

Autopsie d'une partie de jeu de rôle

mardi 9 juillet 2002, par [Ubblak](#)

Il faut bien reconnaître que la création d'un scénario est sans doute l'exercice le plus périlleux qui soit dans le domaine du JdR... Pourquoi ? Mais parce qu'en face de vous, vous avez un public, les joueurs, qui même s'ils vous connaissent et vous apprécient, seront déçus si votre scénario est mauvais, et ne manqueront pas de vous le faire remarquer :

- Ben dis donc, c'est un peu téléphoné, là...
- Tu te répètes...
- Bon, on se fait suer, là...

Autant de réflexions que j'ai entendues moi-même et qui ne me font pas plaisir, surtout quand j'ai passé des heures à écrire l'intrigue du scénario et à peaufiner chaque étape... et si c'était le seul problème ! Ah ! les affres de la création... et les affres du créateur incompris !

Autopsie d'une partie de Jeu de Rôles

Pour bien comprendre l'art et la manière de monter un scénario, il faut d'abord bien comprendre comment se passe une partie de Jeux de Rôles.

Une partie dure en moyenne six heures. C'est long, voire très long. Pendant ces six heures, la tâche du MJ est de maintenir l'attention et l'implication des joueurs, et de ménager des pauses et des temps morts pour que les joueurs ne se fatiguent pas trop. Mais que se passe-t-il pendant ces six heures ? Eh bien, il se passe généralement ce qui suit :

- Il faut en général **1 heure** pour la création des persos, ou leur introduction dans la présente intrigue. C'est long, mais c'est normal, les démarrages sont en général assez lents. Qui plus est, il faut aussi parfois expliquer des points de règles, faire les modifications de personnages qui n'ont pas pu se faire la dernière fois, etc... Et puis

les joueurs doivent se mettre 'dans le bain', dans l'ambiance, avant que la partie ne démarre vraiment.

- Les combats prennent en tout dans la partie un tiers du temps (**2heures**). Surtout dans des jeux axés sur cette phase de jeu, ce qui est le cas de la plupart. C'est énorme, mais c'est rare que ce soit la phase de jeu la plus ennuyeuse... mais ce phénomène est piègeux : si vous prévoyez trop de baston dans un scénario, vous n'aurez plus le temps de faire avancer l'intrigue ! Si vous n'en prévoyez pas assez, vos joueurs peuvent s'ennuyer...

- On perd peut-être **1 heure**, souvent plus, en digressions qui n'ont rien à voir avec la partie (rigolades, alimentation et autres)... heureusement ! Se concentrer en permanence sur la partie, c'est très difficile... il faut pouvoir aussi se relâcher ! Mais, comme pour les combats, il faut faire attention que les digressions ne soient pas trop importantes, sinon vous manquerez de temps. Et votre partie sera gâchée.

- Une demi-heure avant la fin, vos joueurs et vous même êtes fatigués. Vous avez la gorge sèche d'avoir trop parlé, et les idées pas trop claires. C'est la phase la plus difficile de la partie, car la concentration du groupe se relâche, et la conclusion du scénario est néanmoins importante, et il convient qu'elle soit bien menée...

- Il vous reste donc une **heure et demi** pour jouer l'intrigue de votre scénario, dans le meilleur des cas !

Nous allons tirer les premières conclusions de cette autopsie dans le chapitre suivant...

Premières conclusions, première difficulté :

Une partie de Jeu de Rôles, c'est beaucoup d'à cotés, peu de temps de jeu réel (si les combats ne sont pas comptés). Votre scénario doit tenir une heure et



demi de récit. C'est court ! On comprend ici le premier piège dans lequel un scénariste ne doit pas tomber : écrire un scénario trop long, c'est prendre le risque qu'il ne soit pas joué jusqu'au bout, ou bâclé, ou encore que vous soyez obligé de conduire le scénario en deux parties (mais dans ce cas là, il faut prévoir le coup, et effectuer la coupure au bon moment) !

Concevoir un scénario (première partie)

Maintenant que vous avez compris la problématique de la durée de votre scénario, voici quelques conseils pour ne pas tomber dans ce premier piège.

Penser simple

Une intrigue de jeu de rôles doit donc, grosso modo, tenir dans une heure et demi de jeu (sur les 6 que compte une partie de jeu de rôles 'standard'). Elle ne doit pas être outre mesure compliquée. L'idée directrice du scénario doit tenir dans trois ou quatre phrases, pas plus. Au delà, vous avez une idée de campagne, qui peut tenir en plusieurs scénarios... ou alors il faut que vous prévoyiez une partie longue, plus de dix heures.

Si vous pensez que cette idée d'un scénario simple est restrictive et fait preuve de manque d'imagination, rassurez vous : au cours d'une partie, les joueurs développent eux-mêmes l'intrigue de par leurs actions ; et votre idée simple va en être d'autant plus compliquée, pour votre plus grand plaisir !

Un scénario ouvert

Au cours de votre partie, les joueurs vont créer de nouveaux développements autour de votre intrigue, c'est inévitable. Si votre scénario est trop compliqué ou trop restrictif sur les possibilités d'action des joueurs, vous allez vous trouver dans une impasse. Soit vous manquerez de temps pour jouer, soit vos joueurs vont s'enliser car il ne verront pas où vous voulez en venir (les joueurs le voient très rarement). C'est dommage pour votre partie... Donc laissez beaucoup de place à l'improvisation

dans votre scénario. Si un événement que vous aviez prévu à un moment donné ne peut pas avoir lieu du fait de vos joueurs, en général un petit ajustement suffit dans l'intrigue pour remettre l'intrigue dans le bon sens, quand votre scénario est assez ouvert.

Dosez les scènes gourmandes en jets de dés

Ces phases de jeu comme le combat, ou la réussite d'une action très difficile consomment beaucoup de temps. Ce sont les moments forts de votre partie, celles où l'on a le plus de plaisir ! Il n'en faut pas trop cependant, car elles sont épuisantes, et vous avez votre scénario à mener... l'idéal, c'est à peu près trois scènes de combat par parties. Au delà, à moins que le combat ne puisse se résoudre rapidement, vous allez manquer de temps... et d'énergie !

Les esclavagistes

Voici une intrigue ultra classique, qui n'est là qu'à titre d'exemple. Si vous voulez en faire un vrai scénario, je décline à l'avance toute responsabilité. Cette intrigue va nous permettre de comprendre comment concevoir un scénario en évitant de pécher par excès de longueur.

L'intrigue résumée

Un gang sévit actuellement en ville, qui pratique la traite des blanches. Les personnages tentent de mettre un terme à leurs agissements, et découvrent que derrière ce gang se cache une vaste organisation criminelle. Celle-ci sera leur principal adversaire dans les quelques scénarios à venir. En trois phrases, voilà un scénario campé, certes très simple, mais très permissif. Il tiendra sans problèmes la soirée.

Impliquer les personnages

Plusieurs accroches sont possibles :

- Un riche personnage contacte les personnages. Sa fille a été enlevée, et il cherche des enquêteurs valables et indépendants.

- La fiancée d'un des personnages a été enlevée. Le père de la fille supplie son futur gendre de réagir (si celui-ci n'a pas déjà réagi, ce qu'on peut espérer).
- Les personnages sont témoins du rapt d'une jeune femme. Ils se rendent compte que ce triste fait divers est monnaie commune en ville et décident d'enquêter.

Quelle est la meilleure accroche ?

La première est un peu trop classique, et les joueurs vont se payer votre fiole à tous les coups. Elle a cependant deux avantages : elle implique les joueurs tout de suite, et les joueurs ont en quelque sorte obligation de résultat. Cette accroche permet d'entrer de plain-pied dans le scénario, sans trop perdre de temps...

La seconde : elle est très classique aussi ! Un peu plus originale que la première, avec peut-être l'occasion d'un petit roleplay, et les mêmes avantages.

La troisième : Cette accroche est celle qui va prendre le plus de temps. Il y aura peut-être une course poursuite entre les malfrats et les personnages, et ensuite vous MJ, vous allez devoir leur faire comprendre la situation, et les motiver pour enquêter. Ça va prendre du temps, même si cette accroche est la meilleure, esthétiquement parlant.

Si vous optez pour une accroche originale, prévoyez un scénario plus court.

Enquête

Aaah les enquêtes... si vous avez opté pour une accroche longue, il va vous falloir raccourcir cette phase. On perd énormément de temps lors d'une enquête, et en plus généralement on se fait suer -sauf bien sûr si on joue à un JdR conçu pour les enquêtes. Si vous devez conduire une enquête lors d'un scénario, le mieux à faire est de laisser les joueurs s'organiser sans trop les diriger. S'ils patagent trop, précipitez les événements : par exemple faites les rencontrer 'par hasard' les membres du gang en train d'opérer ou de se vanter dans un bouge. Si les joueurs ont une bonne idée (par exemple attirer le gang dans un piège grâce à

un leurre), laissez les la suivre et la mener à bien.

Confrontation

Les personnages remontent la piste et coincent les membres du gang. Ne vous embêtez pas à décrire tous ces bandits. Seuls le chef, un ou deux malfrats notables et leur contact méritent un tant soit peu de description (je vous parlerai de l'art de concevoir un PNJ dans un numéro ultérieur). Cette phase est la phase de combat. Les personnages peuvent coincer les affreux dans leur repère, en pleine rue, comme bon leur semble, et c'est d'autant mieux si vous n'avez pas été trop dirigiste sur le lieu et les conditions de cet affrontement. Vos joueurs seront content d'eux et de leur partie (les joueurs sont toujours contents de leurs stratagèmes, même les plus éculés).

Déception

La jeune femme qu'étaient venus libérer les personnages ne se trouve pas dans le repaire des méchants. Il semblerait qu'ils l'aient déjà livrée à leur 'client'.

Votre intrigue rebondit. Si les joueurs ont épargné quelques bandits, ils pourront obtenir d'eux le nom de leur contact et la manière de le joindre. S'ils les ont tous tués (ça arrive héhé), Ils trouveront dans leurs affaires ou grâce à une de leurs prisonnières ces informations, en plus de la nature de leurs activités (la traite des blanches). La partie continue.

Le contact

Les personnages savent donc où joindre le contact. Ils communiquent avec lui, et par une filature ou tout autre moyen repèrent d'où il vient. C'est un docker qui travaille sur le port. Les joueurs le voient monter dans un cargo. Est-ce que la belle prisonnière se trouve là ?

La soirée est déjà très avancée. Vous ne le croirez pas, mais vous avez quand même passé : 1h à 1h30 pour votre accroche et le début de la partie, 1h pour l'enquête, et 1h pour la confrontation. Plus environ ½ heure pour les à-côtés. Cette scène de la filature est assez reposante et fait comme une pause.



Visite nocturne

Un assaut frontal contre le cargo est impensable : les marins sont nombreux et bien armés. Un genre d'opération commando est plus réalisable.

Laissez les joueurs évaluer leurs chances, faire des plans. Ils adorent ça je vous dis ! Leur visite du cargo risque d'être un bon temps fort de jeu, avec des courses rouillées / moisies (dans le cas d'un med-fan), des marins patibulaires, des hommes de mains encore moins sympas et bien mieux armés. Pour finir, les personnages arrivent dans la cale où sont enfermées les jeunes femmes et les libèrent. Au passage, ils ont trouvé quelques documents impliquant de manière indirecte X, un notable / mogul / grand manitou / dirigeant / riche marchand /

patricien local. Lors de cette scène, évitez les plans détaillés et autres descriptions du navire pièce par pièce. Un navire est un vaste labyrinthe, où il est très dur de se repérer. Il faudrait une partie entière pour faire ce genre de visite détaillée... contentez vous pour la description de généralités sur ce que les joueurs trouveront dans la cabine du capitaine, le quartier des marins, la soute, etc... cela suffira amplement.

Final

Les joueurs touchent leurs diverses récompenses. On abrège, car il se fait tard. La visite nocturne aura pris environ 2h et tout le monde est crevé... la suite au prochain épisode !