



La méthode "Orangina"

lundi 1er décembre 2003, par [Wenlock](#)

La routine est le pire ennemi des couples et des tables de jeu.

Lorsqu'on passe du temps dans le même univers ou la même campagne, il arrive qu'on prenne ses petites habitudes, qu'on applique ses petites recettes, qu'on rejoue toujours la même chose et un beau jour on est contraint d'avouer qu'on s'emmerde. Et c'est vraiment pas le but.

Alors le jour où ça arrive, pas la peine de tergiverser faut y aller carrément à l'électrochoc. Quelques trucs pour secouer vos joueurs et leur décoller la pulpe du fond !

"No limit !"

Etranglons tout de suite vos scrupules, il n'existe que deux limites en Jeu de Rôle : ce que vous êtes capables d'inventer, et ce que vos joueurs sont capables d'apprécier. Tout le reste n'est qu'illusion ! Vous voulez chambouler le système, décaper l'univers, rajouter ou virer du background, torturer des PJ, décaniller les PNJ officiels, prendre vos joueurs en traître, faire dévier le scénario, virer les dés, transformer un perso en grenouille qui parle ou jouer tout nu dans l'herbe ? C'est possible ! Pour peu que vos joueurs et vous en ayez envie.

Mais comment savoir ce qui va les motiver et ce qu'ils pourront supporter ? Il suffit d'être attentif, ou de leur demander. Si vous connaissez bien vos joueurs (c'est souvent parce qu'on joue avec eux depuis longtemps que le jeu s'essouffle), prenez le temps d'y penser et cherchez quels changements pourraient leur plaire ; si vous ne les connaissez pas bien, faites un petit questionnaire, un debriefing des parties où ils noteront ce qu'ils ont aimé, pas aimé, ce qu'ils espèrent et ce qu'ils imaginent, ce qu'ils

craignent, ce qu'ils ne voudraient surtout pas... Prenez le temps d'en discuter avec eux, mais sans jamais leur révéler vos plans.

Réfléchissez à votre manière de mener le jeu, à vos goûts et à votre "style", identifiez vos habitudes et CHANGEZ-LES !! Cherchez ce que vous ne faites pas mais que vous pourriez faire, et lancez-vous. N'ayez pas froid aux yeux : le seul but est d'amuser vos joueurs !

Et quand vous aurez une idée de la direction et de la distance limite où les entraîner, prenez un léger virage et faites un pas de plus. C'est aussi un principe scénaristique : si vous créez une attente ou un désir, le combler exactement c'est toujours faire retomber la tension et, curieusement, c'est souvent décevant. Il faut aller plus loin, et légèrement à côté de ce qu'on attend de vous si vous voulez briller et surprendre.

Soyez assez attentif pour ne pas dégoûter vos joueurs, mais n'ayez aucun scrupule à les surprendre, à leur faire peur, à les troubler et à les déranger !

Pour peu que ce soit bien fait, ils aimeront ça.

Et si vous vous plantez ? Et bien ce n'est qu'un jeu, et ils sont vos potes ! Ils vont pas vous bouffer ! Si vous poussez trop le bouchon (Maurice), ils vous le diront et vous pourrez en discuter et corriger le tir. Si ça ne les convainc pas, pas de problème, reprenez le jeu un ton en dessous, mais si vous avez l'impression qu'une fois la surprise passée ils sont plus effarouchés que vraiment opposés, alors emmenez-les là où ils ne vont jamais assez : à l'aventure !

C'est la faute au système !

Ben tiens. C'est fou ce que les rôlistes peuvent déblatérer sur un système de jeu ou en encenser un

autre alors que la différence entre une bonne et une mauvaise partie tient essentiellement aux gens qui la font. Par exemple le MJ : non seulement c'est lui qui crée les scénar, mais c'est aussi lui qui gère les règles derrière son écran et, ça doit surtout pas être les règles qui dirigent le MJ. A l'extrême, on peut considérer que les règles n'ont que deux fonctions : permettre aux joueurs d'influencer l'histoire et participer à la mise en scène. Mais le MJ, lui, il a juste besoin d'un écran et de dés pour faire du bruit derrière. Alors si les règles de matrice ou de tir en rafale de Cyberpunk vous emmerdent (c'est mon cas), changez-les pour un truc plus simple, si les dégâts de chute en armure de Rolemaster vous font perdre du temps évaluez-les à la louche, la probabilité de trouver une bibliothèque à Cthulhu ou Nephilim est directement liée au besoin que vous avez de renseigner vos joueurs et une torpille à Polaris a d'autant plus de chance de toucher que vos joueurs stressent en la tirant. On va quand-même pas se laisser emmerder par un paquet de feuilles imprimées !

Introduction d'un corps étranger

L'un des trucs qui enlève le plus une campagne c'est la répétition des thèmes et des enjeux, et logiquement un des bons moyens d'y remédier c'est de faire un scénario qui tournera autour d'un élément vraiment nouveau qui pourra changer le regard des joueurs sur l'univers et sur leurs aventures. En bref : fabriquer de l'inédit.

Par exemple, si vos PJ enquêteurs/flics/espions se lassent des trafics de drogue, assassinats, braquages et kidnapping, l'arrivée d'un bête tueur en série va peut-être pas suffire à les remuer. Mais si ce même tueur s'avère jouer à "qui filera les pires cauchemars au légiste" avec un de ses semblables à travers plusieurs états, si le meurtre d'un journaliste couvre un vaste complot politique de haut niveau dont la résolution menace la sécurité même des PJ, si un cambriolage bizarre les amène à tomber sur un véritable démon qui fera glisser le quotidien dans le surnaturel, ça va déjà plus les surprendre.

Depuis le temps que les PJ combattent des créatures de l'espace avec leur super-technologie, qu'ils libèrent des planètes de tyrans sanguinaires et se jouent d'armées entières de Pirates de la Frange vous voyez vraiment plus comment les surprendre ? Revenez vers l'intimiste, crashez-les sans matos sur une planète déserte avec pour tout espoir leur sens de la débrouille et leur solidité psychologique, faites éclater un conflit moral au sein du groupe (avec peut-être la complicité d'un joueur), donnez leur la responsabilité (et la gestion quotidienne) d'une communauté ou collez-leur une tragédie sentimentale.

Ce sont de farouches mercenaires sans foi ni loi qui écument les marches du royaume ? Offrez-leur une armée pour qu'ils découvrent les joies de la stratégie, se fabriquent une noblesse et découvrent les intrigues de palais ou, à l'inverse, réduisez-les en esclavage qu'ils passent des heures de jeu à préparer leur évasion et leur vengeance. Et si vous leur donniez une quête mystique et faisiez d'eux, pour qu'ils "rachètent leurs âmes", les champions d'une grande cause presque perdue ?

Et vos investigateurs blasés par le surnaturel, vos Nephilim rompus à la magie, ça leur ferait pas du bien de se frotter à une enquête policière "normale" mais bien tordue, une crise politique ou militaire de grande ampleur ("Je t'avais dit que récupérer un artefact babylonien au musée de Bagdad était une mauvaise idée") ou une publicité mal venue ("Oups, y a une photo de nous en train de massacrer le sorcier vaudou en première page du Herald...") ?

Ce ne sont que quelques idées et la méthode est toute simple : prenez un scénario qui vous plaît et adaptez-le pour un jeu complètement différent (une intrigue tordue de "Vampire" jouée par des "Nephilim", un scénar de "Delta Green" pour vos "COPS", une tragédie de passion et d'honneur piquée dans "L5R" pour servir à "Star Wars", un « borbier » de "Dark Earth" mis dans "Ars Magica", un délire "INS" pour vos joueurs de Cthulhu,...). Bien sûr, faut adapter, bricoler et tout n'est pas compatible à 100% mais si vous ramenez une histoire à son intrigue "générale", hors du contexte particulier à un univers, alors elle peut être

transposée dans un jeu très différent avec l'énorme avantage de n'être pas "typée", donc d'être originale. Essayez pour voir.

Cette technique peut aussi fonctionner au sein d'un même scénario sous une autre forme : le contraste. C'est à dire que lorsqu'on veut donner de l'impact à un événement, on prépare sa venue par la mise en place d'une ambiance aussi contraire que possible. Vous voulez leur faire peur en lâchant une attaque sur leur campement ? Alors ça ne doit pas être un simple bivouac, mais carrément une petite veillée festive : lorsque le baladin qui entonnait une chanson grivoise reprise par l'assemblée un verre de cervoise à la main se fait arracher la tête par un coup de hache, l'effet est autrement plus efficace.

Ce principe peut s'appliquer beaucoup plus largement : si vous avez prévu un monstre baveux et sanguinaire, alors faites-le intervenir dans un scénario réaliste après avoir insisté sur le quotidien et les relations interpersonnelles ; une bonne vanne a 10 fois plus de chance de faire rire si elle est lâchée au milieu d'un combat désespéré (attention, j'ai dit une bonne vanne) ; la grande scène sentimentale se place de préférence après la grosse baston apocalyptique ; la déferlante de la Horde des Orcs ferait mieux d'arriver en plein écheveau diplomatique complexe ou durant une âpre négociation commerciale et les assassins devraient frapper non pas pendant les tours de garde mais alors qu'on cherche du bois mort pour le feu ou qu'on trie des papiers.

Séquence Emotion

Si j'insiste tant sur la surprise, c'est que c'est une forme basique d'émotion et, coup de bol, c'est l'une des plus faciles à générer, ça ne demande qu'un peu de préparation. Et le deuxième effet Kiss-Cool, c'est qu'une fois que vous avez ouvert une brèche dans l'indifférence de vos joueurs, vous allez pouvoir y engouffrer beaucoup plus facilement du rire, de la colère, de la surprise, de la sympathie, du dégoût, de la peur... ou tout ça à la fois.

Parce qu'au final, ce sont les émotions que vous aurez réussi à leur transmettre qui feront la qualité d'un scénario et sa durabilité dans les mémoires, et qu'un peu de sentiments, quels qu'ils soient, est

souvent aussi un gros "bonus" qui peu re-dynamiser une partie.

Reality Show

Le plus souvent, le JdR met en scène des gens extraordinaires réussissant des trucs incroyables grâce à leurs capacités hors-normes, parce que si c'est pour jouer à "Ordinary Life RPG", c'est vraiment pas la peine. Certes, mais ça pose un problème : lorsque l'extraordinaire devient le lot quotidien, il cesse d'être extraordinaire et, finalement, on s'emmerde même en pleine bataille de l'Etoile Noire parce que c'est déjà la sixième fois ce mois-ci.

Qu'à cela ne tienne, ré-appliquons derechef le principe de contraste en renvoyant les PJ à leur triste condition humaine quotidienne, revenons aux fin de mois difficiles et aux histoires de famille, en résumé : ré-introduisons le principe de réalité dans les aventures.

Parce que le but est toujours, en fin de compte, d'atteindre à l'extraordinaire, le réalisme est beaucoup plus judicieux lors de l'introduction ou dans les premiers temps du scénario que lors du combat final, mais c'est un excellent moyen de secouer un jeu où le surnaturel, l'horreur ou l'héroïsme sont devenus routiniers. On peut alors créer une certaine tension sur de petites choses (genre : combien il me reste de munitions, comment annoncer la mauvaise nouvelle sans fâcher le prince, comment planter la tente malgré la tempête...) et redonner du plaisir à dépasser ensuite ces considérations lors de scènes réellement épiques. Ce contrepoids réaliste peut aussi s'obtenir avec des descriptions plus précises, anecdotiques ou justes détaillées, des PNJ plus fouillés à qui on peut ajouter des petites manies, des tics, des manières... toutes sortes de détails qui feront ressortir les actions d'éclat où tout cela devient anodin et disparaît derrière l'action ou l'ambiance.

L'autre avantage de la réalité, c'est que contrairement aux trucs purement imaginaires, on peut plus facilement la lier à des sensations, des souvenirs, qui vont faciliter l'immersion des joueurs

en allant chercher en eux des émotions plus familières, plus proches de ce qu'ils connaissent dans leur propre vie.

C'est une assez bonne base de travail pour introduire ensuite de l'horreur, de l'épique ou de l'action "crédible". C'est assez courant en littérature contemporaine et c'est la base du roman noir, beaucoup moins en JdR (alors que c'est vraiment pas un moyen réservé à l'écriture, c'est vraiment un grand classique de mise en scène).

Petit exemple vite fait : *les PJ sont dans un quelconque rade à siroter une bière en attendant leur contact. On peut le dire comme ça, tout plat. Ou détailler un peu : un ventilateur qui touille la moiteur épaisse, la table est sale et colle un peu aux coudes, y a le logo d'une équipe de foot locale au fond du cendrier où ils écrasent leurs mégots depuis déjà une demi-heure : leur contact est toujours pas là, faut espérer qu'il ait pas eu d'emmerde. Enfin, façon de parler : ce vieux Jack l'Arnaque a toujours des emmerdes.*

Un type vient de remettre pour la troisième fois le même tube de l'été ringard sur le juke-box pour faire danser une blondasse dont la mini-jupe en lycra jaune tressaute mollement en attirant les regards mous des mâles, leurs bières sont maintenant éventées.

Au moment où les joueurs recomptent leur thunes pour savoir s'ils reprennent une tournée et des 'cahuètes, la porte s'ouvre enfin sur le costard blanc cassé Jack, la démarche un peu flottante, qui vient s'étaler à leur pieds avec deux balles dans le dos. Début du scénario.

Mais la réalité a un vilain défaut : elle est rancunière et même sans points de Paradoxe elle a une vague tendance à vous revenir dans la gueule...

Orangina Rouge

Pourquoi seriez-vous, vous aussi, méchant ? Parce queuuuuuh... ça marche !

Ils ne s'agit pas de brimer ses joueurs ou de se défouler sur eux mais bien, lorsqu'il commencent à croire que l'aventure est une partie de plaisir, de savoir remettre les personnages à l'endroit où la

tension est la plus forte : dans la merde.

- **Méthode "Murphy"** : les pires saloperies arrivent toujours au pire moment. Dès lors que vos PJ ont acquis assez de pouvoir et de confiance en eux, ils peuvent devenir imprudents. Si le but est juste de les réveiller un peu, fabriquer des emmerdes à partir de leurs erreurs peut être amusant, notamment dans toutes les situations où les imprévus s'apparentent plutôt à des dangers (opération en milieu hostile, manipulation de produits dangereux, usage d'une magie très puissante, panne mécanique en plein hyper-espace...). Mais l'intérêt réside dans ce que vous saurez en tirer de jeu et de mise en scène : avec un peu d'improvisation, un problème purement pratique peu les tenir en haleine pendant une bonne séance ou donner lieu à un scénario "survie, sauvetage et récupération".

C'est la méthode la plus simple mais aussi la moins drôle, alors autant ne pas en abuser.

- **Méthode "méchante"** : bien remonter l'opposition. Aux héros puissants il faut des ennemis teigneux et intelligents.

Quand les méchants en auront bien marre de se faire tanner il est probable qu'ils prendront des mesures, en commençant peut-être par se liguer contre eux ("les ennemis de nos ennemis sont nos amis...") : recruter les meilleurs assassins, les discréditer ou les faire accuser de crimes odieux (avec pour conséquence la perte de statut, la saisie de leur biens, l'emprisonnement ou le ban), prendre leurs proches comme otages ou boucs-émissaires, brûler leur propriété, massacrer leurs réseaux, faire chuter leurs actions, manger leur poisson rouge ou, plus fourbe, détruire leur cohésion interne (les monter les uns contre les autres, introduire un traître parmi eux, semer le doute et la méfiance...). Le but est évidemment de les affaiblir pour mieux porter le coup fatal, de les stresser pour les pousser à l'erreur et de faire passer ce message : "Cette fois c'est la guerre totale !!!"

Les joueurs étant des paranoïaques en puissance, il n'est même pas utile d'en faire des tonnes pour qu'ils se montent le bourrichon et commencent à miner leur moquette avant de dormir.

Par ailleurs, si vos personnages ont fait carrière dans l'illégalité ou dans la guerre, ils risquent également de devenir un enjeu de "salubrité publique" ou un objectif tactique prioritaire et pourront compter parmi leurs ennemis des nations ou des autorités. C'est aussi un moyen de leur faire subir les conséquences de leurs actes.

- **Méthode "mesquine"** : pourrir leurs acquis. Si les PJ commencent à représenter un pouvoir et sont, peut-être inconsciemment, entrés en concurrence avec des gens puissants (eux aussi), il est logique qu'on tente de les récupérer ou de les utiliser (par exemple en les couvrant de titres ronflants qui transformeront leur liberté en chapelet de devoirs, en les flattant basement, en leur faisant de fausses promesses, en les manipulant, en mentant sur leur compte...tout ça pour les amener à servir les intérêts de quelques ambitieux), de les affaiblir (voir au-dessus), de les neutraliser (par exemple en les envoyant au diable-vauvert remplir une mission infaisable) ou de les contrôler (surveillance et espionnage, chantage, menace...).

Comme on ne peut vraiment ni s'élever ni régner innocemment, les PJ auront sûrement accumulé aussi la rancœur, la jalousie et la haine de pas mal de monde (et là, retour au paragraphe précédent en ajoutant l'option spéciale du "méchant en herbe qui veut se faire une réputation en meulant des célébrités").

Plus simplement, on peut en vouloir à leur fortune (qui va attirer toute une faune : vamps, escrocs, cambrioleurs, pique-assiettes...), à leur matériel ("Vous avez trouvé l'Anneau du Destin ? Ca tombe bien, moi j'ai la Hache du Massacre...") ou à leur pouvoirs ("Ressuscitez mon fils ou je tuerai votre femme !"), qu'ils soient réels ou supposés ("Mais puisque j'veus dit que j'ai pas Résurrection !").

- **Méthode "brutale"** : la grosse régression. Cette technique parfaitement arbitraire consiste à considérer qu'au lieu de résister tout le prochain scénario à une adversité grandissante, vos PJ ont déjà

perdu... ou presque.

Qu'ils aient été maudit par les dieux, trompés par des traîtres ou attaqués par l'ennemi, à l'instant où commencent la partie leur porte vole sous les coups de la Garde d'Elite, leur astronef explose sur le tarmac, leur famille a été massacrée, ils sont enchaînés dans une mine de sel, les journaux annoncent leur faillite, leurs armes magiques ont fondu sous l'effet d'un sort de haut niveau, leurs supérieurs les dégradent publiquement...

En général les joueurs prennent ça très mal, c'est pourquoi il est urgent d'enchaîner avec la question : qui est l'infâme raclure de chiotte qui a provoqué ça ???

La suite de leurs aventures va donc consister en trois étapes : 1) la lente récupération de leurs moyens, 2) l'enquête qui les conduira à identifier le responsable de leur déchéance et 3) la vengeance (si c'est possible : quand on a été maudit par les dieux, en général on fait ses 12 travaux et on la ferme).

Mais au final, ils découvriront que leur victoire consiste en bien autre chose qu'un retour à leur puissance d'origine : ils auront prouvé que, infiniment plus que par leur richesse, leur matos, leurs alliés ou leur réputation, c'est par leur inébranlable volonté et leurs capacités propres qu'ils sont devenus des héros, et qu'ils peuvent refaire le chemin si nécessaire.

L'Espoir fait vivre

Faut être honnête, quand vous commencez à vous acharner sur les PJ vous risquez de voir les joueurs râler, se plaindre, vous en vouloir et de manière générale se démotiver plutôt que de se secouer. C'est pourquoi lorsque vous avez l'impression qu'ils commencent à en avoir soupé de prendre l'univers sur la tronche, il est urgent de leur faire miroiter l'espoir de s'en sortir : un indice sur l'ennemi, un ami resté fidèle, un heureux hasard dont ils pourront profiter ou une faille dans le plan des méchants.