

Des génériques pour Arkeos

une aide de jeu par Eric Lestrade

ce document est à destination du meneur,
néanmoins il ne contient aucune révélation.

Depuis quelques années de plus en plus de meneurs et scénaristes de jeu de rôle s'inspirent des séries TV pour le rythme et la structure de leurs scénarios. La campagne Arkeos est particulièrement adaptée à cela.

Cette aide de jeu donne des indications pour concevoir un générique pour la campagne Arkeos. Ce générique doit bien sûr être placé après la séquence pré-générique indiquée dans chaque scénario de la campagne.

Un générique en jeu de rôle peut être parodique ou « sérieux » (autant qu'il est possible pour Arkeos...). Néanmoins il est difficile de mettre en place un générique sérieux si, par ailleurs, l'ambiance de la partie (musique, lumière, etc.) n'est pas du tout travaillée.

Qu'est-ce qu'un générique ?

Un générique est une courte séquence, presque toujours la même, qui est reproduite de manière systématique vers le début de chaque épisode. Dans d'une campagne d'aventure comme Arkeos, le générique peut être composé de trois éléments :

- une musique,
- une présentation de la série,
- une présentation des personnages principaux.

Si l'utilisation d'une musique de générique est habituelle pour de nombreux rôlistes, les deux derniers éléments sont beaucoup plus rares et peuvent donc déstabiliser les joueurs. À utiliser avec précaution...

Un générique « sérieux » (non parodique) gagne à être mis en place dans une ambiance lumineuse assez faible : une bougie unique ou bien

une lampe de bureau sous la table de jeu. Le passage à une lumière plus importante signifiera aux joueurs la fin de cette séquence purement narrative et la reprise du déroulement interactif de la partie.

La musique

La musique utilisée dans le générique est toujours la même. Pour trouver la musique de générique de sa campagne, le meneur peut écumer des bandes originales de films et trouver une musique adaptée au style de l'histoire qu'il veut mener (Arkeos peut être menée de manière plus ou moins sérieuse, plus ou moins héroïque). Le meneur peut faire son choix en se fondant sur le style des musiques de série qu'il connaît. Le thème principal d'un film (Main Title) est généralement un très bon candidat pour faire une musique de générique. Dans tous les cas, il est conseillé de sélectionner une musique inconnue des joueurs, sauf à vouloir obtenir un effet parodique.

Pour un groupe de jeu qui n'a pas l'habitude d'utiliser des génériques, la musique se devrait de rester relativement courte (quelques dizaines de secondes tout au plus), en revanche pour un groupe expérimenté en la matière, un générique peut très bien durer plusieurs minutes. Il représente alors une sorte de mise en condition.

La présentation de la série

Le meneur peut aller plus loin que le simple passage de musique et dire un texte qui contribue à donner un ton à la série : la campagne Arkeos que met en scène le meneur est-elle plutôt fondée sur les combats ? sur le dénouement d'intrigue ? sur les voyages ?

Pour imaginer le texte à dire, le meneur peut commencer par imaginer à quoi ressemblerait le générique de la série TV qui correspondrait à sa campagne, tout en écoutant la musique qu'il a sélectionné (voir partie précédente). Il peut alors simplement « décrire » ce générique.

À un moment ou à un autre, il serait profitable que cette présentation de la série contienne le titre Arkeos...

La présentation des personnages principaux

Le meneur peut se servir du générique pour caractériser (voire pour caricaturer) les personnages principaux, en particulier les PJ. Il dit alors une ou deux phrases sur chacun des personnages en se fondant sur son élément le plus caractéristique. Cet élément peut être plus ou moins sérieux selon l'ambiance donnée à la campagne.

Lors du premier scénario, le meneur se fonde sur la description que le joueur lui aura fait par avance de son personnage, mais dans les scénarios suivants, le meneur peut s'inspirer de scènes qui ont eu lieu en séance de jeu et modifier ainsi la partie liée à un personnage. Cela peut mener à tout un jeu de la part des joueurs qui tenteront de jouer des scènes assez marquantes et percutantes pour que le meneur change les parties du générique liées à leurs personnages.

La présentation des personnages principaux peut s'entremêler avec la présentation de la série.

Titre de l'épisode

Pour imiter encore plus fidèlement les séries TV, le meneur peut imaginer une manière particulière de révéler le titre de l'épisode. Les titres de la campagne d'Arkeos sont adaptés à cela car ils ne révèlent rien que devraient ignorer les joueurs. Si le meneur prévoit de révéler le titre de l'épisode de cette manière, il est bien sûr préférable que les joueurs ne connaissent pas le titre de l'épisode avant la partie.

Comme dans une série TV le titre de l'épisode peut être révélé au tout début de la séance de jeu (avant ou au début du pré-générique), pendant le générique ou bien juste après le générique.

Pour révéler le titre de l'épisode, le meneur peut soit le dire, soit utiliser une feuille de papier. Cette feuille peut être posée sur la table de jeu ou bien accrochée à l'écran. Il s'agit d'une feuille spécialement préparée pour présenter l'épisode. Par exemple le scénario #1 pourrait être introduit par la photocopie de la couverture du premier livret d'Arkeos. Comme chaque épisode ne peut bénéficier de ce traitement (il n'y a pas

une couverture par épisode), il est déconseillé de procéder de la sorte, mais ce genre de visuels peut donner des idées. À l'opposé la feuille peut être extrêmement sobre et ne contenir que « Arkéos – épisode 1 : L'ombre du conquistador ».

Générique de fin

Pour clore chacun de ses scénarios, le meneur peut utiliser la même musique que celle utilisée lors du générique, ou bien une variation de celle-ci (les bande originales de films contiennent généralement le thème principal et plusieurs variations).

Exemple #1

Le texte de ce générique est valable pour une partie où Winston Fergusson, Darline Fergusson, Ilsa Bergstein et Luis Serdoval sont des PJ (voir l'aide de jeu *Des profils pour Arkeos*). Il peut être facilement adapté à d'autres PJ.

- **Musique** : piste 12 de la bande originale de « The Bone Collector », composée par Craig Armstrong. Cette piste commence par un passage à la fois tendu et mystérieux, puis laisse finalement éclater le thème principal.
- **Lumière** : une lampe de bureau sous la table de jeu.

Après le pré-générique, le meneur met en route la musique et raconte en même temps :

« Une carte du monde apparaît. Une carte sombre. On peut découvrir les différents continents, un à un. D'abord l'Amérique du Sud, ensuite l'Afrique, l'Asie, L'Europe... Sur chacun de ces continents des traits lumineux se forment... ils sont autant de chemins, autant de voyages... ces routes s'accroissent, se fondent les unes dans les autres... Zoom out, le monde entier est recouvert de filaments de lumière, ils brouillent la carte, mais six lettres se détachent distinctement : Arkeos.

[le thème musical principal retentit] *Avec Winston Fergusson cherchant*

toujours plus loin l'Eldorado, Darline Fergusson, sa fille adorée, femme de caractère cependant, Ilsa Bergstein l'assistante dévouée, et enfin Luis Serdovall guerrier inca portant en lui la fierté de tout un peuple.

La carte réapparaît. Zoom sur l'Amérique du nord... » [fade out de la musique]

Le meneur met en route une musique de Jazz.

Le meneur reprend : « Samedi 8 août 1936, Havana Club, le champagne pétille tandis que le jazz inonde la salle. Les conversations mondaines forment un brouhaha constant, signe que tout le monde s'amuse. »

Le meneur révèle le titre de l'épisode au moyen d'une feuille de papier qu'il pose sur la table de jeu.

Exemple #2

Pour une campagne orientée épique.

- **Musique** : piste 13 de la bande originale de « Vercingetorix », composée par Pierre Charvet. Il s'agit d'une sorte de marche militaire avec quelques chœurs.
- **Lumière** : pas de changement par rapport au pré-générique (éviter tout de même le plein jour...)

Le meneur clôt le pré-générique en révélant le titre de l'épisode au moyen d'une feuille de papier. Immédiatement, il met en route la musique, avec un volume plutôt élevé.

Exemple #3

Comme exemple #2 avec la différence suivante :

- **Musique** : Piste 1 de la bande originale de « The Rocketeer », composée par James Horner, à partir de 2:00 ou bien de 2:35 pour un générique énergique, aussi « aventure » que *Indiana Jones*.

Exemple #4

Pour une campagne orientée parodique.

- **Musique** : le thème principal d'Indiana Jones.
- **Lumière** : lumière du jour

Le meneur clôt le pré-générique en faisant surgir la musique d'Indiana Jones. Une fois la musique terminée, il annonce : « *Arkeos, épisode 1 – L'ombre du conquistador* ».