



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Trucs de MJ > **Quelques recettes pour faire un scénario**

Quelques recettes pour faire un scénario

Simple et de bon goût...

samedi 1er mai 2004, par [Ubblak](#)

LA prise de tête du MJ, sa bête noire, son vieux démon... la création d'une intrigue, d'un scénario !

Ben oui vous avez un jeu chouette, les personnages sont tirés, les premiers scénarios fournis épuisés... et il va falloir que VOUS, MJ, preniez le relais ! Ah cette angoisse !

Une idée SVP !!!

Pour concevoir une intrigue il vous faut une idée de base, de départ, autour de laquelle va se construire tout le scénario.

Le tout c'est de la tenir cette idée. C'est sans doute la partie la plus difficile de la conception. Je pourrais vous dire que l'intuition, ça ne se commande pas... mais je suis comme vous ; il y a des jours où j'ai ENVIE de scénariser, et ce n'est pas toujours le jour ou j'ai des IDEES... donc, laissons là l'intuition : vous en avez, lancez-vous. Vous êtes en panne d'inspiration, poursuivez votre lecture.

- Tout d'abord, les jours où des idées rôlistiquement exploitables (terme vague laissé à l'appréciation du lecteur exprès) vous passent par la tête, notez-les. Dans l'idéal, promenez-vous avec un calepin à idées, et notez les trucs en vrac qui vous inspirent : ciné, lecture, feuilleton, décors. Personnellement, mes notes du boulot en fourmillent littéralement. En les relisant au moment où vous voulez vraiment accoucher d'une intrigue, elles faciliteront le travail.

- Si toutefois vous n'avez pas un tel calepin, ou si son contenu ne vous inspire pas, relisez le background de votre univers. Généralement, il fournit pas mal d'accroches de scénario ou d'idées d'accroches. Si de telles accroches ne vous inspirent toujours pas, imaginez ce que serait une intrigue

typiquement dans le ton de cet univers. Même si le scénario est sans originalité, vos joueurs ne vous réclament pas forcément quelque chose d'original.

Scénarios type

Vous n'avez toujours pas d'idée ! Ce n'est pas grave. Je vais vous aider, en vous donnant plusieurs synopsis de scénarios-types, simples en eux-mêmes, mais qui bien exploités peuvent déboucher sur un scénario bien plus complexe.

- Le scénario Baston

C'est le plus simple à mettre en place. Amusez-vous à composer un groupe de délinquants, de criminels, de hors-la-loi ou de pirates intersidéraux. Il faut qu'ils soient bien organisés et bien équipés, avec un QG pas trop difficile à identifier (je n'ai pas dit : facile d'accès, attention).

Votre bande d'affreux terrorise la région/le quartier/ce secteur de la galaxie, et les PJs, appelés à la rescousse ou eux-mêmes victimes des affreux, doivent mettre un terme à leurs activités. D'où traquenards, pièges, attaques, contre-attaques. Très bateau comme scénario, mais je vous assure que ça occupe efficacement une soirée de jeu.

- Le scénario Baston Amélioré



La situation est grosso modo la même que la précédente, à ceci près que les forces sont déséquilibrées. Les Affreux sont bien plus nombreux, bien mieux équipés ou bien mieux organisés (ou pire, ils font partie de la caste dirigeante), ce qui rend la confrontation frontale hasardeuse pour les PJs ; ils vont devoir ruser pour se débarrasser d'eux ! (à réserver aux PJs rusés... enfin, pas trop bêtes... quoique...)

- Le tir aux personnages

... ou comment le scénario précédent peut rapidement dégénérer. Non seulement les PJs sont confrontés à des affreux du type précédemment cité, mais en plus les affreux les traquent particulièrement pour une raison ou une autre. De chasseurs, les PJs passent à l'état de proies : ce scénario est organisé autour de la fuite, de la discrétion et de la paranoïa... Il se peut même que les victimes habituelles des Affreux ne leur soient d'aucun secours, car ils ont eux-mêmes peur, et préfèrent collaborer ou trahir les PJs plutôt que de risquer leur peau, leur famille, ou leur trou noir intergalactique.

- Le scénario-Voyage

Pour une raison ou pour une autre, les PJs doivent absolument se rendre d'un point A à un point B.

Seulement voilà, entre A et B, le chemin est peu sûr, et arriver au point B sain et sauf est une sacrée affaire : en effet, vous, MJ, avez placé sur leur route toutes sortes d'obstacles comme des brigands, des monstres, des percepteurs d'impôts, des étendues désertiques hostiles et des nébuleuses radioactives à positrons mordorés. Sans parler que des problèmes les attendent peut-être au point B. Ou qu'il va falloir refaire le chemin inverse, car il y a des problèmes au point A.

Autant vous dire que ce scénario est super super bateau, mais il est néanmoins d'une remarquable efficacité. Relisez *Bilbo le Hobbit* : c'est un scénario-voyage...

- Tribulations en terre étrangère

Variante du scénario-voyage. Dans ce type de scénario, le danger n'est pas immédiatement identifiable, car les PJs traversent le territoire d'une communauté ou d'une civilisation aux valeurs étranges et très éloignées des leurs. Non seulement ils doivent survivre à la xénophobie ambiante, mais encore veiller à ne pas heurter la population et l'autorité avec leurs idées ou leur comportement atypique ou grossier (voire sacrilège).

Je dois vous avouer que mes joueurs préfèrent encore traverser à la nage un marais infesté d'alligators mutants que de passer une nuit dans une auberge au pays des puritains adorateurs du soleil. Pourtant cette contrée est réputée pour son pacifisme...

- L'évasion

C'est le scénario-voyage amélioré. Mais les choses se compliquent : le point A est isolé (il peut s'agir de la geôle où croupissent les PJs, d'une citadelle ou d'une planète assiégée, d'un plan (ou une ombre) hostile et invivable, d'une ligne de front... bref la motivation pour le voyage est très forte chez les PJs, et l'opposition est soit organisée (dans le cas d'une armée), soit extrêmement dangereuse (contrée hostile peuplée de cannibales), soit professionnelle et méthodique (les gardiens de prison). Bref, il va falloir la jouer fine...

- Le Donjon

Variante du scénario précédent. Les PJs doivent faire intrusion dans un lieu enclavé et isolé du monde par une force hostile. Oui, les scénarios Porte-Monstre-Trésor font partie de cette catégorie, mais on va dire que c'est l'enfance de l'art et que vous avez dépassé ce stade à la puberté.

- Un personnage étrange

Soit un PNJ très particulier, avec plein de bizarreries qui choquent ou irritent les joueurs et les autres PNJs en général, quand il ne les met pas en danger avec son comportement. Qui plus est il a ses propres motivations, plus ou moins éloignées de celles des joueurs.



Et voilà que pour une raison ou pour une autre, les PJs vont devoir se le fader tout le scénario ! Qu'ils doivent le protéger, l'escorter ou le surveiller, ils vont devoir réparer ses gaffes, puis les prévenir, s'engueuler avec le PNJ, expliquer et réexpliquer des concepts qui lui sont étrangers.

Pour finir, deux solutions : soit finalement le PNJ sauve la mise aux PJs grâce à ses dons un peu particuliers, et c'est le début d'une étrange amitié... Soit le PNJ leur sert une fourberie finale, et s'enfuit en ricanant du tour qu'il a joué aux joueurs (ce PNJ est en grand danger de se faire buter)...

Un excellent exemple de ce type de scénario, c'est l'épisode de *Fondation*, la saga d'Isaac Asimov, où intervient le *Mulet*...

- Le faux-cul

Pour une raison ou pour une autre, les PJs évoluent en compagnie d'un PNJ en qui ils ont toutes les raisons d'avoir confiance.

Malheureusement c'est un traître, un infiltré. Il va se mettre en devoir de mettre des bâtons dans les roues des personnages, de les espionner, de les voler, tout en gardant au maximum leur confiance, quitte à accuser un autre. Gageons que les PJs finiront par le démasquer avant que le faux-cul ne les perde !

Ce scénario implique que vous, MJ, vous la jouiez fine, car c'est un art d'inspirer confiance aux PJs, pour qui tout PNJ est suspect par défaut... Le meilleur exemple de ce genre de personnage c'est le docteur Yueh, dans *Dune*.

- Le faux traître

Les PJs ont toutes les raisons de soupçonner un de leurs compagnons d'être un traître ou un espion. Mais voilà, ce qui paraît une évidence est en fait une machination orchestrée pour affaiblir l'organisation des PJs. Les PJs vont devoir faire la lumière sur cette affaire.

- La machination

Idem que ci-dessus, mais ce sont les PJs qui sont soupçonnés !

- Le scénario-événement

Les PJs sont pris dans le tumulte d'événements sur lequel il n'ont une prise que très relative, voire aucune. Il peut s'agir d'une catastrophe naturelle, d'une guerre civile, d'un soulèvement à l'occasion d'une révolution, ou d'un bombardement nucléaire, ou d'une épidémie foudroyante.

Ils vont devoir sauver leur peau, peut-être même sauver celle de leurs proches ou leur communauté, on compte sur eux pour organiser les secours ou la résistance.

Ce genre de scénario n'est pas si linéaire qu'il en a l'air, mais c'est un des plus faciles à mettre en scène.

- L'enfer du devoir

Les PJs se retrouvent, à l'occasion d'un drame soudain et inattendu, en charge d'être sans défenses et sans ressources, dans un milieu qui d'ordinaire n'est pas hostile, mais du fait de leur charge, les difficultés se multiplient.

Typiquement, il se retrouvent avec sur les bras une communauté d'orphelins qu'ils ont sauvés des tentacules de Nyarlathotep, et l'administration cherche à mettre les enfants au secret pour éviter les rumeurs déplaisantes.

Ou alors ils doivent assurer quasiment seuls la défense d'un havre de non-combattants.

Bref, on compte sur eux ! Seront-ils à la hauteur ?

- Diplomatie

Ce genre de scénario est à déconseiller aux bourrins...

Il y a des jeux entiers orientés sur la diplomatie, je ne vais pas tenter de les paraphraser.

Dans ce genre de scénarios, les PJs doivent



présenter une requête, avec plus ou moins d'arguments, à une tierce personne ou une tierce organisation, et tenter de la faire accepter.

Ce genre de scénario recèle peu d'action, mais beaucoup d'interactions avec d'autres personnages, chacun avec leurs propres motivations. Il conviendra de heurter le minimum de susceptibilités, tout en parvenant à faire obstacle aux opposants, le tout en douceur et politesse.

La préparation d'un tel scénario ne comporte généralement que deux chapitres : la description du lieu de l'action (palais, vaisseau spatial, lupanar), qui est généralement très circonscrit, et celle des PNJs et de leurs motivations, et ce que les PJs savent d'eux.

Tout le reste n'est que *roleplay* !!!

- **Enquête pure et dure**

Je ne vous fournirai pas d'aide sur ce type de scénarios mes amis, car c'est de loin le plus compliqué, et il nécessite un article à lui tout seul...

- **Autres**

Ne croyez pas que cette liste soit exhaustive. On peut bien sûr combiner deux voire trois types de scénarios, mais à partir de trois combinaisons votre scénario va prendre des allures de campagne, et nécessitera plusieurs séances de jeu.

Conseils

- **Laissez-les jouer !**

Votre intrigue n'a pas besoin d'être trop dirigiste. Restez toujours à la portée des personnages, ne découragez pas leurs initiatives. Ils contribuent à la partie et au scénario au moins autant que vous, ils ne doivent pas être des spectateurs de vos histoires.

- **Ne vous cassez pas la tête !**

Votre intrigue n'a pas non plus besoin d'être trop compliquée. Plus un scénario est complexe, plus les joueurs vont patauger et perdre du temps et s'embrouiller dans vos histoires, et vous vous rendrez compte que l'intrigue que vous pensiez soluble ne l'est plus car vos PJs ne prendront pas les bonnes initiatives au bon moment. Et ils risquent de s'ennuyer. Et moi quand je m'ennuie, je sabote le scénario...

- **Ne soyez pas l'esclave de votre scénario !**

Le cours d'un scénario, suite à une initiative (heureuse ou malheureuse) de vos PJs, peut prendre des tours inattendus. Ne vous laissez pas paniquer... consultez donc mon article à ce sujet ([Dérapage ? contrôlé !](#)) et prenez une aspirine.

Sur ce, mes bons amis, bonne partie de jeu de rôle !