne ne t'écoute ?
- * connais-tu si bien que tu pourrais en réciter les paroles sans te tromper ?
- * écoutes-tu dans le bus scolaire ?
- * écoutes-tu lorsque tu as besoin de te protéger du monde extérieur ?
- * écoutes-tu lorsque tu es amoureux ?
- * écoutes-tu lorsque tu pratiques ton sport ?
- * écoutes-tu lorsque tu te prépares à affronter une épreuve ?
- * écoutes-tu pour surmonter ce qui te mettrait à terre sinon ?
- * écoutes-tu pour te concentrer ?
- * écoutes-tu pour te relaxer ?
- * écoutes-tu quand tu veux triper ?
- * exprime le mieux la personne que tu es vraiment ?
- * fredonnes-tu malgré toi pour te donner du courage ?
- * meurs-tu d'envie de partager avec quelqu'un ?
- * n'entendras-tu plus jamais de la même façon ?
- * passait en fond lors de ta première fois ?
- * résume le mieux la façon dont les choses se passent au lycée ?
- * résume le mieux la façon dont les choses se passent chez toi ?
- * te rappelle à quel point tu as changé ?
- * te rappelle ce lieu si spécial pour toi ?
- * te rappelle ce jour que tu aurais préféré oublier ?
- * te rappelle la personne qui te l'a fait découvrir ?
- * te rappelle le dernier moment où tu as été vraiment heureux ?
- * te rappelle que cela fait bien trop longtemps que tu ne t'es pas mis en colère ?
- * te rappelle quelqu'un qui ne fait plus partie de ta vie ?
- * te rappelle ton pire ennemi ou ce qui te fait le plus peur ?
- * te représente le plus ?
- * t'obsède au-delà de la raison ?

Exemples tirés du GN et du multitable

- Atterrissage
- Dragon
- Hymne
- Structure
- Synchronisation



Photo : La Saison des cendres (Au Chaudron penché)



Photo : Nexus-6 (eXperience)



Dimensions et fonctions
de la musique
comme élément de gameplay

Dimensions de la musique comme élément de gameplay

Comment interagir avec elle et comprendre son sens ? (+/- boucles de gameplay) :

1. **Décorative** : la musique sert à cadrer une scène, mettre en place une ambiance.
2. **Émouvante** : la musique sert à susciter certaines émotions chez les participants.
3. **Générative** : la musique génère un élément de la fiction.
4. **Interprétative** : la musique doit être interprétée par les participants.
5. **Performative** : la musique doit être jouée par les participants durant la partie.
6. **Prodécurale** : la musique déclenche un effet, une règle ou en modifie une.
7. **Résolutive** : la musique décide de la façon dont évolue une situation, éventuellement en constituant un challenge.
8. **Structurante** : la musique organise la partie, notamment en identifiant et/ou découpant certaines phases.

Fonctions de la musique comme élément de gameplay

Qu'est-ce qu'on peut faire concrètement avec ? (généralement multiples fonctions):

1. Créer une ambiance ou un accompagnement sonore.
2. Déclencher ou représenter des capacités (PJ & MJ)
3. Donner des informations (décrire) ou signaler (avertir)
4. Influencer ou inspirer les joueuses
5. Proposer un challenge
6. Récompenser ou sanctionner
7. Remplacer un autre composant ludique
8. Structurer la séance ou la partie
9. Symboliser quelque chose

1. Créer une ambiance ou un accompagnement sonore

Par exemple :

- Proposer des éléments sonores diégétiques et/ou imiter soit le réel (effet sonore), soit ce qu'il se passe dans la fiction.
- Créer un accompagnement qui soutient l'action*.
- Créer un accompagnement qui approfondit l'action*.
- Créer un accompagnement qui permette une prise de recul sur l'action*.
- Créer un accompagnement qui prenne le contrepied de l'action*.
- Perturber la communication, par exemple en rendant l'audition difficile (vent, boîte de nuit, sonnerie de fin de cours, etc.).

Attention, on ne parle ici principalement de l'ambiance sonore créée dans le cadre d'une procédure, sinon, il ne s'agit généralement pas d'une intégration de la musique au système du jeu.

**Guide pratique de la musique de film (Vivien Villani)*

2. Déclencher ou représenter des capacités (PJ & MJ)

Par exemple :

- Des bonus n'apparaissant que pour la durée d'un morceau spécifique.
- Le changement de phase/forme d'un monstre épique.
- Scander des paroles qui actent une invocation (façon *Brigandyne*).
- Une musique qui indique qu'on est sous le charme d'un monstre (et donc où nos possibilités sont restreintes).
- Un sens du danger d'un personnage qui prend la forme d'une musique spécifique que la joueuse peut remarquer ou pas.

3. Donner des infos (décrire) ou signaler (avertir)

Par exemple :

- Définir un personnage
- Donner des informations permettant de caractériser un élément de la diégèse (PNJ, lieux, etc.). Ceci marche notamment avant une opposition apparente (attribuer un thème mélancolique à un PNJ qui ne l'est pas, ou un thème martial à un personnage pacifique mais très déterminé) ou avec des chansons déjà symboliques dans la culture populaire, comme *Sk8er Boi*, *What's up ?* ou *Where is my mind ?*
- Donner des renseignements ou des indices liés à un canevas narratif, typiquement comme des informations nécessaires pour faire avancer une histoire pré-écrite
- Signaler l'apparition d'un nouvel objectif, souvent par l'apparition d'un nouveau danger. Par exemple, une musique impliquant un compte-à-rebours comme une auto-destruction à la Resident Evil, ou une sirène à la Silent Hill ou Siren.
- Signaler quelque chose de ponctuel (et qui n'est pas déjà dans cette liste).
- Signaler l'éloignement ou la proximité avec quelque chose (danger, source sonore, objectif, etc.)

4. Influencer ou inspirer les joueuses

Par exemple :

- Créer un liant dans le groupe , positif (on est unis au nom de quelque chose) ou négatif (on s'oppose tous à quelque chose). Ceci peut par exemple se faire avec un hymne, un air partagé (par exemple par un PNJ apprécié), etc.
- Créer un vertige (cognitif, sensoriel, etc.).
- Impliquer les participants en profitant de leur lien affectif ou social avec "leur chanson".
- Influencer, consciemment ou pas, le comportement des joueuses (état de flow, mouvement de panique ou agressif, etc.).
- Inspirer les joueuses, MJ compris, afin de renforcer, orienter ou canaliser leur créativité.
- Renseigner sur un genre ou un canon esthétique et le renforcer, même s'il ne correspond pas à l'action en cours.

5. Proposer un challenge

Par exemple :

- Proposer un challenge lié à la culture musicale ou aux connaissances musicales (identifier un groupe, un morceau ou des paroles, être capable de les continuer, identifier un problème sur un morceau connu, etc.). Par exemple, l'utilisation de Yesterday sifflé dans Château Falkenstein pour signifier la présence d'un PNJ venant de notre monde (idée tirée du roman Les Portes d'Anubis).
- Proposer un challenge lié à la perception (réussir à entendre un morceau, reconnaître une reprise, savoir si un morceau a déjà été joué dans une playlist, identifier un son extérieur capable de donner un indice durant un morceau, etc.).
- Proposer un challenge lié à la performance musicale (être capable de chanter, jouer un morceau, de poser un flow, d'écrire, de composer une playlist, etc.).
- Proposer un challenge lié à la technique musicale (solfège, technologie, cryptage, etc.).

Ce challenge peut correspondre à une phase précise, une boucle de gameplay spécifique ou à la mécanique de résolution globale du jeu.

6. Récompenser ou sanctionner

Par exemple :

- Associer un effet sonore négatif à un sort qui fait long feu, à un échec sur une compétence clé, voire aux moments où un personnage est hors de combat ou aux portes de la mort.
- Lancer une musique positive pour signaler une victoire lors d'un combat, l'ajout d'un objet important dans son inventaire ou une montée de niveau (ex : Vade Mecum).
- Proposer des musiques pour accompagner les épilogues positifs et négatifs. (ex : First They Came)
- Proposer deux versions d'un même morceau en cas de réussite ou d'échec (ex : Troubadours).

7. Remplacer un autre composant mécanique

Par exemple :

- Faire de la musique une ressource que l'on peut utiliser X fois pour accéder à une capacité.
- Remplacer une contrainte esthétique (source d'inspiration comme dans Detox).
- Remplacer une mécanique de résolution (Space Rock Opera)
- Remplacer le hasard, par exemple avec l'utilisation d'une playlist (Space Bounty Blues).
- Utiliser la musique pour synchroniser plusieurs tables entre elles.

On peut argumenter qu'on le fait dans de nombreux cas de mécaniques musicales (illustration sonore, timer, etc.)

8. Structurer la séance ou la partie

Par exemple :

- Créer une continuité entre plusieurs scènes grâce à la musique (lors d'un bal, d'un concert, dans une boîte de nuit, etc.)
- Montrer l'existence d'une durée ou segmenter le temps de jeu en "zones de gameplay" différentes.
- Montrer l'existence d'une progression (ou d'une régression) en intensité au sein d'une durée : comptes à rebours, tension, etc.
- Proposer une activité de composition (playlist, morceau...) qui n'est pas forcément un test en soi, mais une partie du gameplay, comme pourrait l'être le deckbuilding dans un jeu de carte ou la composition d'une armée dans certains wargames.
- Ritualiser la partie et l'organisation du temps. Par exemple en utilisant un générique de début ou de fin, une alerte sonore qui vient couper les scènes si besoin ou signifier qu'il faut les couper le plus vite possible, etc.
- Sanctuariser une phase de jeu ("atterrissage", imposer le silence, scène contemplative).

9. Symboliser quelque chose

Par exemple :

- Établir une métaphore structurante pour le jeu : utiliser la musique comme moyen de parler d'autre chose, comme la magie, le sexe, langage, etc. Devient plus intéressant lorsqu'on peut altérer la musique et que cela renforce le sens métaphorique (volume, vitesse, reprise, etc.)
- Symboliser des enjeux ? (thème de la famille, musique du duel à mort)
- Symboliser la façon de communiquer d'un PJ ou PNJ (The Long Orbit, *Pierre et le loup*).
- Symboliser un effet, une capacité ou un élément de la diégèse (lieux, perso, etc.) qui est actif, mais aussi rappeler sa présence et l'ancrer dans la mémoire.
- Symboliser une période, un niveau de fiction/réalité/rêve, ou le passage du temps (Musical memories)

En résumé

En résumé :

1. Téléchargez le support.
2. La musique, ça fait le café.
3. Faites plus de jeux « musicaux »
4. Intérêt d'une musicologie rôliste (intercréativité)
5. La musique n'est que le début. : mécaniser une expérience, plus que son propre atavisme
6. Venez participer à une Game Jam sur le sujet avec nous cet été.

Bonus : Pense-bête pour créer une mécanique musicale

La mécanique doit-elle servir dans une partie

- dans laquelle on fait déjà un usage conséquence de la musique ?
- dans laquelle on n'utilise pas ou peu de musique ?

Que souhaitez-vous faire avec cette mécanique ?

- Créer une ambiance ou un accompagnement sonore.
- Déclencher ou représenter des capacités (PJ & MJ)
- Donner des informations (décrire) ou signaler (avertir)
- Influencer ou inspirer les joueuses
- Proposer un challenge
- Récompenser ou sanctionner
- Remplacer un autre composant ludique
- Structurer la séance ou la partie
- Symboliser quelque chose

Plus en détails ?

La musique est-elle principalement :

- Décorative ? (Ambiance)
- Émouvante ? (Émotion)
- Générative ? (World-building)
- Interprétative ? (Oracle)
- Performative ? (Live)
- Procédurale ? (Déclencheur)
- Résolutive ? (Décision)
- Structurante ? (Durée, phase)

Qui interagit avec la musique ? Comment ?

Qui lance la musique ?

- Elle est là tout le temps
- La rotation de la playlist
- Un événement scénaristique donné
- Un fait de jeu
- Les joueuses ou les PJ, directement
- Les joueuses ou les PJ, indirectement
- Le MJ ou les PNJ

La musique a-t-elle une matérialité ?

- Non
- Coche (sur fiche)
- Jeton
- Carte
- Autre : _____

Est-ce que la mécanique marche toujours lorsque les conditions se dégradent (nuisances sonores, pas de préparation) ou que quelqu'un refuse de l'utiliser ?

Est-ce que les participants peuvent se simplifier la vie en n'utilisant pas cette mécanique ? Pourquoi l'utiliseraient-ils ?

Est-ce que la musique remplit une fonction déjà remplie par quelque chose d'autre (mécanique, composante, structure, capacité, etc.) ? Est-ce qu'il ne faudrait pas supprimer ce quelque chose (Ex : MJ, découpage, ressource, etc.) ?



Merci !

contact@lapinmarteau.com

<http://www.lapinmarteau.com>