



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
tout jeu de rôle



## L'ART DU CONTEUR

Ou quelques propositions (avancées ?) pour  
étoffer la narration de vos parties de jeu de rôle



Image © Wizards of the Coast

# L'ART DU CONTEUR

UNE AIDE POUR TOUT JEU DE RÔLE,  
PAR KARGOZEGON

# INTRODUCTION

L'art du conteur est de parvenir à faire jaillir l'intérêt et le plaisir au cœur de son auditoire en lui offrant le meilleur récit possible. La difficulté du conteur de jeu de rôles est qu'il doit, en sus, composer un récit dont l'issue n'est pas jouée d'avance, avec la participation de ses joueurs qui décideront de l'orientation qu'il prendra en dernier lieu.

Afin d'abandonner le ludisme superficiel pour gagner les rivages abrités de l'Aventure dans tout ce qu'elle propose de passionnant, le conteur se doit donc de réussir le tour de force d'impliquer suffisamment ses joueurs pour que chacun s'adonne à la partie de la narration qui lui est dévolue, avec toute l'excellence dont il est capable.

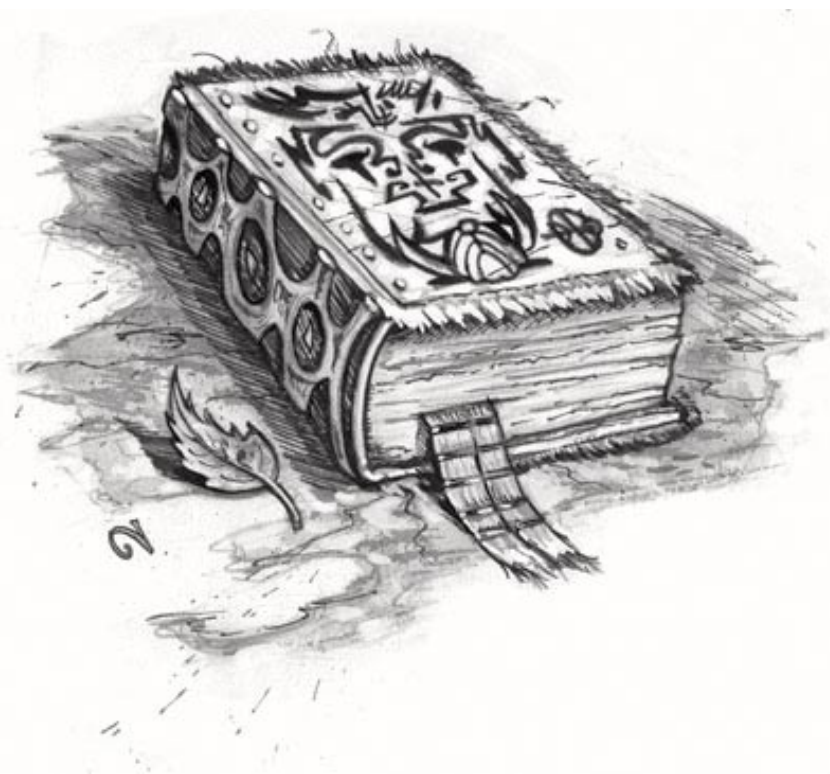
Comment parvenir à ce miracle et invoquer à votre table le grand esprit des épopées romanesques qui dispensera le frisson ultime à votre échine et à celles de vos joueurs, gravant ainsi dans le marbre victorieux de votre mémoire la trame flamboyante de votre dernière campagne ?

Combien de vendeurs de miracles vous ont promis de vous donner la recette alchimique de cette pierre philosophale qui transforme une session PMT moisie de plomb en aventure paroxystique inoubliable faite de l'or le plus pur, celui du bonheur ? Sûrement beaucoup. Je ne sais pas à quoi ressemble votre table de rencontres à ce sujet, mais bon...

Voici donc quelques évidences et quelques conseils qui vous aideront peut-être à y voir plus clair dans les moyens qui sont ou qu'il faut mettre à votre disposition pour réussir à augmenter encore le plaisir que vous ressentez à jouer avec vos camarades autour d'une table où se côtoient des chamarrés, fiches entachées et autres accessoires plus ou moins incongrus.

1. **Motivation** : il va vous falloir une sacrée motivation. A moins que vous soyez un génie naturel de l'écriture, l'élaboration d'un scénario digne de ce nom va vous demander une bonne dose de travail.
2. **Disponibilité** : plus il y a de travail à fournir, plus il faut du temps. La patience sera votre atout maître et vos responsabilités vos pires ennemies.
3. **Ouverture, Diplomatie, Fermeté** : le triptyque de la gestion du désaccord. Ecoutez, discutez, tranchez !
4. **Energie** : Vous allez en avoir besoin pour tenir vos 4 ou 6 brutes en haleine pendant 6 ou 8 heures. Si vous en manquez, la partie va tomber à plat. Quand vous n'êtes pas en forme, ne maîtrisez pas !

Maintenant que nous avons brassé ces évidences, entrons dans le vif du sujet.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b> .....	2
<b>Table des matières</b> .....	3
<b>Facteurs circonstanciels : préparer le terrain</b> .....	4
<a href="#">Le matériel</a> .....	4
<a href="#">Le lieu</a> .....	4
<a href="#">Les règles</a> .....	4
<a href="#">Votre scénario</a> .....	4
<a href="#">Annexes</a> .....	4
<a href="#">Accessoires</a> .....	4
<a href="#">Musique</a> .....	4
<a href="#">Illustrations</a> .....	4
<b>Interlude</b> .....	5
<b>L'enfance de l'Art : effets d'écriture et de narration</b> .....	6
<a href="#">Travaillez votre introduction</a> .....	6
<a href="#">Fignolez vos descriptions</a> .....	6
<a href="#">L'attitude du conteur</a> .....	8
<a href="#">Le rythme</a> .....	9
<a href="#">Guest-star</a> .....	10
<b>Tirez le meilleur de vos joueurs</b> .....	11
<a href="#">Demandez un background aux petits oignons</a> .....	11
<a href="#">Valorisez les personnages</a> .....	11
<a href="#">Embrassez leurs envies</a> .....	12
<a href="#">L'arme absolue</a> .....	13
<b>Conclusion</b> .....	14





# I/ FACTEURS CIRCONSTANCIELS : PRÉPARER LE TERRAIN

## Le matériel

L'artisan a besoin de ses outils, le rôliste de ses livres (ou de son pc), de plusieurs sets de dés, de plusieurs crayons bien taillés et de gommes, de plusieurs feuilles de brouillons quadrillées, et idéalement d'un plateau de jeu quadrillé assorti de pions de différentes tailles, même rudimentaires. Moins vous perdez de temps à rechercher ces outils indispensables, moins vous laissez de flottement dans votre partie.

## Le lieu

Trouvez un endroit tranquille pour jouer. Il y a peu de chance que vous jouiez la partie de votre vie sur un chantier naval de Saint-Nazaire. Bannissez les téléphones portables, les lecteurs mp3, la famille, les chiens, tout le monde ! Qu'il ne reste que vous et vos joueurs pendant tout le temps de votre partie.

## Les règles

Vous devez maîtriser parfaitement les règles les plus utilisées et celles qui vont très probablement s'avérer indispensables dans votre scénario. Votre groupe de joueurs inclut un voleur ? Imprégnez-vous des règles relatives au crochetage et au désamorçage des pièges. Utilisez des marque-pages pour vous orienter dans un gros supplément.

## Votre scénario

Vous devez le connaître le mieux possible afin de vous y référer le moins possible et de pouvoir y naviguer avec aisance si besoin. D'où la nécessité d'y intégrer des parties bien visibles, des titres, des couleurs.

## Annexes

Préparez vos plans à l'avance, des fiches récapitulatives pour les PNJ et les monstres, faites des tirages préparatoires, avancez tout ce qui peut l'être afin de vous dégager un maximum de ces contraintes secondaires pour vous focaliser sur l'essentiel pendant la séance de jeu : la construction de l'ambiance et l'orchestration de la tension dramatique.

## Accessoires

Pour les amoureux de travaux pratiques, la réalisation de quelques éléments palpables que les joueurs pourraient manipuler afin de résoudre une énigme ou de découvrir un indice au cours d'une enquête peut donner du corps à votre histoire. Bien sûr, les vieilles cartes au trésor, parchemins abîmés, grimoires cadénassés, sont fortement recommandés.

## Musique

Bien sûr. Pourquoi pas ? Si vous êtes mélomane et que vous avez dans votre médiathèque un assortiment de musique médiévale, de musique classique, expérimentale, de chants grégoriens, de bandes originales... Faites un choix judicieux et cela ne pourra que renforcer l'ambiance autour de la table de jeu.

## Illustrations

Si vous êtes perfectionniste, n'hésitez pas à rechercher sur internet ou dans votre bibliothèque quelques images qui viendront en renfort de votre narration étourdissante et de la musique grandiose que vous avez choisie avec amour pour vos joueurs favoris. Si vous êtes dessinateur, cela n'en sera que plus facile.

## INTERLUDE

« Fief, la flamboyante !

*Quel adjectif la qualifierait mieux en cette heure matinale à laquelle l'astre solaire commençait paresseusement à dérouler la mante douceuse de sa lumière rose pâle sur la nuque blanche et roide des créneaux séculaires de la Cité fortifiée ?*

*Sa majesté couronnait la colline du Pacte où s'étendaient la capitale des Capitaineries et ses faubourgs tentaculaires, le granit blanc irradiant la lumière des cieux jusqu'à plusieurs lieues à la ronde. Les étendards figurant le Griffon d'argent battaient fièrement à la fraîche bise qui descendait des contreforts de la Langue de Tiamath au Nord, annonçant aux citoyens et aux voyageurs qu'ils étaient désormais sous la bienveillante protection du très honorable Capitaine de la cité des lances.*

*Franchissant le pont-levis titanesque des remparts extérieurs, flanqué de gardes en cottes de mailles rutilantes recouvertes de tabards arborant le même griffon argenté que les étendards, vous vous retrouvez rapidement au coeur d'une foule déjà très affairée malgré le jour encore jeune. Vous recevez à plusieurs reprises le salut capitain - la présentation de l'arme-ego garde en avant - qui vous est devenu de plus en plus familier à mesure que les capitains vous ont*

*entretenus des subtilités du lien qui les unissait à leur arme de baptême -leur « arme-ego » - qui les accompagnait dans tous les rites de la vie quotidienne, des plus anodins aux plus importants. Et c'est ainsi que de fait, vous vous êtes accoutumés à côtoyer des lieux où la totalité de la population, hommes, femmes et adolescents, vivait une arme au côté, du plus simple ouvrier aux plus haut gradés de la contrée.*

*L'impression d'ordre de cette cité vous frappe en première instance alors que vous déambulez un rien éberlués au milieu des grandes voies dallées et pentues, sans d'ailleurs saisir la teneur des invites des Fiefais qui semblent vouloir vous faire prendre conscience de quelque chose qui vous a vraisemblablement échappé. Et l'évidence se matérialise soudain à vos yeux ; les Fiefais circulent à pied sur deux files, l'une à droite servant à remonter la rue, l'autre à gauche servant à la descendre. Les charrettes, les cavaliers et les patrouilles ont eux le champ libre au milieu des larges chaussées qui veinent la capitale sur toute son étendue. Ce passage réservé est d'ailleurs tapissé de déjections chevalines qui exhalent dans tous les quartiers bas, et ce malgré les efforts perpétuels des Décrotteurs du Pavé, l'escouade halfeline chevronnée que vous voyez s'affairer frénétiquement au ratissage de la voie afin d'en dégager le gros des immondices... »*



## II/ L'ENFANCE DE L'ART : EFFETS D'ÉCRITURE ET DE NARRATION

### Travaillez votre introduction

Ou comment donner le ton et planter le décor.

Votre professeur de français vous l'a répété un million de fois, et force est de constater que ce gusse/grand homme (rayez la mention qui vous hérisse) avait raison (ça, vous ne pouvez pas le barrer, ça fait mal, mais c'est vrai).

L'introduction des personnages est le moment où vos joueurs prennent contact avec l'univers que vous leur proposez. Tout comme les premiers échanges que vous avez avec une personne vont être déterminants (même s'ils ne sont pas irrémédiables) dans l'opinion que vous aurez de cette personne, les premiers pas de vos joueurs vont avoir une influence directe sur l'état d'esprit dans lequel ils vont aborder le reste de votre partie. Il s'agit donc de bien les accueillir et de préparer soigneusement l'introduction afin qu'ils vous reviennent avec enthousiasme à la séance suivante.

1. Rédigez les descriptions pour être certains de ne pas omettre les détails singuliers dont vous avez agrémenté votre univers. Vous devez tenter de le faire aussi souvent que le déroulement de la partie vous le permet. Il ne s'agit pas à chaque fois de faire du Zola sur 50 pages, mais ce temps que vous pouvez consacrer à travailler votre présentation vous permet de doser l'importance de certains détails que vous pouvez glisser dans le texte à l'attention des plus vigilants, tout en posant une atmosphère avec toute l'assurance d'une bonne préparation.

**Mise en garde :** Il ne faut pas que la venue de ce genre de passage particulièrement chiadé n'annonce systématiquement aux joueurs qu'ils sont sur la bonne piste ou qu'ils sont arrivés à un point de tension important de votre histoire. Cela ferait perdre de sa saveur à votre récit. Si vous voulez que vos joueurs comprennent qu'il est temps de se mettre sur le qui-vive en usant de ce « marqueur » narratif,

faites-le, mais prenez garde à ne pas signaler tous les écueils de votre intrigue en agissant de la sorte.

2. Faites le lien entre les personnages et votre monde en intégrant des éléments de background des joueurs à votre description de départ.

Mettez vos joueurs dans la confiance : votre région regorge de coutumes et d'histoires locales. Glissez des allusions à des lieux connus dans les environs pour que les joueurs se les approprient au passage, insérez les noms des notables locaux au détour d'un ragot rapidement énoncé par un habitué du coin.

### Fignolez vos descriptions

Poursuivons maintenant avec quelques conseils pour vous aider à parfaire vos descriptions.

#### DÉCRIRE UN PERSONNAGE

Outre un talent relatif pour l'écriture, réussir une description au cours d'une partie de jeu de rôle nécessite idéalement de parvenir à rendre à votre joueur l'impression que son personnage va tirer du PNJ qu'il va rencontrer. Il ne s'agit donc pas simplement de réaliser une description exhaustive agréable à entendre, mais bien une description qui va prendre en compte la personnalité de celui qui perçoit la scène :

#### Exemple :

Dans cet exemple, nous allons tenter de décrire un PNJ, un capitaine de garde ayant un charisme peu élevé perçu par un barbare et un mage.

#### *Vu par Zoltan le barbare :*

*Le capitaine Rémo pénétra dans la pièce. Il était raide comme un piquet, engoncé dans sa lourde armure métallique rutilante qui empêchait de vraiment savoir si le gaillard qui se cachait à l'intérieur était un combattant digne de ce nom ou simplement un*



*énième tache vélin affublée d'une épée et caché au fond d'une coquille de métal qu'il polissait tous les matins dans sa petite caserne de lettrés. Sa démarche en disait long sur son habitude à marquer le pas et à suivre le mouvement, son regard fixe et son visage inexpressif laissait entrevoir qu'il en était de même de son esprit, raide et servile.*

*Il s'avança pour saluer le barbare.*

*Il avait une bonne poigne et des appuis assurés. L'homme savait sûrement en découdre, mais Zoltan ne savait pas concevoir de respect pour ceux qui se cantonnaient à servir de porte glaives aux ordres d'autres âmes que la leur.*

### ***Vu par Coliastre le mage :***

*Le capitaine se tourna ensuite d'un quart de tour vers la droite, s'avança de deux pas réguliers puis se retourna d'un quart de tour vers la gauche afin de se tenir en face de Coliastre. Le monstre qui se tenait là lui rendait une bonne tête et faisait un quintal bien pesé de muscles lourds enrobés de métal. L'homme ne semblait pas briller par son intelligence, mais compensait ce manque manifeste de disposition intellectuelle par une discipline exemplaire que l'on ressentait dans la perfection de la tenue de ses insignes d'officier et de ses bottes de cuir, qui brillaient de mille feux sous l'effet d'une mixture à base de cire d'abeilles et d'un lustrage minutieux à l'aide d'une peau de chamois.*

Dans le premier exemple, Zoltan le barbare envisage le nouvel arrivant à l'aune de son expérience de guerrier. Il jauge directement sa capacité au combat. Il évalue la force du capitaine par son physique et sa poigne, il surveille ses appuis, sa démarche et son équipement.

On relève quelques remarques sur les modes de vie qui contrastent immédiatement. On a ici la vision d'un combattant sauvage et indiscipliné sur son homologue gradé et civilisé.

Dans le deuxième exemple, on voit un premier regard géométrique qui atteste de la grande maîtrise de l'espace du mage en général (quart de tour, 2 pas réguliers). De son œil averti, il évalue le poids de l'homme qui se tient devant lui (encore une fois, on montre que le mage a l'habitude des mesures, des distances, des masses de part son entraînement

intensif à la magie). Il émet des hypothèses quant à la composition du produit qui fait briller les bottes du capitaine, déformation d'alchimiste qui se traduit dans sa perception de son environnement. Là où le puissant barbare voit un combattant comme lui, le mage perçoit un être physiquement impressionnant car beaucoup plus costaud que lui. Cette domination physique est tout de suite minimisée par la condescendance du mage supérieurement intelligent vis-à-vis d'un individu d'intelligence moyenne de prime abord (ou le capitaine aime à le faire croire pour surprendre ses interlocuteurs).

On note une tournure d'esprit loyale du mage à travers son admiration de la minutie avec laquelle le capitaine s'est habillé. Si le mage avait été chaotique, on aurait tourné cela de manière négative.



## DÉCRIRE UN LIEU

### Exemple :

*Ancrée à quelques encablures des débarcadères du port, la Brume de Myth Dranor se balançait avec douceur au gré de la brise qui faisait obliquer le déluge qui s'abattait sur la cité aux échelles depuis de longues heures sans vouloir faiblir.*

*Le petit galion était tout de même un bâtiment assez imposant avec ses 3 mâts et ses 490 tonnes. Il comportait 3 ponts, un château avant assez bas et un gaillard d'arrière également abaissé pour garantir une bonne tenue à la surface des eaux du lac. Garnissant les flancs de la belle, les bouches béantes de quelques demi couleuvrines n'attendaient que la caresse du feu pour faire parler la poudre et amener ceux qui se présentaient à son travers par le fond.*

*Dominant l'étrave de toute sa majesté, la figure de proue à l'effigie de la Dame Grise, déesse des brumes semblait soutenir la nef et la maintenir au dessus des eaux, ses voilages vaporeux s'étendant de part et d'autre du carénage de la Brume de Myth Dranor.*

*La faible lumière du jour qui filtrait à peine des nuages de fin du monde qui s'étaient amoncelés au dessus de la cité éclairait la Brume, lui donnant des airs de bateau fantôme qui seyait à merveille au drame qui se jouait entre ses flancs de bois battus par les pluies diluviennes.*

*La mort allait et venait entre ses vergues qui dominaient les affrontements des mutins et des pirates, dont les âmes allaient se perdre dans les voilures repliées et détrempées de leur mausolée flottant.*

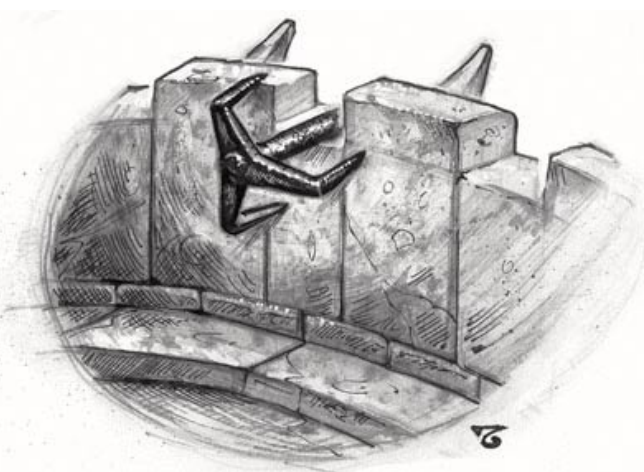
Ici, l'on essaie de donner du crédit à la description en usant du vocabulaire maritime adapté. La scène est en rapport avec le pirate Freyas qui connaît les termes appropriés. L'utilisation du langage propre à sa profession maintient donc les auditeurs dans l'univers du personnage auquel on s'attache à travers la description de son navire. Certains éléments viennent se raccorder directement à la personnalité du pirate aux prises avec une crise d'identité intense tout au long de son épopée, d'où les allusions à la

brume qui s'apparente à son état d'esprit et à la Dame grise, déesse de la folie sur Féérune.

Pour renforcer encore la qualité de la description, il est possible d'intégrer au texte des assonances et des allitérations qui alliées au débit du narrateur produiront des impressions de textures dominant l'ambiance de votre scène.

### Exemple :

*Les remparts de roc raides et rudes, garnis de grands créneaux de grès et de granit gardaient le gué de Chateaubreth à l'abri des brigands et des maraudeurs de tous bords.*



Ici, la rudesse des consonnes et le raclement des «r» ne sont pas sans rappeler celui du métal contre la pierre, qui sied parfaitement à l'image de veille militaire que représente un fort près du pont qu'il défend.

Vous pouvez sortir d'autres atouts de votre manche, afin de rendre cette rencontre entre vos joueurs et votre univers aussi attachante que possible. Ces atouts peuvent être utilisés tout au long du développement de votre partie. Les voici :

## L'attitude du conteur

### A. NARRATION

**Impressionnez-les physiquement.** Tenez vous debout, tournez autour de la table. Tout comme un interlocuteur mou ne suscite que peu d'intérêt chez l'humain lambda, quelqu'un de dynamique saura



mieux captiver l'attention et sera plus à même de provoquer une réaction enthousiaste en retour.

**Variez le ton, modulez votre voix.** La séance doit s'étendre sur plusieurs heures. Conserver le même débit et les mêmes intonations à la longue endormira votre assistance si vous avez une voix douce ou l'abrutira si vous avez un timbre puissant.

**Adaptez le niveau sonore de votre voix, son rythme et votre vocabulaire à la situation que vous dépeignez.** Grand place, foule, foire, taverne : adoptez un volume de voix élevé et un ton nonchalant, un rien traînant. Régiment, château fort, monument institutionnel : adoptez une voix ferme et autoritaire. En pleine nature, dans un village elfique, dans un temple du bien : adoptez une voix douce et mélodieuse. De nuit, dans un repaire de bandits, dans le boudoir d'une courtisane : parlez à voix basse en faisant siffler les « s » d'un air conspirateur.

## B.INTERPRÉTATION

Après avoir travaillé à insuffler de la vie au cœur de vos séquences de narration pure, il vous faut maintenant relever un défi qui incombe lourdement à vos joueurs et pour lequel vous devez ouvrir la voie, à savoir l'interprétation de vos personnages.

La difficulté supplémentaire de votre exercice réside dans la multitude et la diversité des personnalités que vous allez devoir endosser au cours d'une seule séance. Là où le joueur va avoir le temps d'asseoir des repères et des récurrences sur lesquels il pourra s'appuyer pour donner corps à son unique personnage, vous n'allez disposer que de peu de temps, si ce n'est pour les PNJ persistants.

Prenez alors en compte ce fait pour rédiger vos fiches PNJ et annotez là de quelques éléments pertinents relatifs à leur interprétation. Réfléchissez à leur comportement avant le début de la séance et couchez sur le papier quelques éléments qui vont leur donner de la profondeur. Ceux-ci peuvent se réduire à quelques expressions verbales récurrentes, à un défaut de prononciation (subtile pour ne pas verser dans le burlesque, sauf si tel est votre but pour ce personnage en particulier), ou à certains signes extérieurs apparents dont vous vous affu-

blez lorsque que le PNJ entre en scène. Cela peut-être un symbole sacré que vous enfiler lorsque le grand prêtre apparaît, une couronne lorsque les PJ s'avancent devant le roi, vous pouvez simplement vous ébouriffer les cheveux pour incarner Farf le mage entropiste ou loucher pour interpréter son sous fifre. Vous pouvez renforcer certaines interprétations avec de la musique (Dark Vador est souvent annoncé par la marche impériale), voire avec un certain parfum pour la courtisane (parfum qui pourra servir d'indice dans une scène clé).

Les idées ne manquent pas, il faut juste les figer sur le papier pour assurer leur cohérence et leur continuité.

## Le rythme

En corrélation directe avec l'attitude, voici un élément déterminant dans la gestion de l'ambiance au cœur de votre intrigue. Il s'agit ici de jouer aussi bien sur le rythme de la narration que sur celui de l'enchaînement des événements dans le cours de la partie.

Utilisez les bonnes vieilles méthodes qui fonctionnent à merveille et puisez dans le paragraphe précédent pour dresser une ambiance feutrée et agréable en usant de votre voix la plus suave. Endormez vos joueurs en portant leur personnage sur les pentes glissantes du confort et de l'émerveillement. Passez une longue phase descriptive pendant laquelle vous soumettez chacun à ses petits plaisirs favoris (puisés dans les backgrounds), mélangez-les à des gens amicaux et sympathiques, dorlotez-les un brin...

**Et frappez !!!** Vite, fort. Faites des phrases courtes, utilisez des verbes d'action, le temps présent, accélérez votre débit. Quand on vous dit « Hein ? », ne répétez pas. Poursuivez. Demandez à votre joueur ce qu'il fait. S'il répond à votre question par une autre question, poursuivez avec un autre joueur « Ben je suis où par rapport à... ». Faites quelques jets adéquats ou complètement inutiles derrière votre écran et faites de petites grimaces comme si ça s'annonçait mal pour eux.

**Mettez-les au four !** Ils sont tout excités ? Ils ont vu un peu de sang couler ? Ils poursuivent ou sont poursuivis ? Alors piano, pianissimo, faites retom-



ber la vapeur et passez à l'angoisse. Revenez à des descriptions hyper détaillées. Le joueur moyen vous dira « À partir de maintenant je surveille à bloc, je me mets dos à dos avec Rufus et je guette sans faire le moindre bruit. ».

Eh bien servez-le, décrivez, surdécrivez, alors que son personnage écarquille les yeux en retenant son souffle pour percer la chape opaque du silence et des ténèbres, donnez-lui la couleur des murs à portée de sa torche, décrivez les bruits que font ses camarades en les amplifiant pour l'inquiéter, le cliquetis de l'armure de son compagnon guerrier, le souffle bruyant du prêtre, et surtout, son incapacité à y voir au-delà du famélique halo de sa torche vacillante. Faites passer quelques rats, faites tomber des gouttes d'eau sur la mélodie entêtante d'un « plic plic » interminable. Définitivement, rien ne se passera plus pendant plusieurs minutes. Mais normalement, pari gagné, vos joueurs sont sous pression.

Ensuite laissez-les regagner leur havre de paix, le lieu salvateur où ils recevront bientôt soins et protection, jouez sur la corde du soulagement...

**Et servez-les chaud !** Nouvelle attaque, là où ils pensaient être à l'abri. Nouvelle frayeur, nouveau suspense, puis libérez-les dans une phase d'action pure afin de purger la tension et les laisser souffler deux minutes (surtout pas plus).

Instaurez de courtes pauses afin que vous puissiez vous restaurer (important pour que l'attention ne baisse pas trop au moment où les estomacs se rebelleront) et afin de récupérer à titre personnel, puisque maîtriser demande de l'énergie et une mobilisation de tous les instants.

## Guest-star

Voilà qui donnera une saveur inédite à vos parties. Que diriez-vous si le gardien de ce tombeau que vos joueurs cherchaient depuis des années était interprété par un de vos meilleurs potes qui ne joue pas aux jeux de rôles ? Et si vous arriviez à convaincre votre supérieur, rôliste dans son jeune temps, de jouer une liche et de martyriser un peu votre ami, qui travaille aussi avec cet invité surprise ? Enfin, que feraient vos joueurs s'ils étaient attaqués par une horde de harpies interprétées par leurs chères et tendres qui haïssent le jeu de rôles et que vous invitez à se venger 'pour de rire' ?

Difficile à mettre en place mais l'effet est garanti.

Si vous y arrivez systématiquement, cela peut devenir une marque de fabrique et les joueurs pourraient finalement se demander : « Et qui va-t-il nous sortir cette fois-ci ? »



# III/ TIREZ LE MEILLEUR DE VOS JOUEURS

## Demandez un background aux petits oignons

Pour que votre partie soit vraiment inoubliable, il faut que les héros soient à la hauteur de vos ambitions. Et quoi de plus navrant qu'une coquille de métal vide avançant contre vents et marées sur le fil de votre histoire, si sublime puisse-t-elle être ?

Exigez de vos joueurs un historique fouillé des éléments qu'ils vont définir comme fondateurs de leur personnalité de départ. Exigez que ce soit bien une histoire et pas seulement une énumération de traits, qualités/défauts, assortie d'un arbre généalogique joyeusement élagué. Désamorcez la crainte de ceux qui ne sont pas très bons en français en leur demandant d'écrire de façon simple, mais de ne pas hésiter à développer largement pour que vous et surtout lui ayez une vision précise de ce qu'est son personnage.

Ce que devrait contenir un bon background :

1. Un nom original, et ne contenant aucun jeu de mot ridicule, en accord si possible avec les sonorités classiques ayant cours dans la région natale du personnage.
2. Un surnom (coutume très moyenâgeuse) pourquoi pas issu d'une particularité ou d'une anecdote liée au personnage.
3. Une description de son environnement d'enfance et de sa relation avec sa famille.
4. A travers une série d'anecdotes et de faits marquants, définir la personnalité, les valeurs et les motivations du personnage. On peut y ajouter nombre de petits détails qui apporteront des petits plus au personnage. Des craintes particulières (vertige, phobie,...), de petites manies (très ordonné, addictions légères, toujours prendre son goûter à la même heure tous les jours), tics de langage, particularités diverses (avoir les mains froides, moites, avoir des allergies...
5. Etablir les raisons pour lesquelles le personnage part en aventure et dans quel état d'esprit il le fait.

Avant de réaliser ce background, le joueur devrait avoir été dégrossi par son maître sur les éléments caractérisant la région d'où vient son personnage

et sur les orientations du groupe, si elles sont d'actualité.

Une fois le background de chacun établi, assurez-vous qu'aucune incompatibilité incontournable de façon plausible n'existe entre vos joueurs.

## Valorisez les personnages

Il y a trois grandes phases inhérentes au déroulement d'un scénario :

1. Les joueurs ont le contrôle. Ils ont les capacités pour faire ce qui leur est demandé avec aisance. Ils brillent de toute leur aura. Cette phase les conforte dans leur statut de héros et les valorise.
2. Les joueurs doutent. Ils sont face à une opposition qu'ils ne peuvent gérer de front, ils doivent ruser, trouver des solutions détournées, fuir. Vous les mettez sciemment en difficulté. Le but ici est de contester leur pouvoir et de questionner leur intelligence. C'est une situation de tension dramatique.
3. Les joueurs sont livrés à eux-mêmes. Ils n'ont pas de but à court terme et cherchent à s'occuper à travers des phases d'interprétation, ils refont leurs réserves, s'équipent, construisent. C'est une phase de transition.

Pour que la partie soit intéressante, il est important de bien négocier le dosage de ces trois situations de jeu différentes.

Si la phase 1 est trop présente, vos joueurs seront peut-être ravis de se sentir puissants et craints, mais certains regretteront de n'avoir rien à craindre des défis que vous leur proposez et se lasseront bien vite. A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire !

Si la phase 2 est trop présente, le joueur se sent étouffé par la pression. Son personnage n'est plus un héros. Tout ce qu'il fait est à la limite de ses capacités. Il n'a pas l'impression d'incarner un être exceptionnel, car vous le mettez en permanence face à des situations de jeu où ses chances d'échec sont trop élevées.





Des exemples typiques : vos PNJ sont systématiquement plus puissants que vos PJ. Ils leur donnent des ordres ou se présentent comme des ennemis, membres d'organisations souterraines tentaculaires omnipotentes contre lesquelles les joueurs ne se sentent pas du tout à la hauteur. Vos énigmes sont tirées de sites pointus en la matière, qui ne laissent aucune chance à ceux qui ne connaissent pas le Mahâbhârata par cœur, en sanskrit.

A contre-pied de l'escalade en puissance des PNJ, d'autres maîtres prendront un malin plaisir à mettre les joueurs en difficultés avec des créatures de puissance bien moindre et en exploitant systématiquement leurs forces puis en les plaçant sur leur terrain de prédilection, dans les conditions optimales. L'option est intéressante, épisodiquement, afin de ramener les joueurs les pieds sur terre lorsqu'ils se sentent intouchables. Leur montrer qu'on peut les mettre en difficulté avec des adversaires leur étant inférieurs remet les choses à leur place. Cependant, la mise en difficulté systématique suivant ce procédé peut être largement vécue comme une humiliation castratrice, qui produira non pas un plaisir de jouer inspirateur, mais bien une frustration contre-productive.

N'ayez pas peur, par moment, de tout miser sur leurs points forts. Ca leur fera du bien.

### EXEMPLE :

Votre roublard est un héros du désamorçage ? N'ôtez pas tous les pièges de votre donjon ! Au contraire, vous l'embêterez sur les rencontres, ou avec des énigmes. Ses compagnons se féliciteront de leur décision d'intégrer ledit personnage à leur équipe en constatant son efficacité.

Votre rôdeur est un pisteur épique ? Ne l'empêchez pas de remonter jusqu'au Duc Divenn qui est un félon qu'il a traqué depuis la scène de son dernier crime. Votre rôdeur saura que c'est lui, mais encore faudra t-il le prouver. Columbo sait toujours qui a commis le crime depuis le début de l'épisode. Pourtant il ne sort pas son arme pour abattre le coupable au bout de deux minutes. Ce serait vraiment sans intérêt et parfaitement stupide de sa part. Son talent de pisteur le met d'office sur la bonne voie ? Tant mieux, car il sera sûrement bien moins à l'aise lorsqu'il s'agira de faire des courbettes et de dispenser compliments et badineries à la cour, pour prouver ce qui est pour lui une évidence.

Il arrive que le 3<sup>e</sup> état soit trop présent dans votre partie, ce qui témoigne souvent d'un manque de préparation de votre part (Avouez-le !). Arrivé à court d'idées pour improviser sur le fil d'un scénario que vous avez trop peu travaillé, vous aurez tendance à donner la main à vos joueurs pour qu'ils vous proposent des éléments de jeu susceptibles d'alimenter la suite de la partie. Hélas, les joueurs seront trop souvent mis au pied de leurs facultés d'improvisation et imaginatives.

En définitive, sans la légitimité des éléments que vous introduisez dans une histoire construite et préparée, les joueurs auront beaucoup de mal à se fédérer autour d'un centre d'intérêt commun. Les événements qui suivront auront souvent un aspect décousu et manqueront de dynamisme.

Cette phase est normalement utile pour donner de l'air au joueur et au maître en les laissant partir un moment hors des sentiers du scénario pour s'adonner à des séquences d'interprétation qui ajoutent de la couleur aux personnages à travers des anecdotes cocasses (rencontres de taverne, de PNJ récurrents, typiques, comiques ou faisant partie d'une idylle en devenir...). C'est également le moment idéal pour laisser libre cours aux plaisanteries dont sont si friands une grande majorité de rôlistes et qui seraient pénalisantes pour l'ambiance d'une séquence dramatique. Une fois cette récréation consommée, il est de bon aloi que vous repreniez les commandes.

## Embrassez leurs envies

Cette nécessité sera souvent reliée à la précédente car le joueur aura souvent envie que son personnage soit mis en valeur.

Ceci étant dit, vos joueurs ont des attentes différentes selon le personnage qu'ils incarnent et selon leur personnalité propre.

Soit vous les connaissez bien, soit vous devez faire un travail de prospection auprès d'eux. Dans les deux cas, essayez de cerner les éléments d'une partie qu'ils apprécient et donnez-leur ce qu'ils veulent aussi souvent que possible, que ce soit des énigmes ardues, une liberté d'action élevée, des scènes de combat, de l'action en général, des enquêtes, des jeux d'influence et de pouvoir, etc...

Le tour de force est ensuite de concilier vos envies aux leurs car, bien sûr, on doit s'amuser des deux côtés.

tés de la table, vous y compris. L'idéal est de réussir à créer des situations qui répondent aux attentes de tous simultanément, notamment pour les bouquets finaux de vos scénarii.

### EXEMPLE :

Vos joueurs arrivent au bout de leur quête. Ils sont dans la salle centrale d'une nécropole en ruines où ils sont venus trouver un parchemin antique où figure le vrai nom, qui seul leur permettra de bannir l'archidiabale Dur'th'rattz le tourmenteur. Bien entendu, L'archidiabale a dépêché ses minions à leurs trousses et s'avance en personne pour reprendre le parchemin et enfin éradiquer toute possibilité de le renvoyer chez lui.

Au cours de leur longue quête, Valoris le juste a découvert des rituels complexes permettant de contenir la terrible puissance de l'archidiabale, brisant une partie importante de ses pouvoirs. A la charge de Frégar brise-montagne et de Taurus le preux de retenir le duc infernal pendant que Moana désamorce les pièges qui protègent le parchemin et que Farf l'inventeur ne prononce l'incantation finale, non sans avoir compris la mise en garde sous forme d'énigme cryptée qui donne la clef de la compréhension du parchemin. Surtout n'omettez pas la scène pendant laquelle le duc infernal assène son jugement et annonce aux personnages leur mort prochaine, ce qui laissera à votre fan de RP préféré (ne le niez pas, vous n'en avez qu'un) l'occasion de se faire mousser (peut-être une dernière fois) dans le flamboiement d'une bravade héroïque.

## L'arme absolue

L'évidence est là, à peine voilée par le titre de cet article. Quelle sera l'Excalibur qui vous intronisera *Conteur habile et inspiré* que les joueurs supplieront à genoux pour obtenir leur ration d'aventure hebdomadaire ?

### Votre amour des mots.

Oui, les mots, ces unités primordiales dont sont faits les contes les plus merveilleux et les chansons de geste immortelles sont les innombrables petites clefs qui ouvriront les portes de l'imaginaire dans l'esprit de vos amis et déverseront l'émotion dans

leurs cœurs.

Employez le mot juste au moment idoine, le terme approprié issu du vocabulaire médiéval ou du champ lexical approprié. Essayez-vous au sonnet pour dissimuler un indice, usez du registre de langage qui correspond à votre personnage, et voilà bien ce qui portera vos scénarii les plus audacieux aux nues de la postérité.

Nourrissez-vous de tout ce qui vous entoure. Soyez curieux de tout, littérature, musique, histoire, sciences, politique, sociologie, etc... Car tout ce qui fait le monde dans lequel nous vivons se retrouvera dans vos mondes imaginaires.

Et pour en ajouter sur l'importance des mots, pourquoi tant de sites s'évertuent-ils à bannir le langage tronqué des SMS de leurs pages ?

Parce qu'il est le reflet toujours grandissant de l'appauvrissement du vocabulaire que nous utilisons, facteur d'érosion du sens et de la nuance, tous deux enfants de l'Idée et de l'Intelligence. Quand on ne connaît plus qu'une façon d'exprimer une idée, une action, ou un objet, on n'en a bientôt plus qu'une seule représentation et le manque de représentation bride l'imagination. L'absence d'imagination, enfin, opprime la conscience en l'enfermant dans un carcan de ténèbres sans horizon. Certains argueront qu'on ne s'en sert pas par bêtise mais parce que l'on veut gagner du temps. Mais la paresse d'exprimer ses idées dans leur globalité ne fait que substituer l'inachèvement à la concision, car oui, mieux le mot est choisi, moins il y a à en dire.

A quoi bon penser si l'on en transmet les fruits sous la forme d'une bouillie informe ?

Aimez le verbe car il est l'échanson du Savoir !



## CONCLUSION

Vous avez donc ici à disposition un modeste arsenal de suggestions vous permettant de porter la maîtrise de vos parties de jeu de rôle un cran au-dessus, si vous n'êtes pas déjà un conteur vétérans adulé de par le vaste monde. Vous pouvez bien entendu étoffer encore cette liste non exhaustive en y intégrant tous les effets de style qu'a produit la littérature jusqu'à présent. Et si vous souhaitez nous en proposer un panel documenté, vous serez sûrement le bienvenu.

Un élément très important n'est ici pas abordé, car il requiert une expertise dont je ne saurais me prévaloir : la rédaction d'un bon scénario.

Mais force est de constater qu'en parcourant les différents opus des auteurs du site, vous aurez des exemples édifiants qui vous ouvriront des pistes et vous dévoileront les secrets de conception d'une intrigue palpitante.

Maintenant que vous vous êtes approprié tous ces conseils et que vous êtes devenu un enlumineur, linguiste, poète, sociologue, mathématicien émérite, vous pouvez vous rendre derrière votre écran.

En vous souhaitant des parties toujours plus mémorables,

A vos dés !

Votre dévoué,

K.

