



SONG D'ENFER !

ou

" Petit guide à l'usage du roleplay
en musique... "

Objet : supplément officiel pour la campagne " Oblivion ",
scénario " La Danse de Fer ", copyright 2001, Siroz Productions.

Auteur : Patrick Bousquet

Illustrateurs : Emmanuel Roudier et Greg Cervall

Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal

Mise en page : Le Cidou Infernal - Bourriquet

Utiliser des CD dans vos parties de jeu de rôles, ça vous dirait?

" Ben, faut voir... ", allez-vous me répondre, " ... Comment je dois faire ? Ma partie ne risque pas d'être perturbée ? Et si j'y arrive pas ? Et si j'ai pas de disque ? Et Dieu, hein, Dieu, dans tout ça ?... "

Bon, soyons clairs : en ce qui concerne Dieu, il va falloir vous débrouiller tout seul. Mais pour le reste, je veux bien vous proposer deux ou trois réponses. Vous êtes prêt ? Alors accrochez-vous... on part franchir ensemble le mur du son !

AU DEBUT ETAIT LA DISCORDE...

Sonoriser les parties de jeu de rôle en utilisant de la musique, ou des bruitages, est une idée ancienne qui a eu du mal à faire son chemin.

Il y a dix ans les éditeurs français n'y croyaient pas trop (inutile d'insister, je ne livrerai pas de nom), et rares étaient les joueurs qui s'adonnaient au roleplay en musique.

Mais depuis quelques années tout le monde s'y met, avec un certain succès : musiques d'ambiances, bandes originales de film, mini-chaînes et autres ghetto-blasters envahissent régulièrement les tables de jeu, parfois agrémentés de CD spécifiquement conçus pour le jeu de rôle (telles les productions de Grendel Records, TSR, Chaosium, et consorts...).

Bien sûr, le phénomène a ses inconditionnels : *" Vous allez voir, j'ai mis de la musique pendant toute l'aventure, même les dialogues ! "*, et ses détracteurs *" Vade retro, crevure ! Ton " bruit " gêne mes joueurs et n'apporte rien de plus, sinon troubler l'ambiance de mes parties "*.

Mais globalement, les extrémistes de part et d'autre ont mis de l'eau dans leur vin, et de plus en plus de joueurs tolèrent, voire réclament, l'usage d'un fond musical pendant leur parties.

... ET LA MUSIQUE FUT !

Quel est l'intérêt d'un apport musical en cours de partie ? En un mot comme en cent : décupler l'ambiance !

Si vous êtes un conteur extraordinaire, capable d'envoûter, d'émerveiller ou de terroriser les joueurs par votre seul jeu d'acteur, alors vous n'avez pas besoin de lire cet article (ne le jetez pas pour autant : une fois imprimées, ces trois pages peuvent éventuellement servir à caler un pied de chaise).

En revanche, si votre talent a des dimensions plus " humaines ", vous avez sûrement déjà éprouvé des difficultés à faire monter la sauce.

Or donc, comment terroriser vos joueurs de Cthulhu alors qu'ils discutent des pizzas qu'ils vont commander ? Comment relancer une poursuite de Star Wars enlisée dans les jets de dés ? Comment créer l'émerveillement autrement qu'en accumulant les superlatifs ? Comment, hein, comment ?

On vient justement de vous le dire : en utilisant un fond sonore !

Mais pas n'importe quelle musique, et surtout pas tout le temps. Il ne s'agit pas de transformer votre cercle de jeu en salle de concert, l'Olympia est déjà là pour ça...

QUELLES MUSIQUES UTILISER ?

En priorité les bandes originales de film. Elles sont particulièrement bien adaptées au contexte, dans la mesure ou elles ont été spécialement conçues pour soutenir une scène, une ambiance, une action. Les disques de musique d'ambiance pour jeu de rôles s'approchent tout à fait de cette catégorie, mais malheureusement la qualité n'est pas forcément au même niveau que celle des grands compositeurs de musiques de film, tout le monde n'est pas un " James Horner " ou un " John Williams ".

En second lieu, les recueils de bruitage. Réservés au départ aux cinéastes amateurs, les CD de bruitage sont aujourd'hui très répandus. On y trouve un peu de tout, des sons naturels (pluie, vent, cris d'animaux, ambiance de jungle, etc.) aux bruitages les plus originaux (râles de monstres, rires de sorcière, laboratoire du savant fou, etc.). Vous en dénicherez sans problème dans toutes les bonnes boutiques (telles que " Nature et découverte ", les Fnacs et autres Virgin Mégastores, pour ne pas les citer...).

En troisième position, les musiques dites " d'ambiance ". C'est une catégorie un peu à part, souvent rangée au même rayon que les bruitages. Elle comprend le new age (musique de relaxation) et surtout divers fonds sonores adaptés à tous les types de situation (ex: musique " à suspense ", musique " technologique ", musique, " ethnique "). Ils servent normalement à illustrer les reportages cinématographiques ou vidéo, et certains sont très intéressants.

Enfin, vous pouvez puiser dans la " vraie " musique. Mais oui, bien sûr, il reste aussi le hard rock, la techno, le classique, les chants grégoriens, le jazz... Tout est possible. Mais attention, avec une réserve : ces musiques sont souvent très mélodiques, accompagnées de paroles, ou inadaptées à la scène. Autant de raisons qui risquent de trop attirer l'attention des joueurs. Or, c'est l'erreur à ne pas commettre ! Encore une fois, rappelons que la musique dans le JdR est là en tant que soutien, et non pas pour être *écoutée*.

CD, CASSETTES, MP3, OU PHONOGRAPHE ?

Chaque support a ses avantages et ses inconvénients.

– **Les CD constituent, de loin, le meilleur support possible...** à condition d'avoir un lecteur CD sous la main. La qualité sonore est parfaite (c'est important : les joueurs ne réagiront pas à la musique s'ils ont l'impression d'écouter le vieux mange-disque de votre petit frère). Un accès aux plages est immédiat, ce qui permet de choisir rapidement le bon passage (vu que le meneur de

Sono d'Enfer

jeu n'a pas que ça a faire), et de rattraper une erreur éventuelle.

Enfin, la fonction " repeat ", qui existe sur la plupart des lecteurs CD (sauf si vous avez acheté le vôtre en Mandchourie orientale), permet d'écouter un morceau en boucle : dès sa fin, il revient au début pratiquement sans coupure. Cela permet d'enchaîner plusieurs fois le même passage sans se soucier d'un quelconque minutage.

Les inconvénients? Eh bien, il n'y en a pas beaucoup, sauf le coût des CD, et pour les plus riches, la difficulté de transporter leur encombrante chaîne laser pour jouer ailleurs que chez eux (les autres, ils ont une petite chaîne mignonne, pépère, et facile à transporter... c'est pas toujours les mêmes qui sont avantagés, non mais des fois !).

– Second support possible : les cassettes audio

Pas fragiles et très maniables, elles permettent de se constituer une sonothèque aussi vaste qu'économique, surtout en faisant des razzias parmi les CD des petits copains. Autre avantage : un radiocassette est facile à transporter dans un club ou en vacances.

Les inconvénients : la qualité sonore est très inférieure aux CD (même sur les cassettes " métal ", qui se dégradent assez vite), enregistrer de nombreux morceaux dans un ordre préétabli est très fastidieux, et l'accès aux plages musicales peut devenir un vrai problème si vous gérez en même temps une partie très animée. Sans compter que les cassettes audio ont quand même tendance à disparaître, on est au 21^e siècle...

– Troisième support : le MP3

Voilà une nouvelle voie intéressante. Des tonnes de musiques gratuites, facile à télécharger (vive le haut débit pour ceux qui sont raccordés), et à copier sur un CD via un graveur : c'est LA voie de l'avenir pour vous constituer la sonothèque de vos rêves.

Par exemple, si vous êtes équipé, rien ne vous interdit de graver une compil' regroupant toutes les musiques dont vous avez besoin pour votre prochaine partie, et cela sur un seul CD. Fini les manipulations, et bonjour le scénario qui tue, tout en musique, tirées des sources sonores les plus variées : le home cinéma du roleplaying, quoi...

Hum, bon, bien sûr, les petits malins du premier rang vont me dire que copier des musiques protégées par la SACEM, c'est pas bien, et c'est puni par la loi. Ils ont raison, et j'en prends note. Je vous invite donc fortement à aller faire un tour sur tous les sites consacrés au MP3, aux musiques de jeux vidéo, et tuti quanti, mais JUSTE pour regarder, hein ? PAS question de télécharger quoi que ce soit, bande de hackers prépubères ! Et ne dites pas après que je vous avais pas prévenus...

– Et les DVD ?

Comment ça ? Votre père possède un bon lecteur de DVD tout neuf trônant dans le salon, et vous n'aviez pas pensé

que c'était un instrument idéal pour le jeu de rôles ? Mais malheureux, songez à toutes ces musiques d'ambiances, ces bruitages, ces scènes d'action, cachées dans votre collection de DVD (heu, non, pas les DVD roses qui sont planqués en haut de l'armoire, ceux là vous ne pourrez pas les utiliser pendant la partie...).

Le procédé est simplissime : reliez votre chaîne stéréo au DVD (si ce n'était déjà fait), choisissez le passage qui vous intéresse, et enregistrez-le sur simple cassette audio. Et vous voilà avec les bruitages de Star Wars pour sonoriser une poursuite dans l'espace, ou les explosions de *Matrix* pour bruitez votre partie de Feng Shui !

D'accord, cela risque de vous demander un peu de travail, et vous êtes d'une flemme infinie. Ok, c'est un obstacle recevable, je peux comprendre, revenons donc à des techniques plus classiques, mais arrêtez de vous affaler sur ce fauteuil devant votre ordinateur, c'est mauvais pour votre dos...

Quant à ceux qui avaient choisi le phonographe, ils ont perdu. Ils ne reviennent pas en deuxième semaine, perdent 1d100 points de SAN, rate leur jet de Volonté DD35, et ne gagnent pas les millions.

LES QUATRE RÈGLES D'OR

Jouer en musique est très facile : il faut juste connaître quatre règles. Je vous explique...

Faisons un petit blind-test (il n'y a rien de cochon, rassurez-vous).

D'abord, installez-vous devant votre chaîne hi-fi, radiocassette, ghetto-blaster, ou équivalent (non, pas le radoréveil).

Ensuite, choisissez un morceau que vous adorez, et que vous imagineriez bien pour sonoriser une partie de jeu de rôles (la BO de *Conan le barbare*, un tube du groupe Prodigy, ou le dernier Chantal Goya, on s'en fout, c'est un test).

C'est ok ? Bon, mettez-le en route, en réglant le volume assez fort, histoire qu'on s'éclate (enfin, sauf pour ceux qui ont choisi Chantal Goya...).

Ca y est, ça tourne? Bien. Maintenant, lisez à voix haute ce qui suit...

1) Parlez à voix haute.

La musique est super, hein ? Ouais, c'est cool... Mais bon, est-ce que vous vous entendez parler ? Plutôt mal ? ... C'est normal : la musique est trop forte !

Et même si vous la trouvez très chouette, c'est le PREMIER reproche que vous feront vos joueurs, car vos paroles doivent TOUJOURS être parfaitement compréhensibles à distance.

Vous êtes le maître de jeu et votre sonorisation n'est qu'un support, une aide de jeu de plus. Vos joueurs doivent juste *percevoir* votre ambiance musicale, sans *l'écouter* réellement. C'est à vos lèvres qu'ils doivent rester suspendus, pas à votre chaîne stéréo.

2) Le morceau que vous écoutez est rapide, rythmé, il donne envie de faire des bonds partout ?

Parfait, cela veut dire qu'il est destiné à une scène d'action (vous pouvez maintenant arrêter de faire des bonds). Désormais, classez ce morceau dans la catégorie ACTION : vous l'utiliserez spécialement pour faire monter l'adrénaline, booster les joueurs, accélérer le mouvement et donner la pêche.

3) Le morceau est lent et calme, dans le style planant ou au contraire angoissant ?

Dans ce cas, il est destiné aux scènes d'ambiance. Désormais, classez-le dans la catégorie AMBIANCE : vous vous en servirez pour soutenir une description, ajouter au suspense, ou bien illustrer l'atmosphère d'un lieu.

4) Le style est entre les deux ? Vous avez du mal le définir ?

Houuuu, méfiez-vous ! Sauf cas très particuliers, les joueurs risquent d'être déconcertés, voire d'avoir une réaction carrément décalée par rapport à celle que vous cherchez à produire. C'est la porte ouverte au plantage royal. Si un morceau comporte trop de variations : coupez court, hop-là, poubelle, et sans regret, même si la musique est bonne.

En résumé :

Ne pas pousser le volume trop fort, mettre une musique d'ambiance sur une scène d'ambiance, et une musique d'action sur une scène d'action. Et balancer à la poubelle tout ce qui est entre les deux.

Si vous respectez ces quatre grands principes, vous êtes d'ores et déjà capable de faire jouer en musique. Le reste n'est que brouilles et conseils de jeu.

BROUTILLES ET CONSEILS DE JEU

Voici quelques conseils et considérations personnelles, que chaque meneur de jeu pourra mettre à sa propre sauce.

Repérez au préalable les scènes d'action ou d'ambiance de votre scénario, en notant dans la marge la musique qui convient à chaque fois (notez que pour la campagne d'Oblivion, on vous a mâché le travail, grand veinard que vous êtes...).

Cela paraît évident, mais il est important de préparer votre sonorisation avant la partie. Il serait regrettable de passer une polka par inadvertance, au moment où les investigateurs rencontrent le grand Cthulhu...

Essayez de faire coïncider le début de la musique avec le début de l'action ou de l'ambiance décrite. L'essentiel est de planter une atmosphère de départ.

Une fois que la sauce a pris, il n'est pas nécessaire de maintenir la musique pendant toute la durée de la scène. Ce doit être un plus, réservé aux moments forts, sinon vos joueurs n'y feront plus attention et finiront par se lasser, voire par être agacés.

L'utilisation d'ambiances sonores est particulièrement efficace dans toutes les parties où l'épouvante joue un grand rôle. Les bandes originales de films d'horreur, lentes et sinistres, rendent le suspense abominable lorsque vos joueurs errent dans un lieu inquiétant (cimetière, cavernes, manoir...).

Ces mêmes BO présentent aussi des changements brutaux dans lesquels la musique devient rapide et angoissante : ces passages illustrent parfaitement l'apparition soudaine d'un monstre, avec confrontation ou fuite (attention à l'infarctus!). Vous en avez quelques exemples dans les sonorisations utilisées pour Oblivion 3 / La Danse de Fer...

Les combats et les poursuites gagnent en dynamique et en stress lorsqu'ils sont soutenus par une musique rythmée. En fonction du scénario, distinguez les combats " sérieux " (illustrés par des BO comme *Matrix*, *Tomb Raider*...) des poursuites plutôt " héroïco-humoristiques " (illustrées par des BO comme *Retour vers le futur*, *Indiana Jones*...).

Les musiques " hard rock " ou " techno " conviennent bien à un combat violent, ou une poursuite, en particulier dans tout univers contemporain ou futuriste, et parfois même médiéval si vous les utilisez à bon escient.

Pour les scènes d'ambiance, soyez dans le ton : des chants religieux pour un monastère, un temple, un lieu saint ; de la musique classique ou du jazz pour une soirée mondaine, un cabaret ; du hard rock ou de la techno pour un bar cyberpunk, une métropole futuriste ; de la musique planante (new age, BO de *Dune*, ou de *La Dernière Tentation du Christ*...) pour un vaste désert, de grands espaces, le cosmos ; des bruitages naturels pour une forêt tropicale, le tonnerre et les éclairs, le hurlement des loups...

Sono d'Enfer

Enfin, improviser en musique est difficile, mais pas impossible. En fait, vous y viendrez sans doute très naturellement après quelques séances de jeu. Pour cela, vous devez bien connaître le contenu de vos CD ou cassettes, et faire entendre le passage musical approprié au moment de l'action.

Par exemple, vous pouvez décider que telle mélodie correspond au thème du " grand méchant " de l'histoire (vous savez, comme lorsque Dark Vador apparaît dans *La guerre des Etoiles*), et la repasser à chaque fois qu'il intervient dans le scénario. Après quelques écoutes, vos joueurs seront verts de peur simplement en *entendant* la musique, car elle signifiera que le grand méchant n'est pas loin! C'est ce qu'on appelle le réflexe conditionné...

DE PLOU EN PLOU FORT

Le principe vous plaît ? Vous souhaitez aller encore plus loin ? Pas de problème, il suffit de pousser le raisonnement.

Pour devenir Spielberg à la place de Spielberg, vous pouvez concevoir vos sonorisations... vous-mêmes ! (Arrrgh, j'en vois qui palissent, au premier rang).

C'est beaucoup plus facile que ça en a l'air, il suffit d'un minimum de «bidouillage». En voici quelques exemples :

- Prenez un magnétophone et enregistrez le jingle des informations à la radio ou à la télévision (sans même utiliser de cordon de raccordement, il suffit de rapprocher votre magnéto de l'autre appareil). Vous n'avez plus qu'à enregistrer vos propres commentaires à la suite, et vous voilà avec une cassette d'infos truquées! Si vous ne voulez pas qu'on reconnaisse votre voix, rien ne vous empêche de faire parler un ami, un parent, votre concierge, etc. L'essentiel, pour réussir votre coup, n'est pas d'être brillant techniquement, mais de surprendre vos joueurs.

- Dans le même genre, un dialogue enregistré sur cassette avec la complicité d'un copain peut constituer l'un des éléments à découvrir au cours d'une enquête. Il ne reste plus qu'à annoncer à vos joueurs, médusés : " *Et en fouillant dans le tiroir secret du savant fou, vous découvrez une mystérieuse cassette audio... D'ailleurs, la voici !* " (succès outrageant garanti, et n'en profitez pas pour tomber les filles de votre groupe de joueurs, espèce de jeune délinquant...).

- Vous pouvez aussi faire des enregistrements audio de cassette vidéo, ou de DVD. Comme je vous l'ai expliqué plus tôt : pour jouer à Star Wars, repiquez les scènes de combat spatial du film et passez-les en fond sonore pendant votre scénario, au moment de l'attaque finale. Impossible de ne pas faire décoller vos joueurs avec ça !

- Bien sûr, toutes les combinaisons possibles et imagi-

nables sont permises. Vous pouvez enregistrer votre voix alors que derrière vous retentissent les combats de *Conan le Barbare*, mixer deux sources sonores différentes (musique et bruitages), utiliser une table de mixage ou un échantillonneur pour modifier votre voix en la rendant caverneuse (essayez seulement d'enregistrer la phrase " pauvres mortels qui osez me défier, hahaha " en truquant votre voix, et regardez la tête que vont faire vos joueurs...). Bref : l'univers du son est à vous !

WE WILL ROCK YOU!

En conclusion, jouer en musique est une expérience absolument passionnante... à condition de bien préparer la chose. Pensez à la sonorisation comme à une luxueuse aide de jeu : elle doit intervenir au bon moment, sans évincer le scénario, ni monopoliser l'attention des joueurs.

Soyez vifs, utilisez les variations du thème musical pour appuyer vos paroles... et attendez vous à dynamiser l'action à la puissance 10 ! L'excitation croissante rendra vos parties plus rapides, plus nerveuses, mais quoi qu'il arrive, vous ne devez pas vous emballer et vous devez garder le contrôle de la situation. Seuls les joueurs doivent transpirer. Si vous le faites bien, le réalisme n'y perdra pas grand-chose et vos parties deviendront inoubliables : vous serez devenus un " maître de musique " !

B.O. : TOP CINQUANTE DES INSPIRATIONS

Voici enfin un classement totalement subjectif de plus de 80 bandes originales de film. L'objectif est de vous donner quelques bonnes idées de disques à acheter, ou à copier chez un pote compréhensif...

- **Les univers de jeu** : les BO, classées dans l'ordre alphabétique, ont été réparties en fonction des univers de jeu dans lesquels vous pouvez les utiliser. Bien sûr, ce classement est un peu artificiel : il est évident que vous pouvez utiliser une musique flippante tirée d'Alien aussi bien dans une partie de " D&D3 " que de " Cyberpunk ", ou de " Vampire ".

- **Les " incontournables "** : c'est du tout bon, les gars, vous pouvez y aller ! Impossible d'être déçu par ces BO, elles contiennent chacune des paquets de morceaux utilisables tels quels pour vos parties.

Si vous n'avez pas ces disques,

essayez de les dénicher ou de les commander. N'importe quel disque pourra vous les procurer tant qu'ils ne sont pas épuisés. Et même dans ce dernier cas, ne désespérez pas : la " musique de film " est devenu un genre très porteur chez les maisons de disque ces dernières années, ce qui rend les rééditions beaucoup plus fréquentes qu'autrefois. Patience et longueur de temps...

- **Les " pas mal " :** ces disques contiennent également des bonnes choses, mais en proportion moindre. Il faudra un peu creuser, et quelques morceaux sont inutilisables. Mais dans l'ensemble, ils valent le coup.

- **Les " plantages " :** ce sont toutes de " fausses bonnes " idées. Malgré un film parfois attrayant (qui pourrait nous faire croire que la BO l'est toute autant), ces BO sont, soit sans intérêt, soit sympas, mais inutilisables en JdR car elles comportent trop de variations au sein de leurs morceaux.

J'ai également volontairement écarté les disques qui ne comportaient qu'un ou deux morceaux utilisables sur l'ensemble – pardon pour les puristes.



MÉDIÉVAL FANTASTIQUE / HÉROÏQUE / EXOTIQUE

- **Incontournable :** *Conan I* ; *Dinosaur* (BO dessin animé Walt Disney) ; *Passion* (BO de " La Dernière Tentation du Christ ", Peter Gabriel) ; *The Lost World* (*Jurassic Park II*) ; *Waterworld*
- **Pas mal :** *Conan II* ; *Highlander, the Final Dimension* (compilation H1,2,3) ; *Jurassic Park I* ; *Le Nom de la Rose* ; *Le Pacte des loups* ; *Le treizième guerrier* ; *L'Île du Dr Moreau* ; *Robin des bois* (Kevin Costner) ; *The Mummy* (1,2) ; *Willow*



FUTURISTE

- **Incontournable :** *Bladerunner* ; *Dark City* ; *Dune* ; *Total Recall*
- **Pas mal :** *Alien I* ; *Aliens* (A2) ; *Alien Resurrection* (BOF Alien 4) ; *Akira* ; *Atlantis* (BOF, Eric Serra) ; *Crying Freeman* ; *Matrix* (la BOF du compositeur, pas les " chansons ") ; *Star Wars* 1,2,3,4 ; *The Thirteenth floor*



HORREUR / ÉPOUVANTE

- **Incontournable :** *Bram Stoker's Dracula* ; *Hellraiser* ; *Hellbound* (*Hellraiser II*) *Scream 3* (BOF de Beltrami, pas les recueils de chansons)
- **Pas mal :** *Blade* ; *Entretien avec un vampire* ; *Frankenstein* (avec R. de Niro) ; *Simetierre* ; *The Fog* ; *The X-Files (the Score)* ; *The X-Files* (musiques tirées de la série)



ACTION, TOUT SCÉNARIO CONFONDU

- **Incontournable :** *Abyss* ; *Escape from New York* ; *Matrix* (morceaux variés, pas la BOF) ; *Indiana Jones et la dernière croisade* ; *Predator 2* ; *Tomb Raider*
- **Pas mal :** *Heat* ; *Mortal Combat* (1,2) ; *Nikita* ; *Opération espadon* (*Swordfish*) ; *Predator 1* ; *Retour vers le futur* (I, II, III) ; *The Hunt for Red October*



PLANTAGES : LES BO À NE PAS ACHETER EXPRÈS POUR LE JDR

Appolo 13 ; *Batman 3* ; *Braveheart* ; *Judge Dred* ; *Fight club* ; *Hook* ; *Gladiator* ; *Goldeneye* ; *Independence day* ; *L'Arme Fatale* ; *La planète des singes* (dernière version) ; *Le Cinquième Élément* ; *Le seigneur des anneaux* (BO du dessin animé) ; *1492* ; *Sliver* ; *Strange Days* ; *Terminator 2* ; *The Lost boys* ; *The Mission* ; *The Spawn* (recueil de morceaux inspirés par le film) ; *The Saint* (BO du film) ; *X-Men*.



Bien, le cours est à présent terminé. La prochaine fois nous évoquerons un tout autre sujet : comment éviter la prison après un procès pour tapage nocturne. Salut à tous !