

Créer son cadre de campagne

par Murdoch

pour le Cyber-Espace des Shadowforums

<http://www.shadowforums.com/cyber-espace/>

Résumé

Créer un cadre de campagne est une expérience ludique intéressante. Là où écrire un scénario nécessite “seulement” de créer une aventure dans laquelle les personnages et leurs joueurs puissent s’impliquer, on va ici bien plus loin, puisqu’il s’agit alors de modifier totalement ou partiellement le cadre du jeu, introduisant de nouvelles thématiques et de nouveaux buts au jeu, mais aussi de créer une histoire à plus long terme, au cours de laquelle les actions des personnages prendront une nouvelle dimension.

Cette écriture est aussi un travail qui peut se révéler long et complexe, qui nécessitera une bonne part de motivation. C’est là où nous intervenons, pour vous aider dans cette tâche qui finalement, si elle bien réalisée, vous permettra de mener vos parties plus facilement, avec bien plus de profondeur, et qui vous apportera une grande satisfaction à l’écoute de vos joueurs. Ainsi bluffés par votre habileté et votre imagination, ils se souviendront longtemps de leurs exploits et de leurs péripéties.

Cet article n’est pas une recette qui garantit le succès, mais il vous aidera à éviter certains écueils et à ne pas vous perdre dans les compliqués méandres du flot de votre imagination. Nous allons développer ce thème en trois articles différents, au cours desquels nous verrons comment choisir ses objectifs, définir son cadre de campagne, développer ses scénarii, les mettre en scène et gérer leur développement.

Nous allons développer ce thème en trois articles différents, au cours desquels nous verrons comment choisir ses objectifs, définir son cadre de campagne, développer ses scénarii, les mettre en scène et gérer leur développement.

1 Prélude : le choix du jeu

Dans cet article, on partira du principe que vous appréciez plus ou moins un jeu et que vous allez vous en servir pour créer votre campagne, la création d'un cadre indépendamment de cela relevant plus de la création pure et simple de monde - qui pourrait faire l'objet d'un autre article.

2 Première étape : définir les aspects de la campagne

Il paraît évident qu'avant de se lancer, il nous faille déterminer quels sont nos objectifs. Ceux-ci peuvent être multiples ; ils peuvent concerner tout à la fois ou individuellement, de manière non exhaustive, les thèmes, le contexte et l'ambiance du jeu, le groupe, une manière de jouer, ou une histoire particulière.

Cet objectif se fixe également en termes de quantité de temps et de travail qu'on souhaite fournir pour cette écriture. Il va de soi que plus on disposera de temps, et plus on pourra décrire le monde de manière exhaustive, en ayant eu le temps d'y penser et de l'équilibrer. Si l'on souhaite s'inscrire dans une optique réaliste (nous y reviendrons), il paraît évident qu'il faudra se réserver beaucoup de temps. Si par contre, vous êtes sur le grill, avec un cadre de campagne longtemps promis à vos joueurs pour avant-hier, vous n'aurez bien sûr pas la possibilité de faire dans le détail si vous n'y avez pas un peu réfléchi avant ...

Ensuite, il faut déterminer quels seront *l'esprit, le corps et les sentiments* que vous voulez transmettre par cette campagne.

Les thèmes constituent *l'esprit*, les idées, les grandes lignes de vos intrigues, plus ou moins affichées, autour desquelles elles se développent et sur lesquels vos joueurs auront l'occasion de réfléchir. On peut choisir de mettre en relief des thèmes récurrents du jeu (pour Shadowrun, il peut s'agir de la survie, la lutte contre les corporations, la magie ou les complots), mais on peut également, alternativement, introduire un thème absent ou négligé dans le contexte original, comme la famille, la solidarité ou la lutte politique, ou tout ce qui peut vous plaire.

Le contexte du jeu est proche du thème. Il constitue le corps, l'ensemble des circonstances et situations dans lesquelles les intrigues apparaissent. Contrairement au thème, il s'agit du milieu où évoluent les personnages, il a un caractère concret. Comme le thème, il peut figurer dans le cadre original du jeu ou non, par exemple être un indépendant qui survit en faisant le sale boulot de la pègre et des grandes corporations, ou au contraire jouer une bande d'éco-terroristes ou un groupe volontairement impliqué dans un complot de grande envergure. Cela pourrait aussi être le monde des finances, du spectacle ou des courses automobiles.

Par l'ambiance, vous suggèrerez des émotions et des sentiments aux personnages, et par leur biais, à vos joueurs. Vous fixerez aussi le degré de réalisme ou d'irréalisme du jeu.

Le premier point, le réalisme, doit être mesuré, car bien sûr, le cadre doit rester ludique, mais toute mesure gardée, il faut que vous décidiez de la personnalité de votre cadre. Car si votre cadre doit vivre, il lui faut une personnalité, sans cela, il n'est qu'une coquille vide ou un simple automate doté d'idées mais sans vie. Quand vous concevez votre cadre, vous devez y penser comme à un être pensant. Dans un sens, il est l'Anima de toute chose

et du retentissement de tout acte et intention dans votre monde. Comme chez un individu particulier, une remarque a un retentissement spécifique, dans votre cadre, vous devez décider comment se retranscrire les choses courantes. Voire même, ces choses courantes, qui sont comme les habitudes d'une personne. Si vous pensez que votre monde doit être sombre et désespéré, chaque acte aura une portée importante et définitive. Rien ne pourra être pris à la légère. À l'inverse, si vous préférez que votre monde soit léger et dynamique, vos descriptions pourront refléter ce manque d'attachement aux choses et aux gens.

Le réalisme est également important pour l'ambiance. Son intensité détermine l'écart que peuvent avoir les actions, les phénomènes et leurs conséquences par rapport à la normale. Plus on sera réaliste et plus on sera proche de la norme.

Bien sûr, le réalisme est souvent délaissé à notre sens dans certains univers fantastiques, mais on s'intéresse ici à la norme de l'univers de jeu dans lequel vous développez vos aventures. Peu importe que la magie existe ou pas dans notre monde et que l'existence de sorts soit pour nous irréaliste, si elle est la norme dans un monde comme Shadowrun. Mais si cette magie a des limites définies, il sera réaliste de s'y accorder et irréaliste de les transgresser. Moins vous serez réaliste, et plus vous serez proche du cinéma "pop-corn", plus vous serez réaliste, et plus vous serez proche de la vie de ce monde telle qu'elle est décrite à la base.

Les thèmes, le contexte et l'ambiance peuvent être multiples et évoluer au cours du temps, mais il faut veiller à ne pas surcharger son cadre, et tout changement doit être soigneusement prévu. De plus, il faut veiller à ce que le degré de réalisme soit constant, pour éviter de perturber les repères des joueurs sur leurs possibilités et limites, afin qu'ils puissent s'immerger dans le monde.

Une fois les trois dimensions de votre cadre posées, il faudra choisir qui y seront les acteurs des aventures que vous y jouerez.

Les rôles que vous envisagez de donner à vos joueurs pourront être ceux prévus par le jeu, ou être une nouvelle interprétation de celui-ci. Plutôt que de jouer à Shadowrun des indépendants qui agissent en marge de la légalité pour le compte d'entités plus puissantes, on peut ainsi faire jouer un groupe d'agents à la solde d'une corporation. Le groupe que vous faites jouer est comme l'angle d'approche de votre monde : de lui dépendent les possibilités à plus ou moins long terme de vos personnages et ce qu'on verra de votre cadre. De ce point de vue là, on peut considérer que votre décision influencera la complexité de vos intrigues et l'importance des actions et personnages qui y prendront place. Ainsi, il sera difficile de faire jouer un groupe de gangers, si vous aspirez à faire évoluer vos personnages dans de complexes intrigues politiques. Bien sûr, cela peut être un bon procédé pour mettre vos personnages en porte à faux, ce qui leur posera un défi supplémentaire, mais également pour vous aussi, car les personnages doivent garder un intérêt dans ces intrigues, on ne peut se reposer sur le fait que les joueurs continueront dans les ennuis juste parce qu'ils savent que c'est le scénario.

De plus, il vous faut déterminer quelle dynamique vous recherchez pour votre groupe. Cela peut ne pas avoir d'importance, mais vous pouvez chercher à orienter la manière dont vos personnages interagissent entre eux ou avec les éléments extérieurs. Par exemple, le fait que vos personnages soient en compétition entre eux pourra fournir des développements intéressants.

Pour finir, vous pouvez construire votre cadre spécifiquement autour d'une histoire dont vous auriez déjà l'idée, plutôt que d'adapter les ressorts de cette histoire à votre cadre. Ce n'est qu'une question d'ordre, mais disons que la deuxième méthode permettra à votre cadre de survivre à votre campagne, tandis que dans le premier cas ce sera moins évident.

3 Deuxième étape : développer le contenu de la campagne

Passée la première étape, on a pratiquement fait tout le travail, mais il reste à accorder l'ensemble des principes qu'on a fixés en un tout cohérent. Il faut donc que ces principes s'expriment dans votre cadre d'une manière où ils sont compatibles. Il faudra aussi déterminer l'importance relative de chaque principe.

On peut bien sûr être bourré d'idées et il suffit alors de les jeter sur le papier, mais dans le cas contraire, on peut s'aider du jeu pour lequel on crée le cadre. Il s'agit alors de choisir quels sont les points qu'on apprécie ou pas dans le cadre initial de ce jeu et les raisons qui nous poussent ou pas à les conserver ou rejeter, la solution éventuellement choisie pour s'affranchir de cet aspect ainsi que l'impact que cela peut avoir sur le reste du contexte, sur les règles ou le futur de la campagne.

Par exemple, si je souhaitais créer une campagne pour Shadowrun, mais que je voulais éviter d'y inclure la magie, parce que je sais que cet aspect gêne mes joueurs qui trouvent que certaines situations qu'elles génèrent tuent le jeu, alors que tout le reste nous plaît, il faut déjà choisir une solution pour parvenir à cette fin. Encore une fois, tout est une question de dosage.

La plus évidente solution est l'abolition pure et simple ; totale et rétroactive. La magie n'a jamais existé dans le monde de Shadowrun. Dans ce monde, cela signifie d'énormes remaniements historiques, puisque l'Éveil de la Magie est à l'origine de beaucoup de choses, comme la sauvegarde des Amérindiens, l'apparition des métahumains et le réveil des dragons. On pourrait procéder alors par hypothèses ; simplement dire que si la magie n'a pas existé, la rébellion indienne n'a pas été possible et leur extermination systématique ; tandis que les métahumains et les dragons n'ont pas existé. On perd alors beaucoup du jeu, puisque les conflits avec les Amérindiens nous amènent cette géopolitique si particulière de l'Amérique du Nord, tandis que les dragons mènent dans l'ombre de grands plans, les métahumains constituant quant à eux une bonne part de la couleur du jeu, étant donné qu'ils peuvent en être les personnages principaux.

Si on tient à sauvegarder certains de ces trois aspects, il faut alors trouver une explication de remplacement. Il n'est pas nécessaire qu'elle ait de la profondeur et peut simplement reposer sur un axiome, cependant plus cela touche un aspect sensible du jeu que les personnages seront amenés à explorer, et plus cela semble nécessaire, car les joueurs sont souvent curieux, et trouver réponse à leurs questions peut constituer l'un de leurs objectifs majeurs.

Ainsi, si les intrigues ne mettent pas en jeu les conflits avec les maîtres du monde, mais qu'il paraît important de conserver les dragons dans le jeu, on peut simplement les pré-

senter comme d'antiques créatures qui pour leur propre sauvegarde ont besoin de périodes millénaires de sommeil régénérateur. Par contre, pour l'aspect métahumain, si les joueurs peuvent malgré tout en jouer, il se peut que présenter la métahumanité comme le produit de mutations génétiques ne soit pas suffisant, car les personnages pourront en chercher l'origine.

La solution suivante consisterait à abolir la magie, mais de manière peu antérieure au début de la campagne. Le problème que cela résout est que l'on évite ainsi d'affecter de manière trop importante l'histoire du jeu. Par contre, il faut maintenant déterminer quelles conséquences cette disparition peut avoir, aussi bien sur le monde entier et son nouveau mode de vie que sur les personnages. De plus, il faut décider de l'existence d'une explication et de sa connaissance ou non par tout ou partie des acteurs de ce monde. Si on sait quelles sont les raisons de cette disparition (que nous appellerons dans cette description Sommeil) les personnages pourraient chercher à la résoudre ou au contraire, selon leurs objectifs et aspirations, à empêcher son retour. Cela peut avoir le mérite de placer directement les personnages dans l'action, si on veut faire de ces quêtes le thème central de la campagne. De l'ensemble des personnes informées des raisons du Sommeil pourront émerger les réseaux d'alliance et de conflit que les personnages pourront rencontrer.

Si l'explication est au contraire définitive et sans appel, l'absence de la magie ne sera pas le thème central, mais pourra jouer le rôle de centre d'intérêt secondaire pour les personnages.

Une dernière manière consisterait à conserver cet élément, mais en se plaçant d'un point de vue qui minimise son importance dans la vie des joueurs. On pourrait par exemple imaginer que le groupe soit très proche de la rue et très loin des intrigues qui mènent fréquemment à la rencontre d'éléments magiques, comme la sécurité de haut niveau. Le problème concerne alors le futur de la campagne, en effet, quand les personnages vont gagner en importance (car c'est souvent leur but, la survie seule étant bien sûr gratifiante mais aussi frustrante sur le long terme), il se peut que leurs objectifs les amènent alors à sortir des sentiers tracés pour les préserver.

Une fois le fond adapté, il faut que les ressorts et les rouages de votre monde concordent avec ses intentions. Pour cela, le système est important. C'est une polémique qui revient souvent dans le petit monde des théoriciens du jeu de rôle, mais si vous voulez lire un avis éclairé, je vous renvoie à l'excellent article du même nom de Ron Edward dans le fanzine The Forge.

Pour illustrer cette idée, prenons un exemple.

Si vous souhaitez un monde dangereux et sans pitié, vous ne pouvez pas vous permettre d'avoir un système qui soit trop généreux, et qui laisse les personnages supporter des quantités de dégâts fantasmagoriques s'il n'est pas commun de pouvoir infliger de tels dégâts. De même ; il faut alors que l'importance de ces dégâts soit réaliste selon le monde, par exemple, si on joue des humains tels que nous les connaissons, il faut que ceux-ci ne sortent pas indemnes de péripéties comme un empalement ou une éventration.

Votre système de règles peut être parfaitement adapté au type de jeu que vous recherchez, mais dans le cas inverse, vous pouvez avoir à faire des adaptations. La plupart des jeux nous facilitent la vie en proposant des règles optionnelles qui peuvent rendre le jeu plus ou moins mortel, souples pour les joueurs, réaliste, et bien d'autres choses encore. Si vous n'y trouvez

pas votre bonheur, il vous faudra instaurer vous-même une nouvelle règle. Dans ce cas, il est toujours utile de tester son impact sur l'équilibre du jeu.

De plus, quelle que soit la méthode que vous employez, il vous faudra rappeler aux joueurs les changements que vous aurez fait et ce que ça implique, puisqu'ils n'auront pas nécessairement eu autant de temps que vous pour y réfléchir. Si c'est une règle que vous comptez employer pour vos personnages non joueurs, soyez conscients que cette spécificité pourra attirer les convoitises des personnages, qui en chercheront l'explication contextuelle. Cette explication devrait exister et être valable, sous peine de frustrer vos joueurs. Dans le même registre, tout ce qui touche à la création de personnages devrait être bien établi dès le départ. Personne n'aime découvrir que son personnage n'est pas aussi doué, puissant ou utile dans un domaine que ce qu'il espérait.

4 Troisième étape : développer les scénarii de votre campagne

Nous allons aujourd'hui nous pencher sur la manière d'écrire les scénarii de votre campagne.

Dans celle-ci, les scénarii vont être les événements particuliers que vous allez proposer de vivre à vos joueurs. Habituellement, dans une campagne, ces événements sont liés en une suite, les actions des joueurs au cours d'une intrigue ayant des conséquences comme d'habitude sur le monde extérieur, mais aussi plus spécifiquement au sein des futures intrigues de cette suite.

Pour autant, l'intrigue ne doit pas nécessairement être linéaire et constituée d'éléments imbriqués tels une chaîne de causalité. Elle peut aussi comprendre des éléments qui peuvent se comporter comme des régulateurs d'autres situations, c'est-à-dire que selon l'approche des joueurs vis-à-vis de ces éléments, d'autres situations pourront avoir des issues différentes, mais si ces situations ne se présentent pas, elles ne sont pas systématiquement déclenchées comme dans une chaîne de causalité.

De plus, vous pouvez également décider que plusieurs conditions sont nécessaires pour une situation donnée survienne. On peut alors poser des conditions inclusives ou exclusives, selon qu'on souhaite qu'elles correspondent à l'existence ou l'absence d'un phénomène particulier, que celui-ci soit une interaction donnée avec un personnage, un objet ou un lieu. De même, on peut choisir qu'une même situation sera déclenchée par des causes différentes, avec des conséquences différentes.

En fait, il y a tellement de possibilités que nous ne pouvons tout résumer dans ces lignes, mais il y a quelques points cependant qui semblent importants pour la réussite d'une bonne campagne.

Le premier est qu'il faut prévoir que *le comportement des joueurs est par nature inattendu*, et même si on les connaît bien, il est vain de croire qu'ils trouveront systématiquement les mêmes solutions à un problème que nous. Le corollaire de ceci est que de la même manière, se baser sur leur façon habituelle d'agir pour organiser les situations possibles dans vos

scénarii risque à un moment donné de poser problème, car si leur réaction à ce moment là ne correspond pas à ce que vous attendiez, vous pourriez avoir des problèmes pour poursuivre le développement de la campagne. Il semble donc judicieux de la préparer en faisant abstraction de la personnalité des personnages et des joueurs. Il y a deux exceptions à cela :

- l’une concerne les personnages non joueurs (PNJs), qui n’ont pas nécessairement une vision d’ensemble de toutes les intrigues, mais qui peuvent choisir de bâtir leurs plans sur leur connaissance réelle ou supposée des personnages joueurs (PJs). Vous prenez alors en compte l’histoire de vos PJs, mais vous ne réfléchissez pas hors du jeu à ce qui peut faire avancer votre histoire, vous prévoyez seulement la réaction des entités que vos personnages vont rencontrer.
- l’autre est que chacun doit pouvoir jouer son rôle. Comment concilier le fait de faire abstraction des personnalités des personnages et des joueurs et de laisser sa place à tout le monde ? C’est en vérité un exercice difficile, que vous réussirez en vous basant sur des réactions simples pour prévoir les enchaînements de vos intrigues. On peut ainsi bâtir des intrigues complexes mais solides. Vos joueurs peuvent avoir des réactions alambiquées, mais vous ne devez pas compter dessus.

De plus, les situations rencontrées doivent avoir un intérêt pour différents types de personnages, car plus vous restreindrez l’intérêt à l’un d’entre eux et plus il faudra en tenir compte lors de la constitution du groupe. Ce genre de restriction peut cependant avoir ponctuellement un intérêt, en permettant à l’un des personnages de prendre le contrôle des opérations, et vous donner ainsi une occasion de contrôler plus finement le déroulement de l’intrigue. Il faut pourtant limiter cela afin d’éviter de frustrer les autres joueurs s’il existe une compétition entre eux.

Le second point est que *l’intérêt des personnages et des joueurs doit être maintenu tout au long des différentes étapes de la campagne*, sinon, ils pourraient décider de ne pas aller plus avant dans les ennuis. Car il ne faut pas oublier que pour la plupart des joueurs, la survie de leur personnage est bien plus importante que le simple fait de finir un scénario, même lorsqu’une hypothétique récompense les attend. De même, les personnages, s’ils sont interprétés comme des individus réels, ne se lanceront pas dans des intrigues qui puissent les mettre en danger sans que cela soit justifié. Il y a donc deux facteurs antagonistes à gérer : la *prudence* et la *motivation*.

Ici, il faut pleinement tenir compte de l’historique des personnages quand c’est possible, car cela vous aidera à jouer sur les sentiments de leurs personnages et sur leurs envies. Cela peut être par l’intermédiaire d’un PNJ qui leur propose de leur enlever une épine du pied ou de leur donner ce dont ils rêvent en échange d’un travail, ou bien simplement parce que les événements leur donnent l’hypothétique possibilité d’obtenir l’objet de leur désir s’ils réussissent. Il est généralement plus difficile de motiver uniquement un personnage au travers de ses sentiments ou de son éthique, mais s’ils sont très forts, c’est tout à fait possible.

Une méthode souvent employée pour démarrer une campagne, dite de “l’horizon lointain”, est de donner une motivation aux joueurs pour réaliser un objectif qui ne peut être réalisé qu’au travers d’un travail de longue haleine. C’est une méthode à double tranchant, car si cela peut maintenir une motivation constante tout au long de la campagne, des revers de

fortune peuvent avoir un impact psychologique néfaste qui la brisera.

Une variante de cela est de les motiver par une absence d'alternatives, mais cette forme de coercition peut être mal vécue, et le sera d'autant plus si les choses se passent mal, car joueurs comme personnages perdront alors l'espoir de tirer leur épingle du jeu. De plus, sans le sentiment d'avoir un contrôle même minime sur leur sort, les joueurs décrocheront. Il faut donc leur laisser un peu de liberté quand à leurs choix, même s'il ne s'agit alors que de leur mode d'action pour atteindre l'objectif qui leur est fixé. Il est sans doute préférable, si on veut utiliser cette méthode, de donner aux joueurs l'apparence d'une absence de choix. Ainsi, en cherchant bien, les personnages devraient pouvoir s'extraire de ce panier de crabes. On peut également leur donner le moyen de se libérer de leurs chaînes très tôt dans la campagne, ce qui les oblige à se lancer dans les premiers scénarii mais leur donne l'opportunité, de décider de continuer ou pas selon qu'ils y trouvent finalement une motivation imprévue ou qu'ils préférèrent s'éloigner ou se venger de l'entité qui les a contraint à agir pour son compte.

Une autre variante de l'accroche initiale à horizon lointain est de présenter la chose comme une intrigue à court terme qui se révèle être en fait à long terme. On peut alors retomber dans une situation d'absence d'alternatives, les personnages n'étant pas nécessairement motivés par la poursuite de l'intrigue.

Il est aussi possible de présenter l'intrigue de manière à ce que la motivation des joueurs soit démesurée. Par exemple en leur faisant ouvertement ou non de grandes promesses, ou en leur suggérant qu'on leur fait de telles promesses. Le problème qu'on peut rencontrer ensuite peut être qu'il faut alors tenir ses promesses, et comme les personnages sont en général motivés par la richesse ou tout autre chose qui peut leur apporter un avantage décisif en termes de survie ou de pouvoir, il peut alors être compliqué de gérer un tel groupe. A contrario, ne pas tenir ses promesses peut avoir pour effet une perte de confiance vis-à-vis du personnage qui les a faites, ce qui est gênant s'il est l'un des moteurs de l'histoire. Vous pouvez alors vous attendre à d'âpres négociations s'il avait besoin des services des joueurs par la suite. Plus grave, les joueurs pourraient transférer ce manque de confiance sur vous, ce qui peut se traduire par une attitude timorée ou excessivement paranoïaque lors des prochains scénarii, ce qui n'est évidemment pas souhaitable.

Un autre moyen de motiver excessivement les joueurs est de leur faire un affront mortel ou de leur causer de gros ennuis. La hargne des joueurs est alors souvent à la mesure de la sensibilité des points qu'on a frappés, et il vous faudra certainement beaucoup d'inventivité et d'adresse pour leur tenir tête. Il faut cependant être prudent, car si pour anticiper leur rage, vous donnez trop de puissance ou de ressources à l'entité responsable de leurs ennuis, vos joueurs pourraient avoir une attitude fataliste et ne pas réagir. Il est aussi important que les joueurs puissent encore apprécier leurs personnages après ce que vous leur aurez fait, car dans le cas contraire, cela pourrait les dégouter de les jouer ou de jouer tout court.

Ainsi, l'aspect physique ou l'entourage du personnage sont des sujets extrêmement sensibles, à aborder avec précaution. Bien sûr, cela aussi dépend de l'ambiance de votre campagne, mais il faut quand même s'assurer alors qu'elle n'opprime pas vos joueurs. Il faut aussi s'assurer que les ennuis que vous leur causez ne les laissent pas trop mal en point, ou même impuissants, pour affronter la suite du scénario.

Notez que ces remarques sont valables pour les autres formes d'accroche à un scénario, que nous allons maintenant aborder. Dans l' *in media res* , vous supprimez le pouvoir de décision des joueurs, qui pourrait vous causer des problèmes de diverses manières, en supprimant l'introduction et en leur racontant directement le contexte dans lequel ils sont placés. Cela ne veut pas dire qu'il faut supprimer toute source de motivation, car au contraire il va falloir faire passer le fait que vous les ayez dépossédés de leur libre arbitre temporairement. Cette méthode est très utile pour réunir un groupe un peu trop disparate, sans passer par une phase de rencontre artificielle. Les personnages sont liés par leurs ennuis et feront connaissance dans l'action. Il faut être prudent avec cet artifice, car beaucoup de joueurs n'accepteront pas que leur personnage soit lancé dans de trop gros problèmes s'ils n'ont rien fait pour, et s'ils trouvent que les réactions que vous leur prêtez ne sont pas logiques. Il est donc important que cette introduction soit vraisemblable pour vos joueurs. C'est souvent le cas lorsqu'ils ne connaissent pas encore bien l'univers de jeu et attendent un peu d'être guidés pour savoir que faire.

Dans le cas inverse, on peut aussi procéder par l'absence apparente d'accroche et donc de motivation. Il est très difficile d'employer cette technique, car sans motivation particulière il est tout à fait possible que les joueurs passent à côté du scénario, trop bien dissimulé. On peut remédier à ça si le scénario peut se rappeler au bon souvenir des joueurs, par exemple, les joueurs ne se sont pas rendus compte que la personne qu'ils filent est un vampire ou un monstre quelconque, qui essaiera d'en croquer un par hasard, vu qu'ils sont fréquemment dans son environnement. Ils peuvent également tomber sur l'une de ses victimes et être accusés de ses méfaits. Dans ce cas il y a une accroche tardive. Inversement, on peut aussi dissimuler trop sommairement l'intrigue et les personnages peuvent alors y accéder trop vite pour le calendrier prévu (nous en reparlerons plus loin). Il faudra donc bien doser tout cela, et attiser suffisamment la curiosité des joueurs pour qu'ils se glissent naturellement dans votre intrigue et pas juste parce qu'ils sentent que c'est le scénario.

Car il ne faut pas se faire d'illusions, vos joueurs vous connaissent, et se jetteront à l'eau dès qu'ils croiront voir le signal, s'ils pensent avoir une chance de succès. Plus ils seront surpris par l'arrivée de votre accroche et plus ils seront contents de jouer, car si vous êtes capables de les surprendre, vous êtes capables de les rendre curieux et de leur faire passer de bons moments.

Il faut également penser qu'il n'est pas obligatoire que l'accroche soit la même pour tout les personnages. Cela est même préférable si vous pensez que cela peut maintenir une émulation entre les personnages, l'un ressentant une baisse de tension étant entraîné par ceux qui gardent leur motivation. Par contre, il est important d'éviter que certains personnages soient trop désavantagés par l'accroche vis-à-vis des autres, car cela pourrait avoir l'effet inverse.

De même, les personnages d'un groupe peuvent être entraînés dans l'intrigue par solidarité avec l'un de leur camarade qui répond à une accroche donnée, généralement sentimentale, sans pour autant y avoir un quelconque intérêt, et parfois pourront avoir envie de se débarrasser du fauteur de troubles plutôt que de risquer leur peau. Vous devez alors vous assurer que leur esprit de groupe passe d'abord, ne serait ce que parce que ça peut influencer leur

propre survie ou que l'abandon du fâcheux n'aurait peu ou pas d'effets sur les ressorts de l'intrigue, à moins d'une très grande maîtrise de la situation de leur part. Ainsi, ils peuvent gérer leurs chances comme ils le souhaitent, et gardent une impression de contrôle. En ce qui concerne le joueur qui sert de catalyseur à l'intrigue, il faut essayer de faire en sorte qu'il ne se retrouve pas seul face à un problème trop complexe pour un individu isolé, s'il ne peut trouver une échappatoire. Il serait en effet un peu injuste qu'il soit un bouc émissaire alors qu'il est finalement l'instrument de votre scénario. Il faut aussi éviter qu'il se sente contraint de se laisser aller à ses sentiments pour respecter le scénario, même si dans la situation présente, cela serait stupide et imprudent.

On peut enfin, mais cela est très difficile, laisser les joueurs créer leur propre accroche, et trouver leur objectif et leur intérêt tous seuls. Pour cela, un univers et des personnages fouillés et un grand sens de l'improvisation sont souhaitables, mais cela paraît difficilement compatible avec l'établissement préalable d'une campagne. On peut toutefois utiliser cela pour enrichir l'histoire des personnages ou favoriser l'implication des joueurs avant de leur faire un affront mortel qui viendra briser leur quotidien et les beaux plans qu'ils avaient établis, ou encore pour permettre à un personnage qui serait légèrement en marge de l'intrigue de ne pas s'ennuyer en attendant qu'il retrouve la motivation d'aider ses camarades, ou que ceux-ci le forcent à le faire.

De plus, on peut également faire en sorte que les intrigues qu'un tel comportement générera retombent dans la trame de votre intrigue principale, bien qu'il ne faille pas en abuser afin de ne pas donner aux joueurs à croire qu'ils sont sur une autoroute. Ils se sentiront bien plus gratifiés de voir que vous faites appel à leur intelligence plutôt qu'à leur sens de la direction, et penseront que s'ils peuvent contrôler au départ leur implication dans le scénario, cela vaut peut-être le coup de s'y intéresser, par pur sentiment de magnanimité. Cela dit, il n'y a pas de règles, certains joueurs supportant mal le trop plein de liberté.

Outre la motivation liée à l'accroche initiale, vous aurez besoin pour la maintenir ensuite de garder un certain rythme. Celui-ci dépend de deux choses, le paroxysme et le fil conducteur. Le paroxysme est essentiel pour votre scénario, car il en est en fait la scène principale. Il doit être lié aux idées et à l'ambiance que vous souhaitez lier à ce scénario, et en est l'apogée. En parallèle, il est aussi l'apogée de l'action, qu'elle soit physique, sentimentale, intellectuelle ou politique, pour n'en citer que quelques types. Notez que le fait qu'il y ait de l'action n'est donc pas péjoratif dans le sens où cela impliquerait systématiquement quelque chose de physique. Le paroxysme est lié à l'action car il ne se passe rien si tout est immobile sur tous les plans, le mouvement est la clé.

C'est donc à ce moment que l'esprit, les sentiments et le corps de votre scénario deviennent les plus forts, et il demande donc une attention particulière, car les souvenirs liés à ce scénario dépendront du fait qu'il soit réussi, tout simplement car si la pression s'est accumulée tout au long du scénario, c'est pendant ce paroxysme qu'elle s'exprimera au travers des décisions des joueurs pour ensuite s'apaiser. Ces décisions répondent au problème que vous leur posez, et comme toute situation intense, il est donc recommandé qu'une résolution correcte (donc, de préférence, à l'avantage des joueurs) de la situation dépende plus de l'interprétation des personnages et de choix corrects plutôt que d'une affaire de dés et de hasard. Même lorsque

des mécanismes de jeu important interviennent dans cette situation, comme lors d'un combat, qui avouons-le, est un dénouement fréquent, il laissera plus de traces dans les mémoires et sera plus apprécié s'il dépend des actions des joueurs plutôt que de s'appuyer uniquement sur un gros score d'attribut ou de compétence.

Pendant cette catharsis, tous les détails sont plus marqués et plus ils auront d'intérêt pour la situation et la rendront originale, mieux ce sera. Il n'est pas nécessaire qu'ils jouent un rôle dans la difficulté du problème à résoudre, ou alors ce peut n'être que ponctuel.

Par exemple, pour un duel à mort, une pluie battante, qui est un cadre bien plus dramatique, n'apporte pas d'avantage à l'une ou l'autre des parties donc n'augmente pas la difficulté en termes de règles pour la plupart des systèmes de jeu, par contre, il se peut bien que si l'un des duellistes cherche à renverser son adversaire, il retire un avantage de cette ambiance. Cet exemple n'était bien entendu pas très original, on ne compte plus les films ou les livres dont le paroxysme se situe dans un tel cadre, mais ce n'est qu'une illustration.

Même si vous employez le plus gros des clichés, ou que vous choisissiez de vous inspirer d'une scène particulièrement réussie de la dernière œuvre qui vous a plu, faites en sorte de trouver de quoi la personnaliser. Par exemple, pour une scène d'action, vous pouvez choisir un cadre particulier, comme un aéroport comme dans le film Heat du grand Michael Mann, ou rajouter des effets spéciaux, comme les explosions dans le repaire du méchant (insérez le nom de votre Blockbuster préféré) ou les sirènes et les gyrophares des forces d'intervention et des alarmes d'évacuation. Pour une scène politique, vous pouvez lui donner un public particulier ; comme certains contacts des joueurs ou les habitants du quartier qu'ils sont en train de sauver de la démolition. Après tout, tout n'est pas obligé de se régler dans l'intimité étouffante d'un bureau fermé.

Bref, tant qu'à faire, si vos joueurs ne sont pas trop chatouilleux sur leur exposition directe aux feux de la rampe, n'hésitez pas à leur donner une foule en délire qui sera prête à saluer leur succès et à être déçue par leurs erreurs (voire à les sanctionner). Autant que possible, même si l'accroche laissait présager une issue, comme par exemple, un combat avec l'ennemi qui a enlevé la dulcinée de l'un des personnages, il faut que cela se déroule de manière inattendue pour eux, pour ne pas les décevoir et leur donner une impression d'inéluctabilité, de trop grande simplicité, de creux ou pire, de vide.

Autant dire que cela peut être parfois compliqué, tant sont nombreux les auteurs qui se sont penchés sur le sujet avant nous, avec plus ou moins de bonheur. Un exemple qui transforme un paroxysme simple en problème moins évident est la scène paroxystique de l'Arme Fatale 3 : Martin Riggs affronte le tueur à la solde du chef de gang, bref l'adversaire le plus dangereux, qui le serait bien moins si Riggs pouvait lui placer une balle entre les deux yeux grâce à ses talents de tireur d'élite. L'inconvénient est que l'adversaire, n'étant pas stupide (ce qui est très important), s'abrite derrière l'acier froid d'un tractopelle, qui lui sert par ailleurs d'arme. Ainsi, non seulement Riggs est en position désavantageuse, mais en plus, son temps est compté. Dans cette situation, il ne devra son salut qu'à son coéquipier qui lui, n'a eu à affronter que du menu fretin, mais pourra être satisfait d'avoir sauvé la peau du héros, les enjeux auront donc été élevés pour tout le monde. C'est un exemple parfaitement orchestré de scène paroxystique, qui contente tout le monde et vous permet en outre de ne

pas céder au syndrome répétitif du “un (méchant) contre tous (les personnages)”.

Quelque soit la solution que vous choisissiez, il n'en reste pas moins qu'une chose est sûre, c'est que cette scène doit porter votre griffe. Ne cédez pas à la facilité, après tout vous n'avez pas travaillé autant pour vous laisser rebuter devant le dernier obstacle. Imaginez ce que cela donnerait si vos joueurs renonçaient au moment de franchir la porte derrière laquelle se trouve votre dénouement (attention, ceci est une image, je ne milite pas exclusivement pour les dénouements en milieu fermé, ou pour les scénarii de type Porte-Monstre-Trésor). Vous seriez sans doute déçu. Pour éviter que cela arrive, soyez sûr qu'ils pensent que ça vaille le coup, rien que pour assister à cette scène, d'y risquer la réputation ou même la vie de leur personnage, juste parce que c'est vous qui êtes aux commandes. Vous n'êtes pas obligés d'être un expert en pyrotechnie pour cela, il suffit d'y mettre toute l'intensité que vous souhaitez qu'ils ressentent.

Bref, autant que possible, prévoyez d'oublier les dés, ou de rendre leur usage transparent lorsqu'il s'avère indispensable (voir notre quatrième étape). De même, veillez à être suffisamment clair dans votre présentation des faits pour ne pas que des explications supplémentaires nuisent à l'ambiance. Dans l'idéal, les joueurs devraient même vous oublier pour se laisser emporter par l'action.

Pour atteindre ce moment mémorable, et pour être sûr que les joueurs ne ratent pas l'essentiel de l'histoire, celle-ci doit avoir un fil conducteur. Celui-ci sert à la fois à lier les étapes possibles de votre scénario et à maintenir un rythme entre elles. En un sens, on se retrouve en fait avec un écheveau plutôt qu'avec un fil d'Ariane isolé, à moins que l'intrigue ne soit particulièrement linéaire. Cela n'est pas grave, au contraire, tant que les joueurs ne risquent pas systématiquement de s'empêtrer pas dans ces fils et de se retrouver bloqués parce qu'ils sont face à un défi trop complexe ou une impasse liée à un défaut d'un élément.

L'existence de ces fils permet aussi de déterminer si l'histoire a un sens et un intérêt ou non, et le rythme est lié à leur tension. Si vous voulez maintenir l'intérêt des joueurs, il faut qu'ils restent accrochés à l'hameçon de votre intrigue, et votre fil ne doit pas s'emmêler. Veillez donc à ne pas donner trop de mou, la tension retomberait, car une liberté démesurée de choix sans un début d'indices valables n'amènerait les joueurs qu'à brasser de l'air, s'ils ne peuvent faire appel qu'à la chance pour tomber sur la bonne piste, et cela les fatiguerait et userait leur intérêt. Vous ne devez jamais perdre les joueurs parce que la tension est retombée tel un soufflet raté. Il n'y aurait aucun paroxysme et aucun honneur pour les personnages à déclarer forfait devant une absence de piste. Les joueurs ne doivent être dans l'impossibilité d'aboutir au paroxysme que parce qu'ils auront cassé le fil face à un écueil.

Un écueil est un obstacle à franchir pour la réussite de l'aventure, une sorte de paroxysme, mais forcément moins important. Vous pouvez d'ailleurs choisir de faire croire aux joueurs que cette situation est le paroxysme du scénario pour ensuite leur révéler, plus ou moins longtemps après, que ce n'était pas le cas. Ces écueils sont importants car les joueurs n'auront pas eu l'impression de se trouver sur une autoroute en direction du dénouement final. Ils peuvent être plus dépendants des règles et des caractéristiques des personnages que pour un paroxysme, mais le joueur doit avoir eu l'impression de se dépasser et d'avoir du donner le meilleur de lui-même, ou à défaut, d'avoir dû s'impliquer et pas avoir l'impression d'être

resté affalé dans son fauteuil à bécoter le paquet de chips à ce moment-là, car sinon il ne se souviendra même pas qu'il s'agissait de ce moment-là.

Plus vos écueils auront joué leur rôle d'obstacle avec justesse et plus vous valoriserez votre paroxysme, car si les joueurs pensaient être à leur limite lorsqu'ils ont franchi les écueils, ils n'en retireront que plus de gloire à résoudre avec brio le paroxysme, alors qu'ils pourraient penser ne jamais en sortir. De plus, en cas d'échec, ils ne seront pas totalement déçus car ils auront eu une occasion de rencontrer des défis, et ce sont ceux-ci qui auront causé leur perte, pas un problème d'orientation dans l'intrigue.

Le fil conducteur devra se tendre progressivement vers ces écueils et vers le paroxysme, situations les plus importantes qui sont destinées à libérer la tension accumulée par la résolution des problèmes posés. Cette montée en tension peut être régulière mais aussi passer par de brusques montées.

Il peut s'agir par une perte brutale de repères, d'équipement, d'alliés ou d'informateurs, une mise en situation inhabituelle ou désagréable, la révélation d'informations ou de détails de moyenne importance pour la reconstitution du tableau ou simplement le fait que le temps soit compté peuvent augmenter la tension, de même que des crises de conscience ou des conflits latents entre personnages ou entre les personnages et une tierce partie étrangère au conflit principal, s'il existe. Par exemple, en temps qu'agents gouvernementaux, vos joueurs devraient ne pas être aussi à l'aise s'ils sentent leur hiérarchie les lâcher dans une enquête contre une grande famille du crime ou un gros cartel. La tension dépend aussi de l'appréhension des personnages vis-à-vis des situations, il se peut ainsi qu'une situation au demeurant anodine crée une tension spécifique à votre groupe.

Les écueils et le paroxysme devront de plus être annoncés par des scènes ou des éléments spécifiques, afin de montrer aux joueurs qu'ils sont dans la bonne direction et leur en donner une ébauche discrète, afin de ne pas casser le rythme par une trop longue attente et éventuellement pour hausser la tension, par exemple en laissant entrevoir des possibilités de succès très limitées et/ou les effets possibles d'un échec. L'impact psychologique n'en sera que plus grand, car l'anticipation est souvent plus intense que la situation elle-même telle qu'on la conçoit. C'est aussi pour cette raison que vous devrez surprendre vos joueurs, car sinon ils auront cru à quelque chose de plus fort et auront finalement une impression de faiblesse et de moindre importance.

Ces scènes d'annonces ont également pour rôle de préparer les joueurs et les personnages psychologiquement à l'ambiance qui règnera lors du paroxysme. Si la discordance est trop grande entre le reste du scénario et le paroxysme, ils auront du mal à l'accepter, voire à s'y impliquer, ou ils en souriront. Cela peut pourtant constituer un rebondissement, qui est une sorte d'écueil ou de brusque montée en tension non annoncée.

Dans l'idéal, un rebondissement ne devrait pas correspondre au paroxysme, car cela pourrait être trop fugace ou donner une impression de "kidnapping scénaristique" où les joueurs ne sont que spectateurs ou improvisateurs face à un événement qu'ils ne pouvaient en aucun cas prévoir. Cependant, il se peut que suite aux agissements des joueurs, un paroxysme normalement prévu devienne un rebondissement. C'est tout le sel d'une partie de jeu de rôle, donc ne changez rien.

Un rebondissement peut également permettre aux joueurs de saisir l'extrémité du fil lorsqu'ils l'ont cassé en rencontrant un écueil. C'est un moyen de les aider à s'en sortir ou à atteindre quand même le paroxysme principal, mais cela ne doit pas pour autant paraître artificiel, téléphoné, ou encore les laisser aussi imperturbables que s'ils avaient triomphé de l'obstacle seul. Peut-être même que cela leur fera emprunter un chemin plus ardu, l'essentiel est qu'ils n'aient pas une impression de facilité. Vous devrez pourtant contrôler la tension afin qu'elle ne fasse pas craquer les joueurs (pour les personnages, c'est une autre histoire). Souvenez vous, plus le fil est tendu et plus la corde vibre, il en est de la musique comme des bonnes histoires, alors faites en sorte de bien écrire votre partition et vous aurez un morceau de choix !

Au terme d'un paroxysme, d'un écueil ou d'un rebondissement, la tension retombe, et avec elle l'action. Ne polluez pas la conclusion de l'un de ces moments en l'effaçant derrière un rythme effréné. Vous pouvez mettre à plat la situation afin de poser les nouveaux jalons pour la suite de l'histoire, ou dans le cas du paroxysme, de la campagne. Autant que possible, les actions doivent être les plus anodines et les plus brèves possible pour éviter de dénaturer l'originalité et l'intensité du paroxysme.

Le rythme donné par le fil conducteur doit permettre au maximum de les faire sentir qu'ils sont partie prenante dans le monde que vous faites évoluer autour d'eux, et qu'une fois mis le doigt dans l'engrenage, il est difficile d'en sortir. Par les annonces, pourtant, vous devez leur donner un surcroît de motivation afin qu'ils sautent le pas et s'y implique volontairement. Plus ils sentiront qu'ils ont un impact sur le scénario, qu'ils ont une responsabilité dans ces événements et plus ils auront l'impression de ne pas perdre leur temps. Le rythme ne doit jamais vous faire perdre de vue votre objectif, qui est votre divertissement et celui des joueurs.

Pour le rythme de votre campagne, assurez vous que les enjeux de chaque scénario deviennent de plus en plus grands et que les scénarii soient organisés comme les différentes parties d'un scénario, l'un servant d'accroche, celui-ci de paroxysme, les autres d'écueils ou de rebondissements, et ainsi de suite.

Il est souvent utile pour maintenir un rythme correct, c'est-à-dire qui s'adapte ni trop, ni trop peu, aux joueurs, de disposer d'un calendrier dans lequel on aura mentionné les événements importants des scénarii et de la campagne, et leur moment d'apparition possible en fonction des actions des joueurs ou de leur retentissement. La simple tension que peuvent ressentir les joueurs à l'idée de rater le moment crucial parce qu'ils sont en train de chercher où cela doit se passer peut bien souvent les motiver à retourner ciel et terre pour y arriver. De plus, ce calendrier vous aide à être objectif (cf. notre quatrième partie) et aussi à organiser les chaînes d'événements entre eux, définissant ce qui est hors d'atteinte des joueurs, ce qui est à portée de leur influence et ce qui changera s'ils ratent le coche. Cela devrait aussi vous permettre de clarifier les multiples possibilités d'évolution de votre scénario ou de votre campagne et d'en rendre les divers éléments plus efficaces tout en situant de possibles imprévus, pour vous y préparer ou y remédier. Au final, cela vous aidera à garder le fil lors des pérégrinations de vos personnages au sein des intrigues.

Une fois que vous aurez déterminé les tenants et les aboutissants de vos scénarii et de

vosre campagne, vous aurez besoin d'y planter les décors et d'y introduire des acteurs, vos personnages. Nous allons d'abord nous intéresser à ce point car si le fait de vous être intéressé à la tension et à l'évolution de l'ambiance tout au long du déroulement de votre intrigue vous aura certainement amené à penser aux décors, il vous manque encore les personnages qui y évoluent et qui les façonnent souvent à leur image. Cependant, retez que tout décor peut être un personnage à part entière qui a ses propres moyens d'expression

Un personnage, comme votre scénario et votre campagne, doit avoir un esprit, des sentiments et un corps. Mais aussi, quelle que soit la profondeur que vous souhaitez lui donner, il doit être défini par son rapport à l'intrigue. Ce rapport doit donc être établi au préalable ; en choisissant sa place à l'intérieur de celle-ci, son intérêt et son impact sur elle.

Cette place est relative à trois critères ; géographique, temporel et relationnel. Les critères géographique et temporel sont le ou les endroits et moments auxquels peut être rencontré ce personnage. Le critère relationnel est à la fois la manière d'en venir à interagir avec ce personnage et la raison pour laquelle les joueurs le feront. Il est possible que ces critères soient très larges ou bien au contraire, extrêmement précis. Une fois fixés, ils vous permettront d'évaluer et d'affiner les relations réciproques entre le personnage et l'intrigue, et son intérêt dans cette histoire. Il n'est pas forcé que le personnage ait un impact sur l'intrigue par ses actions directes, simplement le fait qu'il subisse les conséquences d'une action, donc l'impact de l'intrigue, peut avoir passivement à son tour un impact sur l'intrigue.

Par exemple, si les personnages menaçaient un patron de la Mafia et que celui-ci décide les remettre à leur place, en demandant à un tueur d'assassiner leur intermédiaire habituel, alors si cet intermédiaire meurt effectivement, il aura un impact sur l'intrigue en privant les joueurs d'une partie de leurs moyens.

Les personnages que les joueurs seront systématiquement amenés à rencontrer devraient avoir un minimum d'intérêt pour l'intrigue, et devraient dépasser le simple rôle mécanique qui consiste à leur donner un indice ou un objet primordial pour l'avancée de l'intrigue, car ils auraient alors l'apparence d'un *deus ex machina* irritant pour les joueurs.

Bien sûr, le rôle de fausse piste est considéré comme important dans cet énoncé, car rien ne serait plus gênant que d'avoir uniquement des pions utiles dans le jeu. Il peut être intéressant de donner un rôle qui a de l'ampleur à un personnage qui est finalement en décalage avec l'intrigue principale.

Dans le même ordre d'idée, un rôle de figuration bien élaboré devrait pouvoir servir de remplaçant ou de béquille en cas de soucis avec votre intrigue, si vous vous rendez compte que vos joueurs ne pouvaient arriver aux mêmes actions ou conclusions que ce que vous aviez pensé au départ, ou s'ils échouent à garder en vie un personnage important du scénario mais que vous estimez qu'ils n'ont pas totalement mérité que le scénario s'achève (nous reviendrons sur ce point dans notre quatrième partie).

Une fois les rapports entre l'intrigue et le personnage posés, on doit donner à celui-ci une profondeur, en lui dessinant un corps et en y insufflant esprit et sentiments. En fait, il n'est pas nécessaire que la profondeur d'un personnage soit liée à son importance pour l'intrigue. Il est même préférable qu'il n'y ait pas de corrélation entre cette profondeur et cette importance, car le contraire aurait pour effet de signaler aux joueurs qu'ils sont dans la

bonne direction, ce qui n'est pas souhaitable si l'on veut qu'ils n'aient pas l'impression que vous pilotez leurs actions.

Votre ambiance et les idées que vous voulez faire ressortir dans votre campagne peuvent être directement tributaires des personnages, et ce même lorsque ceux-ci sont mineurs pour l'intrigue. Un personnage peut s'accorder spécifiquement à une ambiance et aux thèmes d'une scène particulière, de la campagne ou du scénario, ou avoir plusieurs niveaux de profondeur suivant la connaissance que les joueurs en ont, qui évolue suivant les moments de la campagne. Il est possible de n'en prévoir que certains aspects et d'improviser les autres mais il faut toujours que cette improvisation ait l'apparence de la préparation. Nous y reviendrons dans notre prochaine étape.

Un personnage peut également être dissonant vis-à-vis d'une ambiance spécifique, afin de la souligner, tout en assurant une exposition accrue du personnage. Le contraste peut d'ailleurs faire partie de l'ambiance générale et des thèmes de votre campagne, comme c'est parfois le cas pour un univers baroque. D'ailleurs, la complexité d'un personnage naît à la fois de la quantité de détails sur sa personnalité, ses sentiments et principes, ses goûts et dégoûts, habitudes et manies, des raisons qui font de lui ce qu'il est, et de son absence d'uniformité. En d'autres termes, il n'est pas nécessaire qu'un personnage soit parfaitement en accord ou en désaccord avec vos ambiances et thèmes. Des contradictions dans sa personnalité peuvent le rendre moins lisse, moins parfait et plus humain, et peuvent donner un angle d'approche aux joueurs s'ils souhaitent qu'il se remette en question. Il est pour les mêmes raisons intéressants de définir ce qui peut faire sortir de ses gonds et quelles émotions prédomineront alors. Il n'est pas nécessaire que cela soit intense, car on peut au contraire avoir une émotivité atténuée dans certains cas, il s'agit juste de trouver ce qui peut le déstabiliser.

De la même manière que vous définissez individuellement des personnages, vous pouvez définir un aspect, une attitude et une personnalité d'ensemble pour une foule ou un groupe particulier qui jouera un rôle dans votre campagne, mais dont les éléments se contentent de faire partie de la masse et ne méritent qu'une attention individuelle limitée. Une meilleure connaissance de ces individus ne ferait d'ailleurs en général que confirmer cette impression d'ensemble, même s'il est parfois intéressant de donner à des individus certaines raisons de faire partie de ce groupe ou de douter du bien fondé de ses actions ou modes de pensée. Les chefs et leaders de ces groupes devraient d'ailleurs être eux décrits avec soin.

Vos personnages et l'ensemble de votre campagne et scénarii sont maintenant prêts. Ne pensez pas pour autant qu'ils sont terminés, vous devriez toujours pouvoir revenir sur leur description et la faire évoluer. Il vous reste donc à développer l'espace dans lequel ils vont évoluer.

Les décors sont une part non négligeable de votre campagne. Vous devrez les concevoir comme des personnages à part entière, car ce sont eux qui véhiculeront le plus aisément l'ambiance que vous souhaitez faire vivre à vos joueurs. Leurs formes, leurs couleurs, leur organisation influenceront vos joueurs à la fois dans leur manière d'y évoluer mais aussi de les percevoir. Ils peuvent également refléter la personnalité de leur possesseur ou de leur faune d'habitants ou d'habitueés.

L'ambiance est directement liée à leur apparence et aux évènements dont ils sont le

théâtre. Comme pour les personnages, vous pouvez souligner une action en la faisant intervenir dans un lieu totalement incongru pour celle-ci. De même, vous pouvez perturber les repères de vos personnages en altérant leur perception et donc leur ressenti de l'ambiance réelle. Ainsi, s'ils se déplacent dans une fête votive où ils sont submergés d'informations et de contacts, leur vigilance peut au final baisser et négliger ainsi certains détails de l'intrigue qu'ils devront plus tard mettre à jour. Ils pourraient donc découvrir a posteriori avec horreur que pendant qu'ils flânaient tranquillement dans les rues animées, dans des ruelles adjacentes se produisait l'enlèvement de plusieurs autres personnes leur ressemblant.

Vos décors peuvent également refléter vos thèmes, même si cela est plus subtil que pour l'ambiance qui elle, touche directement les joueurs. Ainsi, l'inégalité peut se refléter dans les restrictions arbitraires d'accès à certaines zones, ou même dans l'architecture du bâtiment, doté de diverses parties plus ou moins richement décorées et équipées, et/ou d'effets du style "plafond de verre".

Pour donner du relief à vos décors, vous devez donc imaginer comment vos personnages y vivent, s'y déplacent, ou vont y évoluer pour une tâche spécifique comme un rendez-vous avec les personnages des joueurs, et ce que ces décors peuvent suggérer sous divers angles. Il est également intéressant de leur donner vie en ne leur prêtant pas une ambiance unique mais plusieurs ambiances qui seront fonction des situations.

Vous pouvez bien sûr vous inspirer des décors de vos films ou livres préférés, mais vous devrez les marquer de votre empreinte afin que vos joueurs, qui partagent sans doute avec vous certaines références, n'identifient trop cette partie du scénario à l'œuvre en question, car si vous profitez bien sûr du transfert d'ambiance entre les deux, cela risquerait de diluer vos propres effets.

Pour finir, il vous faut vérifier, cette fois avec une vue d'ensemble, si l'ensemble des pièces de votre puzzle s'emboîtent parfaitement. Si vous pensez que vous pouvez rendre certains éléments plus percutants ou efficaces pour ce que vous voulez obtenir, alors remaniez-les, n'ayez pas d'hésitation, et sachez vous mettre à la place des joueurs. S'il s'avère qu'il ne manque aucun morceau primordial à votre campagne et que vous disposez de suffisamment de détails pour satisfaire la curiosité des joueurs et leur permettre de s'immerger dans votre monde, alors inutile d'essayer d'aller plus avant, vous avez atteint la délicate limite entre le défaut et l'excès. Toute manipulation de votre création pourrait alors devenir hasardeuse et nous déclinons toute responsabilité en cas de réaction en chaîne incontrôlée. Il ne vous reste plus qu'à passer à la mise en scène.

5 Quatrième étape : passer à la mise en scène

La première chose qu'un (bon) réalisateur de cinéma fait avant de commencer à tourner des scènes, lorsque tout le reste est prêt, c'est de rencontrer ces acteurs principaux et de leur donner des indications sur le rôle qu'ils doivent endosser. Techniquement, pour vous, cela se place au moment de commencer la création des personnages.

Vos joueurs peuvent connaître l'univers à travers le livre de règles, qui pour un acteur correspondrait au script, mais ils ignorent comment vous allez décider de l'interpréter ; et ce

même s'ils vous connaissent. Afin qu'ils ne soient pas en décalage avec votre vision et que vos points de vue ne s'entrechoquent pas à un moment crucial pour l'ambiance, vous devez donc les informer des points majeurs que vous avez changé dans l'univers de base, que ce soit en termes de règles ou de background, ainsi que de la manière dont vous en voyez certains points importants avec lesquels votre scénario peut les amener à interagir.

S'il vous semble compliqué de les instruire de ces éléments sans déflorer les secrets de votre intrigue, pas d'inquiétude. Vous pourrez toujours y revenir au moment opportun dans votre campagne, que ce soit par un commentaire hors-jeu qui apporte aux joueurs le savoir commun des gens de votre monde, ou par un commentaire en jeu d'un personnage non joueur bien informé. C'est pourquoi vous devez faire en sorte que ce genre de choses n'affecte pas la création de personnages, ou vous devez trouver un moyen d'en parler aux joueurs s'ils en viennent à créer des personnages dont le champ d'action peut être affecté par vos modifications.

En plus de votre vision du monde, vous devez aussi leur parler de leurs rôles. Bien sûr, idéalement, vous devriez toujours leur laisser le choix de jouer ce qu'ils désirent, mais il se peut que votre scénario ne soit définitivement pas adapté à l'incursion de certains types de personnages. Imaginez Mr. Bean dans un drame psychologique. Cela casserait certainement vos effets. Bref, à vous de trouver les mots pour demander à vos joueurs de bien vouloir s'adapter à certaines restrictions, après tout le jeu de rôles est un jeu de coopération.

Si vous ne pouvez trouver de terrain d'entente, revoyez vos exigences à la baisse ou refusez ce joueur, après tout, entre gens intelligents, ça ne devrait pas affecter votre amitié.

Un des points relatifs à la création de personnages qui revient souvent au devant de la scène est l'optimisation. Celle-ci vise à utiliser au maximum les libertés offertes par les règles pour créer les personnages les plus puissants possibles dans un domaine, ce qui a souvent tendance à déséquilibrer la balance, tout en entraînant ce genre de personnage à faire usage de ces dons même lorsque la situation ne l'exige pas, parce que c'est une sorte de solution de remplacement de fortune.

Exemple : le combat. Un personnage fortement optimisé pour le combat aura une fâcheuse tendance à tout régler par la force, même les plus simples des interactions sociales, pour la simple et bonne raison que dans la plupart des univers, la majorité des individus moyens qui le peuplent ne peuvent lui faire face. L'erreur en faisant face à un joueur qui créerait un tel personnage, serait de lui opposer à votre tour des personnages optimisés. Vous cautionneriez son comportement, et une escalade, tout en gâchant le plaisir des joueurs ayant créé des personnages normaux (ce qui ne signifie pas moyen, loin s'en faut) qui ne pourraient faire face à vos personnages optimisés. La seule solution valable est de couper court ; refusez directement un tel personnage, si le joueur est réellement là pour jouer avec vous et pas pour le concours du personnage le plus puissant mené par le joueur à l'égo le plus surdimensionné, bref, s'il lui reste une once d'intelligence, il s'adaptera.

Bien sûr, le style de jeu optimisé peut être une forme de jeu très ludique en soit, mais il y a une condition à cela, c'est que tout le monde soit d'accord sur ce point, et pas qu'un joueur veuille se démarquer des autres par ce comportement.

Dans le même ordre d'idée, préférez toujours un accord qui laisse aux joueurs l'initiative

de se modérer eux-mêmes plutôt que l'utilisation d'une règle faisant appel aux mécanismes du jeu. Ils seront bien plus satisfaits vous leur dites "pas de personnages qui sortent trop de la norme" et que vous validez leurs choix, plutôt que si vous interprétez directement cette idée en disant "pas plus de X points dans chaque attribut ou compétence". Certains groupes pourraient être plus satisfaits de la deuxième option, mais dans ce cas, vous devez sérieusement vous interroger sur le degré de confiance qu'ils ont en votre sens de l'équité.

Après leur avoir donné des indications sur leurs rôles, vous devez leur donner des indications sur leur groupe. Il est encore une fois bien plus intéressant de leur laisser toute liberté de gérer leurs relations entre eux, mais connaissant la personnalité des joueurs, vous pouvez aussi leur demander de ne pas verser dans certains aspects, comme l'antagonisme, afin que la partie se passe bien.

En effet, nous sommes dans un jeu de rôles et la plupart des joueurs adoptent souvent un comportement similaire vis-à-vis des personnages joueurs qui s'opposent à eux sur un point et leur ennemi mortel dans le scénario. Il y a peut-être en cela un problème d'égo ou de distanciation entre sentiments du joueur et du personnage, ou parfois de maturité du joueur, mais quoi qu'il en soit, le mieux est souvent d'anticiper en demandant aux joueurs d'adoucir leurs modes d'action entre eux. Cela en général permet des parties beaucoup plus reposantes, car les antagonismes peuvent avoir un retentissement entre joueurs dans la réalité.

Cela dit, si vos joueurs sont suffisamment matures, vous pouvez les laissez libres d'agir de la même façon par rapport à l'ensemble des personnages, joueurs ou non joueurs. Procéder ainsi est bien moins artificiel, et si vous ne vous êtes pas trompé et que de votre côté vous leur donnez bien satisfaction, ils n'abuseront pas de ce privilège pour polluer vos parties juste pour se distraire.

Par contre, leurs actions pourront ouvrir des perspectives intéressantes dans vos scénarii. Rien en effet ne vous permet de les contraindre à adopter un style de jeu, si ce n'est la promesse d'une bonne partie et l'envie que cela se reproduise, donc ils auront des attentes réciproques envers vous.

D'abord, vous devrez adapter votre style à leurs envies de jeux. Laissez-les choisir les directions qu'ils veulent, même s'ils sortent de votre campagne, car rien ne vous empêche de rappeler l'intrigue à leurs bons souvenirs alors qu'ils travaillent à leurs intérêts personnels.

Donnez aussi au jeu la forme qu'ils apprécient le plus. On distingue trois formes de jeux ; le narrativisme, le ludisme et le rôlisme. Pour résumer, le narrativisme utilise un point de vue à la troisième personne pour décrire les scènes, événements et actions des personnages. Le rôlisme se place quant à lui à la première personne, et le ludisme se détache du point de vue en jeu pour décrire les actions et événements dans les termes techniques des règles. On alterne souvent ces formes de jeux, mais la plupart des joueurs apprécient plus l'un des trois, et il vous faudra faire en sorte de contenter tout le monde si vous avez des joueurs ayant des goûts différents, le mieux étant de passer de l'une à l'autre forme rapidement et de manière transparente selon les besoins du jeu.

Ensuite, vous devrez être juste. Cela semble évident, mais c'est souvent très dur d'être totalement objectif vis-à-vis de tous ses joueurs. Du coup, certains peuvent se sentir lésés, et frustrés.

Le plus simple pour rester juste est d'appliquer les règles de la même manière à tout le monde, et d'éviter de sortir de leur cadre par des improvisations hasardeuses. Si on utilise une règle alternative, elle doit être testée, équilibrée pour tous et gravée dans vos tablettes de manière à être systématiquement utilisée dans le même cas.

Dans le même ordre d'idées, faites en sortes d'appliquer les mêmes règles aux personnages joueurs et non joueurs. On peut facilement tomber dans le piège de créer un adversaire hors règles et hors limites pour les joueurs, mais même si on se lance dans une campagne particulière, des règles devraient être fixées pour les aptitudes "surnaturelles" ou, du moins, spécifiques, des personnages non joueurs.

En effet, décider d'adapter ces pouvoirs pour faire varier le challenge en fonction des événements et des actions des joueurs ne serait pas juste. De la même façon, il peut être tentant d'adapter les résultats des dés en fonction des résultats qu'on souhaite obtenir et de la direction qu'on veut donner à l'histoire. Gary Gygax aurait dit un jour que "les dés ne sont faits que pour faire du bruit derrière l'écran". C'est la délicate question de la place occupée par les règles au détriment de l'interprétation et du scénario. On peut résumer la réponse, volontairement ambiguë, par cette phrase : "respectez la règle, sauf quand c'est nécessaire".

Ce principe est d'ailleurs à généraliser : ne changez pas le challenge fixé à vos joueurs, que ce soit pour leur faciliter la vie ou leur rendre plus difficile. Si objectivement, vous aviez estimé correctement la difficulté au départ, et qu'ils se noient dans votre intrigue après avoir épuisé toutes les béquilles que vous aviez pu prévoir pour leur venir en aide, n'en faites pas plus.

En effet, il vaut mieux qu'ils échouent de leur propre chef plutôt qu'ils réussissent parce que vous les avez portés à bout de bras. Tout le monde peut se tromper, et les personnages joueurs ne font pas exception à la règle. Ils n'en démériteront pas pour autant, et leurs personnages seront un peu plus que les éternels (mais fades) gagnants.

De même, ne durcissez pas le challenge si les personnages réussissent à vous surprendre ou à contourner facilement le problème que vous leur posez. Cela sera très gratifiant pour eux et ils vous en seront reconnaissants. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle avoir établi un calendrier et des données est mieux que d'avoir simplement une idée en tête : on a moins tendance à contredire ses propres écrits.

Rappelez vous aussi que les personnages non joueurs ne sont pas omniscients et ne partagent pas une intelligence collective, ni même vos propres connaissances. Compartimentez. (Ceci n'est pas une incitation à la multiplication des personnalités, juste un appel à l'objectivité). Par contre, si la solution que les joueurs proposent peut légitimement poser un nouveau problème, même mineur, tenez les en informés afin qu'ils ne se sentent pas floués.

Vous pouvez toutefois corriger un point du scénario si vous vous apercevez que vous vous êtes trompés en opposant une difficulté trop élevée à vos joueurs. Il n'y alors rien de néfaste à revenir sur les points problématiques. Par contre, si vous avez déjà dû intervenir en jeu, essayez de ne pas faire appel à un *deus ex machina* pour expliquer ou modifier les événements.

Être juste fait aussi appel à votre sympathie. Les parties de jeu de rôle contiennent un élément faillible qui n'existe pas dans la réalité : une modélisation approximative sous forme de règles faisant intervenir le hasard.

Le fait est qu'on peut tellement accumuler de problèmes sur les joueurs que même des personnages extrêmement puissants peuvent être pris en défaut par le hasard dû aux règles. Simple question de statistiques : prenez un monde dans lequel une attaque sur vingt peut se révéler très sévère voire mortelle et vous comprendrez qu'il serait difficile de rencontrer des vétérans dans toute guerre.

Plutôt que de changer alors la probabilité, modérez-vous lorsque vous développez votre histoire (si vous voulez vraiment que vos personnages vivent une intrigue sombre, laissez leur une chance de vivre tout court), et choisissez la solution la plus ludique si vous sentez que la règle gêne l'histoire, après tout le but est de s'amuser.

Le but n'est pas d'afficher les fiches des personnages refroidis sur la porte de votre réfrigérateur, mais de passer un bon moment. Ne sauvez pas un personnage, joueur ou pas, pour le sauver, mais parce qu'il serait stupide qu'il meure dans cette situation. Et n'oubliez pas que sauver un personnage n'est pas nécessairement le laisser intact, cela peut même fournir de bons scénarii annexes.

Cela nous rappelle également que vous allez devoir parfois vous montrer dur dans l'intérêt de tout le monde. Personne n'aime sentir qu'il n'a été qu'une marionnette, et les joueurs ne font pas exception.

Si vous devez les sauver, faites-le quand leur mort n'a pas d'importance. Si vous le faisiez pendant le paroxysme, ils se sentiraient frustrés, car ils n'auront pas survécu grâce à un coup du sort ou leurs compétences ; mais par votre bon vouloir. De plus, d'autres joueurs pourraient être frustrés si vous ne les sauvez pas alors qu'ils estiment ne pas plus mériter de mourir que le personnage rescapé d'une mort horrible au cours de la partie précédente dans de mystérieuses circonstances.

C'est dans les phases de paroxysme que vous devez le plus respecter la dure loi du dé. Soyez également dur en lançant de vrais défis à vos joueurs : forcez-les à puiser dans leurs ressources et à dépasser leurs limites. Ne les laissez pas non plus prendre racine dans leur confort ; pour qu'ils l'apprécient, il faut qu'il soit précaire ou éphémère. Si vous êtes réaliste, et que vous gardez une logique dans votre histoire, vous serez à la fois dur et généreux, en fonction des circonstances.

Pour être un bon meneur de jeu, vous devriez aussi rendre les règles transparentes. Cela signifie à la fois les connaître, savoir quand les appliquer, et captiver suffisamment les joueurs pour qu'ils s'immergent dans la partie et les oublient.

Connaître les règles sur le bout des doigts n'est pas nécessaire, vous devez juste réviser vos classiques avant les grandes scènes, en revoyant les règles qui vous seront utiles (basez-vous sur vos personnages et leurs habitudes pour déterminer vos besoins), et vous débrouiller pour maîtriser les mécanismes les plus couramment employés dans vos parties.

Sachez aussi expliquer à vos joueurs les règles auxquelles ils pourraient avoir recours. Si vous craignez les trous de mémoire, prenez des notes, mettez des marque-pages dans votre livre de règles, et utilisez un écran de jeu. Ayez aussi les résumés des fiches et descriptions de vos personnages joueurs et non joueurs à portée de main. Pour ce qui est de savoir les appliquer, seule l'expérience vous apportera le bon ressenti, mais suivre les conseils de cet article et de votre livre de jeu préféré pourrait vous aider.

Enfin, pour rendre l'ambiance prenante, vous devrez être efficace. Il faut que vous maîtrisiez réellement le déroulement du scénario, et que seul un minimum d'éléments vous échappe. Une prise de notes est donc utile, et l'emploi d'un calendrier également.

Pour que les choses se passent de manière fluide, vous devez savoir ce que les joueurs savent, et anticiper leurs demandes, c'est pourquoi avoir préparé des plans ou des informations sur certains détails est souvent profitable.

Si vous devez improviser, alors ne faites pas patienter vos joueurs en attendant d'avoir trouvé l'idée ou la règle qui vous manque, poursuivez autant que possible le cours de la partie tout en travaillant en parallèle à la question. Cela sera d'autant plus facile si vous n'avez qu'une chose à improviser et donc que pendant ce temps, vous pouvez faire appel à vos notes pour continuer à jouer. Pour facilement improviser le plan d'un lieu, gardez une réserve de brouillon ou munissez-vous de marqueurs effaçables et d'un tableau adéquat.

Il est aussi parfois possible de couper court à la curiosité des joueurs à l'aide de la situation. Après tout, il est certaines conditions dans lesquelles on met facilement de côté la psychologie et la discussion. Cependant, il serait alors bon d'utiliser cette temporisation pour commencer à réfléchir aux réponses aux interrogations ou aux besoins des joueurs, car le fait de les repousser indéfiniment sans raison ne fera que les frustrer.

A contrario, le fait de disposer d'un ensemble solide d'informations ne devrait pas vous pousser à les exposer aux joueurs pour le plaisir de leur présenter un travail bien construit, car c'est pour eux le meilleur signal de l'importance de l'élément dans le scénario, que ce soit un personnage ou un lieu. Vous pouvez aussi donner un peu plus d'informations que nécessaire sur un fait d'importance mineure, même si vous n'en avez pas beaucoup plus à leur fournir.

L'emploi d'accessoires peut vous permettre de poser votre ambiance et de surprendre ou d'intéresser les joueurs. Vous pouvez réellement fournir aux joueurs le carnet noir du Johnson, ou des plans de lieux ou de prototypes tracés suivant les principes du dessin technique ou d'architecture. Vous pouvez préparer des dessins ou des photomontages de vos personnages non joueurs, ou des objets faisant partie de ceux qu'on peut collecter dans une pièce après une fouille. En fait, si vous disposez de suffisamment de temps et d'imagination, vous devriez mettre à profit tous les talents dont vous disposez afin de rendre plus vivantes vos parties. Vous pouvez aussi faire réellement une partie de jeu présente dans votre scénario, ou l'utiliser pour, par exemple, représenter une course poursuite, une infiltration ou même la résolution d'une énigme ou le décryptage d'un code.

Une bonne musique d'ambiance peut aussi jouer pour vous. Il y a cependant quelques points à respecter. Son usage doit être rare, pour ne pas casser l'effet. Vous devez aussi utiliser des morceaux variés, pour éviter que vos joueurs assimilent une scène à toutes celles qui ont déjà été accompagnée d'un même morceau. Vous pouvez vouloir suggérer une émotion ou une ambiance avec un morceau donné, mais il faut que vous évitiez de l'utiliser comme un signal pour déclencher un type de comportement donné. En effet, même en utilisant des morceaux variés, pour une ambiance donnée, vous aurez du mal à vous détacher d'un certain style, et vos joueurs le sentiront ou en prendront l'habitude (ce qui est une justification supplémentaire au fait d'employer rarement cette forme d'effet). Enfin, vous devez être modéré avec le volume

sonore ; car il ne doit pas couvrir vos voix, à moins que cela serve spécifiquement la scène.

Pour résumer, le mieux que vous puissiez faire pour obtenir une bonne ambiance, c'est de vous demander qu'est ce qui ferait que vous la ressentiez à un moment donné, dans des circonstances données par votre intrigue, et de mettre en œuvre les éléments qui vous viendront à l'esprit.

Donner des conseils plus spécifiques serait inutile, en effet, il y a souvent une culture et des références communes au sein d'un groupe de joueurs donné, et ils auront un ressenti proche du votre. Mais cela change d'un groupe à l'autre et d'un meneur à l'autre, alors il n'existe pas de recette spécifique pour créer une ambiance particulière, ou alors il en existe autant que de combinaisons entre groupe de joueur et meneur.

Nous allons maintenant nous intéresser aux aspects, plus techniques ou plus philosophiques, de la direction de parties qui ne touchent pas à l'ambiance du jeu et à la mise en scène.

6 Cinquième étape : gestion de vos parties, diverses considérations philosophiques et conclusions

Maîtriser une partie de jeu de rôles va bien plus loin que savoir mettre une bonne ambiance et bien gérer les règles. Il s'agit aussi de savoir prendre en compte un grand nombre d'éléments pour faire en sorte que tout le monde passe un bon moment.

La logistique est un point récurrent qui demande souvent un peu de préparation. Choisissez un endroit suffisamment confortable pour jouer, les parties pouvant être longues. Faites en sorte de ne pas détruire les fragiles relations de votre hôte avec son voisinage en utilisant vos musiques d'ambiance à plein volume ou en hurlant les répliques de votre paroxysme à trois heures du matin. Il est toujours utile d'avoir assez de crayons et de dés pour tout le groupe, ainsi qu'une gomme et du brouillon. Prévoyez aussi de quoi boire ou manger, ça peut être un bon moyen de récupérer l'attention de vos joueurs. Arrangez vous pour que le préposé aux rations de combat varie de temps en temps, d'ailleurs.

Assurez vous aussi que tous vos joueurs s'entendent bien, en effet, le meilleur moyen de saccager littéralement une partie est de mettre à la même table deux personnes qui vous ont pour ami commun mais ne peuvent pas se sentir. On a souvent tendance à croire qu'un jeu est un bon moyen de se rapprocher, mais dans un domaine comme celui du jeu de rôles, qui implique souvent des éléments de psychologie personnelle, une réplique mal sentie dans un tel contexte peut avoir des conséquences dramatiques (mais non ludiques).

Dans le même registre, vous devriez faire en sorte de choisir des joueurs aux tempéraments de jeu compatibles. En effet, bien qu'il soit parfois possible et inattendu qu'il émerge une très bonne synergie de groupe de l'interaction entre joueurs totalement dépareillés, il faut avouer que la plupart du temps, vous aurez plutôt à gérer le désappointement de certains joueurs pendant que les autres s'amuse. Vous pourriez prendre un plaisir égal à mener le jeu sous ses différentes formes, mais il n'en résulterait pas moins que vos joueurs, eux, ne goûteraient pas la situation. De la même façon, mieux vaut parfois reporter une session de

jeu que de jouer dans de mauvaises conditions psychologiques ou physiologiques. Toute la volonté du monde n'est parfois pas suffisante pour assurer une bonne séance de jeu.

Outre la gestion de la logistique, maîtriser nécessite un savoir-faire concernant certaines situations d'occurrence fréquente en jeu.

L'une de ces situations est la gestion des morts en jeu. Suivant l'ambiance que vous souhaitez donner à vos parties, vous pourrez en faire grand cas ou pas, mais vous devrez savoir que faire de votre joueur sans personnage. Vous pouvez l'utiliser comme meneur assistant, lui donnant le contrôle de certains personnages non joueurs et l'informant de certains ressorts de votre intrigue, vous pouvez lui donner un personnage non joueur qui faisait partie de l'équipe, ou encore le laisser créer un nouveau personnage que vous introduirez par un moyen préalablement pensé. Il arrive aussi souvent qu'après en avoir testé le concept, un joueur se désintéresse de son personnage. Dans ce cas, vous pouvez essayer de le motiver en lui en montrant le potentiel et lui donnant l'occasion de les explorer (sans pour autant que toute la partie ne se centre alors que sur lui), ou lui permettre d'en changer, de la même manière que lors d'une mort malheureuse.

Vous aurez aussi fréquemment à faire face à une situation totalement imprévue qui exige pourtant que vous trouviez une règle adéquate pour pouvoir en décider équitablement l'issue. Certains diront que les règles ne servent alors pas plus que le bon sens, et ils ont en partie raison. Les joueurs auront pourtant un autre point de vue, surtout si la survie de leur personnage est en jeu.

Improviser une règle juste et équitable est difficile. Vous pouvez vous inspirer de règles existantes dans lesquelles par analogie vous utiliserez les éléments dont vous avez besoin, mais il arrive qu'aucun mécanisme disponible ne soit adapté.

Vous devez alors créer une règle complètement originale. Dans ce cas, faites simple, et écoutez l'avis de vos joueurs. Bien que leurs idées aient une forte tendance à les favoriser, il se peut qu'il y ait une partie de celles-ci qui soit exploitable. Ne ralentissez pas le rythme de jeu à cause de cela, afin de ne pas briser l'ambiance, mais passez-y juste assez de temps pour être sûr que tous admettent cette règle et seraient d'accord pour l'appliquer à leur personnage si besoin était. C'est le meilleur indicateur qu'une règle est (ou semble) équitable et vaguement cohérente.

Enfin, vous prendrez l'habitude de certaines choses spécifiques à votre table, que ce soit l'humour dévastateur de vos personnages ou les intermèdes sportifs ou les reportages personnels sur les semaines passées depuis la dernière séance de jeu. Vous seul saurez quelle attitude adopter face à ce genre de situation. Mais rappelez-vous que vous réunissez vos joueurs pour passer un bon moment, alors ce n'est peut être pas si grave si au final vous passez une soirée ou une après-midi à jouer aux cartes ou à discuter de choses et d'autres. L'essentiel est de s'amuser.

Il y aurait encore sans doute beaucoup à dire sur l'art de mener une partie et de concevoir une campagne, mais cela serait sans doute difficile et fastidieux d'être exhaustif. De plus, bien que cet essai s'inspire d'une longue expérience de meneur de jeu autant que de joueur, ainsi que des conseils donnés dans de nombreux jeux de rôles, en particulier Shadowrun, je ne peux qu'admettre qu'au-delà de toutes les idées et principes exposés ici, bien que sensés,

mener une campagne est un exercice et un plaisir très personnel. Il ne faut pas être déçu si ça ne fonctionne pas parfaitement la première fois, mais en tirer les enseignements. Votre enthousiasme et une bonne dose d'imagination sont sans doute vos meilleurs outils pour réussir. Bon courage.

