

Écrire un scénario de GN la méthode eXpérience

Baptiste Cazes
Vincent Choupaut



Écrire un scénario de GN la méthode eXpérience

Baptiste Cazes
Vincent Choupaut

Table des matières

Introduction	8
Les intérêts de la méthode	8
Contenu de votre scénario	11
Bibliographie	13
Quelques règles du travail en équipe	14
Préambule : Une méthode pour écrire une histoire	15
Les fondamentaux	18
Étape 1 : La prémisse	18
Étape 2 : Le propos	19
Étape 3 : La thématique / le contexte	20
Étape 4 : Brainstorming de références	21
Les éléments scénaristiques	22
Étape 5 : Le réseau de personnages	22
Étape 6 : Les situations de jeu	30
Les éléments non scénaristiques	36
Étape 7 : Les règles	36
Étape 8 : La logistique	38
Étape 9 : La communication	40
Suivi et organisation	42
Étape 10 : Répartition des tâches et rédaction	42
Annexes	43
FAQ	45

Introduction

Ce guide contient tout ce que vous devez savoir pour écrire un scénario de jeu de rôles grandeur nature (GN). Si vous voulez comprendre comment fonctionne ce type de jeu, ce qu'est une murder-party, ou si vous souhaitez organiser un jeu écrit par un autre avant de vous lancer dans l'écriture, je vous encourage à télécharger le Guide pour Organiser une Murder-Party en 6 étapes.

Un guide pour tous

Avant de rentrer dans le vif du sujet, je voudrais rassurer et motiver le lecteur. Ce petit ouvrage s'adresse aussi bien à l'auteur débutant qu'au chevronné. Il va vous guider étape par étape dans la création de votre scénario. Il est probable que vous ne reteniez pas tout à la première lecture, mais de petites listes récapitulatives vous aideront à clarifier vos idées et à retenir l'essentiel.

Les origines de la méthode eXpérience

L'association eXpérience a été fondée par un groupe de joueurs et organisateur passionnés par l'évolution rapide du GN. Lorsque l'on voyage un peu sur le territoire, on s'aperçoit rapidement qu'il existe autant de cultures de jeu que d'organisateur. Toutes ces cultures ne communiquent pas toujours entre elles. C'est pourquoi il arrive parfois qu'un conflit naisse entre des joueurs qui n'ont pas la même vision du jeu auquel ils participent. Nous avons donc décidé de jouer beaucoup et partout pour découvrir ces cultures de jeu.

Nous voulions jouer beaucoup et partout, mais il nous fallait aussi organiser. Toutefois, s'il est possible de jouer 15 jeux par an, il est beaucoup moins évident d'en organiser plus d'un. En effet, l'écriture de jeu prend du temps. On estime qu'un GN moyen en France est écrit en un an, organisé sur 24 heures, pour 60 participants. Et encore, il n'est pas rare que les organisateurs soient au moins 10 et que le travail s'étale sur 2 ou 3 ans. Dès lors, on s'aperçoit qu'il est fastidieux de se bâtir une expérience solide en tant qu'organisateur. Bien souvent, le jeune organisateur va avant tout apprendre de ses aînés, selon la culture de l'association à laquelle il appartient. Tout ceci laissant peu de place à l'expérimentation.

C'est pourquoi nous avons décidé de questionner autant que possible les organisateurs sur leurs méthodes, pour apprendre d'eux, et d'organiser aussi souvent que possible de notre côté, des jeux courts (3 heures en moyenne), pour peu de joueurs (1 à 6), de façon à expérimenter autant que possible.

Cette méthode est celle que nous avons mise au point au fil des ans avec l'association. Nous n'avons pas toujours écrit nos jeux comme ceci. Auparavant nous avons utilisé de nombreuses autres techniques et je suis certain que nous n'aurons jamais fait le tour de la question.

Les intérêts de la méthode

Cette méthode se concentre sur l'écriture d'un scénario, elle est particulièrement efficace si vous souhaitez écrire des personnages forts qui vont porter votre histoire. Il est possible que vous souhaitiez remettre le jeu aux joueurs, leur laisser un maximum de liberté et créer un GN dont vous ne maîtriserez pas l'intensité dramatique. Dans ce cas, la méthode vous apportera sans doute des éléments intéressants, mais vous pourrez vous passer de bien des étapes.

Durant l'écriture d'un GN, on maîtrise souvent mal ce que notre travail va donner en jeu. On procède à tâtons. La méthode va vous permettre d'organiser votre réflexion et de vous concentrer sur du travail utile. Si on devait la résumer en une phrase, ce serait :

« Pensez d'abord à ce que vous voulez que les joueurs fassent durant le jeu, et ensuite à ce que vous avez besoin de leur donner pour ça. »

Ça vous semble évident et plein de bon sens ? Sachez que, bien souvent, ce n'est pas comme ça que l'on procède et que notre cerveau a tendance à imaginer l'histoire passée des personnages plutôt que d'envisager leur futur.

Le test de la jungle

Il existe un petit exercice d'improvisation bien connu. Réunissez un groupe de huit improvisateurs. Expliquez-leur qu'ils vont devoir faire une improvisation libre, tous ensemble. Seul le point de départ est imposé. Ils sont dans un avion qui s'écrase dans la jungle. Ils seront les seuls survivants. À partir de là, les joueurs improvisent, se fabriquant un abri, se racontant leur vie, chassant des fauves et bien d'autres idées plus loufoques... Cependant, il y a une chose qu'aucun groupe ne fait jamais. J'ai pu le vérifier moi-même à plusieurs reprises : Aucun groupe ne quitte jamais la jungle ! Incroyable, non ?

D'une manière générale, si vous encouragez les improvisateurs à utiliser des flash-back et des flash-forward, vous verrez que les participants utilisent bien peu souvent la projection dans le futur. Cette projection oblige à prendre des risques avec l'histoire, à l'engager définitivement dans une direction, contrairement au flash-back, qui ferme très peu d'options. Cette difficulté à s'engager dans l'histoire, à fermer des portes, est bien connue des auteurs de scénario de GN. Le GN oblige l'auteur à laisser des portes ouvertes pour que le joueur incarnant un personnage ait des possibilités. Mais si on ne ferme aucune porte, le joueur n'est engagé dans aucune histoire et risque de manquer de jeu.



Le Charnier des Sacrifiés, par ROLE 2008

Cette méthode consiste donc à penser au scénario de votre GN, plutôt qu'à la backstory. Ces deux termes viennent du cinéma et servent à différencier l'histoire qui sera celle du film (le scénario) de l'histoire des personnages avant le début du film (la backstory).

Mais ce n'est pas le seul avantage que l'on retire de travailler avec méthode. Nous allons voir qu'organiser son travail c'est le meilleur moyen pour :

Ne pas mettre des années pour écrire votre GN

Cette méthode va vous permettre de gagner en efficacité. Vous allez pouvoir cerner très rapidement ce que vous voulez obtenir durant votre jeu et ce que vous devez écrire pour que ce soit possible. Vous n'allez pas passer des heures à remettre vos idées dans l'ordre et à vous demander quelle est la prochaine étape dans l'écriture, car ce guide vous donnera les clefs.

S'assurer que vos joueurs seront en phase avec vous

Nous l'avons vu, il existe des dizaines de façon de jouer un GN. Pour bien faire comprendre aux joueurs ce que vous cherchez à faire et éviter des conflits culturels, il faut communiquer. En prenant en compte cette communication dès le départ, vous allez mettre toutes les chances de votre côté d'être en adéquation avec vos joueurs.

Ne rien laisser d'inutile dans vos fiches de personnages

Si vous êtes joueur, il vous est sans doute arrivé de terminer un GN en réalisant que des éléments donnés par les organisateurs n'avaient servis à rien. Une histoire arrivée à votre personnage qui ne ressort pas, un indice qui ne se connecte à rien, etc. Personnellement il m'est même arrivé que l'intégralité de ma fiche ne m'apporte rien durant tout un GN. Pensez aux heures que l'organisateur a passées sur tous ces éléments. Quelle tristesse !

S'assurer que le rangement ne prendra pas trop de temps

Et d'une manière générale que la logistique de votre jeu tournera bien. En gagnant du temps lors de l'écriture, et en libérant votre tête pour penser dès le départ à la logistique (repas, installation, rangement), vous allez vous simplifier la vie. Le jour de l'organisation du jeu, vous aurez peut être même les mains libres pour ne pas courir partout et n'avoir à gérer que les imprévus.

Être plus créatif

Lorsque l'on sait où écrire une idée lorsqu'elle survient, et comment la noter pour qu'elle soit utilisée convenablement, on gagne du temps libre. Ce temps, vous allez pouvoir le mettre à profit pour vous concentrer exclusivement sur l'aspect créatif. Votre cerveau ne fera pas des allers-retours incessants entre l'ordre et le chaos.



Beauxbatons, par RAJR 2010



Crisis, par Dreamcatcher 2011

Contenu de votre scénario

Je vous propose de passer en revue ce que nous pouvons trouver dans un scénario rédigé en utilisant la méthode. Vous allez progressivement créer chacun de ces documents. Rassurez-vous, nous allons voir dans le détail comment vous y prendre.

La to do-list

LE document central de votre organisation. C'est le document dans lequel vous allez noter tout ce qu'il vous reste à faire. Si vous réalisez au milieu d'une réunion qu'il va vous falloir trouver un nom à vos PNJs, notez-le ici et revenez-y plus tard. Ne vous éloignez jamais de cette to do list sans une bonne raison !

Les fondamentaux

Ce document est le premier document que vous allez créer. Il contient la quintessence de votre GN. Chacun des points suivants doit être connu par les organisateurs du jeu. Il est primordial que tous soient d'accord sur ce que vous cherchez à obtenir avant de commencer à travailler.

La ou les prémisses.

La thématique / le contexte.

Le propos.

Les références.

Le réseau de personnage

C'est un document qui va présenter brièvement les personnages de votre jeu. Nous allons voir comment les définir en quelques traits. La fiche de chaque personnage sera rédigée à part.

Chaque personnage sera ici résumé avant tout par une poignée de caractéristiques :

Besoin / Désir

Point de vue moral

Faiblesse

Force

Transformation potentielle

Les situations de jeu

On appelle situation de jeu, toute scène pouvant avoir lieu durant votre jeu. Il peut s'agir d'une scène dont vous savez qu'elle va avoir lieu car elle sera initiée par un PNJ. Mais il peut également s'agir d'une scène que les joueurs pourraient vouloir initier et que vous voulez rendre possible. Si vous

êtes un organisateur expérimenté, vous êtes peut-être en train de vous dire que je suis fou et que ce travail est impensable. Vous allez voir que c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît et que c'est un gain de temps considérable au final.

Les règles du jeu

Dans ce document, vous allez noter toutes les règles dont vous allez avoir besoin. Il peut s'agir de règles de simulation et de règles d'interprétation. Vous pourrez y noter les règles générales et les règles qui ne s'adressent qu'à certains joueurs.

Les fiches de personnages

Il s'agit de fiches à distribuer aux joueurs, généralement quelques semaines avant la date du jeu. Elles contiennent l'essentiel de ce que le joueur doit savoir pour jouer, le point de vue de son personnage sur les événements passés (qu'on appelle le background). Mais souvent également un récapitulatif des personnages qu'il connaît, de ses objectifs, de ses compétences, etc. Parfois très courtes, parfois très longues, ces fiches sont un élément essentiel d'un GN. Elles sont l'élément qui va communiquer aux joueurs l'envie de jouer et de s'investir dans leur personnage. C'est sur ces informations que le joueur va s'appuyer pour improviser la suite de son histoire.

Dans un premier temps, nous allons remplir ce document en y mettant les informations « brutes ». C'est ce qu'on appellera le squelette de la fiche. Ensuite vous aurez tout le loisir de la romancer comme bon vous semble.

Un planning orga/PNJ

Une fois que le jeu aura commencé, il faut parfois que l'organisateur et les PNJs se chargent de mettre en place certains événements. Ce document expliquera en détail qui doit faire quoi, et à quel moment. Il peut s'agir d'éléments « hors jeu », comme une musique à lancer au bon moment,

ou d'éléments « en jeu » comme un personnage à incarner et qui va faire une annonce aux personnages joueurs.

Mais nous pensons que le planning des organisateurs et PNJ ne doit pas s'arrêter là. Ici, nous allons nous efforcer d'y inscrire également l'installation du jeu par les organisateurs avant qu'il ne démarre et le rangement du site après le jeu.

Le plan idéal

Ce document contient une description des lieux que vous avez besoin d'aménager pour votre jeu. Il décrit l'espace dans lequel va se dérouler l'histoire. Lorsque vous organiserez le jeu, il faudra sans doute revoir ce document selon le site auquel vous aurez accès.

Les ateliers préparatoires / Workshops

Aucune obligation ici, mais nous vous encourageons à essayer. Les ateliers ou workshops sont des petits jeux d'improvisations pour préparer vos joueurs au jeu à venir. Nous reviendrons là-dessus plus tard.

Le plan de communication

Nous l'avons vu, il est primordial de bien communiquer sur votre jeu. Les joueurs doivent comprendre où ils mettent les pieds et être motivés pour participer à votre jeu. Nous n'allons pas remiser la communication à l'arrière-plan mais la prendre en compte dès le départ.

Le questionnaire de casting

Ce document va être pensé très tôt dans la création de notre jeu. Il contiendra toutes les questions que vous souhaitez poser aux joueurs pour leur attribuer le meilleur rôle possible. Vous verrez qu'avec cette méthode, le questionnaire sera extrêmement spécifique à votre jeu.

Bibliographie

Ce guide s'appuie sur plusieurs ouvrages écrits par des dramaturges ou des script-doctors. Ce nom est celui que l'on donne aujourd'hui aux spécialistes du scénario de cinéma. J'encourage vivement toute personne qui souhaite écrire des scénarios à piocher dans ces ouvrages.

L'écriture d'une histoire obéit souvent à des règles identiques, quel que soit le média utilisé, qu'il s'agisse du théâtre, d'un roman, d'un jeu vidéo ou pourquoi pas d'un GN. Le fait que ces histoires aient des embranchements multiples, qu'elles soient interactives, oblige l'organisateur à envisager un éventail de chemins possibles là où le romancier n'en a qu'un. Pour autant, nous allons voir que, si nous cherchons à écrire des histoires, ces livres contiennent de nombreuses règles dont on peut s'inspirer.

Voici, à ce propos un texte de Lavandier que j'aurais voulu avoir écrit moi-même.

« Il n'y a pas d'œuvre d'art sans système. Si la dramaturgie est un langage, celui-ci est régi par une grammaire, donc des règles. Et comme toutes les règles, celles-ci peuvent être apprises. Pourquoi s'en étonner ? Mises à part les fonctions biologiques de base, comme digérer ou respirer, toutes les activités humaines s'apprennent [...] Pourquoi le nierait-on pour la dramaturgie ?

Car l'idée que des règles existent en dramaturgie choque ou dérange certains professionnels, surtout en France. Peut-être pense-t-on que règle équivaut à recette ou à règlement. C'est un peu plus complexe.

[...] Le linguiste Noam Chomsky distingue les règles de compétence, qui sont à l'origine de la grammaire, des règles de performance qui sont à l'origine du style. Les mécanismes du langage dramaturgique s'apparentent à des règles de compétence. À chacun, ensuite, en « performant » d'y imprimer son style.

L'origine de cette réticence à l'égard des règles remonte peut-être aux classiques Français. « La principale règle est de plaire ou de toucher... » dit Racine dans sa préface à Bérénice. [...] Certes. Mais Racine ajoute : « ...toutes les autres ne sont faites que pour parvenir à cette première ». Ce qui veut bien dire qu'il existe d'autres règles. »

Yves Lavandier

Les essentiels

Vladimir Propp. Morphologie du conte, Seuil, coll. « Points / Essais », 1970.

John Truby. L'anatomie du scénario, Nouveau monde éditions, 2010

Christopher Vogler. Le Guide du scénariste, éd. Dixit-Eicar

Yves Lavandier. La Dramaturgie (Éd. Le Clown & l'Enfant), 1994

Louis Timbal-Duclaux. Techniques du récit et composition dramatique, 2004

Mais où sont Umberto Eco, Roland Barthes et Aristote ? Et bien disons que nous avons cherché ici à faire une bibliographie de quelques ouvrages qui nous semblaient être les plus simples à transposer au GN.

Quelques règles du travail en équipe

Il est possible que vous n'écriviez pas votre GN seul dans votre coin. Si vous voulez appliquer cette méthode ou une autre, il y a quelques règles qu'il va falloir observer. Elles sont simples, évidentes même, toutefois il n'est jamais inutile de les rappeler. Voici donc les mots-clefs du travail en équipe :

Revenir aux fondamentaux

Le document des fondamentaux est votre référence absolue. C'est ce document qui va vous permettre de noter ce que vous cherchez à obtenir avec ce GN. Si vous avez un doute sur une idée, si vous n'êtes pas d'accord avec votre voisin, dans 90 % des cas c'est parce que vous êtes en désaccord sur les fondamentaux. Reprenez-les.

Compromis

Vous venez d'émettre une idée, mais personne n'est convaincu. Réessayez de l'expliquer autrement, peut-être que vous n'avez pas trouvé les mots la première fois. Les autres restent sceptiques et pourtant vous y croyez dur comme fer. Prenez le temps de réfléchir à leurs remarques et revenez à la charge un peu plus tard. Toujours pas. Ils sont dubitatifs. Laissez tomber !

Écoute

Cette fois-ci c'est vous qui êtes sceptique. L'idée du nouveau n'est vraiment pas bonne. Elle est même complètement idiote. Mais avez-vous essayé de la

trouver formidable, de la faire fonctionner ? Avez-vous vraiment écouté jusqu'au bout ce qu'il avait à dire ? Bien souvent on refuse ce qui vient de l'autre sans même essayer de l'accepter. Faites attention aux temps de paroles et écoutez les autres.

Respect des timings

Vous aviez prévu de parler du personnage du roi pendant une heure, voilà 4 heures que vous y êtes. Il y a sans doute un problème. Identifiez le blocage ou mettez le personnage de côté. Il est sans doute temps de passer à autre chose. Vous y reviendrez plus tard.

Oubliez ce que vous savez

Si c'est la première fois que vous utilisez cette méthode et que vous avez écrit des GNs avant cela, il est important de mettre vos bagages de côté. Ce ne sera pas simple. Régulièrement vous serez tenté de reprendre vos habitudes. Notez-le quelque part, vous allez voir que ce ne sera pas simple.

Dire quand vous fatiguez

Il est probable que vous fatiguiez au cours d'une réunion. Mais il est aussi probable que votre motivation subisse des coups durs. Il faut le signaler à l'équipe. Parlez de nouveau de votre jeu ensemble, de ce que vous imaginez pour vos joueurs. L'évocation de quelques scènes de votre jeu à venir, le visionnage de quelques images déjà préparées devrait vous remettre d'aplomb. Si ça ne suffit pas, peut-être faut-il remettre en question votre adéquation avec les fondamentaux du GN. Reprenez le document.

Préambule : Une méthode pour écrire une histoire

Lors de ces étapes, nous allons considérer que votre GN va contenir une seule histoire. Cela ne veut pas dire qu'il n'y aura qu'un seul personnage. Une histoire peut bien impliquer plusieurs personnes n'est-ce pas ?

Régulièrement, il arrive qu'un GN contienne plusieurs histoires. Celles-ci ont lieu en parallèle les unes des autres. Il arrive qu'elles se croisent, mais ça n'est en rien une obligation. D'ailleurs, un pont artificiel entre deux histoires est bien souvent nuisible.

Si vous souhaitez écrire plusieurs histoires, il vous suffira de reprendre les différentes étapes que nous allons voir depuis le début. Votre GN sera composé de plusieurs **histoires** ayant lieu dans le même **contexte**.

Je voudrais partager de nouveau (c'est la dernière fois, promis) un passage figurant dans le livre, *La Dramaturgie*, d'Yves Lavandier, et qui fait écho à nos propres intentions :

« Ceux qui acceptent l'existence des règles et même conviennent qu'elles peuvent donner naissance à de grandes œuvres ont parfois recours à une formule classique : "Les règles, c'est bien joli, mais il faut savoir s'en affranchir pour trouver sa petite musique personnelle". Le programme est on ne peut plus louable s'il s'agit de s'affranchir de règles qu'on maîtrise. Mais quand on se contente de connaître les règles en théorie et d'en faire fi au moment de passer à la pratique, on se retrouve une fois de plus dans une forme de résistance. Tant que les protagonistes du théâtre, du cinéma et de la bande dessinée se fieront à leur seul instinct pour créer (ou accompagner) des œuvres dramatiques, ils continueront de jouer à la loterie. [...] Avant de faire le *Pierrot lunaire*, Shoenberg a composé dans le style de Wagner ou de Brahms. Avant de faire *Les demoiselles d'Avignon*, Picasso a peint dans le style de Rembrandt, Manet ou Cézanne. [...] Si les auteurs écrivaient comme Shakespeare avant de faire du cubisme ou du dodécaphonisme dramatique, on verrait peut-être plus souvent éclore des chefs d'œuvre expérimentaux. Or, trop souvent, les auteurs brisent les règles classiques parce qu'ils sont tout bonnement incapables de les appliquer. »

Yves Lavandier

Qu'est-ce qu'une histoire ?

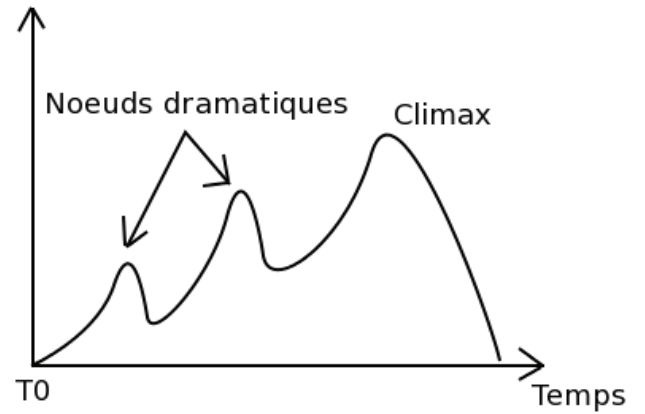
On pourrait donner bien des définitions, mais considérons qu'une histoire est une série d'événements. Cette méthode s'adresse à des organisateurs qui souhaitent proposer à leurs joueurs de vivre de nombreuses scènes racontant une histoire, la leur.

Vous connaissez sans doute le modèle classique suivant :

- 1ère partie : Exposition et début de l'action
- 2ème partie : Complications (ou péripéties)
- 3ème partie : Climax et dénouement

Si l'on voulait représenter schématiquement l'évolution de l'intensité dramatique d'un récit au cours du temps, nous pourrions le faire de la façon suivante :

Intensité dramatique



Courbe dramatique d'un récit

Exemple

Tout au long de ce guide, vous verrez ce type d'encart à la fin de chaque grande étape, dans lequel nous donnerons un exemple qui vous permettra de voir un GN se construire au fur et à mesure grâce à cette méthode.



L'objectif de la méthode eXpérience

Cette méthode a été pensée pour écrire des GNs où les personnages ne vivront pas uniquement le climax de leur histoire. Nous n'allons pas parler d'intrigues, et vous verrez que nous ne nous pencherons que très tardivement sur le passé des personnages.

Nous ne chercherons pas à écrire des jeux dans lesquels des personnages essaient de comprendre des événements de leur passé. Les joueurs seront occupés durant le jeu à vivre une histoire complète, bien plus qu'à se raconter ce qui leur est arrivé auparavant.

C'est pourquoi nous allons avant tout nous concentrer sur l'histoire que nous voulons proposer avec une situation initiale et une évolution possible.

Ensuite nous réfléchirons aux divers nœuds dramatiques nécessaires à cette histoire. Ne vous inquiétez pas, nous reviendrons sur cette notion. Nous appellerons ces nœuds des situations de jeu.



Espresso Connection, par Urbicande libérée 2012

Les fondamentaux

Étape 1 : La prémisse

De quoi est-ce que vous voulez parler ? Vous avez en tête une histoire que vous voudriez faire vivre à vos personnages. Pouvez-vous la résumer en une ligne. Pire ! Pourriez-vous la résumer en une phrase construite comme celles-ci :

Une phrase courte du type : (sujet + va + action de départ + conséquence)

Un jeune homme **va** tout faire pour devenir pilote et devenir le héros de son pays.

Une paysanne **va** entendre la voix de Dieu et sauver la France.

Un groupe de gangsters **va** chercher qui a trahi et s'entretuer.

La prémisse est une phrase qui va contenir une courte description du sujet (qui peut être un personnage ou un groupe de personnages), ce qu'il va entreprendre au début de l'histoire et les conséquences possibles de cette action. Bien évidemment, en GN, on sera rarement certain des conséquences, mais on peut les envisager.

Contrôle qualité

Comment savoir si ma prémisse fonctionne ?

Est-ce que j'ai un point de départ et un point d'arrivée possible pour mon sujet ?

Est-ce qu'il peut y avoir des obstacles ?

Est-ce que le sujet sera actif dans cette évolution ou seulement spectateur ?

Aller plus loin

Le héros et les autres

Dans cette méthode, nous allons considérer que dans chacune des histoires que nous allons écrire pour notre GN, tous nos personnages ne seront pas des héros. Cela ne signifie pas qu'ils seront moins intéressants à jouer. Le héros, en dramaturgie, est le personnage le plus susceptible d'évoluer au cours de l'histoire. C'est également celui qui suit la ligne de désir qui est au cœur de l'histoire. Bien souvent il est le sujet de la prémisse. Soyez rassuré. Nous y reviendrons lors du chapitre sur les personnages, et nous verrons que chaque personnage peut avoir sa propre prémisse, en plus de la prémisse de votre histoire.

Étape 2 : Le propos

Si l'un des membres de l'équipe fait une proposition, mais que vous ne trouvez pas de compromis satisfaisant, jetez-la et continuez. Mais si cela vous arrive 3 fois de suite, il y a peut être un problème plus profond. Vérifiez que la proposition colle avec la thématique et avec la prémisse du personnage (nous reviendrons plus loin sur ces notions). Si c'est le cas, mais que vous restez en désaccord sur la pertinence de l'idée, c'est sans doute que vous n'êtes pas en accord sur le « propos ».

Le propos, c'est le sens de votre histoire, sa signification profonde, ce que raconte vraiment la fable.

Il s'agit souvent de la position de l'auteur sur le **problème moral** soulevé par l'histoire, notion sur laquelle nous reviendrons plus tard.

Si l'on se penche sur la prémisse suivante :
Un jeune homme va tout faire pour devenir pilote et devenir le héros de son pays.

On peut lui trouver divers propos intéressants :
Peut-on sacrifier sa famille à son ambition ?
Le pouvoir conduit-il à la folie ?
...

La prémisse :

Une paysanne va entendre la voix de dieu et sauver la France.

Peut devenir :

La valeur d'un individu ne dépend pas de sa classe sociale.

Peut-on se battre pour des ingrats ?

...

Ou encore :

Un groupe de gangsters va chercher qui a trahi et s'entretuer.

Peut devenir :

Quelle est la valeur de l'amitié ?

L'intégrité est la vertu la plus noble.

...

Un propos parlant et touchant est au cœur d'une histoire à succès. C'est en ayant en tête un propos véritablement fort que vous parviendrez à toucher le joueur et à l'impliquer dans son jeu.

Exemple

Les fondamentaux de mon GN

La prémisse : Un jeune homme va tout faire pour devenir pilote et devenir le héros de son pays.

Le propos : Les valeurs de la chevalerie sont les vertus les plus nobles

Le contexte : Dans un univers space opéra, des rebelles à l'empire galactique tyrannique se réunissent pour planifier une attaque.

Les références : Le film, là, avec un fermier de l'espace dont j'ai oublié le nom

Étape 3 : La thématique / le contexte

Il s'agit du pitch du GN pour les joueurs. Comment allez-vous leur présenter le jeu ?

Dans un premier temps il va vous falloir résumer le contexte en quelques lignes. Le plus court sera le mieux. Mais il est probable que vous ayez à détailler le contexte et l'univers à vos joueurs par la suite. Pour cela, vous pouvez aller au-delà d'un simple texte. Vidéo de présentation, livre détaillant l'univers ou les événements récents, etc.

Mais pour l'heure, faites simple. De même que lors de l'écriture de la prémisse, vous allez devoir résumer votre contexte à la manière d'un critique de cinéma qui voudrait en une phrase dépeindre un film.

En 1935, au bagne de Cayenne, le quotidien des prisonniers est inhumain.

Dans un univers space opéra, des rebelles à l'empire galactique tyrannique se réunissent pour planifier une attaque.

Dans une atmosphère renaissance et libertine, à la cour, les intrigants profitent du carnaval pour essayer de savoir qui succédera au vieux roi et placer leurs pions.

Il y a fort à parier que ce **contexte** sera enrichi extrêmement régulièrement. Je vous encourage à ouvrir un document Contexte pour y inscrire toutes vos idées. C'est un document que vous mettrez à jour à chaque fois que nécessaire. Si vous travaillez sur des personnages qui obéissent à un ordre de chevalerie, vous allez peut-être vouloir informer de nombreux joueurs de l'existence de cet ordre. Alors, il vous faudra l'inscrire au contexte du jeu.

Nous verrons comment remplir ce document lorsque nous parlerons de l'étape sur les situations de jeu.

Quel est le prétexte de la réunion des personnages ?

Un mot sur le début et la fin du GN. Vous allez devoir prévoir la mise en scène de départ et également une fin élégante à votre jeu. Mais ce n'est pas vraiment le propos de ce guide. En revanche, pensez dès maintenant à éviter que la réunion de vos personnages soit fortuite. Chacun aura, nous y veillerons, une bonne raison d'être présent. Évitez les coïncidences.



Germanies, par ORC 2010

Étape 4 : Brainstorming de références

Si vous avez rédigé les 3 premières étapes en équipe, il est probable que quelques références aient déjà été mentionnées. C'est naturel et c'est pourquoi nous allons immédiatement y consacrer du temps. Chacun d'entre nous a une sensibilité propre. Tout le monde n'est pas touché par les mêmes histoires. Il est important cependant que l'histoire que vous vous apprêtez à écrire vous touche tous. Pour cela, je crois qu'il faut partager vos références personnelles avec les autres. Non seulement proposer aux autres de les lire, ou de les visionner, mais également leur expliquer en quoi cela vous a marqué et la vision que vous en avez.

Quelques questions qui peuvent vous aider :

Pourquoi cette prémisse dont nous avons parlé me touche ?

À quoi (livre, films, jeux vidéos) cette prémisse me fait penser ?

De quoi ai-je envie pour ce(s) personnage(s) ?
Quel sens est-ce que je veux donner à cette histoire ?

Quel sens les autres veulent donner à cette histoire ? Est-ce que je vois ce qu'ils recherchent ? Est-ce que c'est compatible avec ce que je vois ?

Après cette étape vous avez devant vous encore beaucoup de travail. Mais vous avez bien délimité votre chantier. Si votre GN concerne 60 joueurs, il est possible qu'une seule prémisse ne suffise pas. Mais rappelez-vous, si vous savez écrire une histoire, vous pourrez suivre le même modèle pour en écrire plusieurs. Et comme le contexte restera le même, le travail sera plus simple.

Vous serez peut-être tenté de relier les diverses histoires entre elles ou de donner plusieurs histoires à chaque personnage. Je vous le déconseille vivement. Nous allons voir comment un réseau de personnages équilibré permet à une histoire de se construire et pourquoi il est presque toujours néfaste de donner plusieurs histoires au même personnage.



Crisis, par Dreamcatcher 2011

Les éléments scénaristiques

Étape 5 : Le réseau de personnages

Maintenant que les bases sont posées, vous avez en tête une histoire et vous en avez écrit la prémisse lors de la première étape de cette méthode. Cette prémisse concerne probablement votre héros avant toute chose. Mais vous avez sans doute d'autres idées de personnages gravitant autour de cette prémisse. Cela ne signifie pas que tous ces personnages seront obligatoirement des PJ, vous aurez tout le loisir de décider plus tard et selon vos critères de ce que vous voulez confier à vos joueurs ou non. Mais il vous faut dans tous les cas définir ces personnages.

Pour cela vous pouvez dès à présent ouvrir un nouveau document, le réseau de personnages, qui va vous permettre de faire la liste des personnages et des informations essentielles que vous avez besoin de connaître pour chacun d'entre eux.

Réseau d'après les fonctions dans l'histoire

La première étape est de faire la liste des personnages nécessaires à l'histoire. En effet pour qu'une histoire avance, il faut que les personnages agissent, et qu'ils aient donc une fonction bien spécifique. C'est cette fonction qui déterminera les connexions entre les personnages et qui va permettre de créer un réseau plutôt qu'une somme d'individualités. Voici les différentes fonctions possibles des personnages dans une histoire :

- **Le héros** : C'est lui qui est confronté au problème moral central à l'histoire. Il est guidé par son désir. Bien sûr, il a des faiblesses et des besoins qui peuvent le freiner dans sa quête. Tous les autres personnages de l'histoire représentent une relation d'opposition ou d'alliance avec le héros. Sa présence est évidemment indispensable au bon déroulement de l'histoire.

- **L'adversaire** : Ce personnage va empêcher le héros d'atteindre son objectif en attaquant sa faiblesse (nous y reviendrons). Attention ! Son désir n'est pas d'empêcher le héros d'atteindre son but. Il ne doit pas être systématique (un robot qui n'aime pas les gentils parce queeee !). Son objectif est autre. Souvent (je dirais même, dans l'idéal), il suit la même ligne de désir que le héros, ce qui est la source du conflit. Les plus profonds conflits font les plus belles histoires. Cette relation est sans aucun doute la relation clef d'un scénario. En travaillant leur opposition, l'auteur élabore les défis à venir dans le récit. J'ajoute que le héros ne déteste pas forcément l'adversaire. Il peut s'agir d'une personne qu'il aime (son père, sa fiancée). En plus du héros, il est l'autre personnage réellement indispensable au bon déroulement de l'histoire.

- **Allié** : Adjuvant du héros. Il sert essentiellement à le connaître et à le définir ainsi qu'à tirer dans le dos du méchant à la fin. Souvent, il a le même objectif que le héros, mais pas toujours.

- **Faux allié/adversaire** : On croyait que c'était un pote, mais non. Ce petit fumier amène souvent avec lui des rebondissements inattendus. Il intervient à la minute 56 des films de Disney. Mais il peut aussi être un personnage extrêmement profond, notamment parce qu'il remplit aussi la fonction du vrai allié en se trouvant de plus en plus proche du héros.

- **Faux adversaire /allié** : Moins souvent utilisé car moins directement utile, il permet, en général, de dissimuler sous des oppositions de véritables moyens d'assurer la transformation du héros (notion sur laquelle nous reviendrons également).

- **Personnage secondaire** : Parlons-en brièvement. Le personnage secondaire est, dans la typologie américaine, un deuxième héros d'une intrigue secondaire. Toute son histoire nous permet de comparer la façon dont lui et le héros sont confrontés à un problème similaire. Pensez aux séries américaines et vous comprendrez immédiatement cette définition. Vous obtiendrez cet effet de comparaison d'histoires si vous choisissez d'écrire dans votre jeu plusieurs histoires ayant, au fond, le même propos (si vous avez compris ce paragraphe, un univers merveilleux devrait s'ouvrir sous vos yeux).

Individualisation par rapport au problème moral

Il faut maintenant individualiser et donner du corps à chaque personnage dans votre réseau. Cela se fait au travers de plusieurs étapes. Mais pas un personnage après l'autre. Chaque personnage s'individualise lors d'une comparaison avec le reste du groupe. Et la comparaison se fait autour d'une réflexion sur le débat moral central de l'histoire. Si le problème moral posé par votre histoire n'est pas encore clair pour vous, il est temps d'y réfléchir maintenant. Reprenez votre propos, pensez aux questions soulevées par votre histoire. C'est en trouvant un problème moral qui peut parler à

chacun que vous réussirez à toucher vos joueurs.

Il y a plusieurs opinions et options autour d'un problème moral soulevé par votre concept d'histoire. Appliquez-les aux personnages, donnez à chacun un point de vue convainquant, différent de celui des autres personnages, en particulier pour le héros et l'adversaire. Attention, différent ne veut pas forcément dire qu'il s'agit de deux extrêmes. Les conflits entre le bien et le mal sont abondamment utilisés et pourtant moins efficaces. Il existe en général tout un éventail de possibilités face à un problème posé, et plus vous en utiliserez, plus vous gagnerez en richesse et en profondeur.

Aller plus loin

L'adversaire

Ce sont les adversaires et les opposants qui vont permettre de définir le héros et le rythme de son évolution. Cette relation est absolument déterminante. Les personnages se construisent autour de leurs oppositions, générant le conflit qui sera le moteur de votre histoire.

Pensez que le héros et l'adversaire doivent être en opposition sur le problème moral et sur leurs valeurs, mais que leur différence sera d'autant plus visible s'ils se ressemblent sur d'autres points.

Enfin, pensez à placer le héros non loin de son adversaire. Si les deux personnages ne s'aiment pas, il y a des chances qu'ils s'évitent. S'ils affrontent une même situation, s'ils sont de la même famille ou si l'un a besoin de l'autre (Exemple : Le silence des agneaux, Clarisse et Hannibal), ils seront obligés de s'affronter, et l'histoire pourra avoir lieu.



Dr House, par eXpérience 2010

Les caractéristiques essentielles de chaque personnage

Il vous faut maintenant doter chaque personnage de caractéristiques bien précises pour le définir en profondeur. Là encore, ce travail s'effectue en comparant les personnages les uns par rapport aux autres.

Besoin / désir

Vous allez donner un désir à chacun de vos personnages. Ce désir doit s'articuler autour de celui du héros pour s'articuler autour de l'histoire. Ce désir va être sa carotte, son moteur, la lumière à laquelle il va s'accrocher. Si le désir du personnage disparaît, semble peu clair ou inatteignable, dites-vous que le désir du joueur suivra. Là où cela se complique, c'est que le personnage peut avoir un besoin différent de son désir. Le besoin est quelque chose de plus profond, de plus ancré dans le personnage, mais de paradoxalement plus flou. Par exemple, le héros veut gagner le tournoi, c'est son désir, mais il fait cela car il a besoin de s'affirmer.

« J'ai donné 10 objectifs à mon joueur et il a l'air de s'ennuyer, pourquoi ? »

Une histoire suit une ligne de désir unique. Voilà le dogme hollywoodien. Mais également le dogme du récit traditionnel, de la dramaturgie et quasiment de l'ensemble des histoires que vous connaissez. Le héros veut quelque chose et va chercher à l'obtenir durant toute l'histoire.

En GN, si votre personnage veut 3 choses différentes pour 3 raisons différentes, ce n'est pas parce que le scénariste pense que ces 3 choses vont permettre d'exprimer au mieux un point de vue moral et de jouer une évolution de votre personnage cohérente et passionnante. C'est parce qu'il veut être sur de vous occuper tout le week-end. Ici, nous allons miser sur un désir unique et

bien construire notre histoire autour.

En plus d'être unique, il est bon d'avoir un désir clair et précis. De savoir quand il sera réalisé. De savoir s'il est proche, loin, ou si l'objet de son désir est perdu à jamais.

Encore une fois, on distingue facilement le besoin du désir, car si je dis que le désir de mon héros est de devenir adulte, quand puis-je savoir que le désir est réalisé ? Il me faut préciser les choses (je suis adulte car j'ai une maison, j'ai vaincu mon père, j'ai trouvé un travail qui me plaît, etc.).

Déterminez pour chacun de vos personnages son besoin et son désir. De même que vous avez pu écrire la prémisse de votre histoire lors de la 1ère étape de cette méthode, vous devriez pouvoir écrire maintenant sur le même modèle une prémisse pour chaque personnage, en fonction de son désir.

La faiblesse

Chaque personnage a une faiblesse. Pour le héros, c'est même une caractéristique fondamentale, puisque c'est cette faiblesse que va attaquer l'adversaire. C'est cette faiblesse que le héros va devoir essayer de surmonter, et qui sera bien souvent au cœur de sa transformation (dont nous allons reparler dans un instant).

Faiblesse et transformation sont des piliers fondamentaux pour rendre le personnage plus humain, pour lui donner plus de profondeur. Ne vous contentez pas d'en donner au héros de l'histoire, construisez chaque personnage en lui donnant sa propre faiblesse, et envisagez en même temps de quelle manière ses adversaires vont pouvoir attaquer cette faiblesse.

Les pouvoirs, statuts et capacités

Un personnage se définit aussi par ce qu'il sait faire, par ses moyens d'agir sur l'histoire. Que peut-il mettre en œuvre pour réaliser son désir ? Notez pour chaque personnage sa force, ce qu'il peut faire.

La transformation du personnage

Également appelé « arc de personnage », cette transformation est donc une évolution du personnage arc-boutée autour de son désir et de ses besoins. Point-clef des techniques scénaristiques de Truby et McKee et de... tous les autres en fait. En gros, le discours est le suivant : si votre personnage est créé avec un certain nombre de caractéristiques et qu'il fonce vers la fin de l'histoire sans évoluer, ou que le changement est artificiel, votre histoire, c'est du caca, et votre héros n'en est pas un. Comme pour la faiblesse, ne vous contentez pas d'y penser pour le héros de l'histoire, chaque personnage doit pouvoir avoir sa propre transformation.

Il existe selon certains théoriciens hollywoodiens un nombre limité de transformations. GNistes ! Ne riez pas du cinéma américain, je pense que le GN pioche dans un répertoire parfois bien plus limité.

Essayons d'en voir quelques-unes (et pensez à celles que vous avez déjà eu à vivre en GN, pour comparer) :

D'enfant à adulte : Souvent au cœur du roman d'apprentissage, le héros qui subit cette transformation va remettre en question ses valeurs morales avant d'entreprendre une action.

D'adulte à leader : Un personnage qui cherche sa voie s'aperçoit qu'il doit également aider les autres à trouver la leur.

De cynique à engagé : Un peu comme avant, le personnage égoïste réalise qu'il peut devenir un champion et aider les autres.

De leader à tyran : Qui a dit qu'une histoire devait bien se terminer ? Exploitant la faiblesse typique

du roi/père, le leader force les autres à suivre sa voie.

De leader à visionnaire : En aidant les autres à trouver leur chemin, le personnage comprend la nature du monde et entrevoit le futur et l'évolution que les choses doivent prendre. La vision morale doit être claire et précise et on ne trouvera ce genre de transformation que si l'auteur a lui-même une idée précise du futur de son univers.

Ne vous limitez pas à cette liste, vos personnages ont sans doute leurs propres spécificités ! Pour créer un profond changement qui soit crédible, il est souvent plus évident de partir de l'endroit où vous souhaitez amener le héros à la fin de l'histoire et de remonter au début. Aidez-vous du besoin et du désir du personnage que vous avez déterminés plus haut, et notez les transformations potentielles de chaque personnage.

En GN, on a parfois tendance à construire la transformation dans le background du personnage. Parfois, on fait également le choix de partir du début de l'histoire sans savoir où l'on veut aller. On a besoin d'un notaire pour une intrigue et on se dit qu'un notaire pourrait faire un personnage intéressant. On essaye de le relier à d'autres personnages et on sent qu'il pourrait faire des tas de choses pour les aider et leur rendre service. Essayez de créer des personnages en pensant avant tout à un besoin profond qui va les amener à devoir évoluer. Relisez votre scénario en vous posant la question du besoin et de la transformation pour chacun de vos personnages et vous verrez que ce ne sera pas la dernière fois que vous utiliserez la méthode.

Connaître la destination finale vous aidera à ne pas vous perdre dans des histoires complexes et qui n'aident en rien votre héros à évoluer.

Aller plus loin

Une révélation à la fin d'une histoire

Un petit mot, enfin, sur le moment de la transformation finale du personnage. Ce moment est souvent associé dans les récits traditionnels à une révélation. Pensez aux divers polars.

Une révélation est efficace et marquante si :

- elle génère des émotions chez le public ;
- elle est crédible et rendue possible par tout ce que le personnage a appris avant ;
- elle provoque une prise de conscience du héros ;
- elle apporte de nouvelles informations au héros ;
- elle provoque chez le héros une transformation.

« Pourquoi pendant les débriefings, j'ai l'impression d'être passé à côté du jeu, ou pourquoi je ne comprends rien ? »

Je connais beaucoup d'auteurs de GNs qui recherchent l'effet Sixième Sens d'une révélation finale sur la cosmologie de l'univers de jeu ou sur l'histoire des personnages. C'est un excellent point de départ pour faire une histoire intéressante. Il ne reste plus qu'à vérifier si cette révélation est crédible et si elle impacte vraiment le héros. Rien de pire que les révélations du type : « En fait c'est magique ». Ou alors dans un univers où la magie a été expliquée et respecte des règles connues du héros (c'est l'idée dans Harry Potter).



SHOW 7, par Don Quichotte, 2012

Enrichir les personnages grâce à leur archétype

Il paraît que l'on a déjà raconté toutes les histoires et qu'on se contente aujourd'hui d'imiter. C'est sans doute faux, mais cette impression vient du fait que la plupart des histoires revisitent un mythe universel connu. Matrix, c'est le Christ. Hulk c'est Mr. Hyde. Dr House, c'est Sherlock Holmes. Hebus c'est Obélix.

Les mythes fondateurs sont une matière première à façonner pour créer des histoires modernes. On y pioche ce qu'il faut de codes communs

pour raconter des histoires qui parlent à nos contemporains. Il en va de même pour les personnages. L'archétype est la base psychologique fondamentale du personnage. Il a une résonance particulière pour le public et définit rapidement la façon dont le personnage interagit avec la société. Attention toutefois : si on ne travaille pas à l'individualisation de cet archétype on se retrouve avec un... stéréotype.

Carl Jung est un des pères de la psychologie analytique. Il a proposé un modèle de types de personnalités avec leur côté bénéfique et leur tendance négative. Aujourd'hui, ce modèle est utilisé dans diverses techniques de management,

par les scénaristes américains pour relire un scénario, et d'une manière générale par les gens qui aiment bien les petites cases. Voici la liste de ces archétypes :

Le roi ou le père

Dirige sa famille ou son peuple avec sagesse et détermination pour le bien de chacun.

Zone d'ombre : peut opprimer son peuple ou sa famille en se coupant de toute émotion et en le faisant pour son plaisir.

La reine ou la mère

Tisse un cocon protecteur où les membres de son peuple ou de sa famille peuvent s'épanouir.

Zone d'ombre : peut créer un cocon-prison et utiliser l'affection et la culpabilisation pour son propre plaisir.

Le mentor

Transmet un savoir pour que les autres s'épanouissent.

Zone d'ombre : peut abuser de la confiance des disciples pour transmettre une pensée morale faussée.

Le guerrier

Combat pour le bien.

Zone d'ombre : peut combattre pour la force qu'il admire et détruire le faible.

Le magicien / l'escroc

Peut rendre visible la réalité que les autres ne voient

pas via ses pouvoirs ou ses mots.

Zone d'ombre : peut faire mentir la réalité pour manipuler et détruire.

L'artiste

Montre ce qui ne fonctionne pas. Génère des paradoxes.

Zone d'ombre : peut devenir un tyran qui utilise le paradoxe en montrant qu'il est possible de tout contrôler.

L'amoureux

Donne à l'autre l'attention dont il a besoin.

Zone d'ombre : peut disparaître au profit de l'autre ou au contraire le forcer à rester dans l'ombre.

Le rebelle

Sort du système et le combat.

Zone d'ombre : peut ne pas savoir comment construire autre chose et se contente donc de détruire (c'est un revers quasiment systématiquement exploité).

Essayez maintenant de déterminer à quel archétype chaque personnage de votre réseau correspond le plus, et notez-le. Cela vous permettra plus tard de vérifier que vous avez bien exploité sa zone d'ombre, et vous guidera pour approfondir le personnage.

Contrôle qualité

Mon réseau de personnages est-il solide ?

Les archétypes, les valeurs, les points de vue moraux de mes personnages sont-ils différents les uns des autres ?

Chaque personnage a-t-il un désir unique et central au début de cette histoire ?

Est-ce que je peux ressentir de l'empathie pour chacun d'entre eux ?

Est-ce que le problème moral est porteur de conflits ?

La faiblesse de mes personnages va-t-elle les empêcher de réaliser leur désir ?

La plainte de Berthold Brumer, par Monolithe 2010



Histoires d'amour et histoires d'amitié Les histoires d'amour

« J'ai casté un couple dans le rôle de deux amoureux. Pourquoi ça ne fait pas une belle histoire d'amour ? »

C'est quoi une histoire d'amour ? C'est une histoire qui cherche à démontrer la valeur de l'alliance de deux personnages. Le couple est finalement une entité plus authentique, entière et heureuse que l'individu seul. L'épanouissement des individus passe par cette transformation.

Si vous créez deux personnages principaux avec deux lignes de désir différentes, il sera difficile de faire se croiser ces deux lignes pour aller vers une même transformation. En général, la ligne de désir est unique et attribuée avant tout à un des deux personnages. Au moins, un peu plus qu'à l'autre. En général, dans les films américains c'est... l'homme ? La femme ? Qu'en pensez-vous ?

Lequel des deux héros est généralement mis en avant dans l'histoire, même légèrement ?

La réponse est : l'homme. Mais il y a des exceptions, parmi les films les plus marquants, sans doute en partie grâce à cette originalité, comme *Autant en emporte le vent*.

Ce qui signifie qu'en général, l'affrontement central a lieu avec l'être aimé qui, contrairement à ce qu'on pourrait penser, n'aide pas à définir le héros comme le ferait un allié. Il est donc l'adversaire principal.

Les histoires d'amitié

Le héros est généralement l'entité que représentent les deux amis. Ensemble, deux individus forment le héros. Il n'est pas uniquement la somme des valeurs de l'un et de l'autre, mais le fruit de la confrontation de leurs valeurs respectives. En général, la ligne de désir est générée par l'un des deux membres de l'équipe avant tout. Les histoires d'amitié permettent donc de montrer deux façons différentes d'appréhender le problème central et montre comment les deux peuvent se combiner. Parfois adversaire, parfois allié, l'ami n'entre pas en opposition frontale avec le vrai personnage principal. Souvent associé au mythe du voyage, l'aventure des deux comparses fait qu'ils ont généralement bien d'autres chats à fouetter pour trouver le temps de se mettre sur la gueule.



Exemple

Le réseau de personnages de mon GN

Fonction : Le héros

Point de vue moral : Suit les préceptes d'un ordre de chevaliers impliquant bravoure et abnégation

Désir : Devenir un héros de la rébellion à l'empire

Besoin : S'affirmer, valider son système de valeurs

Faiblesse : Jeune et inexpérimenté, il doute de ses capacités

Pouvoirs et capacités : Il dispose d'un pouvoir magique rare qui lui vient de son père, et qu'il doit apprendre à maîtriser

Transformation possible : Passage d'enfant à adulte

Archétype : Le guerrier

Fonction : L'adversaire

Point de vue moral : Ancien adepte de l'ordre de chevaliers, il pense maintenant que ses valeurs sont trop timorées, qu'il faut imposer au peuple ce qui est fait pour son bien.

Désir : Maintenir l'ordre en écrasant la rébellion à l'empire

Besoin : Que les autres comprennent ses valeurs et les adoptent, par la force s'il le faut

Faiblesse : N'a pas conscience qu'il ne peut imposer sa volonté aux autres

Pouvoirs et capacités : Dispose du même pouvoir magique que le héros mais il le maîtrise.

Transformation possible : Prendre conscience de ses erreurs de jugement ou basculer totalement dans la tyrannie.

Archétype : Le roi / Le père

Fonction : L'allié

Point de vue moral : Se moque des codes de chevalerie, agit dans son propre intérêt avant tout, sans vouloir prendre parti pour une cause.

Désir : Être payé pour les services qu'il rend au héros.

Besoin : Avoir la reconnaissance du héros.

Faiblesse : À vouloir garder son indépendance et sa neutralité, il perd l'estime de ses proches.

Pouvoirs et capacités : Il a l'expérience qui manque au héros.

Transformation possible : Doit laisser son intérêt personnel de côté pour aider ses proches et obtenir leur reconnaissance.

Archétype : Le magicien / L'escroc

Étape 6 : Les situations de jeu

Une situation de jeu est une scène qui peut arriver durant votre GN. Vous pouvez imaginer ces scènes, mais inutile de les écrire en détail puisque bien souvent, vos joueurs seront libres de les réaliser comme bon leur semble. Certaines situations de jeu sont selon vous indispensables

au bon déroulement de votre histoire, ce seront souvent celles qui correspondent à des **nœuds dramatiques** de l'histoire, auxquelles vous devez accorder une attention particulière. D'autres sont optionnelles ou peuvent grandement varier selon les choix des joueurs. Dans tous les cas nous allons rédiger ces situations de jeu sous la forme d'une courte « fiche ».

Qu'est-ce qu'un nœud dramatique ?

Un nœud dramatique dans une histoire, c'est tout simplement un temps fort, qui permet de faire monter la tension dramatique. Un nœud dramatique peut remplir différentes fonctions, en voici quelques unes proposées par Linda Seger dans son livre, Faire d'un bon scénario un scénario formidable :

- **Faire évoluer l'action dans une nouvelle direction** : Fréquent dans une série policière où un événement amène à changer de suspect principal.
- **Reposer la question centrale du récit et inciter à trouver une réponse** : Dans une comédie romantique, chaque rencontre entre les deux personnages principaux se conclut de façon heureuse ou malheureuse, et repose la question de savoir s'ils vont parvenir à former un couple.
- **Moment de décision ou d'engagement du protagoniste** : Fonction parfaitement illustrée dans Matrix par le choix de Neo entre la pilule bleue et la pilule rouge.
- **Relancer les enjeux du protagoniste** : L'assassinat de Sonny dans Le Parrain, en remettant en cause l'ordre de succession de la famille Corleone est un exemple de nœud dramatique qui vient modifier les enjeux du protagoniste.
- **Faire progresser l'histoire vers l'acte suivant** : Les œuvres présentant des « tableaux » bien séparés utilisent ce genre de nœuds dramatiques. Autant en emporte le vent par exemple, où chaque nœud dramatique vient clore une période de la vie des personnages en posant les prémices de l'époque suivante.
- **Conduire vers un nouveau lieu où se déroule l'action** : On peut douter de l'importance de cette fonction en dramaturgie, mais force est de constater que le cinéma l'utilise abondamment pour sa symbolique forte montrant un changement important. Cela correspond au changement de décor lors d'un nouvel acte au théâtre.
- **Faire percevoir un nouveau centre de focalisation pour l'action** : Dans le seigneur des anneaux, le conseil qui se tient à Fondcombe révèle que l'action va mener les personnages bien plus loin qu'ils ne l'avaient imaginé, jusque dans la montagne du destin, et révèle la présence d'autres personnages importants avec leurs propres objectifs, dont il va falloir tenir compte.

Lorsque vous chercherez quelle situation de jeu serait intéressante dans votre histoire, pensez à ces fonctions pour déterminer ce qui ferait un bon nœud dramatique.

Lorsque vous proposerez une situation de jeu aux membres de votre équipe, vous allez pouvoir leur décrire la scène telle qu'elle se déroulerait dans un film dont vous seriez le metteur en scène. Inutile à ce moment-là de vous soucier de la façon dont les joueurs réagiraient, de la façon dont ils vont jouer la scène. Faites exactement comme si vous étiez en train de raconter une scène de film.

Si cette situation de jeu vous semble séduisante, il va falloir faire en sorte qu'elle puisse arriver durant votre GN, voire vous assurer qu'elle va bien avoir lieu. Voici comment rédiger cette situation de jeu.

Pitch de la situation de jeu

Résumez en quelques lignes la scène telle que vous l'imaginez.

Points de vue sur la situation

Demandez-vous quels sont les personnages concernés par la situation de jeu. Il est possible que la scène prenne place à un endroit où de nombreux personnages seront réunis. Toutefois elle s'adresse en priorité à certains d'entre eux. Identifiez qui est le héros de cette scène.

Conclusions potentielles

Il est possible que vous ayez simplement à envisager la réussite ou l'échec du héros lors de son entreprise. Soit il parvient à voler le diamant, soit il se fait prendre. Mais parfois, il faut considérer un éventail d'options plus vastes.

Dans un jeu où les désirs de vos personnages sont suffisamment précis, il est inutile d'envisager le cas où votre héros se fait soudain moine, bien que cela reste une possibilité. Gardez en tête que de nombreuses situations de jeu peuvent s'étaler sur plusieurs heures et donner en vérité lieu à plusieurs scènes avant de trouver une conclusion. Si j'imagine un couple qui se déchire, je vais imaginer le cas où ils divorcent et celui où ils se pardonnent, mais les joueurs vont peut-être étaler cette situation sur de nombreuses scènes.

Moyens nécessaires

C'est seulement maintenant que vous êtes convaincu que la situation de jeu doit avoir lieu

(ou au moins être rendue possible) que le véritable travail de l'auteur de GN va commencer. Pour qu'une situation de jeu existe, il faut que les joueurs aient entre les mains toutes les informations nécessaires pour arriver à ladite situation, mais également tous les moyens de la réaliser. La méthode ci-dessous est sans doute un peu trop mécanique pour être appliquée systématiquement, mais lisez-la souvent et gardez en tête l'essentiel pour rester organisé dans votre écriture.

Informations préliminaires

C'est le cas le plus évident. La situation de jeu doit être initiée par un personnage joueur. Il vous faut donc lui donner les informations qui le conduiront à entreprendre l'action initiale.

Inscrivez les informations sur l'histoire passée à la suite de la situation de jeu.

Vous allez donc immédiatement ajouter cette information dans un document portant le nom du personnage. Félicitations, vous venez de commencer à rédiger le « squelette » de sa future **fiche de personnage**. Bientôt vous n'aurez plus qu'à rédiger l'ensemble de ces informations de façon un peu plus romancée. Vous pouvez reporter dans ce document la fiche signalétique du personnage comprenant ses besoins et faiblesses que vous avez remplie à l'étape précédente.

Exemple : Si je veux que le héros s'en prenne au duc, il faut que je lui apprenne que le duc a assassiné ses parents.

Il peut également s'agir d'une information liée au contexte du GN. Dans ce cas, vous allez devoir l'ajouter au contexte que vous aviez rédigé dans les fondamentaux.

Est-ce une information à influence directe ou latente ?

Rien de sorcier ici. Une information donnée à un personnage a une **influence directe** lorsqu'elle peut immédiatement être traduite en actes par le joueur. Si celui-ci sait que le duc a assassiné ses parents, il peut prévoir rapidement d'aller le provoquer en duel lorsqu'il le verra. Il peut anticiper la situation de jeu dès la lecture de l'information.

Une information est dite à **influence latente** si elle ne permet pas une anticipation parfaite immédiatement. Si le héros sait que l'assassin de

ses parents a été marqué au visage d'un coup d'épée, il ne peut pas anticiper qu'il s'agit en fait du duc. En revanche, lorsqu'il va rencontrer ce dernier, l'horrible balafre sur son visage va réveiller en lui le souvenir de l'information et il va pouvoir la traduire en actes.

Informations secondaires

Contrairement aux informations préliminaires, ces informations peuvent être découvertes durant le déroulement du jeu, par exemple à l'issue d'une première situation de jeu. Le duc peut par exemple révéler au héros qu'il a agi sur les ordres de quelqu'un d'autre. Il existe une infinité de moyens de faire parvenir des informations aux personnages en cours de jeu. L'idéal recherché est bien souvent que chaque situation de jeu permette d'en amener d'autres. Faites en sorte que vos joueurs puissent accéder aux informations dont ils ont besoin d'une façon claire. Le défaut majeur des auteurs est de compliquer les choses inutilement

pour ajouter de la difficulté. C'est comme cela que le jeu est rendu moins fluide et finit par ne plus fonctionner.

Vous allez devoir noter ces informations secondaires dans les fiches des PJs susceptibles de les connaître ou dans les **fiches des PNJs** auxquels vous allez les confier. Ces documents se présentent de la même manière que la fiche de personnage décrite plus haut.

Les règles nécessaires

Votre situation de jeu a peut-être besoin de **règles de simulation** pour fonctionner. Crochetage, vol, bagarre, magie, interrogatoire etc. C'est à ce moment-là, après avoir décidé que la situation de jeu devait être possible dans votre GN que vous allez vous poser la question de la simulation. N'écrivez pas des tonnes de règles à part de votre scénario. Écrivez ce dont vous avez besoin, quand vous en avez besoin, et en gardant à l'esprit la



Dr House, par eXpérience 2010

situation précise dans laquelle cette règle va être utilisée.

Vous venez de créer le document des **règles** de votre GN. Vous le complétez au fur et à mesure. Notez simplement dedans le nom de la règle, à quelle situation de jeu elle s'applique et un résumé de ce qu'elle doit permettre. Nous réfléchissons plus tard au meilleur moyen de penser la simulation.

J'en profite pour glisser un mot sur les **règles d'interprétation**. Lors de votre description de la situation de jeu, vous avez sans doute imaginé que les personnages se comportaient d'une certaine façon. Le héros s'adressait au duc lentement et avec panache et les autres joueurs autour n'intervenaient jamais pour l'interrompre. Peut-être aurez-vous besoin de règles d'interprétation pour obtenir une telle scène. Par exemple, lorsqu'un joueur se lance dans une tirade à haute voix, il est interdit aux autres joueurs de l'interrompre à moins qu'il ne leur adresse lui-même la parole. Ces règles d'interprétation méritent selon moi un document à part et devront être communiquées aux joueurs rapidement pour qu'ils entendent bien la façon dont vous envisagez votre jeu.

Espace dédié

Nous touchons ici à l'un des aspects les plus régulièrement négligés. Souvenez-vous des plus belles scènes de GN que vous avez jouées. Bien souvent celles-ci ont eu lieu dans un espace dédié, où les participants n'étaient pas perturbés par des joueurs extérieurs à la scène. Avoir un lieu dédié à une situation de jeu est un immense gage de réussite. Aussi, n'hésitez pas, lorsque c'est possible à envisager dès maintenant, les espaces de jeu cloisonnés que vous pouvez mettre en place pour favoriser la réussite de vos situations de jeu. Le duc peut demander à rencontrer le héros dans son bureau au début du GN. Ce bureau sera l'espace idéal pour un bel affrontement sans perturbation.

Vous pouvez dès lors ouvrir un document qui comportera le **plan idéal** de votre site de jeu. Concrètement, ce document est en fait une liste des lieux que vous allez devoir aménager. Certains seront indispensables au bon déroulement du jeu, d'autres facultatifs.

Temps dédié

Il vous faut répondre à une question : Qui est l'initiateur de la situation de jeu ? Il peut s'agir d'un

joueur, ou d'un PNJ, dans les deux cas vous pouvez essayer de contrôler le moment ou aura lieu la situation. Le héros peut vouloir tuer l'assassin de ses parents à minuit, le soir de l'anniversaire de leur mort.

Si vous réservez un horaire à votre situation de jeu, c'est un gage de réussite supplémentaire. Encore faut-il que la raison ne soit pas trop artificielle. Si vous avez une idée précise du moment où la scène aura lieu, il ne vous reste plus qu'à ouvrir un nouveau document : Votre **planning Orga/PNJ**.

Ce document va contenir chacune des situations de jeu avec son heure de départ (quand c'est possible de la connaître). Plus tard, vous y ajouterez tout ce qui concerne la mise en place du jeu ainsi que sa désinstallation. Un code couleur et l'inscription du nom du responsable de chaque tâche sera du plus bel effet.

Enfin, en vous posant la question du temps occupé par la situation de jeu, vous pourrez estimer beaucoup plus facilement de combien de temps un joueur aura besoin pour vivre son histoire pleinement.

Mise en scène

Une belle situation de jeu va parfois demander la mise en place d'un effet spécial, qu'un PNJ apprenne un texte, ou que la lumière de la pièce soit simplement éteinte. Cela ne va pas se faire tout seul. Vous allez pouvoir compléter votre planning Orga/PNJ avec chacune de ces tâches à accomplir. De même, les fiches de PNJs contiendront les informations à connaître sur la mise en scène.

N'oubliez pas de travailler cet aspect dès maintenant. Cette méthode donne de nombreux éléments de réflexion sur l'écriture d'histoire, mais le travail du scénariste se mêle à celui de metteur en scène pour qui veut écrire un GN.

Matériel

Si cette situation de jeu demande la réalisation d'un décor spécifique, d'un accessoire ou d'un

costume, il va falloir le noter dès maintenant. Vous pouvez ouvrir un autre document, celui de vos **besoins en matériel**. Notez ce dont vous avez besoin et la situation de jeu. Vous reviendrez plus tard sur ce document pour réfléchir au budget et à la faisabilité. Ce n'est pas vraiment notre propos ici. Vous imaginez bien qu'il faudra cependant garder régulièrement en tête la faisabilité du projet.

Joueur particulier

Il est possible qu'il vous faille un joueur particulier pour incarner ce personnage. Le joueur doit savoir jouer de la trompette ou bien ne doit pas avoir peur du noir. Il doit être à l'aise avec son

corps. Les raisons peuvent être nombreuses. C'est au moment d'imaginer les situations concrètes de votre GN que vous devez penser au casting.

Vous pouvez ouvrir un document appelé **questionnaire de casting**. C'est dans ce document que vous allez pouvoir demander à vos joueurs toutes les informations dont vous avez vraiment besoin pour votre GN. Vous pouvez leur demander ce qu'ils aimeraient jouer, bien sûr. Mais vous pouvez aussi leur demander s'ils accepteraient que leur costume soit taché de sang, s'ils se sentent capables d'apprendre un texte par cœur, etc.

En le remplissant au fur et à mesure, vous ne risquez pas d'oublier un détail important.

Contrôle qualité

Est-ce que cette situation de jeu est viable ?

Est-ce que cette situation colle à la thématique ?

Est-ce que les personnages sont actifs (est-ce que c'est ludique) ?

Est-ce que la scène fait avancer l'histoire (Réviser les différents nœuds dramatique) ?

Est-ce qu'elle a des suites envisageables ? Lesquelles ? (Vous devriez alors trouver d'autres situations de jeu)



Rouge comme la neige, par ROLE 2006

Exemple

Les situations de jeu de mon GN

Pitch de la situation : Le héros va affronter son adversaire alors qu'il ne maîtrise pas encore son pouvoir et va échouer à cause de son inexpérience. L'adversaire en profitera pour essayer de le rallier à sa cause.

Point de vue de la situation : Le héros et l'adversaire sont présents, cette scène est dédiée au héros pour la première partie, puis à l'adversaire dans un second temps.

Conclusions potentielles : Le héros est fait prisonnier. Il devra plus tard réussir à s'enfuir et devra trouver un maître qui lui apprendra à utiliser son pouvoir avant de pouvoir affronter à nouveau son adversaire. Autre conclusion possible mais moins probable : Le héros se rallie à l'adversaire.

Informations préliminaires : Le héros et l'adversaire doivent se trouver au même endroit au même moment. Ils doivent avoir une raison de s'affronter. L'adversaire doit vouloir prendre le héros vivant pour le rallier à sa cause.

Information à influence directe : Le héros sait où le tyran de l'empire se trouve, il se prépare à aller l'affronter.

Information à influence latente : L'adversaire a appris que le héros avait rejoint la rébellion, il espère pouvoir le faire prisonnier pour le rallier à sa cause et détruire la rébellion grâce à son aide. Il profite de l'attaque du héros pour mettre son plan à exécution.

Informations secondaires : Aucune.

Règles nécessaires : Des règles de combat incluant les pouvoirs du héros et de l'adversaire. L'adversaire doit pouvoir nettement dominer le héros en ayant le moyen de le mettre hors d'état de nuire sans le tuer.

Espace dédié : L'affrontement ne doit pas être troublé par d'autres personnages. L'adversaire se trouvera dans ses appartements privés dans lesquels le héros a réussi à entrer. Il faut également prévoir une cellule dans laquelle le héros sera placé une fois qu'il aura été arrêté.

Temps dédié : Le héros a planifié son attaque à une heure précise. L'adversaire lit des documents dans ses appartements à cette heure-là.

Mise en scène : Des PNJ sous-fifres de l'adversaire doivent se tenir prêts à venir mettre le héros dans une cellule lorsqu'ils seront appelés.

Matériel : Rien de particulier.

Joueur particulier : Pas de contrainte particulière.

Pitch de la situation : L'allié va apprendre que le héros a été arrêté, et venir le sauver de cette situation délicate.

Point de vue de la situation : L'allié

Conclusions potentielles : L'allié sauve le héros ou il échoue. Vérifier si l'échec doit être rendu possible.

Informations préliminaires : L'allié doit apprendre que le héros a été arrêté. Il doit surmonter sa faiblesse pour aller le sauver de ce mauvais pas de façon désintéressée.

Information à influence directe : L'allié a rendez-vous avec le héros pour être payé des services qu'il lui a rendus. À l'heure dite, un autre personnage, membre de la rébellion, vient avec l'argent en disant à l'allié que le héros a été arrêté par l'empire.

Informations à influence latente :

- Le héros et l'allié se sont séparés fâchés. L'allié a des remords et aimerait montrer au héros qu'il l'apprécie, mais ne sait pas comment faire.

- L'allié roule sa bosse depuis longtemps, et a déjà eu affaire à l'empire. Il a même été arrêté, mais connaît tous les codes de sécurité et les conduits d'aération des prisons de l'empire comme sa poche, il s'en est déjà évadé.

Informations secondaires : Il faut que la situation de jeu précédente ait eu lieu et que le héros soit en cellule.

Règles nécessaires : Des règles permettant de gérer les scènes d'action et d'infiltration dans lesquelles l'allié va venir sauver le héros.

Espace dédié : Un lieu de rendez-vous pour l'allié et le membre de la rébellion. La cellule dans laquelle est enfermé le héros, et un complexe autour que l'allié peut infiltrer.

Temps dédié : Le héros et l'allié ont rendez-vous à une heure précise, au moins 2 heures après la situation de jeu précédente.

Mise en scène : Un PNJ membre de la rébellion qui vient donner les informations à l'allié. Un complexe carcéral qui doit pouvoir être infiltré.

Matériel : Une mallette d'argent.

Joueur particulier : Pas de contrainte particulière.

Les éléments non scénaristiques

Étape 7 : Les règles

Lors de l'étape précédente, vous avez noté de nombreuses règles dont vous avez besoin pour rendre votre jeu fluide. Ce guide ne va pas s'étendre sur l'aspect positif ou négatif d'un système de simulation. Il arrive qu'un système lourd puisse apporter beaucoup de fun à un GN, mais comme cette méthode se concentre sur la création d'histoire, nous chercherons à obtenir des règles fluides et intuitives.

Pour chaque règle que vous avez notée, vous avez également noté les situations de jeu pour lesquelles vous en avez besoin. Cela va vous permettre d'imaginer vos joueurs utilisant la règle dans un cadre réaliste. Un excellent atout.

Qu'est-ce que vous voulez simuler ?

Cette question est essentielle. Bien sûr, vous savez qu'il vous faut une règle de crochetage, mais qu'est-ce que le crochetage va induire comme sensation chez le joueur qui le réalise ? Vous pouvez mettre l'accent sur la peur de se faire surprendre en pleine action, sur l'habileté nécessaire, sur la réflexion... Les sensations ne seront pas les mêmes si vous choisissez un système qui demande au joueur de rester un certain temps à côté de la porte ou si vous lui remettez de véritables outils de crochetage.

L'échec est-il envisageable ?

Ne rendez pas l'échec possible si vous risquez de le regretter. Il m'est arrivé bien souvent d'entendre un maître de jeu de rôle sur table demander un jet de dés aux joueurs et s'apercevoir après coup que son scénario a « besoin » que les joueurs réussissent. Pensez aux conséquences d'un échec. Faudra-t-il réessayer plus tard ? Est-ce que le personnage risque d'y laisser la vie ? De rester bloqué ?

Comment la règle est donnée aux joueurs ?

Votre règle de simulation est prête. Il reste à la remettre aux joueurs qui en ont besoin. Vous pouvez remettre l'ensemble des règles à tous les joueurs avant le jeu, mais ce n'est pas une obligation.

En fait, il y a de nombreux cas où un joueur n'a pas besoin de connaître toutes les règles. Vous pouvez envisager de ne remettre les règles de médecine qu'aux médecins, par exemple. Les joueurs qui ne sont que patients n'ont pas vraiment à comprendre comment ils ont été soignés.

Il y a également la possibilité d'afficher en jeu des règles de contexte. Imaginons par exemple un bar dans lequel vous voulez que les joueurs puissent s'adonner à des pugilats sans conséquence sur leur santé. Vous pouvez afficher la règle à l'entrée du Bar, sur un panneau intitulé « Bagarres interdites ».

Mon système est-il ludique ?

Rester hors-jeu 30 minutes n'est pas ludique. Le ludique induit de l'incertitude et du challenge. Ce qui ne se résume pas à échec/réussite. On peut aussi s'interroger sur le temps que va nous prendre une action par exemple.

Contrôle qualité

Est-ce bien la règle qu'il me faut pour ce jeu ?

La règle est-elle ludique ?

Est-elle en accord avec la thématique ?

Est-elle fluide ?

Est-elle intuitive et suffisamment bien expliquée ?

Mon système est-il en accord avec la thématique ?

Dans un GN Conan, évitez les combats utilisant pierre-feuille-ciseau. Dans un jeu de cape et d'épée, essayez d'obtenir des combats longs et pleins de panache. Bref, soyez dans le ton de vos situations de jeu.

Mon système est-il fluide ? (hors jeu / en jeu, besoin orgas, etc.)

N'hésitez pas à utiliser vous-mêmes votre règle. Jouez des situations de jeu comme si vous étiez à la place de vos joueurs. Est-ce que la simulation oblige à utiliser des éléments hors-jeu ? Est-ce nécessaire ? Peut-on les incorporer élégamment dans le jeu ? Un organisateur doit-il arbitrer ? Testez votre règle de nombreuses fois et ne vous contentez jamais de votre premier jet. Rien n'est pire qu'une règle inutilisable.

Les explications sont-elles claires ?

Si votre règle est parfaitement intuitive, tant mieux, c'est idéal. Dans le cas contraire, il va falloir des explications limpides et simples que tous les joueurs pourront mémoriser. Si vous les trouvez complexes, mais efficaces, prévoyez un temps avant le jeu pour demander à vos joueurs de les tester au cours d'un atelier.

Un mot sur les règles d'interprétation

Certaines règles ne sont pas des règles de simulation. Ce sont des règles que vous allez donner à vos joueurs pour orienter leur roleplay dans une direction ou une autre. Vous pouvez leur demander de jouer en faisant des vers, de parler avec un accent, de ne jamais interrompre la conversation d'autres joueurs sans y avoir été invité, etc. Ces règles sont difficiles à expliquer par écrit. Un briefing aux joueurs sera souvent le bon moment de leur rappeler comment vous voulez les voir jouer. Un atelier avant le jeu pourra également faciliter la mise en place de la règle.



Germanies, par ORC 2010

Étape 8 : La logistique

Reprenez votre planning Orga/PNJ. Il contient énormément de choses. Vous y trouverez les indications concernant la mise en place de matériel, les indications concernant les situations de jeu que vos PNJs vont devoir initier, le temps réservé aux ateliers avant jeu, aux briefings, mais aussi les repas et la désinstallation du site de jeu.

Les ateliers

Vous pouvez réserver un temps pour les ateliers (ou workshop). Durant un atelier, vous allez demander à un groupe de joueurs de se préparer pour le jeu à venir. Ils peuvent y tester une règle, ou s'entraîner à jouer leur personnage. Mais ils peuvent aussi y jouer des scènes de leur passé ou discuter ensemble de ce qu'ils souhaitent vivre pendant le jeu. Il faudra réserver un espace et un horaire pour eux.

Les briefings

Qu'il s'agisse d'un briefing général ou individuel, préparez-le à l'avance. Indiquez dans un nouveau document Briefings ce que vous avez à dire aux joueurs, ce que vous devez leur remettre et prévoyez suffisamment d'organisateur pour rendre tout cela fluide et ordonné.

Ce document Briefing peut également être complété à la relecture des situations de jeu et des règles. Il est probable que vous ayez à y ajouter des notions de sécurité liées à votre site de jeu ou à vos joueurs.

La mise en place de matériel

Il y aura des installations de matériel avant le jeu, et parfois pendant. Dans tous les cas, ne vous contentez pas d'utiliser votre planning uniquement pour ce qui se passe en jeu. Pour chaque élément à installer, indiquez l'heure à laquelle il doit être mis en place et l'endroit. Désignez aussi (par un numéro si vous ne savez pas encore qui sera là pour vous aider) l'organisateur qui s'en chargera. Dans l'idéal, l'organisateur principal n'aura plus qu'à gérer les imprévus le jour du jeu. Rassurez-vous il y en aura.



La complainte de Berthold Brumer, par Monolithe 2010

Les événementiels

Parfois, une situation de jeu doit être initiée par un PNJ ou nécessite l'intervention d'un organisateur. Il va donc falloir prévoir que ce dernier soit disponible (ce qui veut parfois dire maquillé et costumé). Si vous détaillez les choses suffisamment dans le planning, vous pourrez remettre à chacun le détail de ce qu'il doit faire. On évitera ainsi de recruter trop de PNJ ou pas assez. Vous pourrez estimer de combien de personnes vous avez besoin. Un gain de temps et de confort considérable.

Les repas

Le GN Français a ses spécificités. Les bons repas en font partie. Les repas sur votre GN sont sans doute gérés par un bénévole compétent sans qui vous seriez perdu. N'usez pas sa patience. Ménagez-le. Faites apparaître les repas dans le planning. Prévoyez un lieu pour la cuisine. Envisagez la scène du repas comme vos situations de jeu les plus importantes. Ne reléguez pas cet aspect du jeu au second plan. Que votre repas soit en jeu ou non, faites un effort pour qu'il soit aux petits oignons.

Le rangement

Sur votre planning, vous avez prévu la fin du jeu pour un moment précis. Mais nous savons que le travail ne s'arrête pas ici. Vous allez peut-être prévoir de réunir les joueurs quelque part et de leur dire un mot. Inscrivez dans le document des briefings ce que vous avez à leur dire.

De plus, responsabilisez vos joueurs. Ranger un site de jeu à dix représente plus de travail que de le faire à 120. Si vous organisez vos joueurs en équipe sous la responsabilité d'un organisateur, vous pouvez faire des miracles en très peu de temps sans dépenser trop d'énergie. Pensez que votre motivation peut s'amenuiser avec le temps. Il faut la préserver.

Vous l'aurez compris, nous vous encourageons à tout prévoir avec autant d'attention, sinon plus, que pour la rédaction des fiches de personnages, ou du contexte. Rédigez, avec un soin extrême et en n'omettant aucun détail, la liste de ce que chaque orga, chaque PNJ, va devoir faire, non seulement pendant le jeu mais aussi avant et après.

Le démontage de la cafetière de la salle 6 à 23H40 doit être prévu et rédigé au même titre que l'envoi des règles spéciales par mail aux joueurs qui incarnent des flics.

Étape 9 : La communication

À l'origine, l'envie vient souvent de l'organisateur. C'est le premier à croire en son projet. Il va donc falloir donner envie à vos joueurs. Ensuite, il va falloir les garder motivés jusqu'au jeu pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes et s'investissent. Le petit hic, c'est qu'ils n'auront peut être pas la patience, comme vous, d'engloutir un texte comme celui-ci. L'avantage, c'est qu'ils n'ont pas besoin d'en savoir autant que vous.

La rédaction finale du contexte

Votre contexte existe pour l'instant dans les fondamentaux. Mais il a été rédigé pour vous, l'organisateur. Il va falloir maintenant l'expliquer à vos joueurs. Il existe bien des façons de le faire, mais un texte est un minimum. Ce texte est parfois le premier contact que vos joueurs auront avec votre jeu. Je vous encourage à faire court si vous n'êtes pas à l'aise avec votre plume. Si vous avez décidé de prendre votre temps pour rédiger quelque chose d'agréable à lire, n'hésitez pas. C'est votre jeu et votre vision. Vous devez communiquer aux joueurs ce qui compte pour vous.

Explication de la vision des organisateurs

Au-delà des documents de contexte, vous pourriez avoir envie de parler aux joueurs des raisons qui vous ont poussé à écrire ce jeu, de la façon dont vous vous y êtes pris. Dites-leur ce que ce jeu propose et ce qu'ils n'y trouveront pas. Je suis certain que vous avez eu avec les autres organisateurs des discussions passionnantes sur les diverses références utilisées, sur ce qui vous fait vibrer dans ce projet. Pourquoi ne pas en parler aux joueurs ? Vous les aiderez ainsi à mieux appréhender le GN.

Vous pouvez également envoyer une preview à electro-GN pour expliquer votre démarche et ce que vous avez voulu faire. Un GN qui se passe mal est souvent un jeu où les joueurs étaient insuffisamment prévenus de ce qui les attendait.

Mise en condition des joueurs avant le jeu (ateliers ?)

Une fois que les joueurs seront devant vous, vous aurez de nouveau l'occasion d'échanger avec eux. Gardez à l'esprit qu'ils ont pu lire en diagonale ce que vous leur avez envoyé, ou lire les documents puis les oublier. Vous avez peut-être moyen d'utiliser des ateliers pour les mettre en condition pour le jeu.

L'un de vos personnages fait des cauchemars récurrents. Pourquoi ne pas l'enfermer dans une pièce sombre face à un écran de télévision diffusant ces cauchemars.

Un joueur va devoir commander une troupe de mercenaires. Demander aux joueurs de jouer une scène où ils parlent de leur capitaine. Le joueur incarnant le chef se tiendra dans un coin. Un bon moyen pour eux de se préparer. Un bon moyen pour lui de voir ce que les autres attendent de lui.

Vous pouvez aussi mettre vos joueurs en condition en leur demandant de s'asseoir et en les encourageant à se relaxer tous en silence avant de commencer le GN. Tout est bon pour mettre vos joueurs dans de bonnes conditions.

Questionnaire de casting

Lors de leur inscription, vos joueurs ont répondu à toutes vos questions. Tenez en compte. Relisez chaque questionnaire. Certaines questions spécifiques devraient permettre d'éliminer certains personnages. Vous avez écrit ces questions pour cela. Mais il se peut que vos joueurs aient ajouté des informations. Ne les négligez pas. Si vous avez bien travaillé, le joueur a compris ce que vous proposiez. Il en a une vision propre. Dans cet univers que vous proposez, il peut être attiré par un aspect en particulier et pas du tout par d'autres. Ne donnez pas à un joueur un rôle qu'il n'a pas demandé, sans une bonne raison. Ne croyez pas que vous le connaissez mieux qu'il ne se connaît. Vous courrez à votre perte.



SHOW 7, par Don Quichotte, 2012



Spirits of Hannington wick, Les amis de Miss Rachel 2011

Suivi et organisation

Étape 10 : Répartition des tâches et rédaction

Vous avez désormais un planning pour les organisateurs, un plan idéal des lieux, une idée de ce que vous proposez, des règles, etc. Vous avez estimé vos besoins en PNJs. Il reste à se répartir le travail.

Inscrivez chaque tâche restante dans la to do list. Nommez un responsable. Il va falloir recruter des PNJs, préparer les accessoires, les décors. Peut-être allez-vous créer un site web pour gérer vos inscriptions.

Mais avant tout, il va falloir transformer vos squelettes de fiches de personnages en véritables fiches. Nous vous conseillons d'utiliser un outil de travail en ligne. Il en existe même certains spécifiques à l'écriture de GN.

Déterminez le style

Comment allez-vous rédiger les fiches ? Sous forme de journal ? Quel temps allez-vous utiliser ? Le narrateur est-il le personnage lui-même, un narrateur omniscient ? Soyez cohérent au sein d'une même fiche.

Évitez les bugs

Lors de la rédaction des fiches, il va falloir être extrêmement vigilant. Référez-vous au contexte et aux situations de jeu pour éviter les erreurs d'une fiche à une autre. Mais si vous avez bien travaillé, le squelette de fiche contient déjà toutes les informations nécessaires.

Relisez-vous

Il serait vraiment triste d'avoir accompli tout ce travail pour remettre au joueur une fiche truffée de fautes. Mettez au point un système de commentaires et relisez les fiches à la recherche de bugs, mais également de fautes de syntaxe ou de grammaire.

Spécificités

En écrivant votre GN, vous aurez sans aucun doute développé des problématiques extrêmement spécifiques. Vous allez prendre des libertés avec la méthode et créer des documents pour gérer un aspect dont nous n'avons pas parlé ici. Pensez à les gérer avec autant de soin que le reste.

Annexes

Rappel des caractéristiques à déterminer pour chaque personnage du réseau

- Fonction
- Point de vue moral
- Désir
- Besoin
- Faiblesse
- Pouvoirs et capacités
- Transformation possible
- Archétype

Rappel des caractéristiques à déterminer pour chaque situation de jeu

- Pitch de la situation
- Point de vue de la situation
- Conclusions potentielles
- Informations préliminaires
- Informations à influence directe
- Informations à influence latente
- Informations secondaires
- Règles nécessaires
- Espace dédié
- Temps dédié
- Mise en scène
- Matériel
- Joueur particulier



Jedi Knight 2, par WARGS 2011

La méthode eXpérience – FAQ

Un désir unique ça veut dire un objectif unique ?

Donner un désir unique à un personnage revient effectivement à lui donner un unique objectif final à atteindre. Écrire un jeu avec la méthode eXpérience signifie que l'on essaie de faire en sorte que les joueurs ne se dispersent pas dans des intrigues secondaires sans rapport avec leur histoire. Cependant, il est tout à fait possible que pour parvenir à son objectif final, un personnage doive passer par des étapes intermédiaires, qui constitueront donc une série d'objectifs servant le même but.

Mais si quelque chose ne fonctionne pas dans l'histoire d'un personnage, il n'aura plus rien à faire ! N'est-ce pas trop risqué ?

Faites-vous confiance ! Nous pensons que les organisateurs devraient plus souvent faire confiance à leurs idées et aux histoires qu'ils mettent en place, plutôt que d'essayer de combler les manques potentiels en rajoutant de multiples

intrigues secondaires aux personnages. C'est ce que nous essayons de faire avec cette méthode, et nous pensons que ça marche. Si vous avez fait ce qu'il fallait pour qu'une histoire fonctionne, ayez confiance en vos joueurs pour qu'elle prenne. Ils garderont de meilleurs souvenirs du jeu ainsi.

Cette méthode a l'air de fonctionner pour un petit groupe de personnages, mais pour un gros jeu elle ne semble pas très appropriée.

Vous avez un gros jeu qui fonctionne par groupes ? Pensez à utiliser cette méthode directement pour des groupes plutôt que pour des personnages. Vous construirez ainsi une macro-histoire qui concernera les différents groupes, et vous pourrez ensuite décliner une ou plusieurs micro-histoires au sein de chaque groupe.

Comment écrire plusieurs histoires en parallèle au sein d'un même jeu ?

Les éléments de contexte vous donneront les différents personnages et ce qui les rassemble, même s'ils sont au sein d'histoires différentes. L'idéal est que la question morale au centre de chaque histoire soit la même, afin de donner une thématique commune. N'essayez pas de faire se croiser les différentes histoires entre elles ! Vous vous compliqueriez la vie pour un gain douteux. Préférez les écrire en parallèle sans aucun lien, les personnages se croiseront de toute façon car ils partagent un contexte similaire.

Poursuivre la lecture

Le blog www.electro-gn.com contient de nombreux articles sur le récit, la dramaturgie, les règles. Vous y trouverez des propositions de modèles permettant de gérer des aspects dont nous n'avons parlé que brièvement ici.

Le site www.murder-party.org répertorie des scénarios de qualités. Une bonne solution pour organiser avant de se mettre à l'écriture, même si je pense qu'il est tout a fait possible d'écrire son premier GN soi-même. Le site dispose également d'un forum sur lequel vous pouvez participer à des échanges (musclés) entre organisateurs.

Le guide Comment organiser une murder-party en 6 étapes est un bon moyen de se familiariser avec l'organisation de GN.



Terreur à Arkham, par Mondes Parallèles 2012

La bibliographie donnée plus haut dans cet ouvrage est définitivement composée des essentiels. Quelques ouvrages simples d'accès qui vous aideront à clarifier vos idées sur l'écriture de scénario.

Enfin, vous pouvez rencontrer des organisateurs chaque année aux GNiales. L'occasion de suivre des conférences passionnantes et de participer aux discussions (parfois mouvementées) sur le GN avec des intervenants du monde entier !

Remerciements

À Frédérique Boursicot et Lucie Choupaut, pour la relecture.

À l'association eXpérience.

À l'ensemble des photographes talentueux (Efel de PhotoGNik, Céline Bast, Renaud Chaput, Frédérique Boursicot, Lucie Choupaut et les autres).

À l'ensemble des associations citées.

À la fédéGN pour son soutien.

Et enfin à tous les intervenants du blog electro-GN : Les rédacteurs, tout d'abord, qui participent activement à l'évolution du GN en France, mais également tous ceux qui réagissent via les commentaires et qui sont souvent les organisateurs chez qui nous aimons jouer et apprendre, toujours.



Noces de Cendres, par ROLE, 2012