

Réflexions sur l'écriture professionnelle de scénarios

version 2.0 - mai 2024

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. Nous allons essentiellement parler de scénarios créés pour des jeux suivant les principes traditionnels meneur+joueurs, simplement parce qu'ils restent encore très majoritaires dans la pratique du public, ainsi que dans les publications professionnelles, notamment les magazines et recueils de scénarios. Cependant, quelques notions abordées plus loin peuvent aussi bien servir à des rôlistes qui jouent selon des formes de narration plus partagées.

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. Nous allons parler de construction dramatique, et d'écriture de scénario en général, mais ce sont surtout les contraintes et enjeux spécifiques à cette perspective qui nous intéressent ici. 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.

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 avec 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 vous 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 ouvrages du jeu, ou même à une annexe en ligne, mais il faut qu'il puisse utiliser votre scénario 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, parce que ni l'auteur ni les relecteurs n'ont relevé ce point. 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 texte 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 débutais dans cette activité) d'aborder un point essentiel :

Vous n'écrivez pas un scénario 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. Toujours. 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 caracs 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. Cependant, pour avoir un résultat propre, l'éditeur jouera aussi souvent sur les illustrations, la maquette et votre signage, afin par exemple d'obtenir un fichier avec un nombre de pages pair. Ce qui sera plus joli si vous l'imprimez ensuite...

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. Evidemment, les décisions et les actions des joueurs à travers leurs personnages peuvent déterminer la conclusion, voire en créer une nouvelle, mais revenons d'abord à ces bases, avant d'en parler.

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).

Dans une histoire linéaire, la conclusion passera donc soit par le changement de la situation initiale (= renverser le tyran) soit le rétablissement d'un état normal en annulant un 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, bien plus apprécié, est prisonnier à l'étranger). En concevant le scénario, on peut donc se contenter d'orienter les enjeux selon un seul axe : lutter contre les tyrans constitue l'histoire de Robin des Bois et de ses différentes adaptations.

Ou l'on peut utiliser les deux situations possibles : il faut harceler les sbires de Jean et permettre la libération de Richard pour qu'il prenne le trône. Dans ce cas précis, les distances sont telles qu'il est impossible pour les joueurs de procéder aux deux simultanément et qu'une campagne sera plus propice qu'un scénario à dépeindre leurs aventures. Cependant, la même histoire proposée dans un contexte uchronique ou futuriste, avec des moyens de communication et de déplacement appropriés, peut parfaitement fonctionner dans un format court d'une dizaine d'heures de jeu.

Comme nous ne cherchons pas à écrire une histoire mais un scénario de jeu de rôle, sa conclusion peut revêtir deux formes : une fin ouverte, ou une fin fermée.

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 ce contexte, même s'il ne s'agit pas d'une suite directe du premier, ça fait toujours plus pro de voir réapparaître une ou plusieurs 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 ou 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 quelques 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 que nos personnages règlent 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 accompagnée de propositions pour les meneurs qui souhaiteraient lui donner des suites. Prenez garde, cependant, à ce que ces éventuelles accroches ne prennent pas trop de place, l'important est surtout de proposer un scénario complet.

Si vous écrivez un scénario mais ne savez pas encore si vous allez ou pas lui donner une suite, une fin fermée avec des accroches peut être un atout précieux. Évidemment, si plus tard vous attaquez un nouveau scénario qui fait suite à celui-ci, il vaudrait mieux que vos accroches ne restent pas toutes dans le tiroir et qu'au moins une d'elle serve à amorcer ce second scénario.

1.3 – La structure du scénario

Ce qui suit est à mon sens autant utile pour concevoir un scénario à votre seul usage, pour faire jouer vos amis, que pour écrire un scénario professionnel. Il existe de nombreuses façons de structurer une histoire, et certaines s'y prêtent mieux que d'autres dans le cadre du jeu de rôle. En voici deux, qui ont comme seul mérite de ne pas demander de compétences particulières en écriture ou en dramaturgie pour fonctionner.

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 Le Livre des Cinq Anneaux, 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 pour jouer, soit 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 personnages 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 PJ, 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 PJ, 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, mais même en cas de fin fermée, elle permet de poser clairement les conclusions possibles au scénario de votre point de vue.. 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. En effet, 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 le 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. Cependant, 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 personnages des 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 de situation. Ainsi, un allié se révèle être un traître ou même le grand méchant. Ou encore, les maraudeurs qui attaquent les forces de défense de la planète ne sont pas des pillards mais cherchent à libérer leurs familles emprisonnées par un esclavagiste qui se trouve être le gouverneur. Nous parlerons plus en détail dans la partie V des problématiques de trahison.

Nota Bene : la découverte de l'enjeu réel ou le retournement de situation sont pour mémoire des exemples basiques de révélation, c'est-à-dire de changement de perspective pour les joueurs et leurs personnages.

Si la découverte de l'enjeu réel se produit seule, cela signifie que les PJ apprennent la vérité à l'insu des PNJ dont ils sont les alliés (ici, le gouverneur et ses troupes). Ils ont donc une certaine marge d'initiative pour tenter de tirer le meilleur parti de cet avantage. Dans notre exemple, ils peuvent donc décider de changer de camp, ou de jouer les deux factions l'une contre l'autre, et ce sont leurs décisions qui forceront la main des PNJ. Si c'est un PNJ "ennemi" qui leur a révélé la vérité, il peut constituer un point de contact direct avec les maraudeurs, ou donner un moyen de communiquer avec eux. Sinon, les deux factions ignorent que les PJ peuvent brutalement changer la donne...

Inversement, la découverte de l'enjeu réel peut forcer la main des PJ et les mener directement au retournement de situation. Par exemple, ils apprennent la vérité en présence du gouverneur et de ses hommes, qui reçoivent donc immédiatement l'ordre de les descendre. Dans ce cas de figure, les PJ sont davantage réactifs que proactifs, puisqu'ils ne sont pas complètement libres de leurs décisions.

-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. Vous ne pouvez donc pas forcément proposer des PJ prétirés. 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 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 actes et scènes

La grande majorité des scénarios reprend de manière visible la trame classique des actes et scènes. C'est encore la méthode la plus simple, donc, nous allons nous y intéresser. 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, ou une série d'actions liées), une énigme, etc.
- un acte rassemble toutes les scènes se produisant dans une même unité de temps, ou de lieu, ou de finalité.
- la structure la plus ancienne et classique est celle en trois actes, et elle est encore parfaitement utilisable. Cependant, d'autres formes de découpage plus détaillées (notamment élaborées avec l'essor du film, puis de la série télévisée) sont adaptées aux scénarios volontairement directifs ou aux campagnes.

Même si vous préférez une écriture plus fluide et moins séquencée, ou un style proche du bac à sable sans chronologie mais avec des renvois et des accroches croisées, le découpage en actes et scènes permet deux choses :

- d'abord, d'organiser votre scénario à l'intention du lecteur, dont vous ne connaissez pas les préférences en la matière. ECe qui vous semble limpide ne l'est pas forcément pour lui. Croyez-moi sur parole. Des fois, j'ai même des doutes quand je relis ce que j'ai écrit quelques jours ou semaines plus tôt...
- sur un plan dramatique, il peut aussi aider le meneur à organiser sa séance, en lui donnant des points de repère. Il pourra ainsi choisir de conclure une séance lors d'une fin d'acte, ou au contraire, proposer aux participants de rester un peu au-delà de l'heure prévue pour boucler une scène importante.

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, sans vouloir faire preuve d'originalité, 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 peuvent 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 pouvez 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, 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 découpage classique, ou quelque chose qui soit un peu moins formel en apparence. *In fine*, c'est juste un effet de style, à l'intention du lecteur/meneur.

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 détaillent ce qui se passe quand les PJ arrivent à un endroit précis, rencontrent un protagoniste, ou assistent à un événement 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.

Cependant, cela revient à placer la scène selon un point de vue fixe. 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 a contrario bénéficient 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, utilisées de façon trop fréquente ou systématique, lorsqu'il est évident que ces ellipses ne visent pas à gagner du temps alors qu'on se rend juste du point A au point B sans complications, elles 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 plus d'autonomie 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 un 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, 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 sur le plan diégétique, en utilisant votre trame initiale, et en puisant dans toutes les ouvertures que vous avez produites à leur intention.

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 important, 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'aider ses joueurs à y faire évoluer leurs personnages 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 leurs motivations sont généralement faciles à cerner, ainsi que ce que cela implique dans leurs rapports mutuels. 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.

Pour aller à l'essentiel, 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. Vous avez votre diagramme des relations et il est utilisable.

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 le plus souvent "qu'est ce que ç'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.

2.2.3 - cartes et plans

Vous avez tout intérêt à faire preuve de discernement pour utiliser au mieux la place disponible sur la maquette de votre scénario. A tout prendre, s'il faut choisir, mieux vaut un plan crucial qu'un portrait de PNJ par exemple. Cependant, l'intérêt d'une carte ou d'un plan est souvent assez subjectif. Autant que possible, si le contexte du jeu pour lequel vous écrivez votre scénario possède des régions, planètes, bâtiments... déjà décrits, il peut être utile de vous en servir. Évitez cependant de reprendre un lieu apparaissant déjà dans un scénario officiel, puisque vous ne savez pas du tout s'il n'a pas déjà servi à certains meneurs.

Un plan ou une carte vise à simplifier la vie du meneur. Une telle illustration n'a pas forcément besoin d'être jolie ou de suivre une charte graphique propre à l'ambiance du jeu. C'est un plus appréciable, on ne va pas dire le contraire, mais l'important est que votre plan soit lisible et qu'il montre au minimum ce qui est important dans le cadre du scénario. Après, si vous avez les compétences et la place nécessaires, vous pouvez très bien vous faire plaisir. Surtout que cela peut s'avérer utile à vos lecteurs, en dehors du scénario.

En effet, de nombreux meneurs utilisent les cartes régionales d'un scénario pour broder autour afin de rendre leur contexte plus dense pour les joueurs. En s'intéressant à des noms de lieux ou à des agglomérations que vous avez juste mentionné pour faire joli, par exemple. Des pays entiers peuvent voir le jour autour d'une simple carte de province dont seules deux agglomérations intervenaient dans votre scénario. Ne parlons pas des plans de bureaux, stations spatiales et autres forteresses, qui peuvent souvent resservir tels quels, ou à peine modifiés.

Cependant, ces perspectives alléchantes sont secondaires à votre objectif : produire un scénario. Ne vous emballez pas devant votre carte avant d'être certain que les éléments géographiques importants sont bien présents, et que vous pouvez vous faire plaisir sans mettre en péril la maquette ou la cohérence de votre scénario. Après, il se peut que le contexte de votre scénario vous inspire assez pour créer autour un cadre de jeu, pour votre seul usage ou dans l'idée d'une publication ultérieure. Et tous mes vœux vous accompagnent. Mais terminez d'abord ce scénario, s'il vous plaît.

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 personnages.

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 écrits 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. Pour l'essentiel, 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. On retrouve d'ailleurs de manière évidente ce découpage, car les différentes parties ou les niveaux d'un donjon sont le plus souvent liés à des thématiques distinctes : l'environnement peut être différent de la section précédente, une faction peut être dominante à ce niveau, il y a des créatures qui ne se trouvent pas ailleurs dans le donjon, des effets magiques locaux spécifiques, etc.

2.3.1- Les liens internes

Pour qu'un donjon constitue un scénario, cela signifie que ses différentes parties ne doivent pas être complètement autonomes : il est nécessaire de l'explorer en détail pour pouvoir avancer et il n'y a pas de "raccourci" qui permette d'éviter 80% des pièces. La manière la plus utilisée est évidemment architecturale, mais elle impose une linéarité d'autant plus évidente qu'elle est perceptible. Nous pouvons aussi réfléchir à concevoir une structure qui semble plus vivante et intéressante. voire qui puisse amener les PJ à retourner dans des sections du donjon déjà explorées.

D'une façon générale, vous pouvez créer une relation entre différentes pièces/scènes ou sections/actes du donjon de plusieurs manières. En voici déjà cinq :

1- le niveau d'alerte : 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 destructeurs ne sont bien évidemment pas à négliger. Si l'alerte dans un donjon est le plus souvent locale (les pièces attenantes, ou l'ensemble du niveau), elle peut aussi amener des PNJ importants à prendre des mesures, qui modifieront les défis posés aux joueurs dans d'autres sections du donjon. Certains scénarios utilisent des compteurs et des paliers d'alerte : plus les PJ font preuve d'imprudence ou agissent de façon spectaculaire, plus le compteur augmente et chaque palier atteint amène les dirigeants du donjon à prendre des mesures supplémentaires pour neutraliser les intrus. Dans ce genre de donjon, un niveau d'alerte élevé rend les choses beaucoup plus difficiles, voire risque de causer la défaite des PJ. A moins qu'ils ne quittent le donjon et attendent suffisamment longtemps pour que les résidents soient obligés de revenir à un niveau d'alerte moins élevé (parce que mobiliser dans la durée des effectifs supplémentaires est difficile, que certains sorts doivent être renouvelés périodiquement, etc).

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

3- 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.

4- 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.

5- enfin, il faut se rappeler que le plus souvent, un donjon (contrairement à un lieu d'action) ne s'accompagne d'aucune contrainte de temps. Plusieurs jdr reposent justement sur cet aspect en termes de mécaniques de jeu : on peut faire 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 termes 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) ? Est-ce qu'on s'efforce de réparer certaines défenses, ou de bloquer certains accès ? 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.

2.3.2 - rencontres aléatoires

Rappelons avant tout que les rencontres aléatoires ne sont pas spécifiques aux donjons. On peut s'en servir pour les scénarios en extérieur, en milieu urbain ou même lors d'une soirée mondaine ou un festival impliquant de nombreux PNJ. On peut considérer chaque rencontre aléatoire comme une scène potentielle, mais les contraintes de signage font que dans la majorité des scénarios pros, il est difficile de les exploiter pleinement. L'enjeu est donc de fournir au meneur les informations essentielles pour qu'il puisse gérer ces rencontres, en sachant que de par leur nature aléatoire, la majeure partie d'entre elles n'aura pas lieu.

Dans tous les cas, il faudra évidemment fournir les données techniques essentielles (ou les numéros de page correspondants dans les règles) et glisser un mot si ces rencontres peuvent donner l'occasion aux PJ d'en apprendre plus. Par exemple, une patrouille dans une région contestée ou un groupe de pèlerins dans un temple maléfique détient vraisemblablement des informations sur les environs. Si la plupart sont assez logiques à déduire par le meneur (les pèlerins ont toutes les chances de connaître le chemin jusqu'à la nef où ils comptent faire leurs dévotions, les patrouilleurs ont certainement une idée des effectifs des fortins par lesquels ils passent en faisant leur ronde, etc), certaines demanderont plus d'efforts.

De nombreux scénarios s'accompagnent de rencontres aléatoires dans la liste desquelles peuvent apparaître des boss du donjon. Après tout, ils ne passent pas forcément tout leur temps dans leur chambre, ou dans la salle d'audience. Pensez à éviter cela si vous voulez absolument que ces PNJ soient présents dans une scène précise se déroulant dans un lieu donné. Éventuellement, préférez pour ces protagonistes importants une série de lieux où ils peuvent se trouver selon le moment de la journée ou les actions des joueurs (s'ils donnent l'alerte par exemple).

De même, si une rencontre aléatoire vous plaît vraiment, alors faites-en plutôt une véritable scène. Votre problématique sera alors qu'elle puisse s'inscrire sans souci dans le scénario et ne le désarticule pas. Surtout si les lieux où cette scène peut se produire ne sont pas obligatoirement visités par les PJ. Ce qui nous amène à notre intitulé suivant.

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 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 manœuvre à leurs joueurs et n'ont qu'une idée centrale et 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'auteurs de scénarios professionnels, notre tâche est différente, puisqu'il s'agit de proposer un scénario, et pas seulement un contexte avec des idées, des PNJ et deux plans ou une aide de jeu, bonne chance et envoyez-moi une carte postale.

Écrire un scénario revient donc généralement à donner au meneur le moyen de proposer une histoire à ses joueurs, sans qu'ils éprouvent trop fortement la sensation que leurs personnages évoluent 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 personnages sont clairement posées, 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 fournit à la fois une histoire construite, et lui laisse de la marge de manœuvre, 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, et ce point est crucial, *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* que leurs personnages sont aux commandes et décident, peu importe si c'est effectivement le cas, ou si, à l'occasion, le meneur les mène par le bout du nez sans qu'ils s'en aperçoivent.

C'est leur ressenti, plus que tout, qu'il ne faut pas perdre de vue.

Cela s'avère particulièrement important quand on parle de scénarios dans lesquels interviennent les dieux, le destin, ou le voyage temporel. Même si vous voulez que le scénario soit l'occasion pour les joueurs de confronter leurs PJ à un événement prédéterminé auquel personne ne peut échapper, même si vous bâtissez une campagne entière sur le concept de destin, cela ne suffit pas. Les joueurs ne sont pas des spectateurs passifs, mais des acteurs à travers leurs personnages. De même, le meneur n'est pas là pour juste mettre en scène vos lubies. Comme ses partenaires de jeu, il doit éprouver des moments où les jets de dé, les décisions, l'interprétation font bel et bien la différence.

Si vous voulez "scripter" le déroulé du scénario, il est impératif que vous laissiez de réelles possibilités aux joueurs de s'en emparer à travers les décisions et actions de leurs personnages, ou à minima que vous vous assuriez *qu'ils en ont l'impression.*

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

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 personnages, ils en arriveront au même point, à la même scène, un peu plus tard. Là encore, il est nécessaire à mon sens de procéder avec un soupçon de précautions. Les joueurs doivent toujours conserver l'impression que les décisions de leurs personnages ont eu des conséquences, et que les choses auraient pu se dérouler autrement.

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, à sa place.

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 ou même chaque embranchement, vous regardez vos dizaines d'heures de jeu et de réflexion, tous les choix de dialogues et les décisions prises pour aller à droite, et vous allez à gauche en criant bien fort « j'en ai rien à foutre !! ».

Ça se tient, d'une certaine façon. Après tout, on parle de "liberté du joueur" n'est ce pas ? Sauf que, plus de dix ans après le final de cette trilogie, l'impression d'un choix complètement déconnecté du reste continue à susciter bien des débats contradictoires parmi les fans.

Le *joueur* reste libre, mais quid de la cohérence du *personnage* ?

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 les choix des personnages ont bel et bien fait la différence, et donc, les alternatives apparentes que vous proposez doivent toutes s'insérer logiquement dans le déroulé du scénario, puisque la scène ou mènent toutes les décisions prises 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, pour 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 est le scénario qui débute par une proposition d'emploi que les PJ décident de refuser. Le cas de figure typique dans les jeux à missions où l'on incarne des mercenaires. En premier lieu, leur employeur potentiel ne doit pas trop leur en révéler avant qu'ils aient pris leur décision (faute de quoi ils deviendront un risque de fuite potentiel s'ils refusent...). Dans le même temps, il doit leur fournir assez d'informations pour que les PJ n'aient pas l'impression qu'on les mène par le bout du nez, qu'ils sont totalement sacrificiables,

ou qu'il s'agit d'un piège. Enfin, une certaine marge de négociation doit rester possible. A moins que les PJ soient sous les ordres du commanditaire (soldats, membres d'une secte, agents de l'Inquisition à 40K...), ils doivent être motivés pour prendre des risques, qui doivent leur sembler gérables.

Dans une campagne ou un scénario maison, les facteurs de motivation ne manquent pas, mais dans un scénario professionnel, ils se ramènent généralement à de l'argent, de l'équipement ou l'appui de quelqu'un pour sortir un PJ d'une situation problématique. Sachant que cette troisième possibilité n'est pas la meilleure façon d'introduire un scénario professionnel. En tant que joueurs, on apprécie pas forcément qu'on nous force la main dès les premières minutes de la partie. Surtout quand ça n'a aucun rapport avec les parties précédentes.

Les variantes autour de "il y a eu un mort pendant la bagarre à la taverne et vous allez porter le chapeau" en guise d'intro font vraiment éculé et paresseux, pour dire la vérité. Si vous voulez vous en servir, l'idéal serait alors d'écrire une fausse introduction, un scénario apparent pourrait-on dire, avec un passage durant lequel le meneur pourra piéger les joueurs afin de les amener à accepter la proposition d'un mécène. Ce "faux scénario" doit être limité à une ou deux scènes, puisqu'il permet en fait de lancer le vrai scénario, et les contraintes de signage font que vous aurez rarement la possibilité de vous en servir.

Par exemple, les PJ accomplissent un job facile et rapide en apparence, mais durant lequel ils sont filmés par leur employeur, qui va se servir de ça pour les faire chanter : soit ils acceptent la mission qui lui importe vraiment, soit il balance les preuves à ceux que ce job a lésés. Des gens qui s'avèrent en réalité puissants, et qui n'apprécient pas qu'on touche à leurs petites affaires. L'exemple type, c'est le raid de mercenaires sur un petit laboratoire ou le vol d'un objet intéressant sans être exceptionnel. Sauf que le lieu ou l'objet s'avère ensuite être la propriété d'un cartel du crime international, ou une mégacorporation. L'employeur des PJ avait veillé à leur dissimuler les informations qui leur auraient permis de le découvrir trop tôt....

D'une façon générale lors des scénarios de type mission, pour réduire les risques de refus, vous pouvez donner aux PJ un délai, avant qu'ils prennent leur décision. Juste assez de temps pour qu'ils vérifient quelques informations et s'assurent qu'on est pas en train de les envoyer dans une mission suicide. Évidemment, c'est peut-être le cas, mais seul un PNJ particulièrement puissant, une confrérie occulte bien implantée, une corporation ou une agence gouvernementale peuvent répandre rapidement de fausses informations qui permettront de manipuler les PJ. La question qui se pose alors est "pourquoi déployer autant d'efforts afin d'envoyer un groupe de mercenaires dans un piège ?".

Le plus souvent, donc, vérifier les informations fournies permet d'avoir confirmation que la réalité semble correspondre à ce que le PNJ raconte, ou que ses "écarts" avec la vérité ne sont pas forcément destinés à piéger les PJ. S'ils découvrent qu'il a un intérêt personnel et pas uniquement professionnel dans l'affaire, par exemple, cela a peu de chances de les amener à refuser sa proposition. Voire, ils pourraient même essayer de soutirer au PNJ un bonus...

Un autre exemple d'impasse potentielle 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. Idem si le seul moyen d'obtenir ce sésame est d'être présent à un endroit précis durant une fourchette de temps réduite qui ne se reproduira pas...

Un meneur expérimenté parviendra généralement à contourner ce problème, mais ça ne sera pas forcément très joli aux yeux des joueurs et en plus, votre boulot d'auteur, c'est de l'aider à maîtriser un scénario produit par vos soins, pas de lui compliquer la vie.

2.4.4 - Contremesures

Afin d'éviter les impasses potentielles, voici trois considérations utiles :

- 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 (à vous de voir si le fait d'en détenir plusieurs fait ou non une différence).
- soit vous voulez absolument créer un passage obligé pour les PJ, et vous devez donc donner au meneur une solution de rechange s'ils sont coincés à ce moment-là.

Par exemple, si on en revient 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 et qu'aucun PJ du groupe n'y correspond, ils ne peuvent même pas tenter leur chance...

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/sorts 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.. 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.

2.4.5 – Préparer sa conclusion

Un scénario à fins multiples, qui découlent des actions et décisions des personnages, est évidemment ce qui leur offre le plus de liberté, et réduit au strict minimum le recours aux tours de prestidigitation que l'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, à moins que vous le vouliez, il ne peut pas y avoir de quatrième candidat surprise (un PNJ ou même un PJ poussé en avant par les joueurs). Les PJ vont devoir choisir un des trois prétendants, le protéger, et vivre avec les conséquences une fois qu'il sera au pouvoir.

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 les décisions et actions de leurs personnages ont fait la différence, à un ou plusieurs niveaux.

Rappelons le, *il faut effectivement que les joueurs soient acteurs du scénario*, et donc, que les différences à la fin, même 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 PJ échouent s'ils ne parviennent pas à le protéger, ce qui les oblige à prendre la fuite et à quitter le pays. Cependant, *comment* il arrive au pouvoir peut faire toute la différence, à travers les enjeux secondaires du scénario.

Est-ce que les PJ ont tenté de s'allier avec la maîtresse ambitieuse de leur protégé (qui se trouve être la demi-soeur du prétendant C), ou de l'écarter, par exemple ? Que va faire la faction radicale de l'église si B qui est leur prétendant désigné n'est pas soutenu par les joueurs ? Les PJ ont-ils essayé d'utiliser de très vilaines rumeurs concernant C - il serait proche d'un souverain étranger hostile, il se livrerait à de la magie noire... - pour le rendre impopulaire ?

Or, ces décisions prises au fil du scénario peuvent donner au final un ton différent. Par exemple, si les PJ décident de s'allier avec la maîtresse de A, son demi-frère C sera vraisemblablement présent lors du couronnement, et il pèsera dans le règne de A. En considérant que les vilaines choses que les PJ ont pu découvrir à son sujet sont fondées, la victoire pourra avoir une saveur douce-amère. La conclusion du scénario pourrait donc mentionner qu'il faudra peut-être que les PJ règlent ce "problème" dans un avenir proche... De même, si les PJ ont éliminé le prétendant B, les fanatiques religieux qui le soutiennent pourraient compter dans leurs rangs le prêtre qui doit couronner A. Et qui tentera de le poignarder au moment de son triomphe. Le scénario pourrait même se conclure par la menace d'une prochaine guerre de religion, si B a été forcé à l'exil ou a réussi à échapper aux PJ.

Ainsi, à travers les enjeux secondaires, une fin unique peut être ouverte et liée aux choix des PJ, car une suite éventuelle au 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 avec une conclusion strictement binaire échec/réussite.

2.5 – les trames multiples

Au lieu d'avoir une seule histoire (ou une histoire principale et des enjeux/quêtes secondaires), vous pouvez aussi donner plus de liberté aux joueurs en proposant en fait plusieurs histoires distinctes, mais qui peuvent éventuellement s'entremêler.

Exemple : dans le scénario « les dauphins d'Adranto » pour le jeu Chiaroscuro, les PJ forment un petit gang criminel dans les bas fonds d'une ville de fantasy. Le scénario propose en fait

trois trames :

-ils apprennent que quelqu'un tente d'intimider les commerçants qu'ils « protègent », donc d'empiéter sur leur territoire.

-un des PJ obtient d'un indic des informations sur un gros coup potentiel (en échange d'une promesse sur le butin), qui consiste à rafler une cargaison précieuse au principal cartel criminel de la ville.

-enfin, un intermédiaire leur propose une opération de cambriolage dans le quartier noble, en ciblant un butin un peu particulier.

Ce genre de trames multiples est proche de ce qu'on peut observer dans certaines séries télé, mais généralement, une partie du cast principal va s'atteler à un problème, pendant qu'un autre personnage fera face à une situation compliquée, et qu'un troisième (ou le reste du cast) devra gérer encore autre chose. Il se peut que plusieurs de ces trames convergent à un moment (typiquement : un protagoniste d'une trame se révèle être en lien avec une personne ou un événement ou un objet d'une autre trame), ou que l'une d'elle prenne le pas sur les autres (lorsqu'elle finit par constituer une menace globale obligeant tout le monde à s'impliquer). Il se peut aussi que vous préféreriez faire en sorte que les trames soient distinctes, et constituent en fait trois mini-scénarios. En faisant jouer « les dauphins d'Adranto » en convention, les contraintes de temps m'ont amené à faire en sorte que les trois trames soient complètement indépendantes les unes des autres. En fait, ce sont les joueurs qui choisissent celles qui leur semblent les plus importantes. Presque toujours, l'affaire des concurrents potentiels qui menacent leur territoire est passée en premier. Selon les groupes, une ou les deux autres trames ont été utilisées (mais la plupart du temps, une seule, pour des raisons de temps).

2.5.1- contraintes particulières.

Lorsque plusieurs trames se chevauchent dans une même temporalité, il vous faut prévoir ce qui se passera si les personnages se dispersent pour les suivre plus ou moins simultanément, ou s'ils restent ensemble et tentent d'avancer ainsi. La première astuce pour faire en sorte que les PJ ne flânent pas trop ou fassent un choix auquel ils ont de bonnes chances de se tenir est la contrainte de temps. Par exemple : ils veulent intercepter un chargement précieux, mais ils doivent à la fois en apprendre plus sur sa sécurité, et intervenir avant qu'il parvienne à destination et devienne inaccessible. Il faut donc qu'ils gèrent les différentes trames en sachant qu'à partir d'un certain moment, cet objectif ne sera plus réalisable.

Une autre façon d'inciter les joueurs à agir sans trop se disperser est la menace. En reprenant notre exemple des dauphins d'Adranto, si vous évoquez le fait que les « concurrents » des PJ sont décrits par les témoins comme juste deux gros bras (ce qui se passe dans le scénario par défaut) qui font peur aux commerçants, ça ne sera pas du tout pareil que si vous évoquez des tueurs masqués qui ont assassiné un commerçant récalcitrant, et mis le feu à l'entrepôt d'un autre. Dans ce cas, il est plus probable que les PJ restent ensemble, ou en tous cas envisagent qu'on s'en prenne directement à eux rapidement. A vous de voir si cela sera le cas, ou si cette menace est simplement là pour les obliger à ne pas se séparer trop facilement.

Attention, si vous voulez laisser une véritable liberté aux joueurs, il est évident (mais rappelons-le quand même) que vous ne devez pas faire en sorte qu'une contrainte de temps propre à une trame rende totalement irréalisable les autres. Par exemple, vous ne devez pas obliger les joueurs à choisir entre deux trames simplement parce qu'ils ne peuvent pas être à deux endroits différents en même temps. Ou alors, vous devez leur proposer de se séparer pour y parvenir. Et vous assurer que les joueurs n'auront aucune difficulté à comprendre quelles aptitudes de certains PJ seront indispensables à quel endroit. Par exemple, un PJ porté sur le social sera plus à sa place dans des négociations pour obtenir des informations sur ceux

qui menacent le territoire des PJ que le champion du cambriolage dont les talents sont nécessaires pour pénétrer dans la maison noble...

2.5.2 – conclure un scénario à trames multiples

A la base, on a deux possibilités : soit écrire le scénario de manière à ce que l'une des trames constitue obligatoirement sa conclusion, soit le concevoir en partant du principe que n'importe quelle trame peut servir de la sorte. Dans cette éventualité, il s'agira alors surtout d'écrire la conclusion de chaque trame de manière à ce qu'elle soit « consistante » pour les participants. Un truc auquel j'aurai dû songer à l'époque des dauphins d'Adranto...

Si, au contraire, vous voulez absolument qu'une trame finisse par l'emporter sur les autres, on peut déjà envisager deux manières d'y parvenir :

- la première, la plus simple, est de faire en sorte que la chronologie de chaque trame soit construite de manière à ce que votre trame préférée ne puisse être terminée avant les autres. En imposant des contraintes de temps à chaque trame, vous pouvez ainsi guider la partie. Par exemple, certains PNJ détenant des informations essentielles ne peuvent être rencontrés qu'à un moment précis de la journée. Ou ils quittent les environs à partir d'une certaine date. On a déjà vu un peu plus haut qu'on peut obliger les joueurs à s'organiser si une trame ne peut se dérouler que dans un créneau précis (le transport d'une cargaison, dans notre exemple). -on peut aussi procéder de manière à ce que les trames soient davantage entrecroisées, et que des informations glanées sur l'une d'elle puissent par exemple en faire avancer une autre. Ou que sauver un PNJ dans la trame A permette d'avoir une discussion avec son patron/ami/frère/épouse dans la trame B.

Dans ce deuxième cas de figure, il faut s'assurer que les éléments de connexion entre trames ne soient pas trop tardifs dans le déroulé du scénario (pour que les joueurs ne passent pas leur temps à piétiner), et dans le même temps, il faut éviter qu'ils soient trop précoces et directs. Sinon, vos deux trames n'en forment en réalité qu'une seule, et on revient à un scénario à embranchements fictifs (cf.2.4.2 plus haut). Chaque trame doit avoir son autonomie, et elle est délicate à mettre en place.

En effet, si elle est quasiment totale dans le cadre d'un scénario où les trames sont indépendantes et qu'il n'est même pas obligatoire de les jouer toutes, l'autonomie de chaque trame doit rester réelle même si vous prévoyez qu'elles finissent par converger. Or, si vos trames sont trop autonomes alors que vous vouliez qu'elles convergent vers celle que vous préférez, vous créez en fait des quêtes annexes facultatives, qui apportent un plus à votre trame préférée, mais qui ne constituent pas des trames à part entière. Auquel cas, vous retombez dans un scénario classique, mais dans lequel vous serez quand même parvenu à donner une marge de liberté réelle (et apparente...) aux joueurs.

2.6 - personne sur la ligne d'arrivée.

Dans la majorité des cas, les rôlistes construisent et jouent des scénarios dans lesquels les notions de survie et de réussite vont de pair : il s'agit pour les PJ à la fois de résoudre la situation et de s'en sortir vivants. Au-delà du scénario lui-même, nous savons tous de façon implicite que c'est ainsi que les PJ voient leurs aptitudes progresser, de même que l'importance qu'ils acquièrent dans l'univers de jeu. Vous pouvez cependant décider d'écrire un scénario dans lequel les chances de survie des PJ sont infimes. Au point qu'ils pourraient même tous périr.

Certains jeux reposent ouvertement sur ce genre d'histoires. Les scénarios en mode cinématique d'Alien, par exemple. Ou le jeu Sombre de Johan Scipion. Dans ce type de

construction, les participants ne se posent pas tant la question de savoir s'ils vont "réussir", mais de savoir combien de PJ seront encore vivants à la fin. Tout le monde s'attend à ce que diverses péripéties, voire les tensions entre PJ, provoquent une ou plusieurs morts, plus ou moins salissantes.

Si vous écrivez un scénario pour un jeu qui ne met pas explicitement en avant ce genre d'histoires, il est évidemment indispensable d'annoncer clairement la couleur dans l'introduction : votre lecteur/meneur doit savoir dès le départ quel genre d'histoire il lui est proposé de mettre en scène. A lui, ensuite, de voir à la lecture si ce scénario lui plaît, et s'il conviendrait à sa table.

Ensuite, votre construction doit nourrir le jeu de manière à ce que les personnages en arrivent à prendre des décisions dont ils savent qu'elles risquent de leur être fatales. Par exemple, en proposant des prétirés avec des objectifs cachés, des rivalités, ou des intérêts antagonistes. A défaut de prétirés, proposez au moins au lecteur quelques accroches de ce genre pour qu'il puisse les distribuer à ses joueurs afin de "mettre leurs personnages en condition".

Ainsi, il faut non seulement que les défis et obstacles posés aux PJ soient très dangereux, mais il faut également qu'ils ne puissent pas faire bloc face à l'adversité, et soient même amenés à augmenter les risques qu'ils courent.

L'exemple ultra-classique est le PJ qui a pour priorité de ramener à la maison un truc qui est potentiellement mortel et que les autres préféreraient détruire ou abandonner. Ou encore, l'information découverte en jeu qui montre qu'un PJ est coupable de choses absolument terribles et qu'il lui faut désormais s'assurer (par la persuasion, la menace ou des mesures plus définitives) que les autres ne trahissent pas son secret.

Par ailleurs, il faut évidemment une ou plusieurs menaces extérieures. Avec des possibilités apparentes de s'en sortir (en neutralisant la menace, en quittant la zone, en trouvant la bonne personne...) qui sont en réalité vouées à l'échec, voire vont amener les PJ à s'exposer à des périls supplémentaires dont ils n'ont pas forcément connaissance au début.

En fait, jusqu'à ce que les joueurs puissent comprendre quelle est la solution (ou les alternatives possibles à "on va juste s'asseoir et attendre d'y passer") tout ce qui semble trop évident ou trop beau pour être vrai peut potentiellement être utilisé de manière à faire grimper la tension. L'antidote au poison est périmé, la navette d'évacuation a été sabotée, les renforts attendus ont été interceptés ou dérouterés, le PNJ bienveillant est un traître ou sous influence magique, etc.

Faire rebondir les PJ d'un problème à un autre est fréquent dans de nombreux types de scénarios, mais cela fonctionne bien mieux si en plus, on parvient à donner l'impression que les événements s'enchaînent dans une spirale infernale alors que la porte de sortie semble de plus en plus incertaine et inatteignable.

Comme ce genre de scénario n'implique pas forcément qu'un PJ y survive, non seulement ils peuvent tous mourir, mais ils peuvent même être amenés à décider de se sacrifier. Par exemple, à travers un simple dilemme, du genre "est ce qu'on va laisser cette menace se propager ailleurs en tentant de s'enfuir, ou provoquer sa destruction de telle manière qu'on y passera tous aussi ?". Le genre de choix qui peut créer des tensions supplémentaires entre PJ... et donc des morts. voire la mort de tout le monde.

Enfin, il faut prendre garde à la temporalité du scénario : évitez que la totalité des PJ risque de mourir dans les 30 minutes qui suivent le début de la séance, par la faute d'un jet de dés raté par exemple, si vous écrivez un scénario censé durer quatre ou cinq heures. Si certaines morts sont quasi inévitables et prévues pour survenir très tôt, mettez dans le scénario des PJ de

remplacement. Si vous voulez une véritable hécatombe, avec des morts en quantité, mettez en suffisamment pour que plusieurs joueurs puissent perdre un, voire deux, personnages en quelques heures de jeu, sans devoir quitter la partie. Soldats, colons, prisonniers, paysans, réfugiés et autres figurants sont appropriés, à condition en matière de système de jeu que leurs chances de s'en sortir (ou pas...) soient à peu près les mêmes que celles des PJ qui commencent la partie.

Ou alors, si vous voulez enfoncer le clou rapidement, faites un premier acte à l'issue duquel tous les PJ meurent obligatoirement, et donnez aux joueurs des personnages différents pour la suite. Les nouveaux PJ vont devoir essayer de faire mieux que leurs prédécesseurs, ou régler la situation qui a été provoquée par les décisions des joueurs dans l'acte 1... De manière totalement inattendue à l'époque, c'est ce qui était proposé dans un vieux scénario pour AD&D2. Les joueurs commencent avec des prétirés parmi huit des plus puissants personnages de leur monde, et périssent tous au bout d'une heure de jeu dans un combat contre une menace majeure. Les joueurs prennent alors en main les apprentis et employés de ces personnages défunts, qui doivent faire de leur mieux avec des informations parcellaires sur ce qui s'est passé. Les PJ n'en savent pas beaucoup, et les joueurs de leur côté savent qu'ils ne feront pas le poids face à cette menace... mais le scénario ne place pas directement nos nouveaux protagonistes dans les pas de leurs prédécesseurs. Non seulement cette introduction est bienvenue en matière de tension dramatique, mais en plus, les apparences sont trompeuses et les joueurs ne sont pas au bout de leurs surprises.

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'Ensorcelleur 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, brouillages, pannes, perturbations de l'éther 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. Dans le même temps, 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 en réalité que d'entendre pour la sixième fois "je lance le sort untel" et hop, l'affaire est faite. Et donc...

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 trame utilisable qui laisse aussi la place à, et si possible encourage, l'improvisation.

Le résultat peut cependant donner une lecture assez aride, à force de vouloir aller à l'essentiel. 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.

Utiliser 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 faire à leurs PJ 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. 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.

IV – quelques astuces issues de la dramaturgie

Voici plusieurs concepts tirés du vaste arsenal à la disposition des scénaristes et des écrivains qui peuvent vous servir de façon récurrente, aussi bien pour écrire du scénario pro que pour concevoir vos propres parties privées. Comme vous allez le voir, ils n'ont rien de bien compliqué.

4.1 - Le MacGuffin

Si l'origine exacte du concept est encore l'objet de quelques spéculations, le terme de MacGuffin a été posé par Alfred Hitchcock dès 1939. Un MacGuffin est un enjeu (généralement un objet) *qui sert de prétexte pour lancer l'histoire* et motiver les protagonistes, alors qu'il n'apparaîtra pas par la suite, ou à peine.

Par exemple, le film « le Faucon Maltais » tourne autour d'une statuette (le fameux faucon) que plusieurs protagonistes veulent obtenir, ce qui a causé la mort d'un collègue et ami du personnage principal, le détective Sam Spade. La fameuse statuette n'apparaît que très brièvement à la fin du film, et Spade découvre qu'il s'agit d'un faux. Il parvient à venger son ami en démasquant l'assassin, mais personne ne saura jamais s'il existe un vrai Faucon Maltais, ou si toute cette convoitise ne concernait qu'un objet fabriqué (par qui ?) pour une arnaque.

Donc, au final, soit le MacGuffin n'existe pas, soit il devient inaccessible à tous les protagonistes (il est détruit, par exemple), soit on s'aperçoit qu'il ne correspond pas aux attentes qu'on en avait, ce qui rend sa possession inutile, voire problématique. Mais courir après lui aura quand même constitué le fil rouge du scénario. Donc, obtenir les plans d'une arme absolue, retrouver une relique sacrée ou découvrir des informations cruciales peuvent être le véritable enjeu de votre scénario, ou juste un MacGuffin. Les joueurs (comme le spectateur d'un film) n'auront aucun moyen de le savoir à l'avance. En fait, c'est précisément lorsqu'il apparaît (s'il apparaît...) que sa nature de prétexte à l'histoire devient évidente. Le MacGuffin *n'est pas destiné à jouer un rôle en dehors de l'histoire en cours et n'a aucun impact sur le reste du monde.*

Par exemple, le Graal dans Indiana Jones et la Dernière Croisade permet au héros de sauver son père, mais il disparaît dans une fissure lorsqu'on tente de l'emporter hors du lieu où il repose. En réalité, les nazis n'ont aucune chance de s'en emparer sans l'intervention des Jones, qui eux pensent à la fois qu'ils doivent les en empêcher, et que ça serait cool de trouver cet objet mythique.

4.2 - Le fusil de Chekov

« Il ne faut jamais placer un fusil chargé sur scène s'il ne va pas être utilisé. C'est mal de faire des promesses que l'on n'a pas l'intention de tenir » disait le dramaturge Anton Chekov à la fin du 19^{ème} siècle.

Le fusil de Chekov (en réalité, il faisait là référence au monologue d'un personnage dans une pièce de théâtre) est un effet d'annonce : si un détail est présenté de manière à être important, ou mémorable, c'est qu'il doit servir à un moment ou un autre dans la suite de l'histoire.

Sinon, autant le supprimer, ou le rendre insignifiant. Il peut s'agir d'un objet (un fusil chargé

en évidence), d'une personne (le majordome dont le nom est donné), d'un lieu (la pierre tombale près de la falaise au bord de la mer), etc.

Toute une partie de l'intérêt des films/pièces/épisodes où les fusils de Chekov interviennent est du point de vue du spectateur de les identifier au moment où ils sont présentés, si le metteur en scène n'a pas utilisé des ficelles trop grosses, et d'avoir la confirmation de leur importance plus tard. Par exemple, le power loader de manutention utilisé par Ripley dans le film *Aliens* est très souvent identifié par le spectateur, à raison, comme un fusil de Chekov.

En matière de jeu de rôle, comme déjà dit plus haut, tout ce que perçoivent les personnages des joueurs dépend de la narration du Meneur. Même s'ils s'efforcent de lancer des dés toutes les cinq secondes et multiplient les « je fouille la pièce » ainsi que les questions plus ou moins alambiquées, en réalité, le pouvoir dont les joueurs disposent pour comprendre et appréhender l'environnement de leurs personnages reste limité. Il est donc possible de jouer délibérément sur les perceptions et les attentes des joueurs/spectateurs, en créant des effets d'annonces délibérément faux.

4.3 - La fausse piste (aussi dit “le hareng rouge” ou red herring en anglais)

Le détail/fait/personnage/événement apparemment très important, mais qui vise en réalité à envoyer le spectateur/les PJ battre la campagne dans la mauvaise direction. Comme pour les tours de magie, il s'agit d'attirer l'attention du public sur quelque chose, pour qu'il ne s'intéresse pas à ce qui est vraiment important. L'effet recherché est de créer à un moment un retournement de la situation, pour surprendre les joueurs par un soudain changement de perspective, lorsque leurs personnages réalisent qu'en fait, ils n'ont rien déduit ou anticipé, mais qu'on les a menés par le bout du nez.

Cette technique fonctionne très bien quand les joueurs comprennent qu'ils avaient les bonnes informations, ou pouvaient les découvrir facilement, mais que leur attention a été attirée ailleurs. Si, à l'inverse, vous n'avez écrit que des fausses pistes et n'avez à aucun moment donné aux personnages une possibilité de découvrir la vérité (ou aux joueurs de la déduire), votre hareng rouge va sentir mauvais : on ne prend pas le scénariste pour quelqu'un de brillant, mais comme un poseur et un fumiste, puisqu'il a juste fait en sorte que les seules informations disponibles dans une enquête soient toutes fausses...

4.4 - le flashforward

Une astuce intéressante, utilisée dans divers films et séries mais plus difficile à mettre dans un scénario écrit, est de commencer le jeu par un aperçu du futur, un instant crucial auquel les PJ ne pourront échapper, et que vous décidez de montrer aux *joueurs*.

Par exemple, le scénario débute par un préambule dans lequel vous décrivez une catastrophe aérienne : les PJ sont dans un avion de ligne dont un réacteur vient d'exploser et ils n'ont vraisemblablement plus que quelques minutes à vivre. Le meneur décrit la chute brutale de l'appareil, la panique à bord, demande aux joueurs ce que font les personnages et au moment où ils commencent à lui répondre et que la tension est à son comble, la scène s'interrompt et le meneur annonce quelque chose comme “quelques heures avant votre montée dans l'avion...” pour commencer la partie.

Les joueurs - *mais pas les personnages* - savent donc dès le début de la partie que cette scène va se produire, mais ni pourquoi, ni ce qui se passera ensuite. Vous les avez momentanément placés dans la position du spectateur, et créé un suspens qui les concerne directement, et pas leurs personnages qui restent dans une ignorance bienheureuse.

Par ailleurs, vous leur demandez aussi de renoncer par avance et pour un instant à leur liberté d'action : d'une façon ou d'une autre, cette scène *doit* se produire. Ce qui se passe avant peut

grandement varier, mais finira par y mener. Évitez donc d'être trop précis dans le préambule. Si vous avez proposé au meneur de déclarer "cinq heures avant que vous montiez dans cet avion" à l'issue de cette scène, vous pouvez parier qu'au moins un joueur va tout faire pour que le groupe perde du temps afin que les cinq heures s'écoulent sans que les PJ s'approchent de l'aéroport. Juste parce que certains joueurs aiment faire ch... faire preuve d'esprit de contradiction. Ou tester les limites apparentes d'un scénario écrit.

Ou alors, vous allez devoir leur imposer un passage obligatoire, quelque chose qui fait que même si le groupe se sépare ou tente de gagner du temps, ou décide d'aller à la pêche, ils finiront de gré ou de force à l'heure dite dans la cabine de l'avion. A part "si vous n'y montez pas, le scénario se termine par un échec" ou "on vous donne l'ordre de monter dans cet avion", les solutions pour y parvenir demandent quand même pas mal d'efforts d'écriture. Dans le doute, si vous n'êtes pas sûr de votre coup, évitez de vous enfermer là-dedans. Donc, ne soyez pas trop précis sur les aperçus du futur, juste pour ne pas inciter les joueurs à tout faire pour voir s'ils peuvent faire dérailler le scénario.

L'idéal serait en fait que pour les *personnages*, monter dans cet avion soit non seulement nécessaire mais même une bonne idée, alors que les *joueurs*, eux, ont toutes les raisons de penser le contraire. C'est aussi ça, jouer un rôle...

Enfin, il est nécessaire de créer une scène préambule très courte ou suffisamment contraignante pour que les joueurs ne puissent pas réellement anticiper sur la suite. Nous voulons que lorsqu'ils se retrouvent à ce moment clef, les personnages soient obligés d'improviser ou d'agir sous tension, pas qu'ils arrivent à cette scène avec un groupe de joueurs qui a déjà prévu quatre façons différentes d'y survivre...

L'important est que les PJ montent dans cet avion et que les joueurs éprouvent une certaine appréhension à l'idée de savoir pourquoi, et ce qui se passera lorsqu'ils devront effectivement jouer cette scène.

Evidemment, les PJ sont censés survivre au crash, sauf s'ils font n'importe quoi. Evidemment, les joueurs se doutent de ça.

Mais leur attention a été amorcée vers cette scène, qu'ils vont donc attendre en se demandant "comment on va en arriver là, et comment on va s'en sortir?". En l'occurrence, c'est tout ce qui nous importe.

L'intérêt d'un flashforward est de fournir juste assez d'informations pour créer de la tension et de l'expectative, pas de court-circuiter le scénario ou découvrir qui est l'assassin avant même la fin du pré-générique.

V - quelques considérations annexes

Pour terminer, voici quelques idées qu'il aurait été difficile de placer dans les parties précédentes, bien qu'elles puissent y faire référence.

5.1 – le PNJ de Schrödinger

Pour mémoire et de manière simplifiée : dans l'expérience de pensée de Schrödinger, un chat est placé dans une boîte entièrement isolée du monde extérieur. Cette boîte est munie d'un dispositif qui tue le chat s'il détecte la désintégration d'un atome radioactif. Si cet atome a une durée de demi-vie de 10 minutes, et qu'on attend la fin de ce délai pour ouvrir la boîte, il y a 50% de chances au moment où on l'ouvre que l'atome se soit déjà désintégré et donc que le chat soit mort, et 50% de chances que l'atome soit toujours là et donc que le chat soit encore

vivant. De manière paradoxale, le chat est donc simultanément mort et vivant jusqu'à ce que la boîte soit ouverte au bout de dix minutes, et qu'on découvre ce qu'il en est.

Par analogie, il s'agit de mettre les joueurs face à un PNJ dont ils peuvent penser qu'il est dangereux, mais sans qu'ils aient le moyen de confirmer ou pas cette possibilité. On en trouve de multiples exemples dans les films impliquant démons, zombies, virus et autres aliens xénomorphes : les protagonistes sont dans une zone dangereuse et se retrouvent face à une personne qui semble avoir été épargnée. Est-elle contaminée/possédée ou pas ?

Dans un film, les protagonistes n'ont aucun moyen de le savoir avant que le déroulé de l'histoire arrive à un instant T et que la réponse leur soit apportée.

Dans un scénario de jeu de rôle, soit les PJ sont également prisonniers d'un déroulé chronologique (ils ne peuvent pas découvrir si le PNJ est dangereux ou inoffensif avant un instant précis), soit ils doivent réaliser une action spécifique afin de déterminer une fois pour toutes ce qu'il en est. Par exemple : mettre la main sur un objet magique, trouver un témoin fiable qui peut décrire ce qui s'est passé, atteindre un laboratoire permettant des analyses...

Dans les deux cas, avant cet instant T ou la réalisation de l'action nécessaire à établir la vérité, la menace reste potentielle mais il est impossible d'avoir de certitude à son sujet. On peut ainsi créer une source de suspense secondaire, voire une amorce pour un possible retournement de situation.

Évidemment, dans le jeu de rôle, la réponse la plus simple pour les joueurs est que leurs PJ tirent dans le tas pour régler le problème. Donc, si vous placez dans un scénario un PNJ de Schrödinger, il est préférable qu'ils soient obligés de se poser la question « et si en le tuant ou en l'abandonnant, ça devenait pire ? ».

Par exemple, le PNJ peut affirmer qu'il est seul à pouvoir accéder à un endroit sécurisé, un moyen de fuite, ou des informations importantes. Les PNJ visiblement vulnérables, importants ou inoffensifs (enfants, animaux domestiques, proches d'un PJ) marchent relativement bien. L'important, c'est que le PNJ ne soit pas essentiel au scénario, mais que sa présence pose un dilemme supplémentaire.

En effet, les joueurs ne doivent pas avoir l'impression qu'il est forcément *interdit* à leurs personnages de dégommer cette menace potentielle, mais plutôt que quoi qu'ils fassent, il y aura des conséquences. Ils sont donc obligés de choisir entre tuer/abandonner de suite ce PNJ qui est peut-être inoffensif, ou l'embarquer avec eux et le garder à l'œil en considérant qu'il est peut-être dangereux. Au moment où ils prennent leur décision, ils n'ont aucun moyen de savoir s'ils ont raison ou pas.

A ce propos, dans un scénario d'Alien (mais je ne dirais évidemment pas lequel) une trame secondaire concerne la rencontre facultative avec un PNJ qui est possiblement infecté et dangereux. Il y a plusieurs indices allant dans ce sens, et à un moment, le PNJ va commencer à afficher des signes physiques trahissant qu'il se passe quelque chose de pas net. Le fait est que si les PJ le gardent en vie, le PNJ finit ensuite par se rétablir et que ce rétablissement peut après le scénario ouvrir la voie à des recherches scientifiques. Des recherches qui pourraient bien sauver la vie d'un PJ un autre jour...

Si la vérité doit être dévoilée à un moment précis, vous pouvez faire en sorte que les PJ pensent trouver le moyen de la découvrir avant, mais soient condamnés à échouer (par exemple : le seul laboratoire d'analyses sur le site où se déroule le scénario a été saccagé par un incendie mais ils ne peuvent le savoir avant d'y arriver). Dans tous les cas, vous devez

évidemment faire en sorte que le suspens reste entier assez longtemps pour que, même si le PNJ n'a en réalité aucune importance, cette trame secondaire cause une certaine tension, voire des discussions au sein du groupe.

Plus inquiétant, dans les scénarios à fins ouvertes, l'histoire peut se terminer avec un PNJ en vie et apparemment empli de gratitude, sans que les PJ le quittent avec plus de certitudes sur son état que lorsqu'ils l'ont rencontré. Marche particulièrement bien quand on parle d'envahisseurs extraterrestres ayant pris forme humaine, de cylons ou de possession démoniaque.

5.2 - de l'usage intelligent de la trahison

Dans l'écriture d'une histoire, un ressort très employé pour les retournements de situation est évidemment lorsqu'un allié/mentor/subordonné/informateur/ami/conjoint se révèle avoir un intérêt opposé ou incompatible avec celui du protagoniste principal.

Shadowrun, pour le citer, est un jeu qui repose essentiellement sur des missions (ou "runs") proposées par des recruteurs ou des clients désignés sous le nom de "M. Johnson". Un vieux poncif des adeptes de Shadowrun affirme "ça n'est pas un run si le Johnson n'a pas essayé de te doubler au moins une fois".

De même, dans le Livre des Cinq Anneaux il y a la réputation des samurai du Scorpion. Adeptes reconnus du mensonge et des morts "accidentelles", on se garde de leur faire confiance, surtout quand on a des choses à cacher, ou qu'ils pourraient faire circuler des rumeurs mensongères à votre sujet. Dans un contexte politique où les apparences sont critiques, cela reviendrait trop souvent à leur donner l'occasion d'exercer de vilains chantages.

Cependant, les Johnson, les samurai du Scorpion et autres vampires grabataires ne se lèvent pas le matin en se disant "comment je vais faire pour trahir les PJ aujourd'hui?". Ils n'organisent pas non plus de soirées dans les bars où ils paient des coups à ceux qui ont les histoires de trahisons les plus tordues. Il n'y a pas de séminaires sur comment trahir les PJ, ni de carte de fidélité et une fiole de poison offerte si le PNJ atteint dix trahisons. Sauf dans le cas de scénarios ou de scènes ouvertement parodiques, évidemment. Mais ça n'est pas le sujet du moment.

Il n'y a guère que les démons ou assimilés qui peuvent mentir, manipuler et trahir de façon systématique, parce qu'ils sont censés incarner le Mal à un niveau primordial, cosmique et philosophique.

Et encore... même une société démoniaque ne peut fonctionner si tout le monde ment *en permanence*. Il n'y a aucun échange possible si vous êtes persuadé que chaque affirmation, proposition ou déclaration de l'autre est un mensonge. Dans un tel univers, seule la force physique ou magique exercée de façon *continue* fonctionne, puisqu'aucune forme de coopération (même intéressée et hypocrite) n'est envisageable. Vous êtes obligé en permanence de forcer les autres à vous obéir ou de vous battre pour survivre, puisque ni vous n'y eux ne pouvez croire le moindre mot.

De façon plus logique, donc, même s'il est in fine impossible de leur faire confiance, les entités démoniaques savent ce qu'est la vérité, et elles y ont recours. Parce qu'elles ne peuvent pas complètement s'en passer et que, si on y regarde bien, la vérité constitue une arme aussi dangereuse que le mensonge.

Nos démons peuvent aussi avoir intérêt à utiliser la vérité si leurs objectifs et ceux des PJ sont temporairement alignés. voire trouver ces êtres éphémères amusants, et les traiter avec une certaine indulgence en jouant cartes sur tables. Ou parce que la vérité a plus de chances d'amener les PJ à agir d'une certaine manière. C'est justement parce qu'ils peuvent aussi se montrer utiles, raisonnables et même sincères, que les démons sont dangereux. Pour leurs semblables comme pour le reste de l'univers. Parce que cela les rend encore plus ambigus et difficiles à cerner, donc imprévisibles.

5.2.1 - Pourquoi trahir ?

Pour en revenir à des PNJ plus classiques, ils mentent et trahissent parce qu'ils pensent - à tort ou à raison - que c'est dans leur intérêt de causer du tort aux PJ. Ils vont alors doubler les PJ pour une ou plusieurs des raisons suivantes :

- la vengeance, parce que les PJ ont causé un grand tort au traître, mais qu'ils l'ignorent.
- la mission proposée amène les PJ à prendre connaissance d'informations qui ne doivent absolument pas circuler, et il faut donc les éliminer pour s'assurer que le secret soit conservé.
- il s'agit d'une opération suicide, mais elle est indispensable du point de vue du traître, et donc, autant laisser croire aux PJ qu'ils ont des chances de s'en sortir. Une variante de l'opération suicide est la diversion kamikaze : les PJ sont sacrifiés pour attirer l'attention pendant que la véritable opération se déroule ailleurs.
- le traître a besoin de leurs talents, mais il est persuadé que les PJ essaieront de le doubler à un moment ou un autre. Il a décidé de s'assurer qu'ils n'en auraient pas l'occasion.
- par leurs choix, leur position ou leurs capacités, les PJ constituent à leur insu une menace pour les projets du traître. Il doit donc les écarter de son chemin.
- le traître est lui-même victime d'un chantage, ou on le force à choisir entre les PJ et quelqu'un dont la disparition lui serait insupportable.
- les ambitions du PNJ impliquent de sacrifier des gens qu'il est censé aider ou protéger, dont les PJ. Il n'a rien contre eux personnellement, mais il ne laissera pas ce détail l'arrêter.

En dehors de ces circonstances, l'avarice, la jalousie, la honte ou l'ambition peuvent amener plus généralement un PNJ à dissimuler des choses, mais de son point de vue, il s'agit juste de veiller à son intérêt personnel. Pas forcément de nuire directement aux PJ au point de les envoyer au cimetière ou en taule. Il peut craindre que les PJ se détournent de lui, ou vouloir cacher de vilaines choses concernant son passé, ou essayer de les payer au rabais, etc.

Dans cette zone grise se trouvent en réalité bon nombre de ressorts de trahison directement utilisables en jeu : si les PJ comprennent suffisamment tôt les motivations réelles de leur interlocuteur, il est souvent possible de trouver un terrain d'entente. La trahison ne constitue donc plus un passage obligé du scénario, mais un enjeu secondaire, directement dépendant des décisions des personnages.

5.2.2 - La trahison dans les univers "sombres et réalistes"

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, quand les PJ ne sont que des mercenaires ou des pions, du point de vue d'un PNJ, ils ne sont pas forcément des outils jetables à usage unique. Surtout s'il veut utiliser des gens qui ont de bonnes chances d'accomplir ses objectifs.

Or, d'une façon ou d'une autre, dans le jeu de rôle les PJ s'impliquent tôt ou tard dans des enjeux qui dépassent ceux concernant la majorité des habitants de leur cadre de jeu. Même s'ils sont des péquins, de fait, les PJ dans de tels univers sont des péquins *exceptionnels*.

Même dans les univers censément sombres et violents, ou horribles, on ne trouve pas à tous les coins de rue des gens qui peuvent digérer certaines révélations majeures, ou qui acceptent

de courir des risques sensiblement plus importants que ceux d'un quotidien déjà précaire, voire périlleux. Plus précisément, bon nombre de ces individus disparaissent rapidement et doivent être remplacés, parce que ce que l'on attend d'eux implique forcément qu'ils mettent leur vie ou leur santé mentale dans la balance *bien plus souvent que le reste de la population*.

Dans le cadre d'un scénario ponctuel, les PNJ ne savent pas qu'il n'y aura aucune suite à cette histoire. Il devraient donc agir comme ils le feraient s'ils étaient susceptibles un jour prochain de faire encore appel aux services des PJ. A savoir : les gens fiables sont rares. Les gens compétents sont rares. Les gens fiables *et* compétents plus encore. Si les PJ ne font pas preuve d'incompétence, de vulgarité, de stupidité ou ne semblent pas constituer une menace, il est peu probable qu'il vienne automatiquement à l'esprit du PNJ de les trahir ou de les abandonner.

En conclusion, il me semble important de garder à l'esprit que si vous écrivez un scénario dans lequel les PJ peuvent être trahis, ou jetés après usage, autant que cela soit crédible, et pas forcément l'application bête et systématique d'un vieil aphorisme moisi genre "tous les Johnson/les Scorpions/les Granbretons/les Malkaviens sont indignes de confiance" et autres "dans l'univers de Warhammer 40.000, vous êtes juste des péons insignifiants et sacrificiables comme les autres". Parce que si les PJ ne sont pas forcément le centre du monde, ils sont en tous cas celui de votre scénario.

Vous pouvez même aller plus loin, en reprenant notre histoire du PNJ de Schrödinger : proposez parfois un scénario dans lequel les PJ se verront enclins à soupçonner un PNJ important de jouer un jeu trouble... et laissez au meneur la possibilité que ça ne soit absolument pas le cas.

Les joueurs éprouvent souvent un choc intéressant quand ils réalisent trop tard que leur méfiance excessive (ou leurs réflexes de vieux rôlistes blasés...) est la source de complications inutiles, voire la cause principale de leur échec.

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.