

# THÉORIES À LA CON POUR FAIRE UNE HISTOIRE REUSSIE

Christ.

## Historique :

théories 1.0 : "les 10 commandements du roleplaying" (vitriol 0, 1994)

théories 1.1 : "les 10 commandements du roleplaying, advanced" (vitriol 2, 1995)

théories 1.2 : "les 10 commandements du roleplaying, advanced, revised" (livret de bienvenue, 1996)

théories 2.0 : "les bons scénars" (theorie1.doc, 1995)

théories 3.0 : "les bons jeux" (theorie2.htm, 1995/96)

théories 4.0 : "jeu par correspondance" (theorie3.doc, 1996)

## Les bons scénars :

Des scénarios de jeu de rôle, dans les revues, on en lit, on en voit, ça existe. Je me demande parfois s'ils ont été joués et testés devant le manque de crédibilité des situations, la difficulté à impliquer des personnages dedans. (Sans parler du manque d'originalité.)

Les histoires destinées à amuser, on en trouve dans les films, les livres... et le jeu de rôle. Mais ce dernier exige certains critères:

- que les personnages soient impliqués dans l'aventure ;
- qu'ils aient tous quelque chose à faire, et ensemble, parce que ce sont des joueurs qu'il y a à la table, pas un ou deux héros et puis des témoins béats d'admiration ;
- que l'histoire ne les sépare pas (l'un d'eux fait prisonnier sans les autres par exemple) ou ne s'adresse pas à l'un d'eux en particulier, sans les autres. Les joueurs sont venus jouer (d'où le nom), pas passer 15 minutes à tour de rôle dans le couloir (si dans "tour de rôle" il y a "rôle", la comparaison avec ce que vous savez s'arrête là) ;
- que le dosage enquête/action soit équilibré, car si les films ou les livres disposent de ficelles pour contrebalancer un déséquilibre, le JdR ne peut pas les utiliser à coup sûr ;
- que l'histoire ne soit conçue et vue **que** du point de vue des joueurs. La plupart des bons livres/films ne se prolongeront jamais en bon scénario (tant pis ou tant mieux) car certains passages, parfois les plus intéressants sont "montrés" au lecteur/spectateur alors que le(s) héros, lui, n'en a rien vu.

*(note de texte : de même, certains scénarios de films/livres ne tiennent debout ou ne sont intéressants que parce que le héros a fait ou découvert tel truc, et de façon stylée... Loi de Murphy : vos joueurs n'y arriveront pas, eux ! Solution : "donner" l'indice en question coûte que coûte ! Coût, justement : la crédibilité ou le suspens, donc l'intérêt, du scénar de JdR.)*

Si on transforme ça en scénar, ces moments sont donc supprimés et l'œuvre, très homogène et réussie à l'origine, devient une daube sans intérêt.

Toutes ces contraintes ne posent en fait pas de problème majeur au ciné ou dans les romans. C'est pour ça que j'ose affirmer qu'il est plus facile d'adapter un scénario de JdR en film ou en livre, que l'inverse. D'autant plus que les effets si efficaces d'habitude (la scène de doute : Dois-je continuer ? Nous allons tous mourir... la scène d'intense passion ; les dialogues percutants ; les effets spéciaux impressionnants même là où c'est techniquement impossible, genre le vaisseau qui se désintègre dans une gerbe de **flammas** et à grand **fracas** alors qu'il n'y a pas d'air dans l'espace, trop fort !), effets sur lesquels certaines œuvres sont **entièrement** basées, bref, tout ça passe assez mal en JdR, où cela nécessiterait un excellent roleplay des joueurs zé du maître, autant dire du pas stable et du pas suffisant, même s'il ne faut **pas** s'en priver.

Une histoire doit être crédible, pour que les joueurs puissent se sentir impliqués. Le fantastique n'entraîne pas forcément du surréaliste ou du crétin. (c'est quand même pas de bol, ça, que le méchant ait décidé de s'en prendre justement à eux ; c'est tout de même un monde qu'on puisse pas foutre les pieds dans une auberge sans qu'un blaireau vienne proposer une mission je-ne-sais-où...). Ce que vous racontez doit pouvoir se justifier pour tenir la route, il faut y avoir réfléchi longuement.

Une **bonne** histoire, elle, a de la profondeur, apporte quelque chose aux personnages, les fait évoluer, les remet en cause. Bref, tout, sauf un scénar de Denis Gerfaut (sans vouloir critiquer).

Evidemment, il faut travailler les personnages principaux. Les antagonistes doivent avoir une façon de penser, des motivations clairement définies, toujours afin de les rendre crédibles. (Mais pourquoi est-il aussi méchant ?).

Note au passage : les héros d'aujourd'hui ont évolué (en bien ou en mal, ça dépend des goûts). Hier purs et durs, ils sont aujourd'hui humains et ont des problèmes de base. Question d'humeur. La mode est au glauque et au sombre, et les jeux d'aujourd'hui ont suivi le mouvement : leur qualificatif de "jeux adultes/matures" ne cache que leur manque de bonne volonté à faire rêver et s'évader d'un quotidien pas toujours rigolo.

C'est de toute façon "bien vu" de faire de la critique ouverte (genre : "tous des pourris") d'une cible judicieusement choisie (la société, la presse et la télé font désormais concurrence aux hommes politiques et à l'administration, quand il ne s'agit pas du monde dans son ensemble). Les héros qui sauvaient le monde en risquant leur vie sont devenus des héros qui pissent à la raie du monde en sauvant **leur** vie, au détriment de celle des copains. Comme ça doit être distrayant de jouer ça !

Les PnJ mineurs ou les rôles secondaires, quant à eux, sont là pour mettre/soutenir l'ambiance et réussir à caser les types dont on n'a pas voulu ailleurs (en tant que PJ ou Super Méchant) : le gros, la moche, le con...

Détailler les PnJ mineurs est ce qui demande le plus de travail, parce que si c'est nécessaire à l'ambiance et au réalisme, ce n'est pas vraiment utile pour l'histoire (bonjour la motivation) et qu'on ne peut pas tous les prévoir (bonjour l'improvisation : putain, mais vous allez bientôt lui foutre la paix au boulanger ? Y sait pas, y sait rien !). Publicité : il existe par ici une magnifique « table de réaction des PnJ mineurs » et une non moins éblouissante « liste de noms et de prénoms », qui facilitent un peu la tâche.

Outre la qualité du scénario et l'implication des personnages, l'histoire réussie fait appel à un timing précis, plus communément appelé "timing d'enfer" (en anglais : temporisation from hell). Au cinéma, c'est le découpage, le montage, le cadrage des scènes qui s'en charge. Ici, c'est le talent de narrateur du MJ et sa capacité à ne pas s'endormir. Le timing d'enfer comprend usuellement :

- la scène d'ouverture

Souvent négligée, pourtant capitale, elle doit en vingt minutes captiver tout le monde et lancer l'histoire et l'ambiance. Regardez, c'est génial, ça s'appelle une *catch-ouverture*. Autant dire que si on ne la prépare pas, en se disant, "je verrais bien sur place", on n'est pas dans la mer-deuh. Ça se décline à toutes les sauces : action, drame, comique, ambiance... L'action reste ma préférée, à la fois plus facile et plus efficace.

- les scènes d'exposition

Il s'agit de présenter l'intrigue, les PnJ et leur caractère, les premiers indices, tout ça sans casser le rythme de la scène d'ouverture, allez, plus vite, ça traîne... Pour chaque indice ou personnage clé, il faut se demander comment ces @\$\$#% de joueurs vont parvenir jusqu'à lui.

- le corps principal et l'action

Au bout d'une heure environ, tout doit être en place et les joueurs doivent **savoir ce qu'ils ont à faire**, faute de quoi de gros temps morts se profilent à l'horizon, mais devraient se dissiper en fin de soirée. Demain matin, les températures seront en baisse sur l'ensemble du pays... Bon, à c'moment là, le scénario roule comme sur des rails. Pourtant, tout reste à faire.

- la poursuite

D'indice en indice, de péripétie en péripétie, on se rapproche du but : l'appropriation et le partage du trésor, le pétage de gueule du méchant, la délivrance d'une (très jolie) victime, le sauvetage de sa propre peau, etc.

- le face à face

Là encore, l'un des passages les plus rigolos au cinéma : le duel, n'est pas valable puisque seul **un** des PJs serait impliqué et aurait quelque chose à faire. Solution : le combat de groupe ou le partage des tâches. Et ce n'est pas parce que c'est un combat qu'il faut le bâcler. C'est **le** combat, l'Ultime Confrontation Finale Tant Attendue (From Hell aussi...), et même là, il peut s'en passer des trucs. Mais Gotlib raconte ça mieux que je ne saurais le faire.

- la fin

Comme l'ouverture, ce moment est souvent négligé (faute de temps), c'est pourtant celui qui va laisser la dernière impression, qui fait basculer le verdict de "c'était pas mal" à "c'était super" et il s'agit d'y avoir pensé à l'avance. Eviter à tout prix l'Intervention Divine si frustrante : ce sont les PJs qui doivent avoir fait le truc, tout seuls.

- happy-end : les héros ont gagné, ils peuvent se détendre, et penser qu'ils ont tout compris. Dans le cas contraire, le MJ peut se livrer à un débriefing ou aller dormir.

- faux happy-end : les héros ont gagné, ils se relâchent, et toutàcoup, paf, l'action reprend. (le méchant a fait le mort ou ces cons de flics viennent de le laisser s'échapper...)

- open end : on ne retrouve pas le corps du méchant, on découvre un dernier indice qui laisse supposer qu'on s'est planté de coupable. Bref, on est comme qui dirait dans l'expectative d'une suite du retour de la revanche, qui ne viendra pas forcément tout de suite, genre : j'te fais plusieurs scénars qui n'ont rien à voir entre les deux (c'est bien meilleur quand on sait pas quand ça va tomber).

- sad-end (à éviter) : les héros n'en sont pas et ont complètement foiré leur coup, ça fait boum et y'a plein de morts, les survivants s'en mordent les doigts. Et oui, ça peut arriver, c'est même ce genre de gag qu'on utilise pour faire comprendre à des joueurs que même si ça fait dix ans qu'ils jouent, ils sont peut être expérimentés, mais "mal" expérimentés, qu'ils ont trop confiance en eux, trop tendance à croire faire du roleplaying alors qu'ils s'écoutent parler, sans se concentrer sur le scénario, qu'ils ne savent pas mener une enquête ni élaborer un plan d'attaque...

Le GrosBillisme n'est pas la seule maladie du jeu de rôle. Tous ces passages doivent être clairs dans l'esprit du MJ moyen avant qu'il ne se lance; je pense qu'il doit y avoir réfléchi, et que c'est comme ça qu'on fait du "bon" JdR et pas des mises en scène foireuses.

## Les bons jeux

### Prologue

On dira ce qu'on voudra, mais la façon dont un jeu est écrit conditionne la façon dont il sera joué. Si le jeu comporte des conseils, du background en quantité raisonnable (rapidement assimilable) avec un bon style narratif (et pas un point de règle toutes les deux lignes), le MJ pourra donner le ton dès le départ, ou en tout cas très rapidement.

Un bon jeu (c'est-à-dire bien écrit) devrait comporter un "what your character knows" à photocopier et à donner aux joueurs, réservé dans une section à part du livre ou facile à constituer. Et ben on n'en voit pas souvent des comme ça !

### Acte I

Il est regrettable que le principe du module pour jeux génériques comme GURPS (et autres comme Simulacres) ne soit pas plus répandu, car si leur système général vaut ce qu'il vaut (jusqu'à présent, pas grand chose), ces suppléments offrent par contre un assez remarquable travail de synthèse, et n'ont d'ailleurs que cet objectif là.

L'avantage de ce type de suppléments est qu'ils ne sont "parasites" (façon de parler, hein !) que par les quelques adaptations et ajouts aux règles de base, tenant le plus souvent en quatre ou cinq pages, faciles à ignorer si on n'aime pas le système, et qu'il suffira de remplacer par son chouchou, en réfléchissant en permanence à la

#### Grande Question Première

"Est-ce que le système que je suis en train de coller ici est représentatif de l'ambiance du jeu ?" En d'autres termes, est-ce qu'il me permet de simuler ce que je veux et est-ce qu'il ne m'em...bête pas avec du superflu ?

Bien sur, jouer avec deux ou trois systèmes semblent restrictifs. Mais cela permet de s'écrire des personnages intéressants au lieu de passer son temps à apprendre encore et toujours de nouvelles règles. Ce qui ne veut pas dire qu'on ne doit plus lire aucun nouveau système de jeu pour passer directement au monde. Si, si : 1/ on lit, 2/ on joue éventuellement une fois avec, 3/ on gerbe, 4/ on jette un système qui apporte autant de sang neuf au jeu de rôle que le hamburger a la gastronomie. Par contre, s'il est bon...

#### Grande Question Seconde

"Pourquoi se fatiguer à bricoler, plâtrer, rustiner un système de jeu qui a plein de défauts alors qu'il en existe par ailleurs des déjà tout faits (avec moins de défauts en tout cas) ?"

Réponse : Je sais pas.

Je vois tout ce travail de préparation comme une perte de temps colossale, qui se fait au détriment du peaufinage de la campagne, de la fabrication d'aides de jeu, de l'écriture de personnages fins et originaux (ce qui au passage ne signifie pas nécessairement "complexes")...

Il ne s'agit pas de changer systématiquement de système, il s'agit de jouer avec un système qui soit familier (un jeu = un système n'est pas l'idéal pour ça), agréable, et qui se fasse ainsi le plus discret possible.

Bravo donc aux "mondes" présentés isolément du système de jeu, comme ceux de :

- Simulacres, surtout pour la liberté laissée de par leur écriture : règles d'un côté, texte de l'autre.
- Gurps dans une moindre mesure.

Mention assez bien a :

- White Wolf et Chaosium pour avoir gardé plus ou moins un système identique d'un jeu à un autre (le bricolage fait sur l'un vaut aussi pour l'autre, la plupart du temps).

Bonnet d'âne a :

- Nephilim qui quitte à copier le système Chaosium n'est pas capable de le faire correctement et encombre ses propres pages de règles ineptes (alors qu'une intro avec « cf. Cthulhu » aurait été aussi efficace, sinon plus). Comme quoi le copyright peut faire des ravages...

### Acte II

#### trop de background nuit

(allons bon, v'là aut' chose !)

Trop de background nuit en ce sens qu'il ne reste plus de place pour l'imaginaire individuel et les apports personnels, qui deviennent rapidement "hors-la-loi" (tôt ou tard, vous entendrez un truc du genre : "Ah non ! parce que dans tel bouquin, y'a marqué que...")

Si un jeu/monde est trop détaillé, il n'y a plus de surprise provenant de la part d'originalité qu'apportera chaque MJ. D'autant plus que la presse (Causus, Passion JdR) se fait en général une joie et un devoir de bien raconter les grandes lignes d'un jeu, en passant parfois par certains des points les plus importants. Bref tout ce qu'un MJ soucieux du suspense et du plaisir de la découverte aurait voulu présenter à ses joueurs au compte-gouttes pendant les quatre ou cinq premiers scénars. Il devient donc difficile maintenant de trouver des joueurs qui ne connaissent ni le jeu ni Casus Belli (qui semble de plus en plus devenir un magazine exclusivement pour MJs.).

Donc, non à l'overdose monstrueuse de background (Monsieur White Wolf : STOP!).

Bien sur, il en faut un minimum, qui doit être suffisamment bien fait pour détailler le monde en profondeur dans son histoire, sa géopolitique, ses religions, etc., mais par exemple jusqu'à un instant t = le début du jeu. Libre ensuite au MJ de concocter une chronique en respectant :

- l'esprit du jeu, mais plus obligatoirement tout le background, vu qu'on s'est placé après.

- sa vision du monde présenté, ses interprétations du background (il reste toujours des points obscurs dans un background, que le MJ sera obligé d'interpréter à sa façon...) telles les "terres vierges" dans RuneQuest.

On a ainsi une sorte de marge de manœuvre. Le problème, c'est que tôt ou tard, on risque de voir sortir un supplément qui dévoile des pans laissés dans l'ombre, foutant complètement en l'air les apports personnels du MJ.

La où c'est plus embêtant, c'est lorsque l'on se trouve face à une chronologie des événements sensés se dérouler dans le monde après le début du jeu, justement. C'est l'apanage des jeux inspirés d'œuvres littéraires (JTRM, Elric) ou cinématographiques (007, Starwars). On est quasi-obligé de la suivre.

### Le jeu par correspondance :

(note de texte : rien à voir, ou presque, avec le PBE ou le PBM, c-à-d avec le « play by email » ou « play by mail »)

Le scénario de jeu de rôle présente une histoire qui va être vécue par une poignée de joueurs, résolue, et "classée" (sauf peut-être en cas de fin ouverte). Le jeu en campagne relie ces histoires en apportant un fond un peu plus stable, des personnages secondaires "fixes", des relations entre les différents protagonistes, qui vont se développer au fil du temps. Du domicile de l'un aux relations amoureuses de l'autre, tout est bon pour donner de l'épaisseur, une certaine chaleur au jeu, et le rendre *prenant* (et tout est là).

Toute la difficulté consisterait à tâcher impliquer de manière égale chacun des joueurs. Avec deux personnages, cela ne pose guère de problème, puisque, si une relation doit se nouer entre eux, il n'y a qu'une possibilité. Seulement, il reste encore les PnJs... Avec trois, le rapport peut impliquer les trois en même temps, les grouper deux à deux ou en laisser un de côté, etc. Au-delà de trois, c'est évidemment de plus en plus compliqué.

Le caractère d'un personnage, le degré d'intérêt, variable, de chaque joueur, ajoutent ensuite au chaos ambiant. Et lorsqu'une relation se noue entre deux personnages (ou plus) en en excluant d'autres, j'entends déjà le formidablement crétin "tu peux sortir, s'te plaît?" avant même qu'il ne soit prononcé. Je pense que je refuserais désormais de sortir dans le couloir: je suis venu pour jouer, pas pour attendre mon tour. A mon sens, le seul usage valable, d'une "virée dans le couloir", c'est pour une communication ultra-rapide avec le MJ ou un autre joueur, et qui prendrait plus de temps à être griffonnée sur un bout de papier qu'à être énoncée.

Chercher à impliquer tout le monde de manière homogène est donc considérablement difficile et risque au fond de priver certains joueurs de situations de jeu très intéressantes.

Si des joueurs ont quelque chose à se dire qui ne concerne qu'eux (exemple, mmmh, voyons : "Luke,... je suis ton père"), une sortie de table n'est pas valable : se serait sûrement beaucoup trop long (sauf dans le film, où l'autre ne trouve rien de plus intelligent à faire que de se jeter dans le vide), à cause des explications que cela a toutes les chances d'entraîner ("Quoi !!!??? Qwa ??? Mais pourquoi tu me l'as pas dit", etc.).

Alors, on fait quoi ? Il suffit de reporter ces "passages". Et on *peut* presque toujours les reporter. Un personnage peut avoir des confidences à faire à un autre sans être à quelques jours (dans le jeu) près. Solutions expérimentales pour tout avoir :

- Ménager des séances entières de simple roleplay entre les personnages concernés. L'avantage est dans le roleplay (justement), et le simple plaisir qu'on peut y prendre. L'inconvénient vient du fait qu'on peut parler des heures et des heures sans qu'il ne se passe grand chose. Le MJ (s'il est présent!!) peut toujours insérer des bouts de scénar (comprendre "intrigue"), on se lasse tout de même vite de ce genre de passages. A réserver donc plutôt de loin en loin ou en cas d'absolue nécessité (et sauter sur l'occasion si un joueur non-concerné a un empêchement, par exemple).
- Il arrive que des personnages (joués ou non) aient des choses à se dire, des mises au point diverses à faire sans que les autres n'aient à être présent. Si c'est important, ils sortent ou font sortir les autres... et la partie est bloquée pour plusieurs minutes. Seulement les joueurs, eux, sont en principe plus malins et peuvent *prévoir* que ce genre de truc va arriver, et le repousser soit vers une séance "extra-ordinaire" (solution 1), soit s'ils n'en ont matériellement pas le temps, communiquer... par écrit. L'avantage est de ne pas geler la partie, et d'avoir (de prendre!) le loisir d'écrire même en dehors des séances de jeu, à un moment libre de la "vie réelle"!! Un autre avantage est que ça permet de développer des relations entre les personnages de manière nettement plus approfondie que dans le cadre d'un scénario. Enfin, on peut faire ça tout en jouant à autre chose, ce qui est un bon moyen de ne pas "perdre de vue" des personnages qu'on apprécie pendant un intervalle de temps trop long, quand on joue à plusieurs jeux. L'inconvénient de cette méthode est un certain manque de spontanéité, mais je trouve ça très mineur (il faut aussi dire que depuis février dernier, j'ai drôlement repris goût à la correspondance!).
- Les personnages ne sont que des jouets. Si on veut qu'ils se fâchent ou se fassent la gueule, ils le feront. Si on veut qu'ils soient antagonistes, ils le seront. Si on s'aperçoit que cela nuit au jeu (y'a des chances!), on peut les forcer à agir autrement. Le prétexte, "ça vient du caractère de mon perso" n'est absolument pas acceptable; "ça" ne vient que de la (bonne) volonté et de l'astuce du joueur, de son envie d'y mettre du sien ou pas. Parce qu'en étant un peu rusé et en faisant quelques concessions, on peut toujours arriver à faire ce qu'on veut. Le but initial, c'est que **tout le monde** s'amuse...

Les solutions qui précèdent servent à contrebalancer le fait que "quelque chose" dans le jeu ne concerne pas certains joueurs. Car ce n'est **pas** bon signe. Quand des joueurs ne se sentent pas concernés, ils n'entrent pas dans le jeu et ne s'amuse que moyennement (la réciproque est à étudier). Le roleplay ne se **force** pas, il vient tout seul, à condition d'avoir un personnage impliqué, et d'être "pris" par le jeu. Du moins, c'est l'effet que ça me fait, c'est comme ça que je le vois. C'est pour cette raison

qu'un début de campagne (le premier scénario en fait) est toujours plus ou moins mollasson question roleplay : le temps de trouver ses marques, avec son propre personnage et avec celui des autres.