

Terreur à Arkham

Compte-rendu de la troisième édition



Les 5 et 6 avril 2014 s'est déroulée en Suisse la troisième session du GN « Terreur à Arkham », conçu à l'origine par l'association Mondes Parallèles (www.mondesparalleles.com). Cette cuvée a été particulière à plus d'un titre, car elle a non seulement obtenu le soutien de la FédéGN mais aussi la participation active de ses concepteurs originaux, tout en étant retravaillée par l'association suisse Coryphée (www.coryphee.ch).

Le but du présent article, écrit quelques mois après la tenue de la manifestation, est de livrer à froid une analyse de cette collaboration inter-associative internationale. Dans un premier temps il s'agira de prendre un peu de recul et de retracer l'historique de ce projet d'ampleur (103 joueurs et une vingtaine de PNJ) ; ensuite, de se focaliser sur la préparation du GN, les méthodologies adoptées et les problèmes rencontrés ; enfin de faire le bilan et d'élargir la problématique pour que d'autres associations puissent en profiter dans le cas où elles hésiteraient à engager de semblables démarches.

I. Genèse d'une collaboration

Remontant à 2010, la conception et la rédaction du GN « Terreur à Arkham » ont été réalisées par quatre GNistes expérimentés venus d'horizons divers : Eric et Graziella de l'association Mondes Parallèles, secondés par Hervé des Amis de Miss Rachel (<http://lesamisdemissrachel.org/>) et Damien d'Aux 3 Délices (<http://www.a3dl.fr/forumV3/portal.php>). Mondes Parallèles avait eu l'idée d'organiser un « Ultime GN » années 20, par analogie avec l'« Ultime GN » western de Don Quichotte (site de fou et immersion totale), en s'inspirant de l'univers de Lovecraft. Un jeu d'ampleur se déroulant à cette époque n'avait pas été proposé en France depuis longtemps. Les intentions de départ étaient de concilier une taille

conséquence et de réelles interactions entre les personnages. En faisant appel à des personnes d'autres associations, le but était de multiplier les ressources, le savoir-faire et les expériences de chacun pour consolider un tel projet.

La construction du scénario et l'écriture sont le résultat de plus d'un an de travail ; le GN a été joué deux fois sur territoire français (<http://www.electro-gn.com/458-critiquedegn-terreuraarkham/>). Les premières éditions ont bénéficié de deux sites et d'intervenants surprenants qui n'ont pas pu être délocalisés pour la troisième session.

1.1. Quelques points de méthode

La méthodologie d'écriture adoptée visait à équilibrer mathématiquement le poids des intrigues et des interactions entre les personnages via l'utilisation de points dits « PIP » (Points d'Interaction Personnages) : à leur conception, tous les personnages en possédaient une somme équivalente, puis ce total était réparti entre les différentes intrigues dans lesquelles les personnages étaient impliqués. Plus ils avaient de PIP dans une intrigue, plus ils étaient concernés et bénéficiaient de connections avec d'autres protagonistes. Une telle mécanique de jeu a permis la mise en place d'un GN dense et foisonnant, où le critère d'occupation des joueurs passait au premier plan.

Un système de « fiches d'intrigues » permettait également à chaque auteur une assez grande liberté de conception dans les intrigues dont il avait la charge. Ces fiches devaient synthétiser l'intrigue, son déroulement (événementiel), les PJ et PNJ impliqués, ainsi que les besoins scénographiques et logistiques nécessaires.

1.2. Premier contact entre Coryphée et Monde Parallèle

Les membres de Coryphée ont découvert l'existence de ce GN à travers les articles parus à l'époque sur Electro-GN. Le thème « lovecraftien », les intentions des organisateurs et les retours des joueurs les ont séduits et leur ont donné envie d'en savoir davantage. Depuis déjà quelque temps, ils étaient sensibles à l'intérêt de mettre à disposition les scénarios et les feuilles de personnages de GNs d'une certaine ampleur, afin que d'autres associations puissent les réorganiser. En revanche, ils étaient surpris du peu d'associations qui le faisaient : souvent les GNs sont écrits, montés dans la foulée, puis oubliés dans un placard. Or il y a là une multitude de projets magnifiques qui pourraient servir à la communauté, ne serait-ce que comme sources d'inspiration.

Pendant l'été 2013, Coryphée a contacté Mondes Parallèles pour savoir s'il était possible d'organiser une troisième édition de Terreur à Arkham. L'association suisse était prête à payer le rachat du GN, comme un achat de licence en quelque sorte. Les auteurs ont été surpris par cette demande, tout en étant touchés par l'intérêt manifesté pour leur création. Ils ont accepté le principe d'une réédition, mais ont souhaité s'impliquer concrètement dans sa réalisation. Ce sont eux qui, les premiers, ont mis sur la table le principe d'une réelle collaboration. Devant l'opportunité et le challenge que cela représentait, Coryphée a immédiatement accepté.



2. Une année de travail

En raison de la distance entre les QG des deux associations (Rezé (44) - Lausanne, quelques 850 km !), ces dernières ont communiqué massivement via internet. Mondes Parallèles a tout de même fait une première fois le déplacement à la mi-novembre 2013, afin qu'une rencontre entre les deux partenaires puisse enraciner durablement

cette collaboration. Il était important que les membres des deux associations puissent discuter « en chair et en os » des modalités de cette entreprise, et surtout faire véritablement connaissance afin de favoriser une cohésion globale et un esprit d'équipe. Cette venue a également permis un repérage en commun du site sélectionné par Coryphée à la frontière franco-suisse, le domaine Hermancia (www.hermancia.fr).

Il est à noter que cette rencontre préalable n'aurait pu se faire sans le soutien de la FédéGN (www.fedegn.org) qui a souhaité encourager ce partenariat international par la prise en charge des frais inhérents au voyage des membres de Mondes Parallèles.

Par la suite, la communication s'est faite par Skype, forum et grâce au partage de données via Dropbox.



2.1. Quelques difficultés...

Très rapidement, une première difficulté inattendue est apparue du côté de Coryphée : Mondes Parallèles avait accumulé un nombre très important de fichiers disparates, si bien que le travail d'appropriation complète et précise du matériau de base a été bien plus important qu'escompté par l'association suisse. Ce travail de fourmis a demandé des heures et des heures de lecture, sans compter les désagréments techniques liés aux différents formats des documents électroniques (Word versus Open Office).

La première tâche de Coryphée a consisté à explorer cette matière, à l'organiser, à la résumer et à la synthétiser afin que tous ses membres puissent l'assimiler plus facilement. Mondes Parallèles ayant rédigé les différents textes sous format de notes, certaines intrigues du scénario étaient en effet restées très lacunaires, à un stade de conception non formalisé et par-là même difficile à comprendre pour un lecteur externe. Il a fallu reprendre, relire, parfois adapter et réécrire une ligne claire et définitive sur plusieurs intrigues à différents stades d'écriture, et compléter des intrigues dispersées entre différents auteurs.

L'usage massif d'acronymes et de codes mis en place par MP dans un souci d'abréviation (ex : intrigue « JAM » = « Joyeux Anniversaire Margareth », personnage « DOB » = Danny O'Bannion », etc.) a également rendu le débroussaillage

initial ardu et fastidieux. Très utiles à l'auteur qui s'en sert pour créer son scénario, ces codes demeurent sibyllins pour un lecteur néophyte. Cela a nécessité de longues heures de travail pour parvenir à décrypter les documents de base et les retoucher afin les rendre lisibles aux autres membres Coryphée.



Au fur et à mesure de l'avancée des travaux, de nouvelles difficultés méthodologiques ont vu le jour, liées par exemple au partage des fichiers : tous les documents avaient été centralisés sur Dropbox, instrument de travail principal de ce projet. Or, certains membres de Coryphée, peu familiers avec cet outil informatique, ont eu beaucoup de peine à se l'approprier et, couplé à sa limite de stockage, à retrouver par eux-mêmes les différentes informations. Tout cela a généré un flux chronophage de questions.

D'autre part, un gros travail a été effectué dans la relecture orthographique et syntaxique des documents mis à la disposition des joueurs (backgrounds, aides de jeu, etc.) Certains historiques de personnage ayant été écrits à la hâte pour les premières éditions du GN, ils comportaient de nombreux « bugs » et imperfections rendant parfois leur lecture difficile. Le travail de réécriture des backgrounds et du matériel de support a été long et fastidieux (une centaine d'historiques de quinze pages en moyenne).

Enfin, un autre pôle de travail s'est mis en place, concernant l'événementiel du GN ; en effet, Coryphée souhaitait améliorer et mieux organiser les scènes scriptées et celles d'ambiance en relation avec les différentes intrigues dans le but de rendre l'ambiance de GN plus lourde et inquiétante. Par conséquent, tout l'événementiel a été revu et réécrit en profondeur ; les discussions inter-associatives ont débouché sur la mise en place d'une « black-box », pièce où les joueurs vivraient des scènes personnalisées en fonction de leurs actions, ainsi que sur l'amélioration de « Hastur-world », une autre pièce dédiée à l'horreur et aux rencontres innommables. D'autre part, un planning extrêmement précis et chargé a été mis sur pied, faisant la part belle aux interventions des PNJs durant le GN.

En conclusion, ces difficultés mises bout à bout ont exigé de l'association suisse un travail beaucoup plus minutieux et plus important qu'escompté : Coryphée a dû s'approprier et retravailler un GN riche et foisonnant créé par Mondes Parallèles, un effort presque aussi considérable qu'une création « ex nihilo ». Cet effort très important a été source de surprise au sein de l'association suisse, dont les membres ne s'attendaient pas à une telle charge de travail, pensant reprendre un GN « prêt à l'emploi » à quelques détails près. Une « deadline » ayant été fixée avec la réservation du site de jeu, la découverte de l'ampleur du travail et le manque de temps pour le réaliser ont généré des inquiétudes et un stress considérable chez Coryphée.

Nous conseillerions à toutes les associations désireuses de tenter la riche expérience de la collaboration d'évaluer préalablement et de manière très précise la charge de travail à fournir, afin d'éviter ce type de désagrément.

2.2. Se répartir les rôles

Un cahier des charges a rapidement été réparti entre les deux associations : Coryphée s'est occupé de l'organisation à proprement parler, prenant le risque financier, se chargeant de la logistique, de la communication, de la nourriture, des inscriptions, du site, etc. Mondes Parallèles était présent en tant « qu'expert technique » afin d'apporter des explications, à travers des conférences skype régulières, sur différents aspects du scénario. Ses membres ont apporté une grande quantité de matériel scénographique et logistique, ce qui a fait gagner beaucoup de temps à Coryphée. Ce sens de l'entraide entre les deux associations s'est également retrouvé lors de la répartition des intrigues. Initialement, Coryphée devait en assurer la gestion quasi pleine et entière. Mais face à l'important travail de relecture, ses membres ont demandé à Mondes Parallèles d'en reprendre plus que décidés. Finalement, Mondes Parallèles et Coryphée ont géré chacun 50% des intrigues.

Le chef de projet, membre de Coryphée, faisait le lien entre les deux associations, coordonnant les efforts de parts et d'autres. Malgré la présence de ce point central, la structure horizontale et collaborative, ainsi que les méthodologies de travail très différentes entre les deux associations ont exigé un grand effort de conciliation et de compromis afin que le projet puisse avancer.

Nous détaillons ici les quelques difficultés rencontrées.



Avant le GN :

La **gestion des inscriptions** (PJ et PNJ) a révélé des différences méthodologiques entre les deux associations qui découlaient de réalités sociologiques différentes entre la France et la Suisse romande.

En France, la demande des joueurs est plus élevée que l'offre des associations, ce qui semble assurer des remplissages de GN relativement aisés. La Suisse romande, quant à elle, ne bénéficie pas d'une configuration semblable ; dès lors que des GN d'une certaine ampleur s'y déroulent (100 joueurs ou plus), les associations locales doivent batailler pour les remplir, et il n'est pas rare de voir des projets être annulés. Cette différence fondamentale a amené les associations suisses, dont Coryphée, à investir énormément de temps et d'énergie dans la promotion de leurs événements tout en ayant des politiques plus conciliantes avec les joueurs et leurs desideratas.

Dans le cas de « Terreur à Arkham » certains échanges - entre les organisateurs de Coryphée et des joueurs, visant à éviter des désistements qui auraient mis en difficulté la réalisation du GN - ont surpris Mondes Parallèles. L'approche de l'association nantaise est en effet moins consensuelle sur cette question-là et quelques comportements de joueurs auraient été gérés différemment, voire acceptés moins facilement.

Malgré cela, la communication de Coryphée a eu des effets positifs sur la visibilité du GN qui s'en est trouvée accrue : tout d'abord, cela a attiré un grand nombre de joueurs débutants - pour une quinzaine d'entre eux, « Terreur à Arkham » était même leur premier GN. Ceux-ci ont été parfaitement encadrés par des joueurs confirmés et ont bénéficié de quelques mails de conseils personnalisés. Des joueurs français méridionaux venant de Montpellier et Marseille, public rare pour Mondes Parallèles et inédit pour Coryphée, ont à leur tour été séduits par l'événement. Au final, cette politique de recrutement différente a permis de étoffer le vivier de joueurs suisses et de remplir un gros GN d'ambiance.



La **gestion des joueurs** était, là encore, radicalement différente entre nos deux associations: Mondes Parallèles utilisait un système de gestion directe par *organisateur référant* (chaque joueur recevant son background de la part de son référant), alors que Coryphée avait l'habitude de centraliser les envois et les questions des joueurs auprès d'un responsable communication afin d'alléger le travail des scénaristes. Cette différence a amené à de grandes discussions internes. Finalement, Mondes Parallèles a procédé comme ses membres en avaient l'habitude et Coryphée a gardé son fonctionnement centralisé, les associations se répartissant les cent trois personnages.

Après le GN :

Enfin, une fois le GN passé, une divergence de point de vue est apparue concernant le partage du scénario : chez Coryphée, il était d'usage de débriefer sur le forum de l'association pour permettre à des joueurs désireux de bien comprendre l'intrigue d'avoir un document de référence. Or Mondes Parallèles, n'excluant pas une quatrième édition du jeu, s'est montré réticent à un débriefing exhaustif de l'intrigue principale. Au final, le débriefing n'a pas été posté sur le forum, mais envoyé par mail à chaque joueur afin d'éviter des *spoilers* malencontreux.

Bilan :

Si on mesure la réussite d'un projet à la satisfaction de ses participants, ce projet a été une réussite totale. La révision et l'apport de méthodes neuves a permis d'améliorer ce GN et de réunir le meilleur des deux associations. *Terreur à Arkham* est aujourd'hui meilleur qu'il ne l'était, et nos deux associations ont pu apprendre du travail de l'autre.

Par contre, si on mesure le GN à l'aune du processus de *transférabilité*, nous devons nuancer : l'un des objectifs de l'exercice était de prendre un projet *clés en main* et de le répliquer, or notre expérience ne s'est révélée ni facile, ni rapide. Comme nous l'avons dit, la charge de travail s'est trouvée être immensément plus lourde que prévue et certains membres de Coryphée ont souffert de ce manque de jugement initial.

Reprendre un GN d'ampleur d'une autre association s'avère difficile et demande des efforts particulièrement intenses pour entrer dans la tête de ses concepteurs, comprendre ce qu'ils ont voulu dire, s'approprier leurs méthodes et leurs idées, déchiffrer les codes et raccourcis sémantiques, trier les différents documents, adapter la mise en scène au nouveau site de jeu, tout en restant soi-même fidèle à sa conception du GN et à ses propres exigences de qualité.

Le plus difficile a été d'assurer la coordination entre les deux associations, chacune ayant sa propre expérience, sa méthodologie, ses manies et ses attentes. Et cela n'a pas été aisé, mais source d'une dépense de temps et d'énergie considérable. La position de chef de projet a été particulièrement éprouvante, servant parfois de tampon entre deux associations aux visions différentes et aux caractères bien trempés.



3. Nos conseils

Avant de conclure, nous aimerions faire part de nos conseils à ceux qui souhaiteraient se lancer dans une collaboration inter-associatives, fût-elle ou non internationale, dans le cadre de la réédition d'un *grand* GN. Ces conseils sont issus de notre expérience et visent à limiter les difficultés inhérentes à une telle entreprise.

- Les procédures de travail doivent être écrites noires sur blanc avant le début d'un projet : quel est le rôle du chef de projet ou du comité de pilotage, quels standards de qualité sont précisément attendus, etc. Il est essentiel que tout membre qui se lance dans une collaboration de ce type soit d'accord avec ces procédures afin de ne pas perdre de temps en cours de projet.

- Les *deadlines*, attributions et rôles doivent être clairs avant le début du travail, et connus de tous. Il faut que chacun s'engage à tenir les délais fixés et que le chef de projet ou le comité de pilotage vérifie de temps à autre que le travail avance au bon rythme.

- Une charte comportementale doit être établie et signée par tous afin de travailler dans un cadre agréable.

- Les modalités de communication entre les associations doivent être évoquées : va-t-on utiliser sykpe ? Un forum ? Un site de partage de documents ? Le chef de projet fait-il le lien entre les deux associations ou les membres communiquent-ils directement par secteur d'activités (les scénaristes, la logistique, la scénographie) ?

- Les formats doivent être discutés avant le début du GN, de même que la méthodologie de travail.

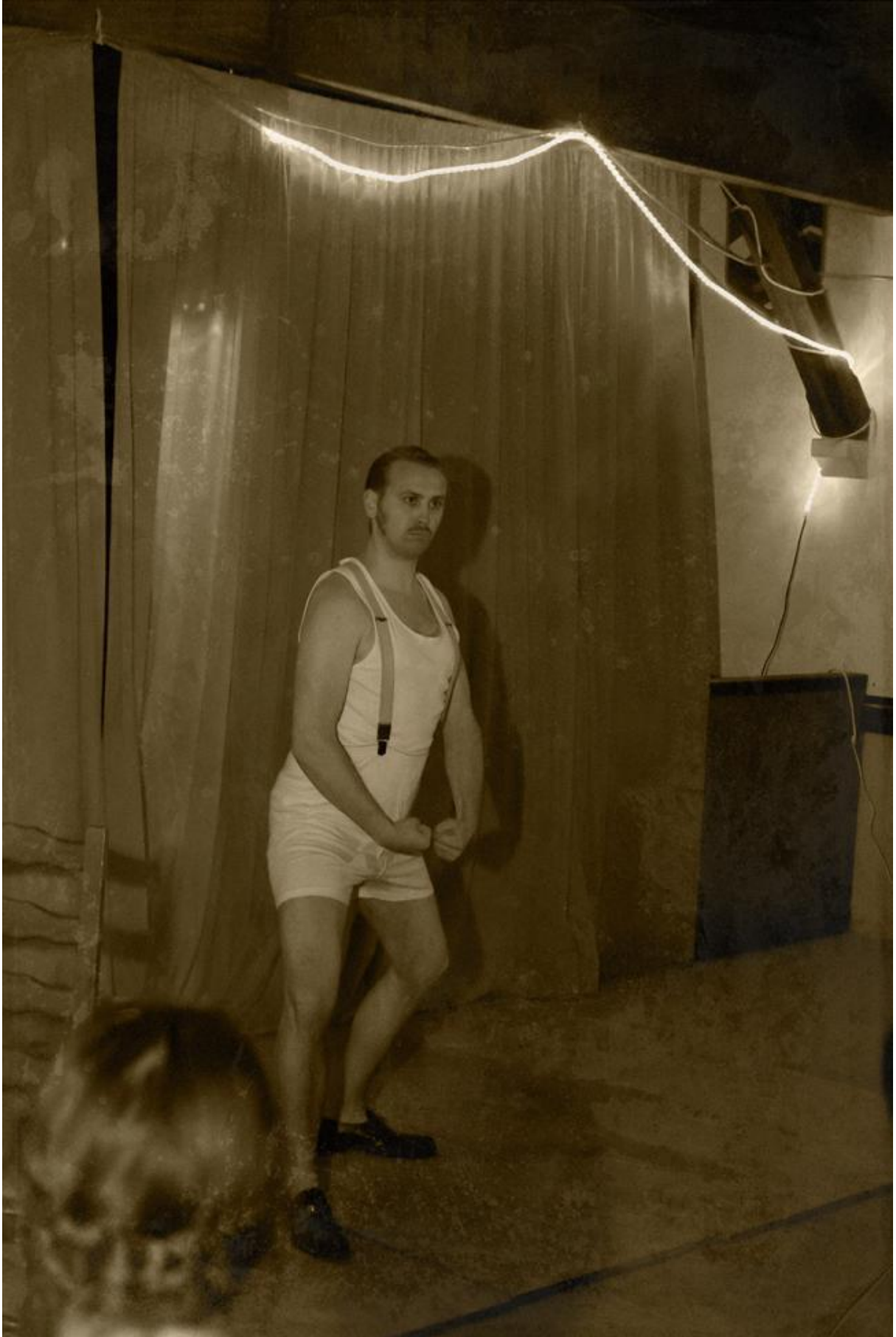
- Un point validé dans une séance ne peut être rediscuté plus tard.

- Les procédures d'engagement des associations pour des achats ou vis-à-vis des éventuelles prestataires doivent être claires également dès le départ.

- Les spécificités locales doivent être évoquées en amont afin de se comprendre l'un l'autre et de parvenir à des compromis acceptables pour toutes les parties.

- Un tel projet est difficilement réalisable sans un chef de projet ou un comité de pilotage qui le porte et le fasse avancer, mais son rôle doit être clarifié dès le début du projet et approuvé par les deux associations.

- Idéalement, le chef de projet ne devrait pas faire partie de l'une ou l'autre association, afin de garder un rôle de médiateur et de négociateur : son travail consiste à trouver des compromis et discuter avec chacun afin que le projet se concrétise au mieux. Une indépendance totale permettrait de prendre de la distance, sans être partisan pour l'une ou l'autre des associations.



4. Conclusion

Terreur à Arkham était une belle aventure. Nous avons mené un projet collaboratif international, soutenus par la FédéGN, avons attiré des joueurs venant de loin, des anciennes gloires et des jeunes pousses, nous avons inspiré du bonheur et des vocations. Les retours plus qu'éloquents des joueurs nous ont fait chaud au cœur. C'est un succès, nous avons travaillé dur et nous pouvons être fiers.

L'aspect collaboratif est passionnant et amène de nombreux apprentissages de part et d'autre, mais prend un temps et une énergie considérable (C'est un peu le pour et le contre de ce genre de pratique).

Pour conclure, nous pensons qu'il faut encourager tous les auteurs à concevoir leurs GNs avec en tête déjà la notion de partage et de transférabilité. L'écriture d'un GN devrait se concevoir au-delà de l'événement lui-même, son design permettant une reprise par un parfait inconnu. C'est une phase supplémentaire qui demande énormément de travail, mais permettrait à l'avenir à d'améliorer les compétences et la qualité générale de ce loisir.

Concernant la collaboration, nous l'encourageons également car elle est sincèrement riche d'apprentissages, mais à certaines conditions, notamment un cahier des charges clairs et des procédures de travail. Le développement de ce genre d'outils (une plateforme d'échange de scénarios, ainsi qu'une méthodologie de travail inter-associative pour favoriser la reprise de GNs) pourrait d'ailleurs être une mission future de la FédéGN.

Éric. Graziella. Hélène. Maud. Samuel. Tristan

