

Réflexions sur l'écriture professionnelle de scénarios

Note d'intention et préambule

Dans ce texte, nous allons parler de scénarios de jeu de rôle destinés à être publiés (dans un ouvrage ou sur un site) pour être lus et utilisés par d'autres personnes. Cette distinction par rapport aux scénarios que nous créons pour notre propre usage permet de s'intéresser à des contraintes spécifiques, dont on a rarement conscience avant de se retrouver les mains dans le cambouis.

Nous allons exclusivement parler de scénarios créés pour des jeux suivant les principes traditionnels meneur+joueurs, simplement parce qu'ils restent encore majoritaires dans la pratique du public, ainsi que dans les publications professionnelles, notamment les magazines et recueils de scénarios.

J'appelle "scénario professionnel" toute création visant à donner à quelqu'un d'autre une histoire qu'il peut faire jouer avec ses partenaires, sans aucune intervention de l'auteur. Peu importe que vous fassiez cela dans une pige de magazine, pour un éditeur, à votre propre compte ou même pour le partager gratuitement : si votre création a pour but premier d'être utilisée par quelqu'un d'autre, à mon sens, *vous vous placez de fait dans le champ technique de l'écriture professionnelle*.

Avant toute chose

Ce texte n'est pas une méthode ni un traité, mais un ensemble de concepts qui résulte de ma propre expérience, et d'un certain nombre d'échanges avec d'autres auteurs. Il ne doit donc pas être considéré comme un produit prêt à l'emploi, ou un truc à asséner à vos potes pour faire style "moi, j'ai lu que..." mais plutôt comme une boîte à outils autour de quelques concepts centraux. Il y a donc dans les lignes qui suivent des choses qui vous sembleront certainement familières, voire évidentes. Cependant l'expérience de nombreux scénarios professionnels que j'ai pu lire, ou faire jouer, voire même écrire, m'a amplement démontré que certaines évidences le sont tellement que beaucoup de gens ne pensent plus devoir les mettre en pratique, ou oublient de le faire.

Une petite précision essentielle

Je vais le dire dès maintenant, parce que l'analogie me semble importante pour éviter qu'on aille se perdre dans des concepts erronés : écrire du scénario de jdr, ou même un jeu de rôle, c'est comme faire de la cuisine. On apprend plein de méthodes si on veut devenir cuisinier pro, ou même un bon cuisinier dans son coin, mais 80% des acquis, ils relèvent du feeling, de l'impro, des trucs et astuces, et surtout, surtout, de l'expérience. Les techniques, les savoir-faire de base, les recettes, constituent le socle sans lequel on ne peut apprendre sérieusement par soi-même, ainsi que des pans entiers d'expérience et de spécialisation dans lesquels on peut puiser pour nourrir sa pratique. Surtout si on veut s'aventurer en dehors des champs dans lesquels on a déjà développé une certaine expertise.

Mais, si vous aimez faire la cuisine, vous savez que tôt ou tard, vous allez remanier une recette, ignorer certaines recommandations, improviser un truc que vous utiliserez à chaque fois que certains ingrédients, ou qu'un mode de cuisson précis, entrent en ligne de compte, et ainsi de suite. C'est à dire que vous allez user de votre pratique, de votre expérience, pour vous affranchir d'une partie des savoir-faire appris dans des livres, sur internet ou auprès de personnes plus expérimentées.

En fin de compte

Vous proposer ce texte est aussi un moyen pour moi de synthétiser et mettre en forme mes acquis, ainsi que de faire le point sur les expertises qu'il me semble important d'apprendre, ou de perfectionner. Cette dernière précision, avant de passer aux choses sérieuses, vise à rappeler que l'écriture, comme n'importe quelle autre activité artistique ou technique, ne procède pas par une accumulation de savoir-faire et d'expérience permettant d'atteindre un sommet ou un plateau.

Ça ne marche pas par des paliers de points d'expérience, tout simplement.

Nos parcours, nos prédispositions et nos affinités divergent, et chacun de nous a encore bien des choses à apprendre. Prenez donc ce qui suit comme une vision personnelle, celle de quelqu'un qui continue à avancer et à apprendre, et qui essaie juste de vous donner des trucs pour que puissiez en faire autant de votre côté. Sans avoir à forcément passer par toutes les impasses, chausse-trappes et embuches que j'ai pu connaître.

I - Considérations de base

Écrire un scénario de façon professionnelle implique de réaliser un produit fini, sur lequel vous ne pourrez pas revenir par la suite afin de l'amender. Ainsi, un scénario professionnel doit à mon sens être écrit en tenant compte des trois points suivants :

1 - le scénario doit être autonome : le lecteur/meneur ne se retournera pas pour vous trouver derrière son épaule, et il n'aura pas votre numéro pour vous appeler en cas d'incompréhension. Donc, il doit pouvoir se débrouiller tout seul. Il peut avoir besoin de se référer à d'autres produits du jeu, ou même à une annexe en ligne, mais il faut qu'il puisse utiliser votre travail sans votre aide, et qu'il n'ait pas l'impression d'un travail bâclé et inachevé. Si vous le renvoyez à d'autres ouvrages (pour un point de règle, ou les stats d'une créature par exemple), pensez si possible à fournir les numéros de page essentiels. Surtout si l'ouvrage en question ne possède pas un sommaire très détaillé, ou est dépourvu d'index utile. Oui, c'est idiot, mais plein d'auteurs de scénarios n'y pensent jamais (et moi, pas si souvent que ça...). En plus, une proportion appréciable de bouquins de base, ne parlons pas des suppléments, est remarquablement mal indexée.

2 - le scénario doit être cohérent. Une de vos tâches les plus évidentes et cruciales sera donc d'éviter les incohérences internes. Sans le citer, je connais un scénario commercial, produit par un éditeur prestigieux, et plusieurs fois relu avant publication, dans l'introduction duquel l'auteur évoque et nomme un PNJ secondaire qui doit apparaître ensuite... et surprise, le moment venu, c'est un autre PNJ, sorti de nulle part et sur lequel on ignore tout, qui surgit à sa place. Le PNJ annoncé à l'origine a disparu, et un autre a pris son rôle sans qu'on le voie venir. Dans vos relectures, assurez-vous que si vous avez changé d'avis sur un point, il ne reste pas de trace de la version d'origine. Il y a bien d'autres incohérences possibles, mais si vous évitez déjà ce genre de choses, croyez-moi, vous éviterez aussi de dégringoler en crédibilité.

3 - le scénario doit être ergonomique : on doit pouvoir s'y retrouver, et l'utilisateur ne doit pas avoir à farfouiller pendant cinq minutes dans votre scénario en pleine partie parce qu'il lui manque un truc important, un élément crucial de ce que vous lui proposez. Ce qui signifie par conséquent que vous devez veiller à ce que toute idée importante qui vous semble évidente le soit aussi pour le lecteur. Pour que votre scénario soit exploitable, il doit donc être construit de manière logique. En jeu, soit le meneur devra pouvoir retrouver facilement les informations utiles au moment approprié, sans que ses joueurs poireautent, soit vous les aurez suffisamment mises en avant pour qu'il les garde en tête. Tablez plutôt sur le premier cas de figure, étant donné que vous ne savez pas du tout qui vous lira.

1.1 - Le style

L'objectif d'un scénario est de proposer du matériel de jeu, et rien de plus. Cela impose un style assez direct et un peu de mise en page de manière à mettre en avant les informations importantes.

Mais puisqu'on parle de style, il me semble important (notamment à travers mes collaborations avec d'autres auteurs de jdr, en particulier lorsque je débute dans cette activité, ainsi que les gens avec lesquels j'ai travaillé à l'époque) d'aborder un point essentiel : vous n'écrivez pas un scénario pro pour montrer à quel point vous pourriez être un bon romancier.

Vous n'êtes pas là pour prouver que vous avez un beau style.

Et vous n'êtes pas là pour écrire *une histoire achevée à lire mais une histoire potentielle à mettre en scène*.

Cela ne veut pas dire que votre écriture doit être aride et froide, mais ça n'est pas sur votre style que votre scénario doit être construit. Quelques effets de style sont utiles, très utiles même, et nous en reparlerons, mais ne vous y trompez pas : la forme d'un scénario repose bien plus *sur sa structure et sa logique que sur de jolies phrases*.

De même, évitez autant que possible les mini-nouvelles d'introduction et autres textes d'ambiance. Si vous voulez absolument en mettre, soyez court et concis. Si l'ensemble de votre texte fait 50.000 signes et qu'il commence par une petite nouvelle d'intro de 10.000 signes, vous avez donc déjà utilisé 20% de votre signage juste pour raconter une histoire qui **précède** le scénario et dans l'écrasante majorité des cas, sert simplement à poser le cadre, sans fournir beaucoup d'informations utiles. Ou, tout au moins, on aurait pu les fournir en prenant trois fois moins de place.

Parlons signage une seconde.

Pour mémoire, quand un éditeur ou un auteur parle de signes ou de signage, il parle non seulement des caractères (lettres, chiffres...), mais aussi de la ponctuation, ainsi que des espaces et retours à la ligne. Donc, oui, ça grimpe très vite. N'importe quel traitement de texte peut vous indiquer à tout moment le signage de votre fichier. Beaucoup de scénarios publiés en magazine, et même une bonne quantité de ceux qu'on trouve dans les livres de base ou les recueils de nos jeux, tournent autour de 30.000 à 50.000 signes. En matière de rémunération, les auteurs de scénarios sont le plus souvent payés au signage, et l'éditeur fournit une fourchette min/max dans laquelle vous devez faire entrer en entier votre texte. Oui, dans cette limite doivent aussi se trouver les caractères des PNJ et créatures, ainsi que les éventuelles aides de jeu. Si votre éditeur vous impose ces restrictions, c'est aussi parce qu'il a un nombre de pages limitées à vous offrir pour déployer votre talent. Surtout s'il s'agit de produire un livre ou d'insérer votre scénario dans un mag imprimé au final. Si on ne parle que de parutions en PDF, Epub ou autre, les contraintes ne sont pas les mêmes.

Donc, il me semble préférable de vous dire de limiter au strict minimum, voire d'éviter, les nouvelles d'intro et autres textes d'ambiance qui dépassent un court paragraphe. Après, rien ne l'interdit, évidemment. Et peut-être que vous avez en plus un talent réel pour lier ça au reste du scénario, tout en posant une certaine ambiance. Moi, en tous cas, je n'ai pas de telles aptitudes.

1.2 - En fait, c'est quoi un scénario ?

Comme toute histoire, un scénario de jdr repose sur une situation initiale et une conclusion. Tout ce qui se passe entre les deux concerne les joueurs, ce qu'ils vont faire et décider.

La situation initiale est soit problématique en elle-même (par exemple : les PJ sont confrontés à un baron tyrannique qui n'aime pas les étrangers), soit le résultat d'un déséquilibre induit par l'action des antagonistes (par exemple : la vallée où les PJ vivaient en paix est brutalement envahie). La conclusion sera donc soit de changer la situation initiale (= renverser le tyran) soit de rétablir un état normal en annulant le déséquilibre (= chasser les envahisseurs).

Les deux formes de situation initiale peuvent cohabiter dans un même scénario. Par exemple, si on prend l'histoire classique de Robin des Bois, nous avons une situation initiale problématique (le roi Jean sans Terre et le sheriff sont des tyrans) et un équilibre à rétablir (le roi Richard est prisonnier à l'étranger). En concevant le scénario, on peut donc se contenter d'orienter les enjeux sur un axe précis, comme lutter contre les tyrans (c'est justement l'axe de Robin des Bois dans ses différentes adaptations), ou utiliser les deux (il faut harceler les sbires de Jean et libérer Richard pour qu'il prenne le trône).

1.2.1 - Fin ouverte

Dans le cas d'une fin ouverte, il y aura des conséquences plus ou moins directes aux actions accomplies par les PJ, après le scénario. Un adversaire qui leur échappe pourra chercher à se venger, ou certains nobles pourraient vouloir éliminer les PJ parce qu'ils ont aidé l'héritier légitime à monter sur le trône, ou l'épée trouvée dans la tombe qu'arbore désormais un PJ est un objet convoité par diverses factions, voire possède une conscience et des intentions bien précises...

Dans le jargon des séries TV, on appelle ce type d'histoire un *serial*, c'est à dire que certains protagonistes réapparaîtront par la suite, ou qu'un enjeu deviendra une sorte de fil rouge récurrent, ce qu'on appelle aussi un arc narratif. Proposer des pistes au lecteur, voire des accroches, pour gérer cette fin ouverte est indispensable. Et si vous écrivez par la suite un second scénario dans le même contexte, même s'il ne s'agit pas d'une suite directe du premier, ça fait toujours plus pro de voir réapparaître une de ces pistes. L'exemple le plus classique, à la limite de l'éculé, c'est le méchant du scénario précédent qui réapparaît dans celui-ci, parce qu'il est en concurrence directe avec les PJ pour l'enjeu du moment. Généralement, vous écrivez votre scénario numéro 2 comme si le méchant était mort/en taule et un nouveau PNJ sert d'antagoniste, mais comme dans le scénario 1 vous aviez prévu la possibilité que votre méchant s'en sorte, vous n'avez qu'à ajouter deux lignes dans le scénario 2, où vous rappelez que s'il est encore libre d'agir, il pourrait très bien prendre la place du nouveau PNJ antagoniste. En tant que joueurs, nous avons une très nette prédisposition à vouloir utiliser ce genre d'occasions pour régler de vieux comptes une fois pour toutes. Et comme le meneur a déjà géré ce PNJ, il saura facilement quoi en faire.

1.2.2 - Fin fermée

A l'inverse, une fin fermée fait de votre scénario une histoire à part entière, sans conséquences directes si ce n'est pour la prospérité et l'expérience des PJ, et sans lien avec le scénario suivant. Un épisode *procedural* comme on dit dans le jargon des séries. C'est-à-dire que si vous écrivez plusieurs scénarios dans le même contexte, ils sont indépendants et autonomes, sans aucun lien entre eux. Un même PNJ peut d'ailleurs jouer des rôles sensiblement différents d'un scénario à l'autre (être le commanditaire des PJ dans l'un, et leur antagoniste dans un autre, et un simple figurant dans un troisième, etc...).

A priori, c'est plutôt ce genre de scénario que l'on attend de vous la plupart du temps si vous écrivez pour un magazine, par exemple. Cependant, vous pouvez quand même l'agrémenter d'une ou deux accroches finales, afin d'obtenir une fin fermée mais accompagnée de propositions pour les meneurs. Prenez garde, cependant, à ce que ces éventuelles accroches ne prennent pas trop de place, l'important est surtout de proposer un scénario complet.

1.3 – La structure du scénario

Ce qui suit est à mon sens autant utile pour concevoir un scénario à votre seul usage que pour écrire un scénario professionnel.

1.3.1 - exemple de structure logique : le Canevas

Un Canevas vous permet déjà de poser vos idées et de s'assurer que les plus essentielles ne débouchent pas sur des impasses ou des contradictions.

Dans le premier grand projet pro auquel j'ai participé comme auteur, Les Ombres d'Esteren, on trouve divers exemples de Canevas. A l'époque, je m'étais inspiré des DFF (Défis, Focus, Frappes) proposés dans Legend of Five Rings, c'est-à-dire une structure simple visant à poser des accroches et à les développer rapidement, pour que le lecteur puisse s'en emparer ensuite.

Un Canevas est donc un outil qui peut vous permettre de ne pas avoir à écrire un scénario dans son ensemble, mais de rédiger une trame cohérente qui soit peut servir telle quelle, soit peut être utilisée comme pré-brouillon, avant d'attaquer l'écriture du scénario lui-même.

Comment ça marche ?

Dans Les Ombres d'Esteren, j'avais conçu les Canevas en utilisant la métaphore d'un arbre, parce que l'univers de jeu fait la part belle aux sombres forêts et à la magie animiste. Un Canevas se découpe donc en Racines, Tronc, Branches, Feuilles et Vent. Chacun de ces éléments correspond à un paragraphe à écrire.

-le paragraphe Racines pose la situation initiale, et ses coulisses, du point de vue du Meneur. C'est là qu'on décrit très brièvement (voire même si besoin en style télégraphique) les ressorts de l'histoire, ainsi que les principaux PNJ impliqués.

-le Tronc parle de l'implication des joueurs. Comment ils peuvent arriver là et comment la situation leur apparaît au premier abord. N'hésitez pas à modifier vos Racines si vous avez des difficultés à créer dans le Tronc une implication vraisemblable des joueurs. Les bons vieux "vous passiez dans le coin en route pour" et autres "à l'auberge, le bourgmestre vous parle d'un problème qui" marchent toujours, mais à force, en tant que joueurs, on apprécie un peu plus de variété.

-les Branches concernent les principales décisions que pourraient prendre les joueurs, ou les alternatives les plus évidentes et logiques par rapport à ce qu'ils savent, ou peuvent apprendre. Il ne s'agit pas de faire la liste de toutes les décisions possibles, mais de mettre en évidence les plus logiques par rapport à la situation et aux informations accessibles au joueurs. Concentrez vous sur ces décisions les plus vraisemblables, parce que si vous n'êtes pas vigilant ici, vous risquez de vous retrouver avec un scénario dont la fin la plus évidente sera bancale, ou dont une conclusion très probable n'aura pas été envisagée. Un meneur expérimenté trouvera à se débrouiller sans, mais avouez que ça fait mauvais genre de passer à côté pour l'auteur. Et, oui, ça arrive plus souvent qu'on le pense dans les phases de création. Heureusement que la plupart du temps, tout est lissé et rectifié en relecture, avant la publication finale.

-Les Feuilles se concentrent sur les conséquences du scénario. Ce que deviennent certains PNJ en fonction des actions des joueurs, mais aussi les éventuels changements locaux, voire des accroches possibles pour de futurs scénarios tirant parti de ce qui s'est passé là. On s'intéresse donc surtout à cette partie dans un scénario à fin ouverte. Pour autant, à moins que votre scénario s'insère d'emblée dans un projet à plus long terme (une campagne en plusieurs actes, par exemple), ça n'est pas ici mais dans les phases précédentes que l'essentiel de votre travail devrait avoir lieu. Quoi qu'il en soit, si vous avez bien fait votre travail à l'étape Branches, Feuilles ne devrait pas vous poser la moindre difficulté.

-Enfin, Vent vous permet éventuellement de fournir quelques éléments d'ambiance, comme des titres de morceaux de musique, ou de suggérer l'utilisation d'accessoires particuliers.

En résumé, les paragraphes correspondant à Tronc et Branches sont les plus essentiels. Cependant, ils perdent tout sens si vous avez bâclé Racines au point de passer à côté de ce que sa lecture induit comme histoire. Si vous créez un effet d'annonce et que vous partez sur autre chose, vous allez droit dans le mur. Je l'ai dit et je le rappelle : vous n'êtes pas là pour écrire un roman ou une nouvelle, une tâche qui demande de susciter l'intérêt, de maintenir l'attention et de mener votre lecteur là où vous souhaitez, quitte à le choquer ou le surprendre. Vous êtes là pour lui fournir de quoi animer une séance de jeu, voire plusieurs, sans qu'il ait à concevoir une trame scénaristique et à l'écrire.

Normalement, selon votre style personnel d'écriture, un Canevas peut prendre d'une quinzaine de lignes à une ou deux pages bien remplies. Posez le, relisez le, si besoin soulignez ou coloriez les trucs les plus importants pour vous assurer que rien n'a été oublié. Une fois que vous avez terminé ça, en fait, vous avez déjà un squelette de scénario jouable. Il n'y a pas de caractéristiques, ni de plans, ni d'aides de jeu et un certain nombre de points demandent à être plus détaillés ou décrits de manière plus exhaustive, mais vous avez déjà fait un bon pas en avant. Maintenant, vous allez pouvoir écrire votre scénario lui-même.

L'étape du Canevas n'est pas obligatoire, ou peut être modifiée selon vos propres besoins. Si vous êtes du genre à attaquer directement la rédaction, faites le, mais comme vous n'êtes normalement pas chronométré, si vous débutez, écrire un Canevas au préalable peut vous être très utile.

1.3.2 – autre exemple de structure logique : les éléments constitutifs

Plutôt qu'utiliser un Canevas, on peut aussi construire un scénario par le biais d'une check-list d'éléments nécessaires à son fonctionnement.

Les éléments de base sont :

-un enjeu pour les joueurs (un objectif à atteindre, ou un problème à résoudre)

-un ou plusieurs obstacles (ennemis, énigmes, pièges, contrainte de temps, décision difficile...)

-une ou plusieurs résolutions selon que les obstacles sont ou non franchis (basiquement, échec ou réussite, mais on peut rendre les choses plus complexes)

A ces éléments indispensables, on peut ajouter :

-un enjeu réel, distinct de l'enjeu apparent, c'est à dire que la situation telle que les joueurs la perçoivent initialement est un prétexte, ou une fausse piste, et que le véritable enjeu est invisible dans un premier temps. Par exemple : les PJ sont des chasseurs de trésors qui ont trouvé une carte menant à une cité perdue, mais en réalité la carte est un faux et vise à les attirer dans les griffes d'un culte maléfique en manque de victimes sacrificielles.

-un retournement ou renversement de situation. Ainsi, un allié se révèle être un traître ou même le grand méchant. Ou encore, les maraudeurs qui attaquent la planète ne sont pas des pillards mais cherchent à libérer leurs familles emprisonnées par un esclavagiste qui se trouve être le gouverneur.

Nota Bene : la découverte de l'enjeu réel ou le renversement de situation sont pour mémoire des exemples basiques de *révélation*, c'est-à-dire de changement de perspective pour les joueurs. D'ailleurs, enjeu réel et renversement de situation peuvent très bien être simultanés : lorsqu'on découvre que le gouverneur est le véritable méchant, et qu'il n'est donc pas obligatoire de continuer à affronter les maraudeurs.

-un enjeu principal et des enjeux secondaires : par exemple, il faut neutraliser les orcs qui s'en prennent à la vallée, mais que faire du capitaine de la milice qui est leur complice, et qui le remplacera, sachant que son principal rival pour le poste est lui-même en lien avec des gens louches ?

-des accroches personnalisées : de manière à ce que certains membres du groupe de PJ soient plus enclins à s'impliquer dans le scénario. Ce point est assez délicat, puisqu'en tant qu'auteur pro, vous ne savez pas qui utilisera votre scénario, en plus d'avoir normalement une contrainte de signage. Cependant, si le cadre de jeu compte des factions, ethnies, nationalités ou religions, vous pouvez toujours - à toutes fins utiles - brièvement donner des pistes dans ce sens. Si l'on reprend notre histoire d'orcs, un PJ demi-orc pourrait vouloir résoudre le problème pacifiquement, ou être l'objet de l'hostilité des locaux, alors qu'un PJ membre de la noblesse pourrait se voir sollicité par le baron local, qui est dépassé par les événements, ou pourrait être un de ses parents éloignés. A moins que les orcs aient aussi mis la main sur une relique sainte pour la divinité la plus connue dans les parages (= celle qui a le plus de chances d'être vénérée par un PJ), ou se soient installés dans un vieux site sacré. De telles accroches doivent rester courtes et très sommaires - essentiellement parce que vous n'avez aucune garantie qu'elles serviront à quelqu'un - mais si vous pouvez les placer, elles peuvent constituer un plus appréciable.

(incidemment, si jamais vous vous rendez compte qu'une accroche de ce genre vous plait vraiment en concevant votre scénario, peut-être qu'il vous faudrait penser à changer son enjeu, de manière à ce que ce qui vous parle le plus devienne la thématique principale, ou à tout le moins ne reste pas juste une éventualité à peine esquissée).

En résumé, donc, la construction par éléments constitutifs vous demande de vérifier que les éléments suivants sont bien présents dans le scénario : enjeu, obstacles et résolution sous sa forme la plus basique et linéaire. Avec en options des enjeux apparents, des enjeux secondaires, des retournements ou renversements de situation et enfin, une ou plusieurs accroches liées aux types de personnage qu'il sera le plus probable de voir dans un groupe évoluant dans ce monde.

II - Contingences d'écriture

Une fois que vous avez posé la structure du scénario, en utilisant l'une des manières proposées, en les mélangeant ou en vous servant de vos propres outils, l'écriture du scénario lui-même nécessite de garder à l'esprit plusieurs points.

2.1 - Le découpage en scènes

De nombreux scénarios reprennent de manière visible la trame classique des actes et scènes. Ce découpage fonctionne généralement de la manière suivante :

- une scène concerne un moment précis (qui peut durer quelques minutes pour les PJ, ou plusieurs heures, voire plusieurs jours) durant lequel les joueurs vont devoir surmonter un obstacle afin d'avancer vers la résolution. Cet obstacle peut impliquer un combat, une négociation, un ensemble de tâches (comme des jets de dé permettant de survivre et se nourrir pendant un voyage), une énigme, etc.
- un acte rassemble toutes les scènes se produisant dans une même unité de temps, ou de lieu, ou de finalité.

2.1.1 – Étude de cas

Imaginons un scénario dont l'enjeu est de s'emparer d'un objet de valeur détenu par un noble dans son palais. Nous décidons qu'il se découpera en trois actes :

L'Acte 1 concerne les mesures que doivent prendre les PJ pour s'introduire dans le palais. Les scènes correspondantes visent à leur donner l'occasion d'obtenir des informations sur les lieux et leur protection, d'apprendre s'il existe une ou plusieurs façons d'y pénétrer. Les PJ ont également l'opportunité de découvrir que d'autres personnes veulent aussi s'emparer de cet objet, et tenter de les neutraliser. Ces scènes concernent plusieurs lieux, et ne seront pas forcément toutes jouées (les joueurs peuvent bâtir leur propre plan à partir d'une poignée d'informations, ou chercher à se renseigner de façon plus exhaustive), mais elles sont rassemblées par la même finalité = trouver un moyen d'entrer dans le palais.

L'Acte 2 se situe tout entier à l'intérieur du palais. Les scènes qu'il rassemble dépendent de la manière dont les joueurs y ont pénétré (en profitant d'une réception, ou comme des cambrioleurs) selon les possibilités que nous avons décidé de leur offrir dans l'acte 1. S'ils ont pu entrer en profitant d'une réception, les scènes mettront en avant les interactions avec des PNJ (qui peuvent donner lieu à des enjeux secondaires) jusqu'à ce que les PJ parviennent à se faufiler jusqu'à l'endroit où se trouve leur objectif. S'ils sont entrés par effraction, les scènes concerneront donc les diverses difficultés (gardes en patrouille, serrures, pièges et autres contremesures) qu'ils vont devoir surmonter. Par ailleurs, si vous utilisez la possibilité qu'ils aient des concurrents évoquée dans l'Acte 1, et que ces derniers n'ont pas été neutralisés, ils peuvent surgir durant l'Acte 2 et vous devez donc proposer cette éventualité en écrivant le scénario. Dans tous les cas, l'Acte 2 trouvera sa conclusion dans la pièce où se trouve l'objet convoité, au cours d'une ultime scène qui peut impliquer des pièges, des gardiens, voire une alerte et l'arrivée du propriétaire des lieux. L'Acte 2 fonctionne à la fois selon l'unité de temps (ils ne vont pas y passer trois jours, mais tout au plus quelques heures), de lieu et de finalité.

Enfin, l'Acte 3 va concerner l'exfiltration, ou la fuite, du palais. Si les PJ ont réussi à tromper leur monde ou n'ont pas donné l'alerte, les scènes se concentreront sur les obstacles à une sortie plausible devant tout le monde, ou à une suite d'opérations furtives similaires à celles ayant permis d'entrer dans les lieux. Au contraire, si les PJ ont attiré l'attention, les scènes

devront donner au meneur le moyen de gérer leur tentative de fuite plus ou moins violente. Là encore, si les rivaux des PJ apparaissant de manière optionnelle dans l'Acte 1 n'ont pas été neutralisés précédemment, ou que vous n'avez pas souhaité proposer leur apparition dans l'Acte 2, il serait utile d'envisager leur intervention alors que les PJ pensent s'en sortir indemnes. Comme l'Acte 1, l'Acte 3 repose sur l'unité de finalité, mais pas sur celle de lieu ou celle de temps (à moins qu'en construisant le scénario, vous imposiez par exemple une contrainte de temps avant que, quoi que les PJ aient pu faire, on se rende compte qu'ils ont volé l'objet convoité et qu'on se lance à leur poursuite). L'Acte 3 se termine par les différentes conclusions possibles du scénario, et ses éventuelles retombées directes ou plus lointaines, selon ce qui s'est passé.

Comme on peut le voir, une même scène peut donc proposer plusieurs choses distinctes, par exemple entrer en tant qu'invités dans la salle de bal ou se faufiler dans les jardins avant de faire un peu d'escalade ; sortir du palais devant tout le monde ou prendre des otages ou s'enfuir par le passage secret dans la cave, etc. Il peut être utile de découper une scène recelant plusieurs possibilités en scènes distinctes, mais s'il s'agit juste de nuances ou de points secondaires (s'enfuir en prenant ou pas un otage, par exemple), cela n'est pas indispensable.

2.1.2 - Nommer les actes et scènes

Évidemment, si vous indiquez "Acte 1" et ensuite "scène 1, scène 2" etc, tout le monde comprendra clairement la construction de votre scénario. Cependant, vous obtiendrez le même effet en désignant chaque acte par un titre qui évoque ce qu'il contient, et chaque scène de même. A vous de voir si vous préférez un style plus classique, ou quelque chose qui soit un peu moins formel.

2.1.3 - Décrire ou ne pas décrire une scène

Un certain nombre de scénarios font apparaître des encarts ou des passages en italique qui vous détaillent ce qui se passe quand les PJ arrivent à un endroit précis, ou rencontrent un protagoniste, ou assistent à un évènement particulier. Une description exhaustive offre l'avantage de fournir une multitude de détails au meneur, depuis les habits, l'attitude, les intonations et les traits des protagonistes jusqu'à la lumière, la perspective et les bruits du décor.

Le problème, c'est qu'on se place dans une perspective de caméra fixe, c'est-à-dire qu'on considère que la scène doit impérativement être décrite comme cela. Peu importe à quel moment les PJ débarquent chez le baron avec les armées ennemies sur les talons, il les recevra dans sa salle d'audience, en armure, devant la table où l'on peut voir la carte des environs, et commencera par leur dire un truc genre "mes amis, je suis content que vous soyez là, dites moi ce que vous avez vu et allons donner une leçon à ces salauds". Alors qu'en fonction des péripéties précédentes et des décisions des joueurs, ils pourraient très bien devoir cogner à la porte en pleine nuit, par exemple, et se retrouver avec un type qui sort de son lit, mal réveillé et que ses domestiques équipent en toute hâte pendant qu'il essaie de comprendre ce que les PJ lui racontent.

S'il veut absolument utiliser ce genre de description figée, le meneur (et donc, l'auteur) doit recourir à une ou plusieurs ficelles et manipulations, pour s'assurer que les PJ arrivent devant le baron alors qu'il est équipé et dans sa salle d'audience. Donc, qu'ils ne se téléportent pas, ne se pointent pas en dirigeable pour entrer en rappel par la fenêtre, ou ne bénéficient pas

d'une ellipse temporelle qui les amène "comme par hasard" au bon endroit au bon moment (genre, pas au milieu de la nuit), etc, etc, etc.

En eux-mêmes, ces ajustements ne sont pas du tout problématiques. Bon nombre de joueurs vivent plutôt bien les ellipses temporelles et autres raccourcis, même si la ficelle est parfois grosse. Cependant, utilisés de façon trop fréquente ou systématique, ils renforcent l'impression des joueurs qu'ils évoluent dans une histoire très scriptée. Tout le monde n'apprécie pas forcément ce ressenti.

Une autre approche possible consiste à laisser du mou au meneur en lui permettant de se reposer sur sa connaissance du contexte et des enjeux, parce que nous n'aurons pas oublié en tant qu'auteurs notre priorité : ce qui nous importe en écrivant le scénario, c'est qu'à un moment, peu importe lequel, les PJ déboulent devant le baron, lui disent que les ennemis vont défoncer sa porte et piller l'argenterie de grand-maman, partagent les informations qu'ils ont pu obtenir sur les assaillants et se concentrent sur « qu'est ce qu'on fait pour les renvoyer chez eux entre quatre planches ? » avant de passer à l'action.

Ce qui nous amène au point suivant : les informations contextuelles. C'est-à-dire tout ce qui sera utile potentiellement au meneur pour improviser dans votre scénario.

2.2 - Les informations contextuelles

La technique la plus simple est de procéder par le biais d'informations transversales, c'est à dire indépendantes de tout acte ou scène. Votre scénario sera alors écrit sur deux axes : un axe ludique (ce que le meneur va proposer aux joueurs et ce qui peut se passer en fonction de leurs décisions) et un axe contextuel, présentant le cadre, les enjeux, les motivations, etc.

Il est ainsi possible, par exemple, d'écrire une longue introduction au scénario, dans laquelle non seulement on présente la situation de départ, l'implication des PJ, les autres protagonistes, mais également toutes les informations utiles au meneur pour appréhender le contexte dans son ensemble et avoir une vue globale et détaillée du scénario.

On peut aussi, à l'inverse, préférer limiter les informations initiales au strict minimum et ajouter des éléments appropriés dans chaque scène, avec l'assurance que le meneur aura tout ce dont il a besoin sous les yeux quand la partie en arrivera à ce moment précis.

A titre personnel, je préfère une approche située entre les deux, en me concentrant sur les détails utiles au sein d'un acte, puisque ce dernier rassemble et concerne plusieurs scènes. Et en rajoutant parfois des éléments contextuels dans une scène, s'il me semble qu'elle a de fortes chances d'amener le meneur à improviser.

Si l'on en revient à notre exemple d'objet à dérober (2.1.1 – Étude de cas), l'Acte 1 sera alors l'occasion d'évoquer la situation initiale, d'introduire brièvement les protagonistes majeurs et de décrire les différentes approches possibles et le contexte dans lequel l'action se déroule. Fournir quelques informations sommaires et très brèves sur la situation locale ou le contexte politique, par exemple, donne au meneur des munitions pour improviser si les PJ tentent de se faire inviter à la réception et se retrouvent à discuter avec d'autres invités.

Dans l'Acte 2, le palais lui-même, ainsi que ses habitants et quelques généralités sur la routine dans l'édifice sont présentés en début d'acte. Cela permet au meneur de gérer plus finement

les réactions des PNJ et leurs habitudes, donc de répondre aux questions “innocentes” des PJ sous couverture, ou de gérer leurs déplacements furtifs s’ils jouent les monte en l’air.

Enfin, dans l’Acte 3, les informations porteront sur les conséquences locales si les méfaits des PJ sont découverts, ou s’ils doivent s’enfuir avec des poursuivants sur les talons. Que feront les autorités si on les prévient d’un problème ? Le noble a t’il des contacts dans la pègre locale pour mettre les têtes des PJ à prix ? Y aura t’il des conséquences pour lui si l’on découvre qu’il s’est fait voler une possession importante, et que les voleurs lui ont échappé ?

De cette manière, le meneur pourra plus facilement broder autour des scènes que vous avez écrites, si les PJ prennent des décisions inattendues, ou tentent de conclure un accord avec un PNJ qui n’avait a priori qu’un rôle de simple figurant, ou décident d’humilier leur victime en public, etc.

2.2.1 – Détendez-vous et respirez un bon coup

Attention, il n’est pas question, on l’a déjà dit, de tout prévoir et tout détailler. Cela ne ferait que vous amener à écrire des pages et des pages de “si les PJ décident que...” avec, par expérience, une chance qu’évidemment ils fassent précisément le seul truc auquel vous n’avez pas pensé. Vous aurez écrit, et le meneur aura lu et tenté de mémoriser, des tonnes d’informations spéculatives, pour rien.

Par exemple, après tout, les joueurs pourraient très bien faire preuve d’audace, et tenter de négocier directement avec le noble pour qu’il leur donne l’objet convoité, n’est ce pas ? A priori, en construisant notre scénario, nous avons considéré que ça ne serait pas possible et qu’il leur faudra d’une manière ou d’une autre voler cet objet. Cependant, parfois, les joueurs persistent à vouloir casser des murs et arrivent à atteindre brièvement un état de synchronicité qui leur permet de produire quelque chose de nouveau et d’agir ensemble de telle manière qu’ils parviennent à l’accomplir, si les dés ne leur font pas défaut. Et c’est vraiment bien, quand ça arrive. Rappelez-vous, si vous l’avez vécu, l’impression que ça fait comme joueur d’être en phase avec vos partenaires au point de produire une façon inattendue d’atteindre un objectif.

Plutôt que d’envisager cette possibilité de négociation avec le noble en termes d’écriture de scénario complet avec ses complications (et on aurait donc en fait deux scénarios...), ce sont les informations contextuelles qui pourront sauver la mise au meneur et lui permettre d’improviser en dehors des clous, pour aller dans le sens de ce nouveau courant créé par les joueurs, au lieu de vouloir les ramener à des alternatives prédéfinies. Donc, c’est bien votre travail qui lui aura permis d’animer sa partie, même si ça ne s’est pas du tout passé comme vous l’aviez envisagé.

Et c’est parfaitement normal. Si vous avez bien travaillé sur vos informations contextuelles transversales, c’est même mieux que normal : meneur et joueurs auront pu bâtir ensemble quelque chose de nouveau en utilisant votre trame initiale, et en puisant dans toutes les ouvertures que vous avez produites à leur intention. Et ça pourrait même les amener à de nouveaux arcs narratifs, auxquels personne autour de la table n’avait songé précédemment.

Elle est pas belle, la vie ?

Il est donc pour moi crucial de fournir des informations contextuelles permettant d’offrir au meneur des ouvertures, des alternatives autour d’un socle de base, et pas de le noyer sous des

détails contraignants. Le but, je le répète, c'est de l'aider à improviser. Donner au meneur l'opportunité d'être à l'aise avec le contexte du scénario, de ne pas redouter d'oublier un détail crucial et incontournable, c'est aussi l'aider à s'immerger dedans. Ce qui ne fera que l'inciter à le rendre plus vivant, et lui permettra d'y faire évoluer ses joueurs de manière plus fluide, naturelle et agréable.

2.2.2 - Le diagramme des relations

En tant que meneurs, la majorité d'entre nous sait très bien se rappeler dans le cadre d'un scénario de notre invention des relations entre les PNJ. Qui déteste l'épouse du gouverneur, qui elle apprécie, qui fait chanter le majordome, etc, etc, etc.

Dans la plupart des scénarios pro, un schéma qui récapitule les liens entre les PNJ n'est pas très utile, car ils sont peu nombreux, et que leurs motivations sont généralement faciles à cerner, ainsi que ce que cela implique dans leurs rapports mutuels. Sans parler des scénarios où le commanditaire des PJ et leur antagoniste du moment ne sont pas destinés à se rencontrer. La grande majorité des scénarios professionnels reposent sur l'action, le voyage, des enjeux ciblés et des antagonistes généralement bien identifiés (avec parfois un traître ou une dupe pour rallonger la sauce).

Pour autant, si vous écrivez un scénario impliquant beaucoup d'interactions entre les joueurs et les PNJ, par exemple dans le cadre d'une soirée mondaine, ou d'un huis-clos d'enquête type "le crime de l'Orient-Express", un diagramme des relations est un plus appréciable. Ça n'est pas indispensable. Personnellement, je fais généralement sans... mais objectivement, et rétrospectivement, certains trucs que j'ai écrits par le passé auraient certainement gagné à l'ajout d'un petit diagramme des relations. Donc, de mon côté, je vais réfléchir à ce point précis.

Voilà, un ensemble de vignettes avec les noms des PNJ/factions et des flèches vers les autres accompagnées de mention genre « aime », « jalouse », « redoute », « alliés », « frère caché » et l'affaire est faite.

Attention : un diagramme de ce type est là pour aider le meneur à s'y retrouver rapidement en ce qui concerne les relations importantes pour le scénario et qui ne coulent pas de source. Il n'est pas nécessaire d'y faire figurer tous vos PNJ nommés, mais seulement ceux dont les liens ne sont pas évidents (généralement, par exemple, le garde du corps d'un PNJ lui est fidèle, donc, inutile qu'il apparaisse sur votre diagramme, sauf s'il a des liens plus inhabituels avec un autre PNJ).

De même, il ne s'agit pas d'époustoufler vos lecteurs avec un organigramme qui montre à quel point vous avez entrecroisé et liés tous vos PNJ et que vous êtes vraiment très prévoyant et plein d'imagination. En tant que lecteurs, franchement, on s'en fiche un peu. Face à un organigramme trop complexe, la réaction première est "qu'est ce que c'est que ce foutoir illisible et où sont les informations cruciales ?".

Donc, un principe simple pour éviter de rendre ça trop touffu, c'est : une flèche par relation essentielle entre deux PNJ et rien qu'une. Si A et B sont amants mais aussi membres de deux corporations concurrentes, et que les sentiments de B sont vrais alors que A veut juste lui soutirer des informations en profitant de leurs parties de jambes en l'air, on mettra juste une flèche de A vers B disant « manipule » et une de B vers A indiquant « aime ». Et c'est tout, puisque nous n'avons pas besoin d'autre chose.

2.3 - Cas particulier : le donjon

Tous les scénarios en huis-clos qui impliquent de visiter un nouveau lieu ne sont pas forcément des donjons. Par exemple, s'aventurer dans un vaisseau spatial à la dérive durant un scénario d'Alien ne fait pas forcément de ce vaisseau un donjon au sens rôliste du terme.

Pourquoi ? Parce qu'un donjon n'est pas qu'un lieu mais aussi et surtout *une structure scénaristique*.

Dans un scénario classique, un complexe, une tour abandonnée, une maison hantée *constituent un cadre*, dans lequel un ou plusieurs actes et scènes peuvent se dérouler, car l'histoire (le scénario) se repose sur ce lieu pour impliquer les joueurs. Nombre de scénarios se déroulant en huis clos peuvent être transposés dans des lieux similaires, avec un minimum d'adaptation : un hospice médiéval peut devenir un hôpital moderne, ou une station spatiale une base sous-marine.

Certaines contraintes environnementales et contextuelles changent, mais je le répète, *le lieu d'action est un cadre pour l'histoire*.

Un donjon fonctionne selon le principe inverse : le lieu à explorer n'est pas le cadre de l'histoire, *parce que l'histoire elle-même est un prétexte* pour explorer et surmonter les obstacles du donjon.

De fait, l'écrasante majorité des donjons sont réalisés de manière à ce que leur exploration intégrale soit quasiment, voire totalement, obligatoire. Un donjon est avant tout une suite de défis distincts (affrontements, énigmes, pièges...) à surmonter, de façon plus ou moins linéaire selon son architecture et les capacités dont disposent les personnages. L'architecture et la population - donc, au final, l'écologie - d'un donjon forment son ossature scénaristique. Au final, tous les donjons sont des suites de lieux imposant divers challenges. Le but est d'aller de l'avant jusqu'à avoir (quasiment) tout exploré et surmonté (quasiment) tous les obstacles. En dehors de quelques zones précises, rares sont les endroits où l'on passera plus d'une fois, si ce n'est pour se rendre à un autre point du donjon depuis un lieu central, par exemple, ou pour se réfugier dans une enclave sécurisée.

Cela signifie que si vous écrivez un donjon, vous n'avez pas besoin d'une structure en actes et scènes. Chaque section ou niveau de votre donjon est un acte à lui seul. Chaque pièce impliquant un piège/une énigme/une opposition est une scène. Donc, un donjon de petite taille est un acte à part entière.

2.3.1- Les liens internes

Vous pouvez créer une relation entre différentes pièces/scènes du donjon, découlant des actions des joueurs, de plusieurs manières. En voici déjà cinq :

- le niveau d'alerte : si les PJ n'agissent pas d'une certaine manière à un endroit, ou commettent une bourde, on sera davantage préparé à les recevoir par la suite. Cette vigilance accrue peut être généralisée à tout le donjon, ou ne concerner que certains éléments de sa population. Le niveau d'alerte est typiquement conditionné par la présence de sentinelles qui ont accès à un dispositif d'alarme et qu'il faut donc neutraliser avant qu'elles s'en servent. Mais on peut aussi parler de pièges qui sont couplés à une alarme (ce qui marche aussi avec les trucs dans la Matrice virtuelle et autres piratages informatiques), ou même d'objets à ne pas manipuler. Du genre, utiliser le miroir magique de l'archimage qui permet de l'observer mais fonctionne dans les deux sens... le bruit, surtout celui d'explosions, d'éclairs et autres

grenades ou boules de feu, ainsi que les cris, armes lourdes et pouvoirs ou capacités bruyants ne sont bien évidemment pas à négliger.

-les indices et outils : une information ou un objet trouvé à un endroit précis d'un donjon peut faciliter la vie des joueurs à un autre endroit. A condition, évidemment, de les visiter dans l'ordre. Dans un tel cas, il vous faut décider comment un obstacle précis sera franchissable avec ou sans cette aide.

Nota Bene : s'il est obligatoire de mettre la main sur une information donnée ou un objet précis pour avancer, il ne s'agit pas d'un indice ni d'un outil, mais d'un obstacle à surmonter. A l'inverse, s'il est possible de progresser dans le donjon de plusieurs manières et que l'une d'elles fait appel à des informations/ressources trouvées dans une autre partie du donjon, ou qu'elles donnent accès à une zone optionnelle (une crypte cachée avec un trésor par exemple) là, nous parlons bien d'indices et d'outils.

-les factions du donjon : si différentes zones du donjon sont contrôlées par des groupes distincts, voire antagonistes, il est possible de nouer des alliances de courte durée. Les membres d'une faction peuvent par exemple laisser le passage vers une zone contrôlée par leurs rivaux, ou envoyer plusieurs représentants prêter main-forte aux PJ contre ces derniers. Dans la très grande majorité des donjons commerciaux, ces alliances ont tendance à s'avérer peu productives : soit l'aide fournie est trop insignifiante, soit elle est trop ponctuelle, soit les « alliés » se retournent contre les PJ dès qu'ils ont l'avantage, soit ils désertent à la première occasion et retournent dans leur coin du donjon avec quelques informations sur les capacités des PJ qu'ils vont attendre de pied ferme... mais vous n'êtes pas obligé de procéder ainsi.

- les captifs : souvent, quand les PJ portent secours à des prisonniers, certains se révèlent être des compagnons possibles, mais pas toujours fiables. Généralement, les captifs ont quelques informations sur des zones du donjon que les PJ ont été amenées à traverser pour les rejoindre (ce qui ne sert pas à grand-chose, sauf si on parle de passages secrets qui le sont restés, ou d'énigmes que les PJ n'ont pas pu résoudre), voire sur les PNJ ou les lieux significatifs qui restent à découvrir. Quelques-uns peuvent appartenir à une faction antagoniste, et offrir une opportunité ultérieure d'entrer en contact avec elle, etc. Si les PJ sont potentiellement autre chose que des gros nazes en mode survivaliste nombriliste, ils peuvent vouloir s'assurer que les captifs libérés sortent du donjon sains et saufs. Et si votre donjon est suffisamment vaste, ou qu'il est difficile d'en sortir, un enjeu supplémentaire pour les PJ sera de trouver un endroit du donjon où les personnes secourues pourront se réfugier et se défendre, le temps que les PJ repassent dans le coin, ou trouvent le moyen de faire sortir tout le monde. Donc, pensez à ne pas rendre cet enjeu impossible pour le meneur.

-enfin, il faut se rappeler que dans la très grande majorité des cas, un donjon (contrairement à un lieu d'action) ne s'accompagne d'aucune contrainte de temps particulière. Plusieurs jdr reposent justement sur cet aspect en termes de mécaniques de jeu : on ne se contente pas de parcourir le donjon, on y fait des pauses pour récupérer de ses blessures, en montant la garde et en espérant ne pas attirer l'attention. voire, on sort du donjon pour aller se retaper plus loin, ou se procurer une ressource nécessaire à la poursuite de l'exploration, recruter des pnj mineurs pour accomplir certaines tâches, etc.

Il est donc appréciable, en terme de cohérence, de prévoir ce qui se passera dans le donjon quand les PJ ne s'y trouvent pas, une fois qu'ils ont effectué une première incursion et laissé des traces de leur passage. Est-ce que certaines dispositions de sécurité sont modifiées de façon durable (pendant plusieurs jours par exemple) ? Est-ce que certaines zones du donjon

peuvent accueillir des renforts venus de l'extérieur (ou des patrouilles avancées de retour) ? Évidemment, vous pouvez aussi créer un donjon dont il est impossible de sortir avant de l'avoir fouillé jusqu'au dernier recoin : un monstre spécial doit être vaincu, un dispositif permettant de sortir doit être trouvé, etc.

2.4 – Linéarité, liberté et prestidigitation

Lorsqu'on joue dans un jeu de rôle qui fonctionne selon le schéma classique meneur + joueurs, tous les rôlistes, tous, savent que le meneur a des intentions et souhaite leur faire prendre de préférence une direction déterminée. Certains meneurs sont très explicites sur ce point, d'autres non, d'autres encore laissent beaucoup de marge de manoeuvre à leurs joueurs et n'ont qu'un ou deux temps forts qui servent de passages obligés, voire sont prêts à les remanier si besoin. Mais ça, c'est ce que chacun fait à sa manière, quand il est meneur de jeu.

En tant qu'auteur, notre tâche est différente, puisqu'il s'agit de proposer un scénario, et pas seulement des idées et des PNJ avec deux plans ou une aide de jeu, bonne chance et envoyez moi une carte postale.

Écrire un scénario dans un espace (signage) limité revient donc à donner à un meneur le moyen de proposer une histoire à ses joueurs sans qu'ils se rendent compte qu'ils sont plus ou moins menés par le bout du nez, puisqu'il faut les placer dans un cadre et des enjeux déjà préexistants.

Toute une partie de ce challenge pèse évidemment sur les épaules du meneur, de ses capacités de mise en scène, d'improvisation, etc. Si vous créez un scénario qui est explicitement linéaire, le problème est évacué. Par exemple "les PJ sont emprisonnés dans un train à grande vitesse et s'ils ne parviennent pas à s'évader à temps, ils seront exécutés à l'arrivée". Les limites de la liberté d'action des joueurs est clairement posée, de même que l'enjeu du scénario et ses conséquences. Ponctuellement, ce genre de trame peut être très agréable à jouer. Plus régulièrement, moins... la plupart du temps, un meneur qui n'en est pas à sa première partie cherche un scénario qui fournisse à la fois une histoire construite, et lui laisse de la marge de manoeuvre, ainsi qu'un certain degré de liberté aux joueurs.

A ce stade de votre lecture, vous aurez compris où je veux en venir. Donc, oui, des informations contextuelles transversales sont le meilleur moyen de fournir un scénario à la fois construit et qui accorde quelques libertés au meneur sans qu'il ait à fournir beaucoup d'efforts pour les mettre en oeuvre.

Par ailleurs, la liberté d'action proposée aux joueurs n'a pas besoin d'être forcément toujours... réelle.

Après tout, ils ne perçoivent le monde du jeu qu'à travers les descriptions du meneur et les échanges qu'ils ont avec lui. Tant que les joueurs *pensent* qu'ils sont aux commandes et décident de ce que font leurs personnages, peu importe si c'est effectivement le cas, ou si, à l'occasion, le meneur les mène par le bout du nez.

C'est leur ressenti, plus que tout, qui importe en l'occurrence.

Il y a des astuces qui permettent de créer dans une trame linéaire une certaine liberté, ou au moins d'en donner l'illusion aux joueurs. Par exemples :

2.4.1 - Les quêtes annexes optionnelles

La forme la plus répandue pour assaisonner une trame linéaire avec un vernis de liberté. Si elles sont bien conçues pour s'insérer dans le scénario, elles peuvent faire figure d'enjeux secondaires, ou même temporairement apparaître comme l'enjeu principal. Éventuellement, en accomplir certaines peut même avoir un impact sur la trame principale du scénario lui-même (si les PJ sauvent le fils kidnappé d'un notable qui refusait de leur donner gratuitement une information importante pour progresser, par exemple. Ou qui ne leur donne qu'une partie des informations qu'il connaît, et la totalité si on lui ramène son rejeton, etc.).

A l'inverse, si vos quêtes annexes sont plaquées à la va-vite dans votre histoire, ça ressemblera davantage aux fameuses "quêtes fedex" des jeux vidéo : aller du point A au point B pour un truc totalement facultatif, sans aucun rapport avec ce que vous faites dans le coin à ce moment là.

Ces quêtes optionnelles doivent cependant rester courtes et rapides à résoudre, faute de quoi, elles peuvent prendre la majeure partie de la séance, voire davantage, sans que la trame que vous avez écrite soit réellement mise en oeuvre.

2.4.2 - Le faux embranchement.

L'autre tour de passe passe que vous pouvez proposer à vos lecteurs, c'est le choix qui n'en est pas un. C'est-à-dire que peu importe la décision prise par les joueurs, ils en arriveront au même point un peu plus tard. Là encore, il est nécessaire à mon sens de procéder avec un soupçon de précautions. Ils doivent la plupart du temps conserver l'impression que leur décision a eu des conséquences.

Un petit exemple valant mieux qu'un long discours, évoquons brièvement ce magnifique soufflé retombé brutalement qu'est la fin d'une trilogie de jeux vidéos célèbres sur plusieurs plateformes (que je ne nomme pas pour ne pas spoiler) riche en choix en tous genres avec des conséquences d'un jeu à l'autre, mais dont le choix final est totalement déconnecté de tout ce que le joueur a pu faire ou décider précédemment : vous adoptez une ligne de conduite par rapport à un ennemi pendant cinquante heures de jeu, et à la dernière minute, blam, vous pouvez faire exactement ce qu'il voulait.

Juste en choisissant de prendre un embranchement qui mène à une conclusion dont on vous révèle à l'avance la teneur.

Pas de débat, pas de tergiversation : vous arrivez au carrefour, on vous dit où mène chaque embranchement, vous regardez vos centaines d'heures de jeu et de réflexion, tous les choix de dialogues et les décisions prises pour aller à droite, et vous prenez à gauche en criant bien fort « j'en ai rien à foutre !! ».

Donc, prenez garde à ce que les faux embranchements s'insèrent bien dans votre scénario et n'arrivent pas comme un cheveu sur la soupe, d'accord ?

L'important, c'est que les joueurs conservent l'impression que leur choix a bel et bien fait la différence, et donc, les différentes alternatives apparentes que vous proposez doivent toutes s'insérer logiquement dans la suite, puisqu'elle constitue un passage obligé.

2.4.3 – Éviter les impasses

Méfiez vous particulièrement de la tendance à écrire le scénario comme si certaines décisions et actions allaient de soi, et qu'elles devaient forcément produire le résultat que vous désirez. Trop souvent, on fait sans s'en apercevoir en sorte de créer une impasse potentielle, qui risque fort de devenir réalité durant le jeu.

L'exemple le plus évident, c'est l'indice crucial, ou l'objet indispensable au scénario, qu'il faut obtenir en réussissant un jet de dé : si ce jet est un échec, il est impossible d'aller plus loin. Un meneur expérimenté parviendra généralement à contourner ce problème, mais ça ne sera pas forcément très joli et en plus, votre boulot d'auteur, c'est de l'aider à maîtriser une histoire produite par vos soins, pas de lui compliquer la vie.

Ce constat doit vous amener à envisager une des trois contremesures suivantes :

- soit il doit y avoir plusieurs manières d'obtenir l'élément crucial
- soit il y a plusieurs éléments cruciaux alternatifs, et il suffit d'en avoir un pour avancer
- soit vous voulez absolument créer un passage obligé pour les joueurs, et vous devez donc donner au Meneur une solution de rechange s'ils sont coincés à ce moment-là.

Par exemple, si on en reste à notre affaire d'objet volé dans le palais du noble, imaginons que vous ayez écrit que la pièce dans laquelle se trouve l'objet est fermée par une serrure magique, dont la seule clef est une bague enchantée au doigt du noble. Il est évident que tout faire reposer sur un jet de dé type "pickpocket" pour lui substituer la bague fait courir un grand risque à votre scénario.

Déjà, si le système de jeu réserve ce genre d'activités à certains types de personnages, ou certains choix de progression, et qu'aucun PJ du groupe n'y correspond, ils ne peuvent même pas tenter leur chance... et s'ils peuvent essayer, ça veut dire qu'un seul échec fait par un seul joueur donne l'alerte, parce que notre noble, il va de suite très mal prendre qu'on tente de lui faucher sa bague/clef. Mettez vous à sa place.

Alors, que faire ? Et bien, par exemple, vous pourriez proposer ceci :

- les PJ qui ont fait des efforts pour se renseigner durant l'acte I obtiennent une information du type "ces bagues sont toujours fabriquées par paire". Ce qui veut dire, qu'il y en a normalement une autre, quelque part dans le palais.
- certains pouvoirs/effets magiques peuvent passer outre la serrure magique. Si l'un des PJ en est capable, ils peuvent donc contourner le problème. Ou peut-être acheter un parchemin ou un objet enchanté permettant de produire l'effet en question.
- notre noble aime la lutte et la boisson : un peu éméché, il acceptera un match amical contre un PJ, et il ne sera pas trop difficile de lui substituer la bague. En plus, il ne s'en rendra pas compte de suite.
- il y a un passage secret et des PJ qui se sont renseignés sur l'architecture des lieux peuvent s'en rendre compte en examinant les plans, ou en posant la question à une personne qui a participé aux travaux.
- certains pouvoirs permettent d'émuler l'aura de la bague/clef, mais il faut rester à proximité pendant plusieurs minutes, pour pouvoir se familiariser avec l'aura magique. Vous dansez, monseigneur ?

Et voilà : vous avez six manières différentes de régler ce problème, et chacune est suffisamment distincte des autres pour qu'un large champ de décisions, ou d'aptitudes de personnages, puissent fonctionner, peu importe la composition du groupe. Là, nous avons un cas artificiel, sur lequel j'ai fait un peu de zèle et qui demanderait un certain effort de rédaction pour que le Meneur ait des pistes plus développées à se mettre sous la dent. En fait, c'est même une illustration *de ce qu'il ne faudrait pas faire*, dont je parlais plus haut : passer dix pages à décrire des "et s'ils font ça".

Mais vous saisissez l'idée : même si un jet de dé ou une décision peut avoir de lourdes

conséquences, il ne faut pas qu'il empêche complètement de jouer le scénario. Et surtout, si vous souhaitez intentionnellement que tout puisse basculer en deux minutes, au risque de compromettre la suite, il vaut mieux que cela se produise plutôt vers la fin et non le début du scénario, et que les joueurs aient eu le maximum d'opportunités de découvrir ou prévoir ce passage.

2.4.4 – Préparer sa conclusion

Un scénario à fins multiples, qui découlent des actions et décisions des joueurs, est évidemment ce qui leur offre le plus de liberté, et réduit au strict minimum le recours aux tours de prestidigitation qu'on vient d'évoquer. Certaines fins multiples sont faciles à mettre en oeuvre. Par exemple, si le but du scénario est de mettre sur le trône vacant un des trois héritiers potentiels, il n'y a pas de quatrième candidat surprise et les joueurs vont devoir choisir un des trois prétendants, le protéger, et vivre avec les conséquences une fois qu'il sera au pouvoir... (vous remarquerez qu'en fait, en disant qu'il n'y en avait pas, j'ai induit la possibilité qu'il puisse y avoir un quatrième candidat. C'est-à-dire un PNJ créé par le meneur qui ne serait pas convaincu par les trois autres, ou voudrait y ajouter quelqu'un pour ses propres raisons... ou voudrait que ça concerne directement l'un des joueurs...).

D'autres fins multiples, qui impliquent par exemple autour d'un enjeu principal ce que deviennent certains enjeux secondaires (quid de la maîtresse ambitieuse du prétendant A, qui se trouve être la demi-soeur de C ? Que va faire la faction radicale de l'église si B qui est leur prétendant désigné n'est pas soutenu par les joueurs mais reste libre à la fin du scénario ? etc...) demandent un peu plus de travail, mais il s'agit généralement d'un travail intéressant, parce que comme nous sommes en fin de scénario, on peut parler d'hypothèses gratuites plus librement.

Vous avez aussi tout à fait le droit de prévoir une fin unique à votre scénario, mais il faut que cette fin s'accommode de modifications plus ou moins importantes, pour que les joueurs conservent l'impression que leurs décisions ont fait la différence, à un ou plusieurs niveaux.

En fait, *il faut effectivement* que les joueurs soient *acteurs* du scénario, et donc, que les différences à la fin, s'il n'y en a qu'une, ne soient pas juste "cosmétiques".

Par exemple, vous pouvez décider que le candidat A au trône doit être le gagnant et que les joueurs échouent s'ils ne parviennent pas à le protéger. Cependant, *comment* il arrive au pouvoir peut faire toute la différence. Est ce que les joueurs ont tenté de s'allier avec sa maîtresse, ou de l'écarter, par exemple ? Ont-ils été obligés de contracter une dette auprès de la guilde des voleurs en échange de renseignements ? Et si la guilde souhaite solder cette dette en demandant une faveur royale par l'intermédiaire des PJ ? Que sont devenus les deux autres prétendants ? A t'il été possible de trouver un accord avec eux, ont-ils fait acte de soumission en espérant renverser la situation plus tard, ou sont-ils partis en exil ? A moins que les PJ aient décidé de les éliminer purement et simplement ? Et les fanatiques qui soutenaient B ? S'il est toujours vivant et libre d'agir, ils pourraient le pousser à tenter quelque chose par la suite. S'il est mort, en exil ou en taule, nos fanatiques vont-ils rentrer chez eux, ou se radicaliser ?

Ainsi, à travers les enjeux secondaires, même une fin unique peut être ouverte et liée aux choix des joueurs, car la suite éventuelle du scénario n'est figée que sur un seul point : le prétendant A monte sur le trône. Même si vous ne comptez pas écrire cette suite (ou que le meneur ne compte pas la faire jouer), l'impression qu'en retireront les participants sera sensiblement différente - en bien - d'un scénario linéaire strictement binaire échec/réussite.

III – Juste avant de s’y mettre

3.1 - Connaître le système de jeu

Dans les univers faisant la part belle aux pouvoirs magiques ou psioniques, il ne faut pas négliger les possibilités offertes par les plus répandus et faciles d’accès. Tout ce qui permet de deviner les intentions d’autrui, détecter le mensonge, voir sans être vu, se déplacer rapidement ou instantanément, se rendre invisible et soigner instantanément des blessures doit être pris en compte. Nous ne couperons pas ici le vieux marronnier sur le sujet “est ce que le système a ou pas de l’importance ?” mais il devrait être évident que les possibilités d’un système peuvent considérablement modifier le déroulé de votre scénario si vous les mésestimez, ou si vous décidez de le transposer dans un univers utilisant un autre système de jeu qui offre des possibilités distinctes.

A titre d’exemple, si vous jouez au “jeu le plus célèbre du monde” dans sa cinquième édition, trois classes de personnage (le Barde, l’Ensembleur et le Mage) ont potentiellement accès à un sort capable de lire les pensées dès le niveau 3. Ou à un sort permettant d’ouvrir n’importe quel verrou, y compris magique. Et au niveau 5, quatre classes peuvent utiliser un sort pour comprendre n’importe quelle langue, y compris un code écrit. Ne parlons même pas des capacités de soins magiques... Donc, ne négligez pas ces possibilités quand vous créez un scénario pour D&D, et plus encore, si vous décidez d’adapter à D&D un scénario que vous aviez écrit pour un autre jeu médiéval-fantastique... il est évident qu’un scénario d’enquête ne pourra pas se passer de la même façon si vous oubliez ce genre de “détail”.

La réponse la plus évidente devant les possibilités offertes par le système est de multiplier les blocages, parasitages, brouillages, pannes et autres phénomènes qui empêchent qu’on se serve de certaines capacités, ou lient leur utilisation à des jets de dés dont la difficulté est accrue. Disons le franchement, si ces astuces sont parfois bien utiles, si vous parvenez à faire sans y avoir recours trop souvent, c’est quand même mieux. Il vaut mieux obliger les joueurs à agir de manière réfléchie et à fournir quelques efforts pour parvenir à leurs fins. Ce sera toujours plus satisfaisant pour eux que de dire pour la soixantième fois “je lance le sort untel” et hop, l’affaire est faite.

3.1.1 - Quelques exemples à petit budget pour compliquer la vie des PJ :

Les PNJ ne détiennent pas forcément d’informations utiles, en fonction des questions posées par les joueurs. Lire les pensées de quelqu’un qui se contente d’exécuter les ordres n’apporte pas grand chose de nouveau. Lui demander des renseignements sur un supérieur qui communique seulement par messenger, par téléphone ou par la magie ne mène pas très loin. Pire encore, on peut avoir menti à ce PNJ dans l’optique qu’il révèle des informations erronées ou nuisibles s’il est capturé...

Tout l’art d’obtenir une réponse réside dans celui de poser une question. Les questions trop vagues, ou trop lapidaires, peuvent donc donner lieu à des réponses exactes, mais inutilisables. De même, si certains pouvoirs permettent par exemple de détecter le mensonge, généralement, on ne parle pas de l’omission...

Un code n’est pas forcément une suite de caractères qui en remplacent d’autres. Il peut aussi être constitué de métaphores, allégories ou références par mot-clefs, dont seuls les initiés connaissent le sens. Ou encore, il peut nécessiter une clef de déchiffrement pour savoir quels

sont les mots ou caractères qui sont les seuls à constituer le vrai message au coeur d'un texte plus long. Dans les deux cas, comprendre toutes les langues ne sert pas à grand-chose...

Être invisible est un atout de taille, mais on laisse quand même des traces, on produit du bruit, les chiens peuvent sentir notre odeur et un garde qui ne nous voit pas et qui surgit à l'angle du couloir nous percuter...

Enfin, dans un univers où certaines capacités sont suffisamment courantes pour que les PJ puissent y avoir accès en début ou milieu de carrière, cela signifie que ceux qui se dresseront contre eux en auront vraisemblablement entendu parler. Soit ils possèdent eux-mêmes des capacités qui peuvent contrecarrer celles des PJ, soit ils peuvent prendre des précautions simples pour limiter la menace qu'elles posent.

Évidemment, si vous jouez dans un univers où les PJ incarnent des êtres surhumains dissimulés parmi les hommes, il y a très peu de chances qu'une patrouille de police sache quels sont les points faibles d'un PJ qu'elle doit neutraliser. Mais des chasseurs affiliés à un groupe qui lutte contre le surnaturel, par contre...

3.2 - Un peu de style, pour la route ?

Nous avons vu jusqu'à présent qu'un scénario gagnerait à être écrit dans une perspective cohérente, logique et ergonomique, de manière à constituer non pas une suite de pages à lire de manière à faire entrer les joueurs dans une narration préétablie, mais plutôt une histoire utilisable qui laisse aussi la place à, et si possible encourage, l'improvisation.

Le résultat peut cependant donner une lecture assez aride, car à force de vouloir aller à l'essentiel, on peut ne rien mettre de plus. Comme il ne s'agit pas de rebuter votre lecteur, qui va devoir étudier votre scénario et - on le souhaite - le trouver suffisamment convaincant pour décider de s'en servir, quelques petits efforts pour lui rendre les choses plus agréables peuvent être payants.

3.2.1 - Les effets de style

Les portraits de PNJ et les descriptions de lieux sont des endroits propices où vous pouvez glisser une phrase, employer des adjectifs ou utiliser quelques tournures qui enjolivent un peu le texte. Sans partir dans un florilège littéraire, évidemment. Évitez aussi de commencer les phrases par le mot "mais" ou les tournures à rallonge avec cinq "que" ou "qui" en deux lignes. La lecture en sera déjà plus fluide. Si vous avez un doute sur la lourdeur d'une phrase, lisez-la à voix haute, assez souvent, votre ressenti vous confirmera si elle rend bien, ou pas.

Dans l'absolu, ne vous prenez pas non plus trop la tête sur tout ça. Je l'ai dit et je le répète, si vous avez toujours voulu montrer votre talent littéraire, un scénario de jeu de rôle n'est pas le meilleur moyen d'y parvenir, ni l'endroit où ce talent gagnerait le plus à s'exprimer sans contrainte.

Trouver des titres de paragraphes (ou de scènes et d'actes) qui emploient des allégories, font référence à des choses issues de la culture geek, ou reprennent de façon détournée des phrases ou citations célèbres est souvent intéressant. Pensez aux répliques de films ou de jeux, les paroles d'un refrain de chanson, etc.

Une autre astuce fréquemment utilisée pour débiter un acte ou une scène, voire en prélude au scénario lui-même, est une courte citation d'un des PNJ majeurs qui y apparaît. Cela a le mérite supplémentaire d'annoncer un peu la couleur sur les intentions, ou l'implication, de ce PNJ dans la suite.

Enfin, à l'occasion, vous pouvez vous adresser directement au lecteur/meneur, en vous mettant à sa place, ou en l'incitant à regarder un moment précis du scénario de la même manière que vous. Par exemple, en disant quelque chose comme "et nous savons tous ce que les joueurs font dans ces cas là, n'est ce pas ?" et autres petites phrases permettant de créer une certaine illusion de proximité et de complicité entre le lecteur et vous. Parce que vous avez un objectif commun : produire une histoire dans laquelle vont évoluer les joueurs.

3.2.2 - L'art de ne pas en faire des tonnes

Quand vous voulez proposer au meneur un PNJ majeur, la tendance est forte d'en brosser un portrait proche de celui d'un PJ. Or, PJ ou PNJ, il y a une constante qu'on retrouve en la matière : la grande majorité des détails fournis est aussitôt oubliée par les gens autour de la table. Ou dans les dix minutes qui suivent. Donc, plus vous donnez de détails, moins il y a de chances qu'ils soient appréciés. Là encore, privilégier des mots clefs, et éviter autant que possible les termes de vocabulaire trop pointus ou techniques, est quelque chose à garder dans un coin, juste pour s'assurer qu'en dépit de vos aspirations tout à fait légitimes, vous n'allez pas un peu trop loin.

Si vous voulez en mettre beaucoup, niveau description, privilégiez les motivations ou la psychologie d'un PNJ, plutôt que son apparence physique. Parce que c'est un personnage crédible, et pas un mannequin, que le meneur va devoir animer ensuite.

3.2.3 - La fiche récapitulative

Quand j'ai écrit la campagne "le destin des Maranteo" pour le jeu Chiaroscuro, une lectrice m'a fort justement fait remarquer que vu qu'il s'agissait d'une campagne d'intrigue politique dans laquelle les PJ pouvaient se déplacer à peu près librement entre différents lieux, ça pouvait être confus et compliqué par moments. J'ai donc écrit une aide de jeu disponible au format PDF sur le site officiel du jeu. On y trouvait notamment la liste de tous les PNJ nommés et leurs apparitions possibles dans chaque acte, une chronologie des événements antérieurs à la campagne et un récapitulatif des principales relations entre la maison noble des PJ et les autres protagonistes.

Quelques années plus tard, il nous fut demandé en écrivant les scénarios pour le jeu GODS de réaliser des fiches dans lesquelles on listait les enjeux du scénario, les noms des principaux protagonistes et un résumé en quelques phrases des différentes scènes. Donc, un aide-mémoire pour le meneur, en clair.

Sur un scénario court, ou linéaire, une fiche récap, ou un résumé n'est pas indispensable, mais si vous avez de la place pour une aide de jeu ou une annexe, c'est une option qui peut valoir la peine d'être réalisée. Plus encore si vous planchez sur une intrigue dans laquelle des PNJ ou factions qui ne sont pas forcément visibles dès le début peuvent intervenir à certains moments donnés.

Et voilà

Vous êtes arrivé au bout de ces cogitations en tout genre. J'espère que cette lecture ne fut pas un marathon pour vous, et qu'elle vous aura donné des idées pour créer vos propres scénarios professionnels.

La suite est entre vos mains.