

En Juin dernier, j'avais lancé un sujet de discussion sur la partie nouvellement créée du forum Casus No dédiée à la création au sens large. L'objectif était alors de répertorier un grand nombre de "trucs" de meneurs de jeu permettant d'accentuer les diverses émotions ressenties par les joueurs lors des parties, et donc, globalement, leur plaisir de jeu. Comme c'est le jour des bonnes résolutions et que même si je n'ai jamais eu vraiment le temps de traiter tout ça, je ne souhaite pas le perdre, je copie les diverses réponses sur ce thread en espérant trouver le temps plus tard de mettre tout cela en ordre.

Donc voici le message initial et la liste brute des réponses. Elles sont dans leur forme originale : j'ai juste passé un coup de correcteur orthographique et mis un peu d'ordre mais je ne me suis pas lancé dans une relecture globale. Ce qui implique d'ailleurs que certains points en contredisent certains autres, ce qui est tout à fait normal car les conseils peuvent s'appliquer à un groupe et une situation donnée et être contre productif dans un autre cas.

Y ont participé les 36 forumistes suivants : Akhad, Alice, Ange Gardien, Brain Salad, Brand, Calisto, Crapaud Masqué, Démiurge, Doji Satori, Edomaur, Ego', Esthane, Fabien Lyraud, Glabutz, Grisbi, Ivi, Jee, Kobayashi, Le Grümph, Loris, Mat, Mithriel, Molloy, Nain vité, Nhaïgraoo, Phoenixx, Ralph_B, RandOOm, Ratafia, Renaud Maroy, Shahrukhan, Shlopoto, Squeeze, Thom', Zaraq.

Voici le message original :

Depuis quelques temps, je suis assez persuadé que certains jeux indie US ont choisi une priorité qui n'est finalement que très partiellement la mienne. Là où leur objectif semble être de "créer une histoire à plusieurs", je trouve plus intéressant de chercher à provoquer des émotions chez les joueurs (pas les persos hein). Je ne nous refais pas le coup du 10ième art ou quoi que ce soit, juste rien ne m'amuse autant dans une partie de jdr que de flipper dans un jeu d'horreur, ou d'être réellement ému par une scène, en bien ou en mal.

Plus de détails sur tartofrez : [Après le narrativisme, la sensiblerie?](#)

Toutefois, je trouve que certains des efforts fait par la scène indie US, comme la volonté de mettre leurs "techniques" à plat, sont très profitables et je suis persuadé qu'on pourrait faire la même chose avec les techniques cherchant à atteindre l'objectif de créer des émotions chez les joueurs (ou de les bousculer, ou de les faire triper, appelez ça comme vous voulez).

Or, en y réfléchissant un peu, il se trouve que pas mal de ces techniques reviennent à être des techniques pour améliorer ses capacités de meneur. Il y a bien d'autres éléments, comme l'ambiance autour de la table, certains points liés à la conception du jeu, et l'écriture des scénarios, mais quand on y réfléchit bien, l'essentiel passe finalement par le MJ et les autres joueurs.

Du coup, et parce que quoi qu'on en dise, il y a un paquet de meneurs expérimentés ici, je voudrais qu'on essaye de répertorier un maximum de ces "techniques" ou trucs de mj ici pour profiter de l'émulation et mettre tout ça au final dans un pdf pour les gens ayant moins d'expérience ou tout simplement intéressés. Je me souviens avoir demandé des conseils sur comment mener des parties sur les super héros et j'avais eu plein de réponses super bien foutues, je pense qu'il est possible de faire au moins aussi bien ici. De plus, je pense que si la plupart de ses trucs paraîtront évident à certains, il y a peu de chance que quelqu'un les connaissent tous et qu'ils ne soient utiles à personne.

Juste pour participer, je vous propose quelques règles:

- ce serait pas mal si chaque technique était numérotée et avec un titre en gras pour

qu'on puisse les repérer facilement (et éventuellement poser des questions);
- il faut que chaque technique soit expliquée par un petit paragraphe permettant même à un néophyte de comprendre de quoi on parle;
- en plus de comprendre de quoi il parle, il doit pouvoir le mettre en place, ça doit rester concret et si possible avec peu de jargon;
- on évite les discussions sur ce que proposent les autres, sauf pour demander plus de détails, cela reste un brainstorming;
- on évite aussi toute attitude élitiste ou condescendante : quand je parle de susciter des émotions, je ne parle pas forcément de drame cornéliens ou de tragédies shakespeariennes...On peut très bien faire triper ses joueurs dans un PMT.

Histoire d'amorcer la pompe, voici quelques exemples de techniques (non détaillées, mais si vous voulez le faire, allez y) : l'éclairage et la musique, l'utilisation de symboles forts, des personnages ayant des backgrounds propices, une idée de leurs évolutions à venir et de comment les y amener petit à petit (les fameux arcs personnels), une dynamique entre les persos qui créent des relations entre eux qui soient conflictuelles et sentimentales, le retour d'images des persos aux joueurs en utilisant les PNJ (qui les acclameront, leur jeteront des pierres, ou ce que vous voulez entre), une pression de tous les diables, éviter le plus possible les jets de dés qui ne soient pas stressants (perception, discrétion, résistance aux poisons, etc...), brouiller les perceptions des personnages, les mettre face à des situations moralement ambiguës, donner des pnjs complexes comme des anciennes victimes devenues d'authentiques grands méchants, les victoires à la Pyrrhus, etc...

De même, si cela peut aider, une peinture du gamedesign et de l'écriture de scénarios, David Freeman, a également essayé de mettre en place une telle liste, mais dans le monde du jeu vidéo. Il identifiait notamment les techniques qui permettaient de s'intéresser à quelque chose (comprendre, de le remarquer, de le rendre unique) par opposition à celles qui permettaient de leur donner plus de profondeur d'un point de vue émotionnel et de les rendre plus intense. Et ce au moins pour les personnages, les dialogues, les scènes et situations, la trame générale, et les relations entre personnages. Par exemple, reprendre des tics de langage et/ou corporels entre deux PNJ est un bon moyen de faire remarquer qu'il y a une interaction entre deux eux. Je ne sais pas si cette catégorisation est intéressante, mais elle servira peut-être à amorcer la pompe.

Voici la liste des 100 points en question :

1. Donnez des tics à vos personnages

Lorsque vous interprétez les personnages non joueurs, n'hésitez pas à les affubler de tics comportementaux, de langage ou physiques qui permettent instantanément aux joueurs de savoir à qui ils parlent et de donner plus de relief au PNJ en question.

Ces tics peuvent être aussi variés que bailler systématiquement, mastiquer ou parler la bouche pleine, se peigner, mettre un "con" ou un "quoi" à la fin de chaque phrase, etc...

2. Reprendre des tics de langage et/ou corporels entre deux PNJ

Si vous typez vos personnages avec des tics et que deux personnages ont le même, vos joueurs vont le remarquer immédiatement et cela va jeter une certaine confusion. Ils sauront désormais que ces deux personnages sont liés sans réellement encore savoir pourquoi. Cela relance généralement d'autant l'intérêt pour un personnage qui apparaissait secondaire jusqu'alors.

3. Impliquer les PJs dans l'histoire

Ca va vous sembler bateau, mais moi en tant que joueur je n'aime ni subir, ni être un spectateur impuissant. En tant que PJ, je retire du plaisir dès lors que mon perso sert à quelque chose dans l'histoire. Rien n'est plus frustrant que de se sacrifier sans sauver l'orteil du monde. Les personnages ne doivent pas nécessairement être des sauveurs de

l'humanité, des empereurs en devenir ou de futurs dieux, mais des gens ayant un rôle à mener. La mort d'un perso est toujours bien mieux vécue dès lors qu'elle s'intègre dans une scène spectaculaire, dans un acte héroïque ("Passez devant les gars, je m'en occupe, ne vous retournez pas") qu'en crevant comme une larve en foirant sa save face à un gobelin avec une planche à clou.

En fait cette vision rejoint pas mal ma vision du jdr en général. Pour moi c'est ce qu'on joue qui fait tout l'intérêt, pas forcément l'univers ou le système. Ce sont les persos qui vont permettre aux joueurs de s'immerger, alors autant ne pas les traiter comme les figurants d'un téléfilm allemand.

4. Impliquer les pjs entre eux.

Valable dans les campagnes héroïques, pulp, surtout. Tous les pjs ont vécu un événement qui les rapproche. Cela permet d'intégrer des trucs aussi disparates qu'un camionneur et un dilettante milliardaire.

5 Donnez un objectif personnel à vos joueurs.

Il est parfois bon que chaque personnage ait sa propre quête à mener. Cela stimule le roleplay.

6 Donnez un ennemi commun à vos joueurs

Si vos PJ ont chacun leur quête il faut bien essayer de les souder. Rien ne vaut un ennemi commun et récurrent. De préférence plutôt une organisation qu'un individu, cela permet de faire durer le méplot plus longtemps.

7. Full improvisation

A titre personnel, je ne réfléchis jamais à la manière dont les joueurs vont vivre une séance de jeu, si ça va leur plaire ou pas, s'ils vont être impliqués ou s'ils vont ressentir des émotions. En gros, je m'en fous parce qu'à chaque fois que j'ai prévu un truc du genre, c'est tombé à l'eau. Du coup, j'improvise beaucoup.

Bien improviser, c'est d'abord savoir écouter les joueurs et les personnages. Il faut récupérer la moindre idée qui passe - c'est toujours du carburant, si c'est pas pour maintenant, ça sera pour plus tard. Dès qu'un joueur dit une connerie ou prend une initiative, il faut rebondir dessus, ou le noter pour plus tard.

C'est aussi être souple. Quand on improvise, rien ne doit être inscrit à l'avance parce que c'est la meilleure manière de se planter et d'oublier de rebondir quand on aurait dû. Il faut donc savoir que le futur toujours en mouvement est. Il faut privilégier la dynamique à la frappe - en gros, en impro, c'est de l'aïkido pas de la boxe thaï.

Enfin, le meilleur moyen de bien improviser c'est d'être préparé. mais ça ne veut pas dire tout écrire, parce que ça, c'est le mieux pour se mettre dans le mur en figeant des choses qui doivent rester brumeuses. Non, il faut une grille de lecture du monde dans lequel on joue. Il faut toujours avoir en tête la cohérence et placer l'univers en premier, avant l'histoire, avant les personnages. Certes, du coup, si les persos font les cons, pas de glorieux destin super bien préparé, pas de subplot qui tue bien mitonnée. Mais en même temps, ce sont les joueurs qui se créent ces subplots, qui entrent dedans ou non. En fait, en impro, tout doit venir des joueurs. Le MJ n'est qu'une interface entre le monde et eux. Pas plus.

Si les joueurs sont mous, ça marche beaucoup moins bien, forcément...

Une des techniques que j'emploie beaucoup, c'est de tout jouer heure par heure. Pas d'ellipse. On joue tout. Le combat, les chiottes, la douche, la bouffe, les rendez-vous, les déplacements. les joueurs sont donc obligés de rester concentrés sur ce qui se passe pour ne pas rater des choses. Et ce sont leurs descriptions des choses insignifiantes qui apportent les éléments sur lesquels placer des rebondissements, des épisodes tendus, de l'émotion aussi.

8. L'ignorance est la base de la découverte

Un bon MJ saura faire ignorer à ses joueurs ce qu'ils ne doivent pas savoir et, surtout, ce qui ne peut que nuire à une ambiance en partie. Comparons :

MJ : Trois créatures humanoïdes étranges se jettent sur vous. Leur visage est celui d'un rat énorme, de leurs mâchoires acérées exhale une odeur fétide. Ils poussent couinements et grognements en avançant vers vous, leur épée courbe au poing.

PJ1 (qui ne sait pas) : Euh, je tire mon épée et je m'adosse à un rocher en les laissant venir.

PJ2 (qui sait) : Ah ouaip, trois skavens. Ils ont un profil pourri. Je dégaine, j'avance, et je les massacre.

See what I mean ?

8-bis. Surprise !

...

PJ2 (qui sait) : Ah ouaip, trois skavens. Ils ont un profil pourri. Je dégaine, j'avance, et je les massacre.

MJ : Le mouvement de contre-attaque de la première créature est souple et très rapide. Il t'entaille le ventre et tu t'effondres. La douleur est insoutenable et l'odeur qui s'échappe de la blessure ne laisse que peu de doutes sur l'état de tes intestins.

PJ1 (qui sait pas mais qui comprend vite) : Je m'enfuis !

Les apparences doivent savoir être trompeuses. Ebranlez les certitudes de vos joueurs. A commencer par les "monstres". Mettez-les un jour face à un kobold niveau 20 (qui physiquement ne sera pas beaucoup plus différent qu'un niveau 1) et ils réapprendront l'humilité après avoir eu très peur...

9. Favoriser la fluidité scénaristique

En fait ne jamais laisser patauger ses joueurs dans des situations vides d'action ou d'interaction même s'ils ne font pas le nécessaire pour amorcer une nouvelle situation. Déjà parce que en temps que MJ vous allez vous ennuyer et cela vous saborderait votre scénario si les joueurs s'ennuient et commencent à lire vos BD ou squatter votre PC...

10. Le décor n'est pas immuable

Faire que quelque soit la description d'un lieu les personnages puissent rajouter des éléments aidant à mettre en valeur leurs actions.

11. Inciter les joueurs à la description

Offrir des bonus aux personnages lorsque les joueurs décrivent leurs actions de façon suffisamment détaillées pour faire rêver les autres joueurs.

12. Dynamisez votre narration

Surprenez vos joueurs. Changement de rythme, rupture de ton, flash-back ou ellipse en avant, début in media res... L'idée est de jouer un peu au "monteur" sans bien sur écraser le libre arbitre des joueurs, mais en utilisant quelques astuces comme celles citées pour dynamiser le déroulement du récit, accentuer certaines scènes dramatiques ou importantes, leur faire ressentir l'urgence de certaines situations ou leur aspect désespéré, inéluctable, etc...

13. Décrire ce que les personnages vivent et seulement cela

Le MJ est le garant de l'histoire, dans le sens où il est le seul à savoir ce qui se passe réellement. Aussi, la tendance naturelle d'un joueur est de prendre comme argent comptant tout ce que dit le MJ en terme de descriptions.

14. Exploiter la paranoïa naturelle des joueurs

A moins d'être un MJ très loquace et excellent pour l'impro, les joueurs partent du principe que tout ce que vous prenez la peine de leur décrire a de l'importance.

14-bis. La réponse à la question "est-ce que je remarque quelque chose de bizarre ?" est toujours OUI

Corollaire de la règle précédente. Un joueur inquiet posera des questions saugrenues du genre "suis-je suivi ?" alors qu'il roule sur l'autoroute, ou "est-ce que je vois un type qui lit le journal ?" dans le métro.

15. Retourner les réflexes des joueurs contre eux

Un joueur détecte très bien le mensonge par omission : le MJ décrit une scène, s'arrête pour lancer un dé, puis demande ce que font les personnages => les "je regarde partout", "j'écoute" voire "je dégaine" vont fuser d'office.

Si vous souhaitez cette réaction, tant mieux. Mais si vous aviez au contraire prévu une embuscade, lancez les dés avant la fin de votre description, les joueurs se méfieront moins.

16. Mieux vaut musique ignorée que musique foirée

Jouer en musique, ça rajoute indubitablement un petit plus dès lors qu'on sait l'utiliser. Mais dans le cas contraire, c'est four assuré et impossibilité de s'immerger. Mieux vaut se passer de musique que de faire tourner Led Zeppelin en boucle toute la soirée. Prenez le temps de découvrir des groupes, des BO, de les écouter régulièrement pour imaginer des scènes, connaître les pistes et leur déroulement. Planifiez un minimum vos pistes avant le scénario. Mettre un fond musical intéressant dans un jdr, ce n'est pas juste piocher 3 cd au hasard dans son placard.

Pour les scènes d'impro lente ou de transition/cogitations, privilégiez les morceaux longs, calmes et passe-partout (exemple : En attendant Cousteau - JM. Jarre - Piste 4 - 52 min de zénitude appropriée quel que soit le contexte).

Parfois vous aurez ainsi l'heureuse surprise de "la piste à point nommé" : un morceau musical, un son, une vague dans le morceau, arrivant à point nommé sans préméditation. Les joueurs apprécieront.

Corollaire : dès lors que vous intégrez la musique à vos parties, sachez ne pas aborder le sujet avec vos joueurs. Il n'y a rien de pire qu'un joueur demandant de quelle musique il s'agit en plein milieu d'une scène d'action.

P.S : pour vos campagnes, n'hésitez pas à faire choisir une musique "dédiée" à leurs persos aux joueurs. Cela deviendra leur thème de prédilection.

16-bis. Musique pas foirée certes, mais à part ça ?

Il y a deux grandes possibilités d'utilisation de la musique :

- La musique illustrative, souvent connue des joueurs. A ce moment les émotions liés à l'écoute originelle, et l'imagerie associée, prennent le pas sur ce qui se passe dans la partie. L'effet peut-être très puissant, et bien pratique si le MJ n'est pas un dieu de la description et du posage d'ambiance. Exemples : la BO de Conan, la marche impériale, mais aussi la BO d'In The Mood for Love pour une scène avec geishas langoureuses ou quand un perso va acheter des nouilles, ou la Chevauchée des Walkyries lorsque le Beastmaster du groupe fait charger un troupeau de ruminants. A utiliser avec parcimonie, le plus gros problème c'est qu'il faut avoir la bonne piste sous la main, et d'autre part veiller à ne pas laisser l'attention des joueurs filer trop de l'univers de jeu à celui de la musique. Un problème qui se pose aussi, c'est le galvaudage : à la troisième baston où vous mettez Ratamahatatah de Sepultura, l'effet est éventé.

- La musique de fond, et là c'est très spécifique : en fait les besoins en JdR s'apparentent à ceux du théâtre. Il ne faut surtout pas que la musique prenne trop de place, pour laisser le centre de l'action dans ce qui se dit, sous peine de voir se diluer les effets et l'immersion, donc le ressenti émotionnel des joueurs. Mais d'un autre côté une musique discrète, même à la limite de l'audible, peut créer un climat adéquat presque inconsciemment. Là c'est assez difficile de trouver des musiques adaptées, les BOs qui sont la plupart du temps trop illustratives ne fonctionnent pas... Il y a de quoi faire dans le secteur de la musique contemporaine, du free jazz, ou de l'ambient, mais on doit aussi

pouvoir obtenir des choses intéressantes avec du hip-hop ou de la techno (pas fort du tout, en travaillant à la limite des infrasons).

17. Rendez votre univers attachant

Comment se battre pour la planète XB-63 qui n'est finalement qu'un clone de TC-52 et de YX-69... mais ce qui est valable pour un empire galactique l'est aussi pour une région ou un village et ses habitants.

Les joueurs réagiront d'autant mieux à une menace qu'elle concerne un lieu, une personne, une histoire avec lesquels ils ont un lien affectif.

Ce lien affectif se construira probablement en plusieurs séances...

18 Faites semblant de faire des jets de dés assez souvent

Quand ils vous entendent jeter des dés, les joueurs se posent des questions sur ce qu'il se passe. Prenez un air contrarié, regardez un joueur, souriez etc. Suivant vos attitudes, vous pouvez poser l'angoisse sur vos joueurs.

18 bis Demandez des jets à vos joueurs

Si vous demandez des jets de perception que quand ils sont utiles, les joueurs sauront lors du ratage qu'ils ont raté quelque chose. Une méthode est que vous lanciez les dés pour eux. Une autre est de leur demander des jets même quand il n'y a rien. A force de crier "Au Loup !" ...

19 Des petits mots

Dans les jeux de type Paranoïa, Vampire, etc, les petits mots au MJ ou aux joueurs sont monnaie courante. Faites passer des mots avec marqué "Ne dis rien". Ou "Jette un regard hargneux à machin". Au bout de deux trois, les joueurs pigeront le truc et les feront d'eux même, ce qui posera une bonne ambiance d'ignorance et de peur à la table.

20. Utilisez tous les sens de vos joueurs

Lors d'une description, essayez toujours de décrire en utilisant le maximum de sens des personnages. La vue, bien entendu, mais aussi l'ouïe, l'odorat, le toucher ou même (dans de plus rares cas) le goût.

21. Les règles sont vos alliés

Que ce soit la SAN à l'appel de cthulhu, la folie dans Unknown Armies, l'honneur dans L5R... Les règles qui gèrent les émotions des personnages créent également des émotions chez les joueurs (dans mon expérience du moins). Dans Riddle of Steel un joueur qui utilise sa Passion pour tuer son ennemi juré est généralement aussi excité que son personnage !

22. Laissez les réussir

Il est très facile pour un MJ de ruiner le plan des joueurs, à cause d'un détail qu'ils ont négligé ou d'un grain de sable imprévu. Mais si le personnage échoue systématiquement il perd confiance en lui et ne tente plus rien, et le joueur fini par être frustré et se sentir misérable.

Si le plan ne se déroule jamais comme prévu, on arrête de faire des plans.

Si l'action mène à l'échec, on arrête d'agir.

Il me semble donc important de laisser les personnages accomplir ce qu'ils ont prévu de faire, par leur propre force.

23. Montrez leur le chemin parcouru

Ce qui est très lourd quand on croise un roliste, c'est le moment où il nous raconte comment son personnage est venu à bout du dragon rouge dans la montagne maudite. Mais si ça arrive tellement, c'est que les joueurs adorent raconter les exploits de leurs personnages, et se rendre compte qu'ils sont puissants/rusés/doués/...

Cette tendance peut-être utilisée pendant les parties en évoquant en jeu le passé glorieux

(ou non) des personnages. Un fan qui les admire ou une nation qui leur dresse une statue...

Ils seront satisfaits de voir que ce qu'ils ont accompli n'a pas été vain et à changé les choses, même à un niveau local.

Ce genre de technique peut aussi être appliqués à l'individu. Quand un personnage niveau 18 retourne dans son village et voit que le vieux guerrier à qui il vouait un culte tant jeune est bien moins fort que lui, ça lui permet de se rappeler tout ce qu'il a accompli depuis qu'il est parti...

24. Discutez avec vos joueurs !

Que ce soit juste avant le début d'un scénario, ou dans la vie de tous les jours, questionnez vos joueurs pour en apprendre plus sur leurs attentes, leurs envies. Quels sont les thèmes qu'ils aiment particulièrement ? Quels sont ceux qui les dérangent moralement ? Qu'attendent-ils d'une partie de jeu de rôle ?

A partir de ces éléments ainsi recueillis, adaptez vos campagnes en conséquences !

24-bis. Appuyez là où ça fait mal (A utiliser avec parcimonie)

Après en avoir appris plus sur les goûts de vos joueurs, essayez de les prendre à contre-pied en intégrant volontairement des éléments qui les dérangent, à vos scénarios.

Un de vos joueurs traverse une crise de couple ?

Confrontez son personnage à des PNJs traversant des problèmes similaires, ou complètement inverse.

Un de vos joueurs à table est victime de racisme au quotidien ?

Préparez un scénario où ce thème est au centre de l'intrigue, et observez ses réactions.

A utiliser avec beaucoup de précautions : cette technique peut découpler l'implication d'un joueur, mais peut aussi complètement ruiner son envie de jouer ...

25. Débriefez !

Une fois la partie terminée, recueillez les impressions de vos joueurs : voyez ce qui a bien marché, ce qui n'a pas marché, et pourquoi !

Prenez en compte les remarques, et retournez à l'étape 24

26. Plus bas que terre

Quand l'occasion s'en présente, mettez les personnages en grande difficulté. Plus ils avancent dans le scénario et plus les obstacles doivent les mettre à mal, ainsi, s'ils accomplissent leur but, leur victoire n'en sera que plus grande.

27. L'ironie narrative

Il peut être très intéressant qu'un joueur ait connaissance d'un danger que son personnage ignore. Il faudra faire en sorte qu'il fasse abstraction des connaissances en question et se jette dans la gueule du loup en son âme et conscience. Ce n'est pas facile à mener, mais ô combien fort de roquefort.

28. Le contraste

Pour mettre en valeur vos scènes effrayantes, tristes ou dangereuses, prévoyez des moments de détente et de distraction. Les effets dramatiques ne sont jamais aussi forts que quand ils succèdent à un moment de joie (attention néanmoins à ne pas faire des coupures à des moments inappropriés qui risquent de rendre le changement de ton difficile à suivre pour vos joueurs). Ceci rendra les PJ plus humains (ils ne connaissent pas que la peur...) et permet parfois de soulager les joueurs quand l'ambiance est intenable et risque de les faire blaguer dans un moment inopportun afin de détendre l'atmosphère.

29. Maintenir un flou artistique.

Un scénario se termine, quel qu'en soit le résultat, il est toujours intéressant de faire remarquer aux joueurs qu'il reste des zones d'ombres dans le scénar. Qui était cet informateur mystérieux ? Pourquoi le serviteur a trahi son maître ? L'intérêt de la chose

est de leur rappeler qu'ils ne sont pas les seuls intervenants dans l'univers et que des choses cachées ou des ennemies sont sans cesse là à les épier.

Ça permet de faire intervenir de nouveau des PNJ, de maintenir une tension dans les diverses aventures ou campagnes et d'impliquer plus les joueurs dans des actions hors scénarios.

30. Exploiter les idées originales de vos joueurs.

Il y a toujours un joueur qui va trouver un moyen baroque de trouver de l'information ou de faire quelque chose, qui dit baroque ne dit pas stupide, les idées stupides sont pour un autre fil. Dans ce cas-là, j'accorde toujours une chance de succès supérieure à l'action entreprise. Ça permet aux joueurs de ne pas se sentir enfermé dans un scénario « cousu de fil blanc » et ainsi de les voir prendre de plus en plus d'initiatives.

31. Utilisez les séries

Les séries télé récentes sont un parfait exemple de jeu sur un long terme. Leurs structures sont un modèle des plus intéressantes. En effet, cela permet de maintenir une cohérence dans un arc, d'avoir des objectifs que les joueurs vont atteindre dans le cours de la campagne avant de se demander ce qui va leur tomber sur le coin de la figure. En donnant une sorte de moule type série, les joueurs sont un peu plus à l'aise dans le jeu.

31-bis.

Centrez chaque partie ou chaque "épisode" sur un PJ en particulier, ses problèmes, sa famille, son passé et donnez-lui le beau rôle. Voyez dans ses compétences, dans ses talents ou ses sorts ce dont il pourrait se servir efficacement dans le scénario en cours. La fois d'après ce sera le tour d'un autre...

32. Innovez !

Le premier but semble contraire à celui fixé à l'origine de cette liste de "trucs", mais c'est une bonne chose à faire : surprenez vos joueurs. Essayez de nouvelles formes de narration, comme dans les films et les séries : le flashback, le départ in media res, la construction du scénario différente... Si vos joueurs captent vos schémas de construction de scénarios, vous ne les bougerez plus.

33. N'ayez pas peur de diviser le groupe

Diviser un groupe était, à un moment donné, un tabou important. Le jeu, c'est fait pour jouer ensemble. Gardez vos joueurs à table, mais faites jouer de micro parties à deux ou trois ensemble. Cela permet de renforcer le côté dramatique de certaines scènes, entre les spectateurs frustrés de ne pouvoir agir et les joueurs sous les éclairages.

N'hésitez pas non plus à introduire les parties de cette façon là, tant que cela reste rapide. Sur quatre joueurs, faites deux intro rapide à deux joueurs (une course poursuite, un rendez vous qui tourne mal, une merde qui leur tombe sur le coin de la figure...)

34. Archétypez vos pnj

En faisant en sorte que les joueurs identifient rapidement le personnage en question, ils s'en feront une image et colleront leurs fantasmes dessus. L'archétype ne doit pas aller jusqu'aux motivations et moyens d'agir, mais simplement à ce qui existe en surface. Donnez-leur des références qu'ils connaissent. Si vous leur plantez un vendeur ambulancier qui se comporte comme Planteur Je Me Tranche La Gorge, vos joueurs se feront vite une idée de lui. Et cela vous laisse le champ libre pour en faire le Kaiser Sauzé de votre histoire.

35. Utilisez le visuel

La description, c'est bien. La photo ou le dessin, c'est mieux. On trouve de tout sur le net, utilisons le.

36. Impliquez les pjs comme dans la vraie vie

Ah ben oui. Il faut prévoir les scènes d'à coté, la rencontre avec quelqu'un qui deviendra la femme ou la maîtresse. Les scènes de loisir des personnages, les potes qu'ils se font. Chaque personnage rencontré sera potentiel d'une histoire.

Si les personnages montrent à un moment plus d'intérêt pour des problèmes personnels que pour le scénario, ravalez votre ego de mj et faites les jouer ce qu'ils veulent. Plus un pj est impliqué, meilleur sera le plaisir du joueur.

36-bis. Impliquez les pjs comme dans la vraie vie

À l'origine vos joueurs ont vécu. Il ne sont pas amnésique, geek, solitaire et la famille a été massacré/l'as abandonné/il a été enlevé.

Obligé vos joueurs à mettre 5, 6 mots si les persos sont vite fait et faites faire une demi page d'histoire.

On ne demande pas du voltaire hein. Mais des choses simples comme :

- a une fille
- une maîtresse
- appart loué
- 3 potes d'université, avec qui il joue au poker souvent.

Ce minimum il faut que le MJ joue dessus. Penser à intégrer des choses régulières. Ca permet de mettre de quoi un peu de vrai dans les parties.

Attention, moins valable sur des jeux où les perso sont très extraordinaires. (un runner de shadowrun n'est pas extraordinaire, ni un perso a spycraft.)

37. Essayez de donner à chacun

Le plus gros des problèmes en jdr, sans doute.

Essayer de respecter le temps de parole, faire en sorte de faire agir les timides. Ne pas hésiter à concentrer l'action un moment sur le pj d'un joueur qui était en retrait jusqu'à présent. Ce n'est pas facile.

Mais si tout le monde a eu un peu, c'est mieux qu'un seul qui a eu beaucoup.

Si l'action ou la campagne est centrée sur l'histoire d'un pj en particulier, prévoyez des intrigues secondaires intéressantes pour les soi-disant seconds couteaux.

38. la seule règle d'or : la bienveillance

On peut chier une partie, on peut foutre les pires merdes dans les pattes des personnages des joueurs (et sincèrement, c'est pas rare que ce soit une grosse partie du plaisir), par contre on ne touche pas aux joueurs. Un pnj peut dire à un pj qu'il a été mauvais, un mj à un joueur, jamais.

Les choses paraissent toujours plus évidentes quand on est derrière l'écran et qu'on a écrit le scénario. Si on pense que ses joueurs sont trop cons, voire qu'il ne méritent pas ses petits scénarios faits avec amour, un double prescription :

- se foutre une taloche, il paraît que des fois ça réveille
- passer d'urgence de l'autre côté de l'écran pour revenir à la réalité.

De même, si jamais on sent qu'une embrouille entre pjs cache une embrouille entre joueurs, idem, il faut désamorcer le plus vite possible.

39. Tuer n'est pas jouer

Bien souvent, il y a de nombreuses façons de ne pas tuer les personnages et de rendre la partie encore plus intéressantes. Un samouraï qui fuit sur un champ de bataille, un soldat capturé puis ayant livré les siens suite à de la torture, etc... devient un personnage beaucoup plus profond et beaucoup plus intéressant à jouer là où de nombreux joueurs arrêtent juste de l'incarner.

40. Faites du métajeu (mais pas trop)

Bouhhh c'est maaaal, mais il faut bien voir les choses en face, tous les joueurs en font, volontairement ou pas. Que ce soit en interprétant ce que vous dites par le biais des règles, en se disant que vous allez reprendre ce que vous avez vu au cinéma la semaine précédente, en se disant qu'une chute ne fait que 10D6 de dégâts là ou il a 145 Pdv, tout

le monde en fait. Du coup, faites pareil.

Ne mentez surtout pas, ça se saurait très vite et cela nuirait bien au delà du simple rapport de joueur à joueur, à votre relation amicale. Par contre ce n'est pas mentir que de dire aux joueurs avant la séance qu'ils sont en situation délicate et qu'ils devraient apporter le Livre de base au cas où ils risquent d'avoir à faire des persos, voire d'utiliser des données techniques erronées si jamais vos joueurs voient tout par ce prisme.

Parfois, il faut semer le doute dans la tête du joueur pour toucher le perso. Attention aux dérapages quand même.

41. Modérez l'utilisation des règles

Attention, cela dépend pas mal de vos joueurs. Sur certains joueurs à forte tendance paranoïde, les règles et leur respect apparent et le seul moyen de s'assurer que vous, méchant MJ, ne cherchez pas leur perte, ou, au moins, que vous ne les faites pas passer au second plan face à ce sale incapable qui est votre "chouchou". Avec eux, donnez leur l'impression que vous jouez les règles à fond...et bien sûr ne le faites que quand ça vous arrange.

Pour les autres, toute référence intempestive aux règles ou tout jet de dés, surtout s'il risque d'amener une situation en contradiction avec la logique des événements immédiats du scénario, risque de briser l'immersion. D'un autre côté, rien de tel pour donner un sentiment d'impunité. A doser donc.

42. Le roleplay n'est pas toujours la solution, l'interprétation non plus

Même si une partie de jdr où les joueurs font des efforts pour jouer leur persos et les interpréter du mieux possible a de bonnes chances d'être réussie, attention à ne pas se transformer en ayatollah d'une bonne façon de jouer.

Quelques effets pervers :

- Une interprétation trop poussée/poussive (en gros croire que jouer un psychorigide ou un control freak facho est preuve de grand roleplay) est souvent une source d'emmerde pour tout le monde sauf le joueur en question qui réclame de l'intention.
- Certains joueurs ne sont tout simplement pas encore à l'aise pour que leurs perso s'expriment par leur bouche. Dans ce cas, le mieux est souvent de leur demander de résumer leur argumentation et/ou là où ils veulent en venir puis de prendre en compte les capacités du personnage. La personne en question aura le temps de gagner en confiance et d'employer les mots de son personnage plus tard.
- C'est con à dire, mais parfois, cela prend juste trop de temps et il vaut mieux zapper pour finir au bon moment par exemple. Dans des conditions idéales, cela n'arrive jamais, mais qui joue dans des conditions idéales?

43. Contrôlez votre environnement

Essayer de jouer dans un endroit à l'abris du passage, dans une salle où personne ne matte la télé ou joue à la console, si possible sans pc allumé ou téléphone portable en mode sonnerie. Sinon très vite, un des joueurs va aller foutre le générique de bioman alors que vous essayez de faire passer une scène relativement dramatique. Et là, c'est la partie qui devient dramatique

44. Ayez un thème et/ou une ambiance forte

Pas toujours évident pour un scénario du commerce, mais il faut que le monde dans lequel vous jouiez fasse ressortir une certaine ambiance qui transparaisse au travers des parties. Celle-ci doit se retrouver dans les décors, les scènes, les personnages, etc... Imaginez par exemple Roméo et Juliette, dans le monde de Dying Earth, Roméo aurait sûrement la chaude pisse, dans celui de Warhammer, Juliette ferait probablement partie d'un culte de Slaanesh.

45. Le monde est un PNJ

De façon similaire, votre monde doit évoluer au fur et à mesure des aventures des persos, y réagir, en parler, changer. Le temps doit passer, le beau temps aussi, et dans une certaine mesure, même les mentalités doivent évoluer. Il doit toujours s'y passer

quelque chose et les pjs doivent toujours en entendre parler pour savoir que ce monde gagne des xp, comme eux.

46. Les méchants aussi sont des PJ, pas des PNJ, mais les PJ du MJ

Même si dans des univers pulp ou colorés, le méchant se doit d'être très méchant, habillé en noir et ne pas aimer les glaces à la fraise, il ne l'est jamais par hasard, et il n'y a aucun méchant qui n'ait pas eu en lui une once de normalité à un moment où un autre. Les PJs doivent sentir quand ils se battent contre un grand méchant qu'ils ont à faire à quelqu'un de complexe, d'aussi riche et intéressant qu'eux, et qui a ses raisons pour agir. Aujourd'hui, ils ne sont pas dans le même camp, mais ça aurait pu ou ça pourra le devenir, s'ils font les mêmes choix. Bref, il doit être à la hauteur de vos PJ.

47. Si les pjs accrochent à un détail de l'univers ou du scénario, alors ce n'est pas un détail

S'ils trouvent que quelque chose mérite leur attention, alors faites en soit un élément important, soit un point d'accroche pour eux, soit le symbole d'autre chose. Mais en tout cas, rementionnez le si vous ne pouvez pas carrément en faire un élément récurrent. Ils ont dragué la fille du boulanger que vous venez d'improviser parce que ces couillons se sont plantés de boutique...bin qu'à cela ne tienne, ce n'est pas la fille du riche marchand qu'il faudra sauver mais celle du boulanger. Et na!

48. la plupart des grosses émotions nécessitent une mise en condition

Et bien souvent sur plusieurs sessions de jeu. Cela permet à la fois à votre élément d'être plus crédible et plus efficace auprès des joueurs, de s'assurer que ce que vous avez prévu cadre bien et que vous allez le faire à la bonne personne (et que celle-ci est dans le bon état d'esprit). De plus cela donne un sentiment de continuité qui renforce l'immersion.

49. Dans une campagne, les personnages ne font pas rien entre les scénarios

Ils ont toujours une activité, entendent des choses et voient le monde évoluer. Ce qui leur arrive (et qui est raconté donc, et non joué) peut être en rapport avec votre trame principale, celle de vos joueurs, ou pas du tout, peu importe. A part peut-être à Vampire, les persos ne sortent pas de torpeur pour accomplir les scénarios avant d'y retomber à la fin de ceux-ci.

50. Les joueurs ne se battent pas, ne vivent pas leurs aventures, ils font uniquement et seulement des choix.

Un combat, c'est une succession de choix : y aller ou pas, le préparer ou pas, rester ou pas, choisir une certaine tactique, une certaine arme, prendre plus ou moins de risque, aider ses potes ou pas, etc... Idem pour une course poursuite, une enquête, ou plus généralement, une partie de jdr. Du coup, il faut que ces choix soient à la hauteur du des joueurs, dans tous les aspects du jeu

Ils doivent :

- être réels ou au moins perçus comme tel, c'est à dire qu'il doit y avoir un risque réel d'échec, sinon non seulement on pense qu'on est sur des rails, mais en plus on perd l'intérêt du choix et, si on ne peut se comporter comme des lâches, on ne peut pas non plus se comporter comme des héros non plus du coup.
- avoir un réel enjeu, de réelles conséquences, que l'on réussisse ou que l'on loupe. Sinon, c'est juste fade. Choisir si on va payer son euro de pain avec 1 pièce de 1 € ou 2 de 0,50 €, ce n'est pas super palpitant.
- que les personnages portent les conséquences de leurs échecs ou réussites (de leurs choix) en eux, en soient responsables. C'est ce qui va les faire avoir une profondeur réelle, positive ou négative, et qui va en donner une au monde.

51. Si vous ne vous amusez pas, arrêtez ou faites une pause

C'est un jeu, personne n'est au service de personne. Par contre, sur le long terme, vous ne prendrez du plaisir que s'ils en prennent et réciproquement.

52. Mixer les intrigues relatives aux persos et celles du scénario

L'état idéal est à mon avis quand le joueur ne sait plus s'il avance dans le scénario, ou au contraire s'enfonce dans des histoires personnelles, puis finalement se dit que tant pis et se contente de vivre les tranches de vie de son perso (les scénarios) qui impliquent les deux trames en même temps.

Pour faire ça, un bon truc est de créer des arcs personnels, une sorte de "scénario bis" créée spécifiquement pour le perso, en campagne, de l'étaler sur X sessions de jeu, et de le faire toucher et s'imbriquer légèrement avec la trame principale au fur et à mesure de sa progression.

L'autre point positif à faire ça est que le monde continue à évoluer donc, et que si le perso ne meurt ou ne peut pas être présent à un moment donné, les autres pjs voient ce qui se passent et cela renforce encore cette cohésion et donne l'impression au joueur que son perso avait une réelle importance dans le monde, notamment parce que ses contacts/proches ne disparaissent pas avec lui.

53. L'épée de Damocles, Antipaladin niveau 30

Quoi qu'il arrive, que vous tuez les persos de vos joueurs ou pas, il ne faut qu'il n'aient jamais de sentiment d'impunité. Ça fout tout en l'air. On peut ne pas aimer tuer les personnages, mais il faut que les joueurs sachent que cela peut arriver, et que cela arrivera s'ils font ce qu'il faut pour ça.

Bien sûr la mort du personnage n'est pas la seule alternative (cf point suivant), mais la plus évocatrice.

54. Tout le monde n'a pas à être ami

Si la plupart des joueurs n'aiment pas voir leur persos se faire tuer connement par ceux d'autres joueurs, il y a peu de choses aussi chiantes qu'un groupe réellement soudé à 100% par défaut, sans autre raison que parce que les persos sont ceux des joueurs.

Débrouillez vous que les persos ne soient pas forcément ennemis, et quasi jamais ennemi mortels, mais pour qu'ils aient des buts antagonistes ou des amitiés qui déplaisent énormément à d'autres.

"Je sais que mon père à essayer de te tuer, mais il est cool, je t'assure"

55. Le groupe est un PJ

Donnez un thème cohérent au groupe de PJ: explorateurs, marchands, mercenaires, entrepreneurs, investigateurs, etc. Et à partir de là, laissez les joueurs gérer leurs petites affaires, se répartir les tâches (négociation, gestion des ressources et du matériel, action, "intelligence économique et veille stratégique", gestion de l'argent commun, etc.

De même, considérez comme un véritable PNJ toute "entité" issue du thème du groupe: une seigneurie, une Alliance de mage (Ars Magica), un commerce, un navire (Pavillon Noir), une troupe de mercenaire... Cette entité là est aussi constituée d'éléments qu'il faut gérer (ressources humaines, bâtisse, etc.), et de PNJ qu'il faut manager.

55-bis. Le groupe de *PJ* est peut-être hiérarchisé, mais PAS les *joueurs*

Ne laissez pas un joueur prendre la tête à tout le monde parce que son personnage est plus puissant que les autres, ou qu'il occupe une position hiérarchique supérieure. Un peu de méta-jeu peut régler ce problème, et tout le monde a droit à la parole, même si au final une action décidée par le groupe sera plus adaptée à tel ou tel personnage. Simple soldat ou chef de guerre, tout le monde doit avoir sa place.

56. Les objectifs personnels des PJ, c'est bien, en abuser, ça craint.

Si chacun a son but perso, il risque de prendre le pas sur un but commun et de vous entraîner à jouer N parties solo au lieu d'une partie à N joueurs. Pendant ce temps-là, les N-1 joueurs restants s'embêtent et jouent à la Playstation. Pas cool. Si les buts persos sont de plus trop antagonistes, vous risquez des oppositions entre PJ. Y'en a qui aiment, mais il vaut mieux être prévenu avant de commencer, sinon ça peut se révéler frustrant pour une partie des joueurs. Pour revenir aux sentiments, autant éviter ceux qui sont

désagréables dans la vraie vie.

57. N'hésitez pas à donner dans la mièvrerie.

Les histoires d'amour et d'amitié entre PJ et PJ et PNJ mettent du sel dans les parties. Damned, Machin a été enlevé ! Bigre, me v'la amoureux d'une concurrente. Comment sauver notre relation ? Mon aimée est morte, dois-je garder son fantôme auprès de moi comme elle le demande ou m'assurer du repos de son âme (testé en partie) ? Et non, une histoire d'amour avec ton flingue, ça ne compte pas. Quoi que...

58. Jouez sur l'ambiguïté

Et si vous présentiez le grand méchant de l'histoire comme un personnage sympathique pour mieux mener en bateau vos joueurs. Et de même ce PNJ qui a l'air d'un salaud fini est peut-être leur meilleurs allié. Arrangez vous pour que les PJ ne sachent pas vraiment qui est qui.

Mon MJ de Cthulu n'arrête pas de jouer avec ça et on court toujours.

59. Les situations moralement ambiguës

Donc si les joueurs passent leur temps à faire des choix, certains sont relativement faciles car même s'ils engagent les personnages à se mettre en difficulté, ce n'est finalement peu de chose car ils restent fidèles à la vision qu'à le joueur de son personnage. Qu'il y ait 5 ou 50 gobelins ne change pas fondamentalement le choix d'envoyer son paladin sauver la princesse, par contre, cela pourra jouer sur la tactique employée pour y arriver.

Par contre si le fait de libérer la princesse risque de provoquer une guerre causant des centaines de morts, ou selon la prophétie la mort du maître du héros auquel il est tout dévoué, là les choses deviennent beaucoup plus difficiles. Le choix n'en est que plus intense.

Mais pour que cela fasse vraiment son effet, il faut que cela amène le joueur à se demander ce qu'est finalement son perso et à réévaluer les priorités de son perso, à le redéfinir au travers de cette épreuve (résilience)...Par exemple, dans une situation où son maître à qui il se doit ne jamais désobéir sous peine de perdre son intégrité, et qu'il a promis de protéger de sa vie si nécessaire lui ordonne de sauver une princesse en danger dont il sait très bien que si elle est libérée, elle tuera son maître.

Est ce que c'est le héros du film qui sauve toujours la princesse et peu importe pour les conséquences? Est ce que c'est quelqu'un qui cherche à faire le plus grand bien collectif quitte à faire des sacrifices pour cela, sachant que tôt ou tard il sera sur une pente très savonneuse? Est ce que finalement il ne sait pas et ce n'est peut être pas qui est le plus intéressant? Est il avant tout un disciple obéissant, un disciple aimant, ou un sauveur de princesse.

59-bis. Les victoires à la Pyrrhus

Souvent, quand les PJ gagnent, leur victoire est totale et ils s'enfuient dans le soleil couchant, portant dans leur bras une pouff...princesse. De temps en temps, il est bon de les ramener dans le monde réel, en leur faisant obtenir une victoire à la Pyrrhus : pour sauver la ville d'un tremblement de Terre, ils vont devoir sacrifier la jeune fille sympa qu'ils ont passé deux scénars à sauver (Loom of Fate). Ce genre de victoires amères, ça redonne de la saveur aux victoires bisounours.

60. Ils peuvent rater un scénario

Les PJ ratent, échouent. S'ils n'échouent jamais, là aussi la victoire finale n'est que de peu d'intérêt puisqu'elle est systématique. Bien sûr, choisissez les scénarios où vous les laisserez échouer en faisant gaffe (pas dans les scénars où ça va détruire le monde, par exemple).

61. N'hésitez pas à buter un PJ

En cas de connerie, n'hésitez pas à buter un perso. Ou dans un combat final, qu'il meure

l'arme au poing et le doigt sur la gâchette. Mais de temps en temps, un mort, ça redonne aux autres la joie d'être vivants

62. Le MJ retord et impitoyable

Quand les PJ sont persuadés (à tort ou à raison) que le MJ est retord et qu'il ne fera pas de cadeau à leurs PJ s'ils tombent dans ses pièges (qui ne sont jamais impossibles à déjouer), non seulement il resteront sans cesse sur leurs gardes (une crasse les attend peut être au tournant), mais ils feront tout pour mettre toutes les chances de leur côté (la victoire ou la mort). Evidemment, ça nécessite de bien doser la difficulté et de donner la part belle à la stratégie des joueurs.

63. Mettre ses joueurs en confiance

Il peut être fort intéressant de créer des histoires sentimentales entre PJ et PNJ ou que les personnages jouent à fond leurs caractères (curieux, spontané, insouciant, jaloux...), mais les joueurs chevronnés auront tout de suite tendance à se méfier de tout, voyant venir le piège à plein nez. Et alors? Mon conseil aux MJ est d'éviter les pièges mortels et imprévisibles à la fois. Une trahison est d'autant plus douloureuse qu'elle vient d'un personnage en lequel on a confiance. Et pour pouvoir faire confiance, il faut ne pas être complètement obnubilé par la survie de son personnage et le laisser vaquer à des sentiments et à une insouciance naturelle, si vous faites bien comprendre à vos joueurs qu'ils ne mourront pas instantanément après avoir bêtement actionné un petit fil de nylon dans un couloir, ils seront plus enclins à vivre pleinement leurs vie et à aller de l'avant avec toute la spontanéité d'un personnage de film. Dans de nombreuses histoires le héros se fout lui-même dans la merde, car il fait abstraction du fait qu'il est dans une histoire où un scénariste malveillant fait tout pour lui pourrir la vie. C'est pourquoi je suis un peu lassé des joueurs qui sabotent des opportunités de prendre des risques parfois minimales (et ô combien riches en émotions) par une paranoïa omniprésente (cela ne conviendra certainement pas à tous les types de jeux).

64. La communication non verbale

Vous êtes un acteur, vos joueurs aussi, et pour les faire réagir il faut utiliser vos pouvoirs d'êtres humains. Si un PNJ les abordent, levez-vous, attrapez-les par le coude et chuchotez-leur à l'oreille. Si un PNJ est flippant, fixez-les quelques instants sans prononcer une parole, penchez légèrement la tête, faites des petits sourires figés en coin... Vous pouvez pousser : Bavez si c'est nécessaire ! Attention toutefois à la sensibilité de vos joueurs qui pourraient être trop déboussolés par un contact physique.

65. Le timing

Bien gérer les petits intervalles de temps permet de mettre une certaine pression aux joueurs, de leur rappeler que si eux peuvent prendre 5 minutes pour réfléchir à comment ils vont engager le combat, leurs PJs, eux, non.

Faites des descriptions du genre : "Un gros gars chauve, une cicatrice lui barrant la joue, court vers toi en hurlant. Il brandit une énorme machette. Tu fais quoi? Tu as 5 secondes avant qu'il ne t'arrive dessus....4....3....2....1.....ok, fais un jet de dommages.

66. Le temps réel

Très proche du 65. Lorsque vos joueurs n'ont pas l'habitude de se gérer lors de phases de plan où qu'ils ne partagent pas la même vision que vous de ce qui est urgent et de ce qui ne l'est pas, jouez en temps réel.

Vous donnez alors une indication genre : "Le colonel revient dans une heure pour écouter votre plan, après c'est l'assaut" et vous donnez effectivement aux joueurs 1h pour que leurs persos se mettent d'accord.

Par contre, cela exige souvent de ne pas faire jouer les déplacements, ou de les compter comme quasi instantané (selon le plus approprié).

Note : cela marche super bien pour des jeux genre COPS, où des scénarios de prise d'otage ou d'alerte à la bombe sont bien plus triquants avec ce genre d'artifice.

67. Faire les jets de dés devant l'écran

Rappeler aux joueurs que c'est un jeu et que leur perso peut subir un coup du sort. Le combat final ou le test de vigilance du garde auront plus de piment si les joueurs voient les dés rouler que s'ils entendent du bruit derrière le paravent. Au MJ d'interpréter rapidement les résultats parfois surprenant des dés.

68. Connaître le registre (littéraire) de l'histoire

A mon avis ce qui différencie des personnages, ce sont d'une part les caractéristiques de jeu (au sens "tout ce qui peut définir le personnage en jeu" : force, intelligence, beauté, connaissance, compétence, équipement, pouvoirs...) mais aussi les choses auxquelles ils vont être confrontés. Voici la "recette" qui a toujours bien marché quand j'ai pris la peine de l'appliquer.

Une des premières choses à faire est de se mettre tous d'accord, joueurs et MJ : à quoi est-ce qu'on veut jouer, quel registre voulons nous ? Farce, épique, dépassement de soi-même, romance, sacrifice, shoot'em up, peur, action, la croisière s'amuse... la palette est très vaste et si on ne se fixe pas un cadre au début il y aura FORCÉMENT des persos inadaptés et des joueurs déçus. Qui n'a jamais vu un perso "action" ou "farce" débarquer dans une partie "peur" ? En général il va s'ennuyer ou ennuyer les autres. Une campagne (au sens "ensemble de parties dans lequel vont exister les personnages") peut employer plusieurs genres et varier entre eux, mais il importe néanmoins de les connaître à l'avance. On peut définir la campagne en fonction des persos ou le contraire, par contre les persos doivent pouvoir cohabiter dans le même registre d'histoire.

L'avantage quand on connaît le registre c'est qu'on peut réfléchir aux obstacles que doivent affronter les héros de ce genre avant de connaître le succès. En jdr on commence en général par pondre un bestiaire et ensuite on essaye d'étendre le jeu à autre chose que du shoot'em up, c'est bête hein ?

69. Un bestiaire de sentiments

On a souvent l'impression de jouer toujours les mêmes deux ou trois personnages, sous des costumes et dans des univers différents. En général un joueur ou MJ joue toujours son perso (ou ses PNJ) de la même façon. D'ailleurs il y a peu d'acteurs professionnels qui jouent des personnages différents d'un film à l'autre, et ce n'est pas Jean Gabin qui dira le contraire — notamment parce qu'il est mort depuis belle lurette.

Ceci dit bien jouer un rôle est à la portée de tout le monde mais avec une restriction : c'est exigeant pour les joueurs et pour le MJ. Or, quand on joue souvent, on préfère jouer décontracté que "vivre une expérience."

Ça marche quand les joueurs sont prêts à faire confiance au MJ : ce dernier peut jouer un rôle de metteur en scène et donner des indications sur les réactions des PJ : sentiment, réflexe, envie... Ne hurlez pas au scandale, ça n'enlève rien au talent ni à la liberté du joueur et de son personnage, c'est même une très bonne opportunité de jouer un nouveau rôle : dans un cadre donné par un autre. Par exemple le MJ va donner des indices à un joueur pour lui indiquer que son personnage est amoureux d'un PNJ : joie, colère, accélération du rythme cardiaque, frustration... sauf cas extrêmes le joueur ne va pas perdre le contrôle de son personnage mais être confronté à des difficultés. Il décide toujours de ce qu'il va faire ensuite mais il sait que ça ne sera pas aussi facile qu'il le voudrait, il va devoir lutter contre des éléments de lui-même qu'il ne contrôle pas.

L'expression "être aux prises avec ses sentiments" n'a pas été inventée pour rien. Ainsi le MJ peut faire remonter les sentiments qu'un joueur aura tendance à négliger parce qu'ils lui enlèvent du contrôle sur la situation.

Ce n'est pas à faire à la légère ni n'importe comment, ces sentiments qui sont mis en avant doivent servir à privilégier l'atmosphère voulue pour le jeu, et pour que les joueurs restent proches les uns des autres ils doivent partager des sentiments. Le MJ peut aussi indiquer à un joueur qu'il en fait trop, afin de ne pas explorer des situations qui cassent l'atmosphère : caricature d'un sentiment, ou simplement mise en avant d'un sentiment

qui ne cadre pas avec l'atmosphère. Ce n'est pas juste une histoire de sérieux/pas sérieux : pour une atmosphère voulue il y a des codes, des sentiments mis en avant et d'autres qui sont négligés. Par exemple dans une ambiance "film noir" un sentiment de joie récurrent ferait tâche. Au final un bestiaire de sentiments aurait tout autant sa place qu'un bestiaire de créatures comme on en voit systématiquement.

Plus généralement, et comme les héros sont caractérisés par les obstacles qu'ils vont affronter, chaque campagne doit avoir son propre "bestiaire" d'obstacles dans lequel le MJ pourra puiser pour construire l'histoire, et pour chaque obstacle il faut penser aux conséquences de l'échec ou de la victoire. Je parlais de sentiments mais il peut s'agir de n'importe quoi, du calcul d'une déclaration de revenus à la concoction d'un anti-virus en passant par vaincre sa timidité. Si on regarde le jeu Pendragon, tous les obstacles ont été prédéfinis par l'auteur : il y a des créatures et de vils chevaliers, certes, mais aussi des passions telles que l'amour, l'honneur ou l'hospitalité, des traits de personnalité comme le courage, la paresse ou la luxure, et des compétences. A la lecture d'une feuille vierge de personnage on sait déjà quels types d'aventure il va vivre: des combats sanglants, des conflits moraux générateurs de souffrances ou de joies, des réactions indésirables et des mesures de compétence.

Ici le MJ est parfaitement dans son rôle puisqu'il crée l'incontournable adversité à laquelle doit faire face tout héros avant d'atteindre la victoire, et en même temps il sert l'ambiance du jeu.

70. Voler les personnages de vos joueurs, mais sans qu'ils s'en aperçoivent...

Bon je n'ai pas trouvé la traduction exacte de ces mots de Graham Greene, mais ils résument parfaitement l'idée "The moment comes when a character does or says something you hadn't thought about. At that moment he's alive and you leave it to him". Tout le reste est une explication verbeuse d'une idée semblable (j'ai juste un mal de chien à la formuler). Donc désolé pour la longueur du post.

A moins qu'il ne lui soit attribué préalablement, chaque joueur définit son personnage lors de sa création par un certain nombre d'éléments. Selon l'état d'esprit dans lequel vous concevez les personnages ce soir là, il pourra s'agir de les définir par des capacités techniques (dons, pouvoirs, etc...) ou par des éléments d'interaction avec le reste de l'univers (background). Mais quoi qu'il en soit, dans une campagne, très rapidement, la plupart des joueurs se font une idée assez marquée de la personnalité de leur avatar. Si on caricature, on se retrouve rapidement avec des joueurs qui imaginent leur personnage comme un vaillant chevalier, un contrebandier opportuniste et/ou un pilote audacieux, un vieux sorcier sage ou un assassin sans foi ni loi.

Mais, que le joueur soit un adepte de PMT décomplexés ou un ayatollah du roleplay, ces visions sont généralement très unidimensionnelles. D'ailleurs l'ironie est que ce n'est pas le fait de vouloir créer un personnage à multifacettes qui va changer cela; ainsi quelqu'un qui définira son personnage comme un paladin reconnu mais avec un terrible/Secret/passé/tare n'en aura pas moins une vision monolithique de son personnage, juste ce dernier sera plus complexe.

Cet aspect est du au fait que nous définissons tous nos personnages par ce qu'il font en général, dans leur quotidien, etc... Et l'erreur que nous faisons tous en tant que joueurs, au moins lorsque nous commençons à jouer avec un avatar donné, est de croire que nous avons défini comme il pense ou réagit. Or c'est tout sauf le cas, nous avons juste défini comment il réagit dans des circonstances normales ou quasi-normales pour ce type de concept.

Pour réellement commencer à toucher les joueurs, un moyen parmi les plus efficaces est de faire en sorte que leurs personnages leur échappent, c'est à dire non pas leur imposer tel ou tel comportement (c'est important que ce soit eux qui continuent à faire leurs propres choix), mais bien créer des circonstances anormales pour leur concept de perso. Des circonstances qui les forcent à ne pas savoir comment réagirait leur perso, qui forcent le chevalier à être lâche, le contrebandier altruiste, le vieux sorcier déraisonnable et l'assassin à se sacrifier pour sa victime...

Attention à éviter tout méprise, il ne s'agit pas de chercher à créer des situations difficiles ou à leur mettre la pression (ce sont d'autres techniques), d'autant plus que c'est à peu

près derrière tous les concepts de personnages de jdr que d'affronter des périls (soit sur un mode Lancelot, soit sur un mode "héros malgré lui", mais cela ne change rien en l'espèce) mais bien à faire en sorte qu'il ne puisse se reposer sur sa conception habituelle du monde, et soit obligé de redéfinir son personnage en fonction de ce qu'il lui arrive, bref que le personnage grandisse/évolue, mais qu'il en soit de même pour la perception qu'en a le joueur alors même que ce n'était pas prémédité pour lui.

Le plus facile pour y arriver est généralement de brouiller les notions de bien et de mal pour les personnages les plus tranchés, ou au contraire de créer une cause si importante que même les personnages se définissant par leur sombre secret ou leur facette caché soit obligé de s'y abandonner et d'y réévaluer ce qui constitue leur personnage.

En créant ces circonstances où le joueur ne sait pas encore comment son personnage va réagir, cela permet réellement de donner vie à ce dernier. Le joueur ne joue plus un archétype/stéréotype mais bien un individu particulier qu'il ne peut plus rattacher à une routine. Il ne peut même plus se demander "comment réagirait mon perso" parce qu'il ne sait même plus exactement ce qu'est son perso, il doit le jouer et découvrir en même temps que tout le monde comment son perso réagit. En général cela accroît considérablement l'émotion du joueur à ce moment là et son attachement au perso. De plus, d'un point de vue pratique, cela va l'obliger à jouer non seulement ce doute, mais également de confronter le personnage avec les conséquences des actions en question...bien généralement, cela marque une évolution dans le perso (il y a clairement un avant et un après) et un sorte d'indépendance du personnage vis à vis du joueur (là aussi c'est carrément paradoxal).

Des exemples de ce genre de circonstances (naturellement cela ne marche pas à chaque fois, mais ce sont deux cas arrivées sur des tables auxquelles je participais):

- Un joueur incarne un samourai qui se veut un parangon de l'honneur et qui du coup en fait plus ou moins une brute fascisante persuadé que c'est preuve d'une bonne interprétation. Son personnage embête régulièrement ceux des autres avec ça. Mais quand vient une bataille importante, il se retrouve dans une position où suite à un peu de pression de la part du MJ, il se retrouve dans une situation où il se rend bien compte que pour une fois il est réellement en danger, qu'il ne peut pas obtenir la victoire, que sa mort donc non seulement ne servira à rien (pas d'enjeu) mais en plus ne lui apportera aucune gloire car il n'y aura pas de témoin. La seule alternative à la mort étant la fuite. Généralement, si c'est bien amené, le personnage fuira, le joueur et le personnage se rendant compte après la montée d'adrénaline que tout le monde sera au courant de leur fuite. Cette transition entre le parangon de l'honneur et le samurai qui a échoué sur le champ de bataille puis fuit pour sauver sa vie fera de ce perso quelqu'un d'autrement plus intéressant qu'il ne l'était avant sa fuite. Il devient unique. Le joueur est déstabilisé dans son interprétation, il devient "vivant" au sens de G. Greene.

- Un joueur incarne un ancien guerrier ayant refusé de reprendre la vie martiale (mais portant toujours ses armes) et tentant de devenir une espèce d'illumine (on a là un perso avec plusieurs facettes, mais qui reste relativement unidimensionnel s'il a été comme ça : un guerrier qui cherche le pardon). Sa rédemption dure longtemps et est jouée par le joueur. A tel point qu'on lui dit que ce sera bientôt la fin. Pourtant, lors de la session entre les félicitations et la rédemption réelle, le joueur dérape et fait commettre l'irréparable au perso. Tout est perdu. Là encore, le joueur ressent beaucoup plus fortement ce qui s'est passé (pas forcément que négativement avec l'échec de la rédemption, mais peut être positivement avec ce pourquoi il l'a sacrifiée -si c'était volontaire- ou perdue). Mais là encore, le personnage possède un vécu qui le rend unique et le personnage devient "vivant".

Bien souvent, quand ce genre d'événements arrive (en général cela prend plusieurs sessions pour être efficace), le joueur ne peut plus laisser son personnage tout seul. Il est plus intéressant, il a besoin de lui (du joueur) pour se tirer hors de cette nouvelle situation, et le joueur lui même veut savoir comment son nouveau personnage va s'en tirer. Là encore cela semble con, mais sur un personnage archétypal, il est bien souvent facile de se projeter et de savoir ce qu'il va faire face à tel ou tel problème mais avec un

tel personnage, "chamboulé", ce n'est plus possible et le joueur devient aussi en quelque sorte le spectateur de son perso : il doit être là pour savoir comment il va réagir, impossible de le préméditer.

Quelques réserves cependant :

- Pour que ce soit fait de façon subtile, cela n'est pas toujours évident et il vaut mieux pouvoir anticiper les réactions des joueurs. D'une part parce qu'il faut laisser le choix aux joueurs et parce qu'ils ne doivent pas le voir venir de loin;
- Tout les joueurs ne sont pas prêt à ce que leurs persos soient ainsi bousculés, certains ont vraiment besoin de gagner à chaque fin de session;
- Certains joueurs risquent d'y voir uniquement un échec personnel et non la transformation d'un personnage;
- Il faut une préparation importante (pour que le joueur ait déjà exploré la dimension première du perso), et pour faire arriver les choses à leur rythme;
- Il faut que les joueurs tiennent assez à leur perso pour ne pas le jeter avant la prochaine séance.

Donc en résumé, amenez les joueurs dans un état où ils ne peuvent plus réagir à l'incarnation de leur perso mais qu'ils soient obligés de les jouer et de le faire en totale opposition avec la façon dont ils les définissent eux-mêmes...Les personnages deviennent ainsi beaucoup plus que la simple projection de leurs joueurs.

71. Laissez les tricheurs tricher

Il vous est sans doute déjà arrivé, en levant le nez de derrière votre écran, d'apercevoir un chiffre énorme sur le dé d'un joueur qui vient de s'écrier joyeusement « réussi ! » après un jet de dés que vous lui avez demandé. En général le dé est vite ramassé, ou caché derrière la bouteille de coca ou sous le paquet de pépitos. Moi, je laisse couler. D'une part parce que je ne suis pas toujours sûr de moi, et d'autre part parce que le joueur s'est fait une petite pointe d'adrénaline, ses joues ont rosé, bref il a eu des sensations et ça c'est bien. Un peu comme s'il avait volé une pomme au supermarché, sauf que là on est entre amis et ça ne dérange personne, il ne risque pas de finir la nuit au poste.

Pour que ce ne soit pas toujours aussi simple, il m'arrive de temps en temps de froncer les sourcils et même de vérifier : « tu as tant que ça en Acrobatie ? » Et des fois j'ai la surprise de constater qu'il a tant que ça en Acrobatie, ce qui me fait penser qu'il y a d'autres façons de tricher que de mentir sur le résultat du dé. =)

Mais on est tous là pour s'amuser et voir naître des émotions, pas vrai ?

72. Allez au contact

Quand il s'agit de maîtriser l'Horreur, rien ne vaut le contact. J'avoue que ça fonctionne très mal dans nos petits appartements exigus de citadins, mais pour ceux qui ont de la place faites-le, ça vaut le détour ! Dans une partie d'horreur ou de suspense quittez votre place de MJ et allez vous promener derrière les joueurs. Épiez-les par-dessus leur épaule, faites les cent pas, laissez tomber une main (amicale ?) sur l'épaule de l'un, parlez prêt de l'oreille de l'autre... Utilisez ces marques de familiarité déplacée et l'angle mort de leur regard pour les mettre mal à l'aise. Je n'invente rien, ce sont les techniques utilisées par nos ex-instituteurs pour nous foutre la pression quand on était à l'école : nous étions sagement assis, le nez dans notre feuille, à prier Sainte Dorothée pour que le Maître aille enquiquiner quelqu'un d'autre.

Et n'ayez pas peur de faire de grands gestes soudains.

73. Les PJ inadaptés

Les plus belles angoisses peuvent survenir lorsque les personnages se trouvent inadaptés (du point de vue de leurs caractéristiques et compétences) à la situation donnée. Non seulement cela les pousse à user de leur cortex pour se sortir des situations dans lesquelles ils sont imbriqués, mais il n'y a rien de plus flippant que de ne pas pouvoir utiliser son gros flingue chéri alors qu'une menace inconnue s'avance.

74. Identifier clairement les PNJ.

En jeu, les PJ doivent facilement distinguer leurs interlocuteurs et leurs adversaires. S'ils sont face à trois gardes, ne parlez pas du "premier", du "deuxième" et du "troisième". Identifiez-les par un détail physique : parlez du "blond", du "brun", du "roux", du "petit", du "grand", du "gros", du "maigre", du "balafré", du "borgne", etc.

75. Tenir un calendrier à jour.

Dans n'importe quel univers, les jours passent et les saisons changent. Plutôt que de vivre éternellement dans une même non saison, c'est bien de faire passer le temps. La météo donne d'ailleurs pas mal d'idées de scénar. L'hiver les cols sont fermés et il est difficile de s'approvisionner...

76. Utiliser les 5 sens...

C'est un peu reprendre ce qui a été dit plus tôt, mais bon... J'ai une technique très simple que j'utilise maintenant facilement. Quand j'arrive sur un lieu, je lance une description en utilisant les 5 sens de VAKOG le barbare : visuel, auditif, kinesthésique (chaud, froid, vent sur le visage...), olfactif, gustatif... Sur la base d'un panorama allant du général au particulier...

Une fois dit ça, ça ne règle rien. Une longue description noie le poisson... Donc, je joue mes descriptions sur les intonations plutôt que sur les adjectifs. "C'est un vieux château sombre avec des gouttières en bronzes ciselées, la ciselure représente des fleurs de lys fanées... Il y a une dalle branlante sur la cinquième marche d'un escalier rose saumon..." Très peu pour moi...

Tout doit se jouer sur l'intonation.

"C'est un château sombre. Vous entendez des loups dans le lointain. Il fait froid."

Si tu le dis en rigolant, ton château va être tordu et amusant... Une caricature de repaire de fompire....

Si tu le dis en prenant un air sombre et une voix basse, c'est l'inquiétude qui va primer, tes joueurs vont tous voir un château différent mais ce sera bien un château inquiétant.

Si tu le dis en menaçant, c'est un putain de châtal avec des monstres à te bouffer les entrailles qui va venir en tête des joueurs...

Mais si tu le dis en lisant tes notes et en buvant ton coca, c'est les résultats de l'équipe de France qui vont hanter tes joueurs.

Après, l'intonation, ça se travaille... Au début, on fait un rire sombre qui interloque un peu les joueurs et après des années de bon et loyaux services de MJage, on fait des choses correctes...

77. L'état interne.

Ca, c'est du théâtre. Il faut faire monter des états émotionnels pour espérer faire passer des états émotionnels. Prenons l'exemple de Boriskov, le broyeur de crâne de la mafia russe. Si tu fais monter un état émotionnel qui ne regarde que toi, genre tu te dis "vous allez voir combien je fais remarquablement bien l'accent russe", tu vas te ridiculiser. Si tu lis tes notes et tu bois ton coca, tes joueurs vont sortir leur pétard et flinguer le Boriskov en baillant. Si tu penses que tu es un broyeur de crâne de la mafia russe, que tu penses comme un broyeur de crâne de la mafia russe et que tu te laisses aller complètement, Boriskov aura produit ce qu'il faut d'émotion à chacun pour que tu aies la banane jusqu'au samedi d'après...

78. Les Pjs sont toujours les PNJS d'une autre campagne :

D'ou l'importance d'un bon setting... Quand le monde qui les entoure comprend des choses qui ne les regardent pas, les joueurs se sentent tout de suite un peu plus benaises... Une femme en manteau de fourrure entre dans une voiture alors qu'ils approchent de la boîte de nuit... Bien, ça ne les concerne pas et pourtant, cette femme

existe. Le MJ s'en fout du avant et après, mais il vient de passer quelque chose qui a du sens et qui ne regarde pas les PJS. Voilà que le monde est plus riche donc a plus de sens.

79. La gestion du combat :

Inutile de tuer les joueurs, mais il faut que les combats soient violents donc qu'ils ne prennent pas la moitié d'une nuit à être gérés. Un coup de feu et le mec s'écroule mort. Une rafale de mitraillette et tout le monde se planque. Un coup d'épée et le personnage tombe dans le coma, du sang s'écoule abondamment... Dans les faits, le MJ a lancé le combat à 00h12 et il est fini à 00h25.

80. Être le modérateur

J'ai lu dans les conseils aux joueurs "ne parlez pas tout le temps", mais malheureusement j'ai pu constater que ça ne suffisait pas tout le temps. A une table où tout le monde parle en même temps, ou quand un joueur monopolise l'attention, votre silence ne fera rien pour aider. Il est très important que le MJ, quand il sent poindre le boxon, demande très explicitement aux joueurs de parler et d'agir l'un après l'autre. Demander le silence et désigner celui qui a la parole est très efficace. Pareil pour les lancers de dés demandés à tout le groupe, des fois il est bon de les faire un par un.

Il y a plusieurs intérêts ici :

- Pouvoir parler sans crier,
- Ne pas avoir besoin de répéter,
- S'assurer que chacun a l'occasion de dire quelque chose,
- Partager le temps entre les joueurs,
- Mettre en valeur les interprétations et les actions de chacun (et sa corollaire : forcer à écouter ce que font et disent les autres joueurs)
- Rendre certains instants solennels.

80-bis. Être le modérateur

Pour attirer rapidement l'attention de joueurs bruyants, parlez à voix basse. C'est réaliste : un groupe de grandes gueules qui beuglent ne font pas attention à ce qui se passe autour d'eux.

C'est diablement efficace, de suite et à long terme, surtout si ce que vous annoncez à voix basse est potentiellement dangereux...

80-ter. Être le modérateur

Tout, absolument tout ce qui est dit par un joueur est dit par son personnage. Sauf si le joueur décrit les actions de son personnage ou annonce clairement une parenthèse ("tu me passes le pschit orange ?").

Pareil pour le volume sonore : des moqueries aux spéculations, en passant par les réflexions tactiques, toutes sont entendues par les PNJ à portée d'oreille si vous-même les entendez. PNJ qui se doivent de réagir à ça logiquement...

Dans la plupart des cas il suffit de le faire une fois (quitte à revenir en arrière juste après par un "clap deux, on la refait !"), pour vacciner les joueurs.

81. Ne pas tomber dans certains pièges de modération...

C'est important de s'assurer de l'équilibre autour d'une table mais il y a deux pièges à éviter sinon, en terme d'émotion, c'est surtout de la frustration qu'on crée...

a. Ne pas s'évertuer à essayer de brider un joueur qui investit à fond le scénario pour essayer de donner la parole à un joueur qui finalement, s'en fout et joue au solitaire sur son ordinateur portable.

b. Être juste dans son investissement auprès des personnages... Ne pas donner des trucs perso à un personnage et pas à un autre, parce que le second avance dans le scénario qu'on lui propose et pas le premier... Genre, untel investit complètement l'histoire du complot contre le roi et fait avancer le scénario donc pour rétablir l'équilibre, je ne m'occupe que de l'histoire personnelle du PJ qui s'en fout... et pas du tout du PJ qui s'investit...

82. Ménagez le suspense

Je fais juste le lien vers tartofrez, le suivre pour plus de détails :

<http://tartofrez.canalblog.com/archives/2006/06/14/2087548.html>

83. Casser les repères, changer les habitudes

Généralement on joue tous assis, pépères autour d'une table...Et bien cassez tout ça faites les bouger, dans un nouveau lieu par exemple, mais surtout une nouvelle orientation sur votre table.

exemple1, dans une partie de contemporain j'ai décidé de jouer le côté des joueurs qui se séparent complètement. On a tous dans la tête les joueurs qui disent "on se séparent", mais qui comme par magie fonctionnent par télépathie. Pour simuler l'effet de la séparation et des talkie walkie je les ai tous simplement demandé de se retourner. Ils étaient tous dos à la table et leur seul moyen de communiquer était la parole (donc l'équivalent des talkies). Chacun avait un plan de la zone et ils s'orientaient en fonction de ce que chacun apercevait ou croyait voir. Les joueurs n'avaient plus de repères visuels entre eux. Il suffit de pas grand chose et dans ce cas cela a été très efficace, pas besoin de les éloigner. Un "J'ai besoin d'aide" suivi d'un "mais tu es où bordel" alors que je parle à toute vitesse pour stresser un joueur, ça devient sympa. Pas de gros trucage mais pas mal d'effet

exemple2, que j'ai lu mais pas pratiqué. Issu d'un scénario que j'ai lu sur le site du jdr sans règle, anthologie. Pour simuler les camps de concentration allemand et les conditions d'enfermement des juifs, les joueurs commençaient (seulement commençaient rassurez vous) la partie sous la table et le MJ tourne autour.

84. avoir trois coups d'avance

Si vous êtes prévoyant, mettez dans le scénario présent des éléments aidant pour celui d'après.

L'info évasive, qui ne coûte rien, qui paraît anodine. Si un joueur accroche, hop le filon est bon.

Résultat, les joueurs suivent à fond.

Attention ce sont des éléments light, qui aident, pas des informations supers importantes.

85. L'expérience du sans filet

Depuis que je suis meneur, c'est à d'un peu plus de 20 ans maintenant, j'ai toujours écrit mes scénarios en fonction d'un type d'intrigue que je voulais infliger à mes joueurs. Par contre ce que je n'ai pour ainsi dire jamais fait, c'était préparer le dit scénario en fonction d'une structure traditionnelle en 3 phases, mais plutôt sous forme d'un graphe de relation me permettant de documenter l'intrigue sans imposer forcément un ordre de résolution. Ça ne vient pas tout seul, ça demande de l'expérience et d'assez grande faculté d'adaptation de la part du MJ, mais le résultat final peut être très intéressant, à savoir que pour un joueur non averti, tout semble avoir été prévu à l'avance, rien ne paraît être laissé au hasard, pire encore, les idées des pj s'intègrent toutes seules dans la structure narrative sans trop de casse ni de problèmes d'adaptation. Pour entraîner le mj, je recommande de jouer à Il était une fois... avec un ou plusieurs autres mj. Ou alors, utiliser la méthode proposée par Italo Calvino dans le Château et L'auberge des destins croisés.

86. La détérioration de l'info

Penser à prendre les joueurs à part pour donner des infos à l'oral. La une partie ce perdra, surtout si il le dit à bob, qui après le dit à richard.

C'est très bon pour les scénarios enquête.

87. Attention aux abus

Quand vous faites jouer une petite scène avec 2 joueurs sans bouger de la table, et que

ceux non présent interviennent soyez ferme. Un "non tu n'est pas la" a un "la ferme" peu être nécessaire. Si le joueur corrige après une info distordue ou agi comme si il avait été la, punissez le, et jouer ces scènes en huis clos.

87-bis. Attention aux abus

On peut faire encore plus dur tout en restant plus poli.

Quand un joueur fait une suggestion — ou donne la réponse — et si son personnage n'est pas présent, dites aux autres "c'était une super idée, mais maintenant vous n'avez plus le droit de l'avoir, il va falloir trouver autre chose".

Ensuite ce sont les joueurs eux-mêmes qui demandent aux absents de ne pas les aider, et les absents qui trouvent qu'ils seront plus utiles en se taisant.

88. Renouveler votre palette de PNJ

Comme suggéré dans le N° 69, on a tous tendance à répéter les mêmes schémas dans les personnages, joueurs ou non joueurs.

Au bout d'un moment, on peut s'apercevoir que tel PNJ est quasi identique à tel autre PNJ.

Régulièrement, il est utile de créer des profils originaux de caractères en s'appuyant sur des lectures ou des films et de coucher sur papier les traits de caractères afin de s'y référer entre 2 séances pour ne pas qu'ils s'émoussent au fil du temps.

89. Aider le rôle de vos joueurs

On a tous tendance à répéter les mêmes schémas dans les personnages, joueurs ou non joueurs ...

Un joueur peut avoir envie de casser sa routine, prendre davantage d'initiatives si il est d'un tempérament plutôt passif ou jouer quelqu'un d'impulsif, etc ...

Aider le à se "changer" en convenant d'un code, d'une phrase clé pour lui signaler que c'est le moment de se secouer (ou de se tempérer ...).

90. Ce qui est dit à la table par les personnages est connu des joueurs

Multiplier les apartés MJ / joueur rompt le rythme du jeu d'où l'intérêt de jouer quand même ces scènes à la table quand elles sont trop nombreuses.

Ne pas tenir des informations dites à la table alors que l'on est absent a pour effet pervers que les absents ne sont pas attentifs (puisque'ils ne sont pas là ils ne veulent pas s'encombrer l'esprit de choses qu'ils devront "oublier"), il faut alors tout répéter quand le personnage revient et dit "je répète tout ce que je viens d'apprendre" parce que bien évidemment "hein quoi ? Qu'est ce qu'il a dit ?".