

PASSER DU SCÉNARIO À LA CAMPAGNE

—
Olivier Caïra

LE SOLEIL SE LÈVE sur le lac Michigan. Un groupe de courageux investigateurs, dont une journaliste grièvement blessée et un détective en état de choc, quittent en chaloupe un navire en proie aux flammes. Aux odeurs de bois et de carburant se mêle le parfum entêtant du Rye, le whisky canadien que la pègre achemine à prix d'or vers Gary et Chicago. Le combat contre les contrebandiers, alliés à des abominations venues des profondeurs, a été terrible. Ce n'est qu'in extremis que les aventuriers ont sauvé des flammes le manuscrit que brandissait la mystérieuse Meredith en invoquant les horreurs du lac. Au même moment, sur la base de photos remises par la journaliste, la police de Chicago interpelle le parrain local, Giancarlo Scarafaggio, au saut du lit.

Vos joueurs viennent de passer un excellent moment. Vous savourez l'aboutissement de vos efforts de MJ... quand vous entendez : « Bon, quand est-ce qu'on joue la suite ? », le problème est que *Terreur sur le Michigan Queen* est un scénario *one shot*, et que vous n'avez aucune idée de la suite à lui donner...

Que faites-vous ?

DIRE « OUI » ET VOIR ENSUITE : LA MÉTHODE QESOM

Le JdR a été conçu dès ses origines pour être pratiqué en campagne, et ne jouer que des scénarios distincts revient à se priver d'un des grands plaisirs de ce loisir : la narration longue associée à la prise d'expérience, c'est-à-dire l'évolution technique

et psychologique des PJ. Donc si vos joueurs réclament une campagne à l'issue d'un scénario réussi, commencez par fixer une date avec eux, la *deadline* étant le meilleur moteur de la créativité. Ensuite, reprenez votre premier scénario et les notes écrites au fil du jeu, et lancez-vous. La méthode QESOM (Questions En Suspens, Oui Mais) aide à bâtir une suite à partir des grandes composantes de la première aventure.

RECENSER LES QUESTIONS EN SUSPENS

Première étape : envisagez la partie qui vient de s'achever comme s'il s'agissait d'un épisode de série, en vous référant à vos attentes de lecteur ou de spectateur. Certes, le parrain est derrière les barreaux et le navire des contrebandiers a brûlé, mais si l'on se projette vers le prochain épisode, d'autres éléments vont permettre à l'intrigue de rebondir. Certains groupes discutent spontanément de cela en fin de partie, avec des commentaires qui peuvent vous fournir des pistes de développement précieuses : « Je suis sûre que Meredith n'est pas morte ; personne n'a vu son corps » ou « Scarafaggio en taule... ça va pas durer : il doit avoir des dossiers sur tout Chicago ! ».

Si ce n'est pas le cas de vos joueurs, lancez la discussion, de vive voix ou en ligne, par des questions très ouvertes (la liste n'est bien entendu pas exhaustive) :

- « D'après vous, qui va réagir à ce qui vient de se passer ? » Le groupe vous dresse ainsi la liste des acteurs pertinents de votre prochain épisode : la police, la presse, les hommes de Scarafaggio, les autres groupes criminels de la région, les créatures du lac, Meredith et ses complices.

- « Comment voyez-vous la situation évoluer dans les prochains jours ? » Votre groupe fait « vivre » le monde fictionnel en fonction de ses propres anticipations : Scarafaggio s'évade, un flic curieux enquête sur l'origine des photos, l'épave du *Michigan Queen* est découverte avec d'étranges cadavres calcinés à son bord, une guerre des gangs débute, etc.

- « Pour vous, quels sont les autres obstacles à surmonter, les autres adversaires à vaincre pour résoudre le problème ? » Les joueurs vous indiquent ce qui leur semble prioritaire : est-ce plutôt la lutte contre la peste, l'infestation du lac Michigan par des humanoïdes aux allures de batraciens ou la circulation de livres renfermant des savoirs maléfiques ?

- « Qu'est-ce que votre personnage et vous-même retirez de cette aventure ? Qu'est-ce que cela va changer dans la vie de votre personnage ? » Chacun vous explique plus en détail pourquoi le scénario lui a plu et ce qui le motive à poursuivre l'aventure.

C'est le moment de prendre des notes ou d'enregistrer ce qui va se dire. Les joueurs vous livrent une brassée d'idées, parmi lesquelles vous devrez choisir et surtout modifier ce qui vous paraît le plus en phase avec leurs attentes. Vous pouvez également choisir de répondre à toutes ces questions en solitaire : vous vous privez du *brainstorming* amené par la discussion collective, mais vous conservez un rôle

d'auteur plus exclusif de la campagne. Vous aurez le bénéfice de la surprise, mais le risque de passer à côté de ce qu'ils ont aimé dans le premier épisode.

SÉLECTIONNER ET TORDRE LES IDÉES : LA RÈGLE DU « OUI, MAIS... »

Vous avez recensé une série d'anticipations, d'acteurs principaux, d'enjeux et de centres d'intérêt pour mettre en place votre prochain épisode. Mais si vous remployez directement les réponses de vos joueurs lors de la session de jeu suivante, ils auront le sentiment de s'être gâché le plaisir. De plus, ils risquent de vous voir comme simple miroir de leurs réflexions et non comme scénariste de leurs aventures. Si, en revanche, vous apportez toujours une inflexion personnelle, vous les suivrez en termes d'intérêt narratif mais vous les précédez en termes de créativité.

Mettons qu'ils prédisent l'évasion de Scarafaggio. C'est un développement prévisible : la police et la justice de Chicago étant sous influence des milieux criminels, vous pouvez dire « oui » à un rebondissement sur le thème « Scarafaggio en prison ». Maintenant, ajoutez un « mais... » et faites en sorte qu'il arrive *autre chose* qu'une évasion, mais toujours en lien avec l'idée que l'arrestation ne signifie pas la fin de l'intrigue liée au parrain : Scarafaggio est blessé par un codétenu, son épouse contacte les PJ pour leur faire des révélations, toute la prison se mutine, l'inspecteur qui l'a arrêté est retrouvé pendu, etc. En revanche, si personne ne s'intéresse plus à Scarafaggio lors de la discussion, oubliez-le aussi : c'est une branche morte de votre campagne en devenir.

Si votre groupe s'intéresse davantage aux Profonds qui prêtaient main-forte aux mafieux, « oui » le thème d'une infestation du lac Michigan devient pertinent, « mais... » la suite des événements va par exemple les conduire en amont ou en aval : à vous de décider si les monstres ont pris pied sur les immensités rurales des Grands Lacs de l'Ouest ou s'ils essaient à l'est le long du Saint-Laurent, voire jusqu'à Québec et Montréal.

PENSER À LONG TERME, ÉCRIRE À COURT TERME

La méthode QESOM permet de passer d'un épisode à sa suite en respectant les principales attentes des joueurs. Elle peut être employée à chaque étape de la campagne. Mais scénariser ne se résume pas à mettre en forme les anticipations du groupe et les réactions des PNJ aux événements déclenchés par les PJ. Passer du scénario à la campagne, c'est aussi raisonner en termes de *méta-intrigue*¹, c'est-à-dire penser aux thèmes centraux de la campagne et à la « grande histoire » qui se dessine au fil des épisodes. Il faut donc également « partir de la fin » pour avoir une idée, même vague, de ce vers quoi va tendre l'ensemble de l'aventure.

1. Traduction du terme anglais *metaplot*, qui peut correspondre à l'évolution de l'univers au sein des divers suppléments d'une gamme. Il est ici employé pour désigner l'intrigue globale d'une campagne par opposition à celles de chaque scénario.

Inutile de planifier ni d'écrire les épisodes trop à l'avance, en suivant le modèle souvent rigide des campagnes éditées : vous gagnerez en temps et en réactivité si vous écrivez vos scénarios au fil du jeu.

LES GRANDS SCHÉMAS ET CARACTÉRISTIQUES DE CAMPAGNE

Pour éviter d'avancer à l'aveuglette, commencez par choisir un grand type de campagne parmi les suivants :

- Accomplir une quête : il s'agit classiquement d'aller trouver le trésor sous la montagne, le Graal, les trois fragments de la couronne brisée, ou simplement le magot du parrain, et d'en revenir plus riches, plus érudits, plus puissants...

- Contrecarrer un plan maléfique : un groupe conspire à bouleverser l'ordre du monde. Les autorités, ignorantes, indifférentes, complices ou dépassées, ne réagissent pas. Seuls les PJ se dressent face au danger.

- Enrayer un processus : contrairement au plan, le processus n'est pas intentionnel mais il est auto-entretenu. Sa forme classique est l'épidémie, qui lance une course contre la montre et oblige souvent à voyager, enquêter, parlementer...

- Résoudre une énigme : démasquer un cambrioleur, un lycanthrope ou un tueur en série, élucider la disparition d'un galion ou d'un astronave, innocenter un proche... les PJ ont pour mission principale de dévoiler la vérité.

- Faire basculer un rapport de force entre camps antagonistes : suivant un schéma moins manichéen que les précédents, il peut s'agir de négocier les termes d'une paix, de s'imposer dans un milieu conflictuel... ou de s'assurer que l'on finit dans le camp des vainqueurs.

- Survivre à une menace : les PJ sont malades, enfermés, traqués, empoisonnés, maudits ou piégés dans un autre monde, et doivent tout faire pour trouver comment se tirer de ce mauvais pas.

Définissez ensuite les caractéristiques qui vous donneront un aperçu global de votre campagne :

- statique (découverte approfondie de Chicago et sa région) ou mobile (Chicago, Vancouver, le *bush* australien, le Vanuatu, R'lyeh...)?

- avec ou sans pression temporelle (rien n'interdit d'espacer des épisodes de campagne de plusieurs mois ou années, voire d'intercaler des scénarios sans lien avec la métaintrigue entre deux épisodes, surtout si vos PJ sont des « professionnels » de l'aventure)?

- orientée vers quels grands genres fictionnels (la suite donnée au *Michigan Queen* peut avoir une dominante *pulp*, horreur, policière, voire espionnage ou science-fiction)?

- à environnement social dense ou clairsemé (concrètement, combien de PNJ créer, mettre en scène et mémoriser)?

Ces questions simples vous permettent d'anticiper le travail à fournir pour vous documenter, créer les personnages, les chronologies et les lieux de l'action. Toutes les campagnes n'ont pas l'ambition éditoriale des *Masques de Nyarlathotep* : mieux vaut créer une campagne statique offrant des situations de jeu intéressantes et variées que de succomber sous le fardeau d'une préparation trop exigeante.

RAMIFICATIONS ET FACES CACHÉES

Une fois ces grands choix accomplis, donnez substance à votre méta-intrigue en lui cherchant des liens avec ce qui a déjà été joué dans votre *one shot*, puis dans chaque épisode. Après chaque partie, dressez des schémas ou prenez quelques notes sur les ramifications possibles des grands éléments de l'aventure, qu'ils aient figuré ou non dans votre scénario initial :

- Ramifications spatiales : quelle est l'implantation géographique de cet élément ? Une mafia peut dominer un seul quartier ou plusieurs métropoles. Des créatures surnaturelles peuvent exister par delà les plans. Une maladie peut avoir différents foyers infectieux. L'occultiste un peu fou que vous avez improvisé lors d'une scène de recherche en bibliothèque peut avoir observé une infestation de Profonds similaire à celle du Michigan en Écosse ou en Afrique centrale.

- Ramifications temporelles : quel est le passé et le futur de vos éléments ? Si l'infestation du lac par les Profonds a commencé lors de la guerre de Sécession, les PJ pourront en trouver des traces sous forme d'archives, de portraits ou de témoignages. Si la piste de la sorcière Meredith semble s'arrêter à un orphelinat de Providence, comment expliquer que l'on retrouve son portrait craché dans une peinture du XVIII^e siècle ? Pourquoi le prochain solstice d'hiver est-il marqué d'une croix sur plusieurs calendriers et agendas trouvés durant l'enquête ?

- Ramifications sociales : quelles sont les relations de vos PJ et de vos PNJ qui peuvent faire irruption dans la suite de la campagne ? Pensez à la famille, aux collègues de travail, aux amis d'enfance, et surtout aux relations clandestines (informateurs, taupes, maîtres chanteurs, amants et maîtresses). Vos PJ ont-ils tué leur némésis trop tôt à votre goût ? Inventez-lui un frère encore plus pervers et assoiffé de vengeance. Les scénaristes des *Die Hard* l'ont bien fait, pourquoi pas vous ?

Si l'exercice ne fournit pas suffisamment de matière, reprenez les éléments connus des joueurs en commençant par « mais en réalité... » pour leur imaginer une face cachée, comme dans l'encadré de la page suivante.

Giancarlo Scarafaggio, chef d'une famille mafieuse de Chicago

Ramifications géographiques : plusieurs planques et propriétés à Chicago et sur le pourtour du lac Michigan, particulièrement à Gary, ville proche mais située dans l'Indiana, qui lui sert de port secondaire loin des enquêteurs de l'Illinois ; des liens mafieux, personnels et professionnels, avec Boston, New York et Palerme.

Ramifications temporelles : Scarafaggio est une petite frappe des bas-fonds de Chicago née vers 1870. Il organise sa « famille » au fil des années de contrebande avec le Canada et de ses deux séjours en prison. Depuis 1919 et l'instauration de la Prohibition, il a fait alliance avec Meredith, une sorcière qui favorise ses trafics sur le lac Michigan et coule les bateaux de ses concurrents, par des moyens qu'il préfère ignorer. Dans les prochaines années, il compte faire main basse sur toute la région des Grands Lacs et s'attaquer au nord de l'État de New York.

Ramifications sociales : une quarantaine d'hommes de main totalement dévoués dont Justerini et Brooks, ses tueurs ; Angelina, sa jeune épouse, terrorisée par ce qu'elle a découvert sur son compte ; le père Di Pietro, un curé de quartier tenu par le secret de la confession ; Guglielmo Viazzo, son avocat et homme de confiance ; la plupart des élus et notables de Chicago, qui lui mangent dans la main.

« Mais en réalité... »

Option 1 : Scarafaggio est atteint d'une maladie incurable. Catholique fervent, il tente de se racheter *in extremis* en dévoilant tout lors de son procès. Mais il en a déjà trop dit : Viazzo et le groupe de sorciers conduit par Meredith comptent bien le faire taire. Après la mort mystérieuse du père Di Pietro, Angelina se tourne vers les PJ, dont elle suppose qu'ils ont compris la nature des activités de son mari.

Option 2 : Scarafaggio est un sorcier bien plus puissant que Meredith. Il compte sur son séjour en prison pour endormir la vigilance de ses nombreux adversaires et orchestrer une invocation bien plus ambitieuse, cette fois-ci à l'échelle des océans. Mais Justerini et Brooks exécutent un journaliste de la presse à scandale qui préparait une biographie non autorisée du parrain... un excès de zèle qui va attirer l'attention des PJ.

DÉCORTIQUER LA PREMIÈRE SESSION

On dit souvent qu'une campagne s'écrit en fonction des profils offerts par le groupe de PJ. Si vous transformez un scénario *one shot* en campagne, vous disposez d'un matériel bien plus riche qu'une simple liasse de fiches de personnage : là encore, une analyse de la première session permet de gagner du temps et de bien cibler la méta-intrigue. Quels ont été les épisodes et les ingrédients narratifs qui ont surpris, amusé, terrifié ou enthousiasmé vos joueurs ? Les attentes d'un groupe sont par nature hétérogènes, mais

vous pouvez néanmoins recenser les points forts de votre *one shot* pour vous lancer dans la méta-intrigue. Vos joueurs ont-ils apprécié l'atmosphère urbaine de Chicago, la négociation tendue avec des informateurs de la pègre, les rencontres sophistiquées avec des figures de la presse ou de la politique locale ? Ou au contraire ont-ils préféré la scène finale d'horreur et de violence à bord du *Michigan Queen* en feu ?

Tenez particulièrement compte de leurs priorités et de leurs dernières réactions, une fois passé le paroxysme du scénario. Veulent-ils immédiatement lire le manuscrit de Meredith ? Vont-ils chercher la célébrité, voire publier leurs exploits ? Vont-ils au contraire nouer des relations confidentielles avec d'autres investigateurs de l'occulte, ou simplement chercher à reprendre le cours d'une vie normale ? Les joueurs se montrent-ils inquiets, en termes de *roleplay*, des séquelles psychologiques liées à cette aventure ? Si vous jouez à un jeu qui le permet, comment allouent-ils leurs éventuels gains d'expérience ? Toutes ces observations vous en diront plus long que des pages de *background*.

Du risque de duplication des intrigues

S'il y a beaucoup à apprendre du jeu vidéo en termes de scénarisation, il faut aussi en connaître les travers. L'un des principaux moyens de rallonger l'expérience vidéoludique a été de jouer sur la répétition : ramasser trente champignons magiques, tuer les cinquante dragons qui dévastent la région, rassembler les six morceaux de la lance brisée, etc.

Si bon nombre de campagnes publiées en JdR sur table se résument elles aussi à l'élimination d'une kyrielle d'ennemis ou à une « collecte de Poké Balls », vous avez tout intérêt à varier les plaisirs en alternant les types d'intrigue d'un scénario à l'autre. La répétitivité en JdR ne se limite pas à la caricature du porte-monstre-trésor : elle concerne toute structure qui devient trop prévisible pour les joueurs (par exemple : enquête-bibliothèque-cultistes-monstres-fuite).

La narratologue Marie-Laure Ryan distingue ainsi trois types d'intrigues de base :

- l'intrigue épique se fonde sur la confrontation à un environnement dont les héros doivent identifier les menaces, mais aussi les ressources ;
- l'intrigue dramatique repose sur les interactions sociales, les héros cherchant le plus souvent à faire tourner les positions des autres personnages en leur faveur ;
- l'intrigue épistémique s'inscrit dans une logique d'enquête, les héros consacrant leurs efforts et leurs talents à l'élucidation d'un mystère.

Ces trois « briques » élémentaires de la construction scénaristique peuvent se résumer en trois mots-clés : quête, négociation et investigation. Si votre premier scénario était principalement épique et épistémique (enquêter sur une filière de contrebande pour

ensuite affronter des horreurs sur un lac), il serait intéressant de modifier ce dosage à l'épisode suivant. Par exemple, infiltrer une prison pour espionner un chef mafieux sera davantage dramatique et épistémique (les héros ne viennent pas « vaincre » la prison au sens épique). À l'opposé, galvaniser tout un village pour conduire un raid sur un port infesté de Profonds sera plus de nature épique et dramatique.

SCÉNARISATION FLOTTANTE : LE CAS DES INTRIGUES PERSONNALISÉES

Éviter la rigidité des campagnes publiées n'empêche pas de scénariser, parfois très en amont, afin d'amener des intrigues dans l'aventure sans donner l'impression de les « parachuter ». C'est typiquement ce que vous pouvez faire pour chacun des personnages principaux afin de renforcer l'engagement des joueurs : ils ne sont pas engagés dans la campagne par hasard, mais parce qu'une composante essentielle du destin de leurs personnages va s'y jouer.

DES INTRIGUES SECONDAIRES

Prenons l'exemple d'Amelia. Pour cette jeune journaliste intrépide du *Chicago Tribune*, vous prévoyez un développement dans le cadre de votre campagne lovecraftienne, où vous décidez que chaque personnage peut se découvrir des liens ancestraux avec le Mythe de Cthulhu. On pourrait parler de l'« arc narratif » d'Amelia, à deux réserves près : d'abord, votre scénario n'impose pas cette découverte comme un aboutissement nécessaire (la joueuse peut très bien s'en désintéresser) ; ensuite, vous n'allez pas en écrire le *récit*, mais en formuler les éléments d'*intrigue* sans leur donner de fil spatio-temporel contraignant. C'est ce que j'appelle la scénarisation flottante.

Dans un jeu vidéo, de nombreuses quêtes secondaires sont proposées, au prix d'une surcharge de l'agenda des aventuriers. Traversez un village en parlant à tous les habitants et l'on vous demandera de voler une gemme, d'incendier une maison, de secourir un enfant au fond d'un puits, de ramener quinze peaux d'ours, de couper du bois, de débarrasser le cimetière d'une créature nocturne et de réconcilier deux amoureux... sans oublier votre quête principale qui consiste à sauver le monde. L'interface aide à gérer ces intrigues multiples en les consignnant dans un journal, voire en pointant les directions à suivre pour les accomplir. Il arrive que vous terminiez une quête sans même vous en apercevoir, parce qu'elle se trouve dans votre journal depuis trop longtemps : la multiplicité tue l'enjeu et les émotions liées au sentiment d'urgence d'une intrigue particulière.

Sur table, les intrigues secondaires sont moins nombreuses et surtout moins « écrites », au sens où le meneur les fait avancer ou les met entre parenthèses à sa guise, en fonction notamment du rythme qu'il souhaite imprimer au jeu.

PRÉFIGURER LES QUÊTES PERSONNALISÉES AU FIL DES ÉPISODES

Revenons à Amelia : lors de sa création, la joueuse vous a indiqué que la journaliste rêve depuis l'enfance de ruines de marbre au pied d'une cascade. Cette image a poussé la jeune femme à se spécialiser dans les enquêtes paranormales et à s'intéresser à l'archéologie. Partant de cet élément succinct, vous pouvez imaginer une quête personnelle qui fera découvrir à Amelia son lien de parenté avec la sorcière Meredith, et une initiation qui lui donnera des pouvoirs magiques liés aux créatures aquatiques, au risque de faire vaciller sa santé mentale.

Ce thème peut très tôt s'inviter dans l'aventure par le biais de micro-événements sans signification apparente : au bord d'une route, un enfant qui se baigne sort de la rivière et donne la main à Amelia ; dans une église où elle mène l'enquête, le bénitier est agité de vaguelettes durant quelques instants... Par petites touches, vous utilisez des procédés de préfiguration (le *foreshadowing* des scénaristes anglophones) qui indiquent que l'eau sera importante pour Amelia dans la campagne, sans lui donner les clés exactes de chaque épisode : vous jouez sur les attentes de la joueuse afin que l'intrigue secondaire éclore progressivement, sans monopoliser l'attention du groupe ni rompre le cours de l'action.

DE L'IDÉE À LA FICHE PRATIQUE

Concrètement, une intrigue personnalisée peut prendre la forme d'une fiche qui ne s'organise pas selon une séquence narrative fixe, mais qui rassemble les composantes de l'intrigue. En voici un exemple allégé :

- **Synopsis** : Amelia fait preuve d'une affinité surnaturelle avec l'eau. Comme Meredith, dont elle est la cousine au second degré, elle est issue d'une puissante lignée des mages de Dagon venus d'Europe. Seule l'exploration des ruines du temple dont elle rêve peut lui faire découvrir ce pouvoir latent.

- **Préfiguration** : il arrive souvent à Amelia des choses bizarres en lien avec l'eau. Son rêve des ruines devient particulièrement intense lorsqu'elle a été immergée ou si elle dort près de l'eau.

- **Événements** : 1. Découverte d'un visuel indiquant le nom du sanctuaire de Dagon. 2. À partir du nom, découverte de la légende des prêtres de Dagon et localisation des ruines. 3. Découverte de sa parenté avec Meredith (dans les notes de la sorcière, à l'état civil, dans les archives de son orphelinat, lors d'un rêve plus explicite que les autres, etc.)

- **Épreuves** : 1. Les adversaires ancestraux de la lignée veillent et attaquent quiconque enquête sur la légende. 2. Une fois sur place, Amelia doit nager jusqu'à une crypte sous les ruines et affronter seule le gardien du temple. 3. Pour maîtriser ses pouvoirs sans sombrer dans la folie, Amelia doit se doter de protections (magie, soutien psychologique, etc.).

- Récompense et contrecoup : au prix d'une perte de santé mentale, Amelia acquiert des pouvoirs de magie élémentaire de l'eau et apprend des sorts de contact et d'invocation liés à Dagon et aux Profonds. Comme Meredith, sa chevelure prend désormais de légers reflets bleu vert qui peuvent trahir ses origines.

N'hésitez pas à employer le même genre de fiche si vous jouez une campagne éditée : les joueurs seront d'autant plus surpris et satisfaits de constater que vous prenez soin de leur créer des intrigues personnalisées.

PRINCIPES D'ÉCRITURE FLOTTANTE¹

Tous les ingrédients de cette intrigue sont flottants : ils ne figurent nulle part tant que vous, meneur, ne choisissez pas de les faire intervenir. Cette forme de scénarisation repose sur l'alliance de noms communs très génériques et de noms propres, notés *a posteriori* sur la fiche, qui ancrent l'ingrédient scénaristique dans la campagne au moment opportun. Par exemple, un « visuel » des ruines est un terme délibérément vague : dans une peinture chez tel riche propriétaire, une mosaïque au fronton de tel temple englouti, une gravure dans tel grimoire, la marqueterie de tel meuble ancien, à l'arrière-plan d'une photo d'actualité dans le *Tribune*...

Cet aspect mal défini n'est pas une faiblesse scénaristique mais une force. Il signifie que vous pouvez faire surgir ledit visuel soit dans un temps faible (Amelia déambule dans Chicago), soit dans un moment de tension (le visuel est un tatouage dont le porteur s'enfuit dans la foule), soit comme « récompense » à l'issue d'un moment tendu (Amelia et ses compagnons viennent d'occire un sorcier et parcourent son grimoire). De même, la « localisation » des ruines peut se produire de mille manières, dans un espace et un temps que vous ne définirez qu'au dernier moment : recherches en bibliothèque, carte au trésor trouvée sur la dépouille d'un aventurier, indications orales d'un érudit, voire phénomène surnaturel en résonance avec le thème de l'eau. Les « adversaires ancestraux » peuvent être humains, monstrueux, spectraux... et surtout ils peuvent surgir à tout moment. Une fois les événements survenus, cochez-les sur la fiche en notant quelques mots-clefs et noms propres pour garder trace de votre improvisation : « Tatouage Giuseppe » ou « Carte épave Niagara » vous suffiront amplement pour remémorer l'épisode à la joueuse quelques séances plus tard.

La quête d'Amelia est écrite ici de façon simpliste, à la manière de nombreuses intrigues secondaires de jeu vidéo, mais elle s'en distingue parce qu'elle s'inscrit dans le *background* proposé par la joueuse pour son personnage et parce qu'elle est entièrement écrite en scénarisation flottante. Elle va donc s'agréger sans mal à la campagne et permettre d'en moduler l'intensité. Il est bien entendu possible de la développer

1. Ce type de procédé a notamment été popularisé par Robin D. Laws. Il en pose les prémices dans son ouvrage de conseil aux MJ *Robin's Laws Of Good Game Mastering* (Steve Jackson Games, Austin, 2002), et le formalise dans *Cthulhu* (HITE Kenneth, Laws Robin D., *Trail of Cthulhu*, Pelgrane Press, Londres, 2007, 7^{ème} Cercle, Anglet, 2008, pour la V. F., p. 158).

davantage, par exemple en créant au fil des épisodes les « pièces » principales de l'intrigue : fac-similés de la carte, arbre généalogique, etc.

CONCLUSION

La principale appréhension qu'ont les meneurs au moment de lancer une campagne est la quantité de travail que cela requiert. Cette crainte est nourrie par l'habitude de lire des campagnes publiées, c'est-à-dire écrites pour un meneur et des joueurs dont le scénariste ignore les attentes et les réactions. Lorsque l'on scénarise pour son propre groupe, on rédige nettement moins, et surtout on envisage les épisodes au fil des parties : chaque épisode va produire ses propres intrigues, et certaines sessions pourront être exclusivement consacrées à en dénouer les fils. Passer du scénario à la campagne est en définitive bien plus facile que s'atteler à l'écriture d'un nouveau *one shot*.

La méthode proposée ici consiste à :

- faire l'inventaire avec les joueurs des questions restées en suspens à l'issue du premier scénario ;
- envisager des développements qui respectent les centres d'intérêt des joueurs mais qui s'écartent de ce qu'ils ont exprimé (principe du « Oui, mais... ») ;
- définir la méta-intrigue de la campagne dans ses grandes lignes, mais sans chercher à fixer l'enchaînement précis des péripéties ;
- noter les principaux appuis de la méta-intrigue en termes d'espace, de temps et de personnages impliqués ;
- analyser les profils des personnages et les attentes des joueurs ;
- créer pour chaque personnage une intrigue en écriture flottante, de manière à l'introduire et à la résoudre à point nommé dans l'aventure collective.

Semer des amorces : du bon usage des « semi-pistes »

Quel que soit le scénario *one shot* que vous faites jouer, prenez l'habitude d'y glisser des éléments supplémentaires qui faciliteront l'éventuel lancement d'une campagne.

Je les appelle des *semi-pistes*. Ce sont des amorces qui ne mènent nulle part, mais pas des *fausses pistes*. Leur forme typique est la clé de consigne, le nom griffonné sur un parchemin ou la lettre codée. Tant que les PJ ignorent dans quelle serrure glisser la clé, à quoi correspond le nom ou comment décoder le message, ces objets demeurent inutilisables et mystérieux. Les semi-pistes deviendront des pistes à part entière lorsque vous le déciderez, le plus souvent par recoupement : les PJ découvrent un billet de train qui leur indique dans quelle gare chercher la consigne, le nom se révèle être celui d'un

lieu-dit qu'ils croisent sur la route ou celui d'un ancien élève de l'école de magie, la clé du code apparaît dans un livre qu'ils compulsent, etc. Le cinéma d'Hitchcock en fournit de nombreux exemples.

En termes scénaristiques, les semi-pistes donnent aux joueurs l'impression que vous avez prévu un développement de l'intrigue, tout en restant impénétrable : vous pouvez donc les utiliser en cours de partie en arborant un air narquois, sans avoir la moindre idée de ce vers quoi elles vont mener. Attention à ne pas en faire des *fausses* pistes, qui risquent de polluer votre session : une semi-piste est soit trop anodine pour apparaître comme un indice, soit trop énigmatique pour que le groupe sache comment la suivre. Elle n'est pas conçue pour faire perdre son temps au groupe.

Combien de semi-pistes placer ? Tout est question d'univers et de genre. Dans des jeux « à secrets », dans des univers dominés par les logiques de clandestinité ou dans des scénarios à thème psychiatrique, les semi-pistes deviennent un élément d'ambiance : elles renforcent le sentiment que l'environnement des personnages résiste à leur compréhension. C'est par exemple l'effet produit par la série *Lost*¹. Au contraire, dans une partie très épique et dans un univers aux enjeux très transparents, une ou deux semi-pistes suffiront à embrayer vers une logique de campagne.

1. Vous serez peut-être surpris de voir cité *Lost* comme exemple à suivre, mais cet effet de multiplication de pistes sans suite qui a été reproché à la série peut se révéler être une force dans un JdR, où le fait d'accorder de l'importance à telle ou telle piste fait partie des prérogatives des joueurs.

FICHE DE SYNTHÈSE : PASSER DU SCÉNARIO À LA CAMPAGNE

LA MÉTHODE QESOM

1. Dites « oui ».
2. Recensez les questions restées en suspens à l'issue du premier scénario :
 - En notant les interrogations des joueurs ;
 - En demandant :
 - « Qui va réagir à ce qui vient de se passer ? »
 - « Comment voyez-vous la situation évoluer dans les prochains jours ? »
 - « Quels sont les autres obstacles à surmonter pour résoudre le problème ? »
 - « Qu'est-ce que cela va changer dans la vie de votre personnage ? »
3. Sélectionnez et tordez les idées : la règle du « oui, mais... » : envisagez des développements qui respectent les centres d'intérêt des joueurs mais qui s'écartent de ce qu'ils ont exprimé.
4. Définissez une méta-intrigue et des thèmes principaux, mais sans trop aller dans le détail des péripéties.
5. Choisissez un grand type de campagne :
 - accomplir une quête ;
 - contrecarrer un plan maléfique ;
 - enrayé un processus ;
 - résoudre une énigme ;
 - faire basculer un rapport de force ;
 - survivre à une menace.
6. Choisissez les caractéristiques de votre campagne :
 - statique ou mobile ?
 - avec ou sans pression temporelle ?
 - orientée vers quels genres fictionnels ?
 - environnement social dense ou clairsemé ?
7. Donnez de la substance à votre méta-intrigue en développant les :
 - ramifications spatiales ;
 - ramifications temporelles ;
 - ramifications sociales.

8. Décortiquez votre première séance : analysez les profils des personnages et les attentes des joueurs.

9. Créez des intrigues personnalisées pour chaque joueur :

- créez des intrigues secondaires et/ou personnalisées flottantes ;
- préfigurez les quêtes personnalisées au fil des épisodes ;
- résumez-les sur des fiches.

AUTRES PRINCIPES GÉNÉRAUX

- penser à long terme, écrire à court terme ;
- varier les trois types d'intrigues : épique, dramatique et épistémique ;
- semer des amorces.

FICHE D'INTRIGUE PERSONNALISÉE :

- synopsis ;
- préfiguration ;
- liste d'événements ;
- liste d'épreuves ;
- récompense et contrecoup.