

# La Ligue Ludique Présente :

Atelier MJ : préparer une partie, animer une partie...

Gabriel Chandesris



10 janvier 2022



Présentation de la Ligue Ludique

Ateliers MJ

Créer Une intrigue / Scénario

Exemples ateliers

Section !

Bibliographie / Mediagraphie



# Présentation de la Ligue Ludique

## Présentation de la Ligue Ludique

La Ligue Ludique

Ligue Ludique... Jeux de Rôle !



Présentation de la Ligue Ludique

La Ligue Ludique

Ligue Ludique... Jeux de Rôle !



# Ligue Ludique... Jeux de Rôle !



## Ligue Ludique... Jeux de Rôle !

- ▶ Association loi 1901, fondée en 2008,
- ▶ Promotion du JdR (Jeu de Rôle) sur Paris et proche banlieue,
- ▶ Parties ouvertes au format court en semaine,
- ▶ Partenariats (boutiques, cafés...),
- ▶ Conventions, salons, évènements...
- ▶ ⇒ [http ://www.ligue-ludique.fr](http://www.ligue-ludique.fr) ⇐
- ▶ ...



## Ateliers MJ

Quelques notes diverses...

L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming !

Autres Ateliers à venir ? !



## Ateliers MJ

Quelques notes diverses...

L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming !

Autres Ateliers à venir ? !



## Quelques notes diverses...

- ▶ Atelier 0, idées de base :
  - ▶ approfondir ? quels points ?
  - ▶ points de blocage ?
  - ▶ attente(s) atelier(s) ?





## Ateliers MJ

Quelques notes diverses...

L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming !

Autres Ateliers à venir ? !



# L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming! (1)

- ▶ **Brainstorming / Tour de table / Sujets qui intéressent**
- ▶ Partages d'expériences / mélanges de genres (formes hybrides : avec GN...)
- ▶ Techniques d'improvisation, réagir++
- ▶ Sortir des scénarios préfait (les adapter!?)
- ▶ Partir d'une situation de base



## L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming! (2)

- ▶ Partager son expérience
- ▶ Découvrir nouvelles astuces / nouvelles idées / améliorer
- ▶ Rythme et liant dans le scénario, narration
- ▶ Créer un JdR
- ▶ Pitcher un JdR
- ▶ Gérer un groupe / animer



## L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming ! (3)

- ▶ Faire créer les joueurs (World Building, création participatif), créer fil rouge / faire campagne, reprendre idées / notes, avoir confiance, scénarios interactions entre les PJ,
- ▶ Gérer mort du PJ (point de vue MJ et Joueur)
- ▶ Demander attentes aux joueurs. Envie-s MJ et Envie-s joueurs.
- ▶ ++ faire exercices de maîtrise avec des retours (sur un format court et climat bienveillant) obtenir des retours, points à améliorer...
- ▶ Intrigues entre joueurs ; gestion RolePlay / XP (peuvent se compléter), engagement du joueur / PJ...



## L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming ! (4)

- ▶ Prise de note : MJ et joueurs (PJ plus ou moins objectif), backup, fil rouge, actions réussies / ratées, faits marquants, garder la cohérence, réutiliser les PNJ (surtout créer à la volée), récompenses et "éléments de poursuite" / pénalités – Thématique, Climax, Confrontation
- ▶ Jouer les faiblesses des personnages (partie RolePlay). Défier joueurs de bien interpréter PJ.
- ▶ Cruel sans sadisme, faire bonne aventure, réflexion sur thématique.
- ▶ Équilibre mécanisme / dramaturgie (niveau de "simulationisme"). Gestion du matériel.
- ▶ Gestion du rythme, comment gérer l'humain (PJ / Joueur, méta-jeu, gérer l'information...) comment débloquer...



# Autres Ateliers à venir ? !

## Ateliers MJ

Quelques notes diverses...

L'atelier 0 (zéro), #BrainStorming !

Autres Ateliers à venir ? !



# Autres Ateliers à venir?! (1)

- ▶ Format 2 à 3 heures
- ▶ 2 types de publics (objectifs ateliers)
  1. “ont sauté le pas” (partie théorique)
  2. “n’osent pas” (accompagnement pratique)
- ▶ Diapositives suivantes :
  - ▶ Idées de thématiques
  - ▶ Gradation des ateliers
  - ▶ ...



## Autres Ateliers à venir?! (2)

- ▶ Idées thématiques :
  - ▶ PJ / PNJ
  - ▶ Rythme
  - ▶ Description
  - ▶ Timing / Temporalité
  - ▶ Improvisation
  - ▶ Écriture de scénarios
  - ▶ Du Scénario à la Campagne (plusieurs scénarios)
  - ▶ “Joueurs chiants”





## Autres Ateliers à venir?! (3)

- ▶ Gradation des ateliers :
  - ▶ éléments de base (scénario pré-écrit / commerce)
  - ▶ scénario (modification, assemblage, écriture : équilibrage)
  - ▶ mode bienveillance pour exercice / debrief / points de vue : 15-30 minutes
  - ▶ faire jouer une partie de scénario
  - ▶ retours “à chaud” et “à froid” (débrief)



## Autres Ateliers à venir ? ! #Idées

- ▶ Consolider documents existants (ou créer à partir d'idées)
- ▶ Utiliser créneau existants ou samedi après-midi
- ▶ Degré de communication, places limitées, confirmer présence, 10-20 personnes (puis subdiviser en groupes)
- ▶ Mini-événements
- ▶ Bibliothèques ; nouvelles boutiques ; ...



# Créer Une intrigue / Scénario

## Créer Une intrigue / Scénario

Intrigues / Scénarios : Ressources Générales

Canevas de base

Les parties d'une histoire

36 Intrigues en JdR

36 intrigues de JdR (1)

36 intrigues de JdR (2)

Intrigues / Scénarios : Ressources Existantes

Autres ressources

Le JdR dans les médias et culture "mainstream"



- ▶ Il existe des trames (plus ou moins classiques) connues, points de vue sur ces trames !
- ▶ Éléments création trame
- ▶ Éléments de base, partir de la fin
- ▶ Aux PJs d'amener des réponses
- ▶ Univers ; Antagonistes ; Joueurs ; Chronologie



# Canevas de base

## *"Genres et personnages non contractuels"*

- ▶ Roméo et Juliette : un garçon rencontre une fille, ou inversement, et la perd, la retrouve, etc.
- ▶ Orphée aux enfers : la quête de quelqu'un ou quelque chose qui a disparu.
- ▶ Cendrillon : le Bien triomphe malgré les difficultés rencontrées au cours du récit.
- ▶ Faust : la Faute qui doit être expiée, le Destin qui frappe tôt ou tard.
- ▶ Circée : la femme fatale, l'araignée et la mouche...
- ▶ Achille : le défaut caché qui met en danger le héros.
- ▶ Tristan et Yseult : le triangle classique.
- ▶ Le Juif Errant : le voyageur qui n'atteindra jamais son but.



# Les parties d'une histoire

1. **L'intrigue.** Forme première de l'histoire, incluant des incidents majeurs et des rencontres. Défini par le MJ. Les joueurs peuvent créer tout ou partie des sous-intrigues.
2. **Conflit et stratégie.** Comment les PJ vont-ils résoudre leurs problèmes ?
3. **Personnages.** Le MJ apporte beaucoup d'interprétation, mais les joueurs fournissent l'essentiel du roleplay.
4. **Dialogue.** Joueurs et MJ se répartissent cette tâche, qui relève surtout des joueurs.
5. **Univers et thème.** La tâche du MJ.



## 36 Intrigues en JdR – Sources

- ▶ *La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle*  
par S. John Ross, traduction Loïc Prot
- ▶ 36 Intrigues et leurs variantes...
- ▶ <http://fudge.ouvaton.org/GrandeListe.html>
- ▶ cf. *Les 36 scénarios* (Loren J. Miller, 1994-1997)  
<http://ptgptb.fr/les-36-scenarios>
- ▶ cf. *Les Trente-Six Situations Dramatiques* (Georges Polti, 1924); LE grand classique...
- ▶ Sur Wikipedia :  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/36\\_situations\\_dramatiques](https://fr.wikipedia.org/wiki/36_situations_dramatiques)

# 36 intrigues de JdR (1)

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1 Amnésie                        | 10 Détournement                           |
| 2 Base Cachée                    | 11 Diplomatie (Les Bonnes Manières)       |
| 3 Capturer le Drapeau            | 12 Effraction                             |
| 4 Chantage                       | 13 Enquête (Élémentaire, mon cher Watson) |
| 5 Chasse à l'Homme               | 14 Escorte                                |
| 6 Concours                       | 15 Étrange (Comme c'est bizarre...)       |
| 7 Course au Trésor               | 16 Exploration                            |
| 8 Défense (Ils ne passeront pas) | 17 Fauteurs de Troubles                   |
| 9 Déplacement (On est où, là ?)  | 18 Gestion (Au travail !)                 |



## 36 intrigues de JdR (2)

- |  |  |
|--|--|
| 19 Grain de Sable                        | 28 Safari  |
| 20 Harcèlement (Qu'est-ce qui se passe?) | 29 Secours (Ils sont en Chemin)                            |
| 21 Nettoyer la Zone                      | 30 Surveillance (Ne Pas Toucher)                           |
| 22 Portail (La Boite de Pandore)         | 31 Survie (Ne Mangez Pas Les Mauves)                       |
| 23 Pourchasser (Rattrapez-les!)          | 32 Trésor!   |
| 24 Prison                                | 33 La Zone   |
| 25 Quête                                 | 34 De l'autre Côté de la barrière                          |
| 26 Refuge (Un Abri dans la Tempête)      | 35 <i>Réparations</i>                                      |
| 27 Ruines Récentes                       | 36 <i>Variantes</i> (Combinatoire, Enquête postérieure...) |



# Intrigues / Scénarios : Ressources Existantes

- ▶ Présentation sur le sujet de la Ligue Ludique (intrigues de JdR pour ateliers d'écriture)
- ▶ Articles et billets de blogs de Acritarche [acritarche.com](http://acritarche.com)
- ▶ Articles et billets de blogs de Xyrop [blog.xyrop.com/tag/JdR](http://blog.xyrop.com/tag/JdR)
- ▶ Articles sur [ptgptb.fr](http://ptgptb.fr)
- ▶ ...



## Créer Une intrigue / Scénario

Intrigues / Scénarios : Ressources Générales

Canevas de base

Les parties d'une histoire

36 Intrigues en JdR

36 intrigues de JdR (1)

36 intrigues de JdR (2)

Intrigues / Scénarios : Ressources Existantes

## Autres ressources

Le JdR dans les médias et culture "mainstream"



# Le JdR dans les médias et culture "mainstream"

- ▶ Actual Play de façon générale (Mahyar, Naetherion, FibreTigre...) et "MJ professionnels";
- ▶ Émissions de France Culture, Arte et articles du Figaro... ;
- ▶ Séries TV (Stranger Things, The Big Bang Theory, Community...);
- ▶ Jeux Vidéo (MMORPG de fantasy et science-fiction, mécaniques et scénarios, RolePlay en Virtualité);
- ▶ ...



# Exemples ateliers

## Exemples ateliers

### Types et structures de scénarios

- Quelques éléments cognitifs

- Structures classiques

- Scénario Linéaire

- Scénario Arborescence

- Scénario Bac-à-sable

- Structures exceptionnelles

### Techniques d'improvisation

- Improvisation (1)

### Univers + Récit + Canevas

- URC (1)

### Autres Ressources : ouvrages, règle d'or...

- Autres Ressources (1)

- Autres Ressources (2)



# Types et structures de scénarios

## Exemples ateliers

### Types et structures de scénarios

- Quelques éléments cognitifs

- Structures classiques

- Scénario Linéaire

- Scénario Arborescence

- Scénario Bac-à-sable

- Structures exceptionnelles

### Techniques d'improvisation

- Improvisation (1)

### Univers + Récit + Canevas

- URC (1)

### Autres Ressources : ouvrages, règle d'or...

- Autres Ressources (1)

- Autres Ressources (2)



## Quelques éléments cognitifs

- ▶ ACL : Analyse Cognitive portée sur le Langage (pragmatisme, traitement séquentiel)
- ▶ ICI : Intuitivo-Création portée sur les Impressions (associations d'idées)
- ▶ ...
- ▶ Impact sur la JdR et création / écriture, scénarios, improvisation, prise de notes, conversation...
- ▶ Rebondir et profiter des différentes démarches et aspects.



# Structures classiques

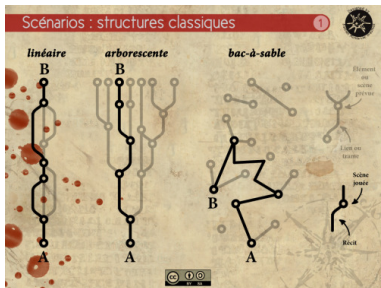


Image originale CC-by-nc Rymon 2010

## Structures classiques

- Structure Linéaire
- Structure Arborescente
- Structure Bac-à-sable
- ...
- Représentation sous forme de graphe
- Nœud : Scène jouée ; Arc : Récit
- Scènes prévues ; Lien / Trame

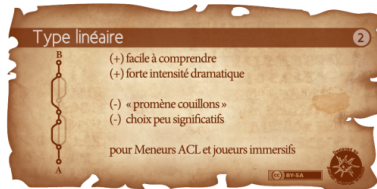




# Scénario Linéaire

## Scénario Linéaire

- ▶ Facile à comprendre
- ▶ Forte intensité dramatique (courbe ou climax)
- ▶ ...
- ▶ Blocages possibles, points limites, peu de choix
- ▶ Immersion forte, MJ séquentiels, Porte-Monstre-Trésor

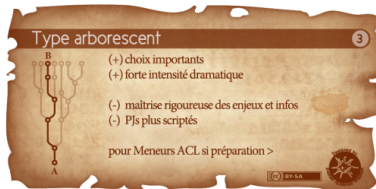




# Scénario Arborescence

## Scénario Arborescence

- ▶ Choix importants
- ▶ Forte intensité dramatique (courbe ou climax)
- ▶ Maîtrise rigoureuse des enjeux et informations
- ▶ Les PJs ne sont plus scriptés
- ▶ Préparation pour les MJs 'rigoristes'

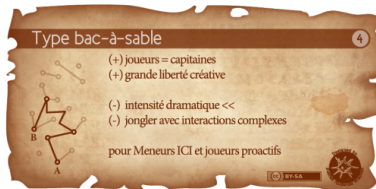




# Scénario Bac-à-sable

## Scénario Bac-à-sable

- ▶ Direction donnée par les joueurs !
- ▶ Grande liberté créative
- ▶ Beaucoup moins d'intensité dramatique
- ▶ Interactions complexes ("test de la ville")
- ▶ Joueurs proactifs et MJs improvisateurs





# Structures exceptionnelles

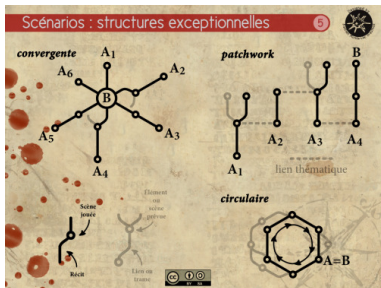


Image originale CC-by-nc Rymon 2010

## Structures exceptionnelles

- Structure convergente (plusieurs A, un seul B)
- Structure patchwork (transitions thématiques entre les A)
- Structure circulaire (situations d'équilibres ;  $A = B$ )
- ...
- Élément ou scène prévue ; liens et trames.



# Techniques d'improvisation

## Exemples ateliers

### Types et structures de scénarios

Quelques éléments cognitifs

Structures classiques

Scénario Linéaire

Scénario Arborescence

Scénario Bac-à-sable

Structures exceptionnelles

### Techniques d'improvisation

Improvisation (1)

Univers + Récit + Canevas

URC (1)

Autres Ressources : ouvrages, règle d'or...

Autres Ressources (1)

Autres Ressources (2)



# Improvisation (1)

- ▶ Trois modes théoriques improvisation :
  - ▶ Intégration (élément de contexte)
  - ▶ Association (apport des joueurs)
  - ▶ Réaction (ajout à la volée)
- ▶ Préparation d'éléments
- ▶ Rebondir sur des éléments de discussion
- ▶ Accroches
- ▶ Soigner son univers (composants, outils...)
- ▶ Ajout de contraintes dans l'univers



# Univers + Récit + Canevas

## Exemples ateliers

### Types et structures de scénarios

Quelques éléments cognitifs

Structures classiques

Scénario Linéaire

Scénario Arborescence

Scénario Bac-à-sable

Structures exceptionnelles

### Techniques d'improvisation

Improvisation (1)

## Univers + Récit + Canevas

URC (1)

### Autres Ressources : ouvrages, règle d'or...

Autres Ressources (1)

Autres Ressources (2)



# URC (1)

- ▶ element 1
- ▶ element 2
- ▶ element 3





# Autres Ressources : ouvrages, règle d'or...

## Exemples ateliers

### Types et structures de scénarios

- Quelques éléments cognitifs

- Structures classiques

- Scénario Linéaire

- Scénario Arborescence

- Scénario Bac-à-sable

- Structures exceptionnelles

### Techniques d'improvisation

- Improvisation (1)

### Univers + Récit + Canevas

- URC (1)

## Autres Ressources : ouvrages, règle d'or...

- Autres Ressources (1)

- Autres Ressources (2)



## Autres Ressources (1)

- ▶ *Dirty MJ* (2 volumes format A5 de 100 pages)
- ▶ *Le Manuel Pratique du Jeu de Rôle* (Hors Série Casus Belli 1990's, PDF facilement trouvable légalement)
- ▶ *Mener des parties de Jeu De Rôle*, chez les éditions *Lapin Marteau*
- ▶ *La Bible du Meneur de Jeu...*
- ▶ ... Voir les références en fin de présentation ! ...



## Autres Ressources (2)

- ▶ La règle d'or, en général rappelée dans certains JdR (section règles ou en introduction :  
**Fait ce que tu veux !** ;
- ▶ Après, il paraît que l'on peut établir un *contrat social*, en gros : chacun.e autour de la table décrit ses attentes ;
- ▶ *Carte X* (et sa variante la *Carte O*) : un.e joueur / joueuse indique qu'une situation dérange, sans donner plus d'explications on passe à la suite  
L'autre Carte c'est l'inverse : une situation qui plait particulièrement (et à continuer, retrouver ultérieurement...).

L'idée des points présentés dans cette diapositive : le jeu se fait collectivement autour de la table (MJ inclu !), l'objectif étant de s'amuser dans un espace-temps défini avant ou pendant le jeu, d'une scénace à l'autre.



# Section !

Section !

Sous-section !

Sous sous section



# Sous-section !

Section !

Sous-section !

Sous sous section



## Sous sous section (1)

- ▶ element 1
- ▶ element 2
- ▶ element 3



Acritarche.

Acritarche : Rôlistologie/jdrôlogie, ????



Collectif Auteurs Casus Belli.

*Le Manuel Pratique du Jeu de Rôle.*

Casus Belli, mai 1999.



Raphaël Bombayl, Olivier Caïra, Peggy Chassenet, Coralie David, Géraud G., Romain d'Huissier, Cédric Ferrand, Emmanuel Gharbi, Jérôme Larré, Guylène le Mignot, Arnaud Pierre, Julien Pouard, Anne Richard-Davoust, and Selene Tonon.

*Jouer des parties de Jeu de rôle.*

Lapin Marteau, 2018.



Olivier Caïra, Christophe Chaudier, Antoine Dauphagne, Daniel Dugourd, Romain d'Huissier, Jean-Philippe Jaworski, Jérôme Larré, Yann Lefebvre, Renaud Maroy, and Christophe Valla.

*Jouer avec l'Histoire.*

Lapin Marteau, 2016.



Olivier Caïra, Coralie David, Sébastien Delfino, Fabien Deneuve, Nicolas Dessaux, Romain d'Huissier, Jean-Philippe Jaworski, Alexandre Jeannette, Alexis Lamiable, Jérôme Larré, Tristan Lhomme, Thomas Munier, Eric Nieudan, Isabelle Périer, Grégory Pogorzelski, Thomas Robert, Pierre Rosenthal, and Stéphane Treille.

*Mener des Parties de Jeu de Rôle.*

Lapin Marteau, 2017.





## Bibliographie / Mediagraphie III



Coralie David and Jérôme 'Brand' Larré.  
*La Boîte à Outils du Meneur de Jeu.*  
2020.



Sylvain Delzant and Jean-Marc Lainé.  
*L'écriture du scénario.*  
Éditions eyrolles edition, ? ? ? ?



Eugénie.  
Je ne suis pas mj mais..., ? ? ? ?



Jérôme Brand Larré.  
C'est l'histoire d'une joueuse.  
*Edito Lapin Marteau*, Mars 2017.



Loren J. Miller.  
Les 36 scénarios, 1994-1997.



# Bibliographie / Mediagraphie IV



Georges Polti.

Les trente-six situations dramatiques, 1924.



PTGPTB.

Place to go, people to be, Depuis ???



S. John Ross and Loïc Prot.

La grande liste des intrigues de jeu de rôle, ????



Ludovic Schurr.

Article reliés – tag / mot-clef 'jdr' du blog xyrop, ????



John Wick.

*Dirty MJ.*

Arkhané Asylym Publishing, 2015.



John Wick.

*Dirty MJ 2.*

Arkhané Asylym Publishing, 2016.

