

# Chapitre 2 : *Les Pas Supers-Normaux*, construire un scénario de jeu de rôle

## 1. Introduction

Ce chapitre détaille la construction d'un scénario et présente des exemples de séquences de jeu expérimentées au cours de deux parties qui se sont tenues les 13 et 29 novembre 2017 dans deux groupes de jeu différents. Ceci permet de mettre en lumière le travail du MJ inhérent au jeu de rôle<sup>69</sup>. Il s'agit donc de « présenter en parallèle le matériau de l'aventure et les principes qui ont guidé sa création » [Caïra, 2007 : 73]. Ici, je m'appuie sur les travaux de deux chercheurs-rôlistes, O. Caïra et W. J. White, qui ont chacun créé des jeux et des scénarii, les ont masterisés et se sont appuyés sur la façon dont ils ont été joués pour en produire une analyse [Caïra, 2007 ; White, 2011]. J'exposerai et analyserai dans le prochain chapitre les façons dont ce scénario a été joué par deux groupes différents. Je décrirai les deux tables de joueuses auxquelles j'ai proposé ce scénario, que j'appellerai la table « Pardoux » et la table « Montmajour », avant de présenter les façons dont le scénario s'est déroulé.

Mettre en parallèle deux parties, deux tables jouant le même scénario, permet de ne pas analyser le JdR uniquement en termes de création narrative ou de jeu collectif mais aussi de performance ludique dans laquelle le MJ, comme les joueurs, ont une importance [White, 2011]. Ainsi, détailler le jeu et le scénario montre le contexte d'existence de la performance. De plus, cela permet de présenter l'histoire dans son écriture, comme « une suite d'événements fictifs » [Delfino, 2016 : 112]. Hugo, MJ depuis plusieurs années, compare les événements en JdR à des boules de geisha – qui sont deux boules reliées par un fil, formant un outil sexuel. Les boules représentent ici les événements, qui, comme on le verra dans ce chapitre, sont préparés parfois avec beaucoup de soin par le MJ. Le fil quant à lui correspond aux « manières dont les joueurs vont accéder à ces événements et quelle approche ils vont privilégier<sup>70</sup> ». Cette métaphore permet de montrer que le scénario n'est pas une suite linéaire d'événements mais qu'il donne aux joueurs un pouvoir sur le récit qui se construit [David, 2015 ; Larré, 2016a ; Larré 2016c].

---

69 Je n'évoque pas ici les jeux de rôle sans MJ, qui ont un système particulier de description partagée [David, 2015 : 225-243].

70 Propos recueillis lors d'un entretien libre réalisé le 20 septembre 2018.

À l'issue de la création de mon jeu, *Les Pas Supers-Normaux (PSN)*, j'ai produit un scénario test qui constitue une introduction à une probable future campagne. L'écriture de ce scénario est soumise à plusieurs contraintes. Ce scénario n'est pas régi par des règles stables. Étant donné qu'il s'agit d'un test, les règles doivent pouvoir changer en fonction des impressions des joueuses<sup>71</sup> (longueurs, échecs consécutifs frustrants, difficulté mal balancée). Cette instabilité donne aussi une certaine marge de manœuvre au MJ qui, lorsqu'il découvre une règle inadaptée à une situation, peut la supprimer ou passer outre sans difficulté. Le scénario doit également pouvoir s'adresser aussi bien à des personnes coutumières du JdR qu'à des néophytes. De plus, comme il s'agit d'un scénario d'introduction, il est précédé par un temps assez long de création des personnages. De ce fait, il doit pouvoir être jouable dans un temps restreint<sup>72</sup> afin de ne pas assommer les joueurs avec une partie trop longue dès la première session de jeu [Larré, 2016b].

Le scénario, comparé à un scénario professionnel – disponible dans les magazines spécialisés ou sur Internet – peut paraître assez léger. En effet, il ne contient pas de plans de chaque endroit visité, ni de fiches descriptives poussées de tous les PnJ. Dès lors, en jeu la description suit davantage l'attention des joueuses et les différents sens des personnages-joueurs (PJ). Ainsi, beaucoup de passages (descriptions de lieux, PnJ) sont improvisés et apparaîtront seulement au prochain chapitre. De plus, j'ai créé *PSN* dans l'idée d'en faire un jeu interactif dans lequel les joueurs participent autant à la création du récit que le MJ [David, 2015 : 225-243 ; Larré, 2016c].

De fait, *PSN* est conçu comme un jeu où les actes des joueurs ont des conséquences, non seulement sur leur environnement mais aussi sur la compréhension du monde et d'eux-mêmes. Le scénario doit alors mettre ce point en exergue. *PSN* est un jeu qui s'inscrit dans un univers fantastique<sup>73</sup>, uchronique<sup>74</sup> – en tout point similaire à notre monde sans pour autant être notre monde. En cela, il est assez proche des codes de la science-fiction. Le scénario doit donc immerger les joueurs dans un univers faussement familier, étrange dans le réalisme qu'il propose, tout en gardant une cohérence avec les codes économiques, médiatiques, sociaux et moraux de notre monde. Ici, l'apparition du

71 Je n'ai en effet présenté ce scénario qu'à des joueuses.

72 C'est-à-dire trois ou quatre heures maximum.

73 Le genre fantastique est un genre littéraire dans lequel l'action commence dans un monde « normal », commun au lecteur, avant de se diriger vers l'étrange, l'inconnu, la magie ou les mondes parallèles. L'un des premiers ouvrages marquant de ce genre est *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. On peut aussi penser à *La Croisée des Mondes* (1995-2000), de Philip Pullman, *Harry Potter* (1997-2007) de J. K. Rowling ou les récits de Lovecraft [Illustration 23].

74 L'uchronie correspond à un genre littéraire qui se réfère à une période historique fictive ou future de notre monde. Parmi les ouvrages qui s'inscrivent dans ce genre, on peut penser aux œuvres de Jean Teulé, ou *La trilogie de la Lune* (2000-2007) de Johan Heliot, qui place l'intrigue dans un univers où les nazis ont gagné la seconde guerre mondiale [Illustration 23].

fantastique est marqué par la présence de pouvoirs magiques chez certains personnages. Ceci permet notamment de soulever différents « mystères » – notamment celui de l'apparition des pouvoirs chez les PJ en particulier.

Les mystères sont pour Christopher, MJ et créateur de JdR, « le cœur du jeu », ce qui donne envie aux joueurs d'avancer et maintient la tension lors de la partie. C'est ce que Christopher m'explique lorsqu'il me raconte la façon dont il construit et conçoit ses scénarii. Pour lui, c'est le « mystère », qui représente le cœur du JdR, que le MJ doit installer et qui pousse le joueur à investir l'univers proposé. Ce « mystère » prend des formes multiples et est soutenu par des formules différentes selon les jeux, les joueurs et les univers<sup>75</sup>.

Présenter et détailler la construction d'un scénario revient à se questionner sur la nature du travail du MJ, qui est aussi un joueur, en se demandant ce que son travail induit pendant la partie, en termes de performance et de narration. En effet « parce que le JdR prend place dans un monde imaginaire partagé, il existe essentiellement pour les joueurs – et leurs protagonistes – à travers sa constante description par le MJ [...]. Le MJ ne se contente pas d'être 'les yeux et les oreilles des personnages' : il doit en réalité transmettre toutes les informations que les protagonistes perçoivent et la plupart des impressions qu'ils ressentent » [Delfino, 2016 : 109].

J'ai présenté ce scénario à deux tables. La première, la table « Montmajour » est constituée de Marjolaine, de Louise et de Suzanne. La seconde table, « Pardoux » est constituée de Tilda et de Morgane. Je détaillerai davantage le rapport des joueuses au JdR et leur passif de joueuse dans le chapitre suivant consacré à la partie en elle-même.

Le scénario qui est présenté ici, a été fait avant la construction des personnages et a été joué directement après celle-ci. Il a été pensé comme un premier épisode d'une probable campagne. Les choix et les actions orchestrées par les joueuses ont ainsi une portée sur le temps long, tant narratif que réel. Ceci implique aussi le fait que le scénario ne dispose pas d'une fin définitive mais ouvre plutôt les portes à des hypothèses et à des actions futures.

Il comporte une introduction, permettant de présenter les règles aux joueuses, qui enchaîne sur la suite du scénario. Pour rendre le scénario lisible, il est présenté sous la forme d'événements qui se suivent, comme le propose le jeu *Ryuutama* (2007) bien que je ne l'ai pas construit et pensé ainsi pour le jouer. Je propose également des descriptions entièrement écrites alors qu'elles ne sont qu'esquissées dans le scénario papier sous forme de « notes » ou de « rappels » à la mémoire et à l'imagination. Ces notes me permettent de faire des descriptions plus vivantes dans lesquelles peuvent intervenir les joueuses plutôt que des descriptions écrites et lues.

---

75 Propos recueillis lors d'un entretien libre réalisé avec Christopher et Amine, l'un de ses joueurs réguliers, le 19 octobre 2018.

À la fin du chapitre, le lecteur pourra également trouver un diagramme récapitulatif des événements qui structurent ce scénario.

## 2. Scénario d'initiation : *Little Big Man*<sup>76</sup>

### 2.1. Mise en situation : *Les Pas Supers-Normaux*

« Vous vous réveillez un matin. Rien n'a changé. Rien et tout à la fois. Comment vous sentez-vous ? Vous vous redécouvrez... »

Le JdR *Les Pas Supers-Normaux* est un jeu que j'ai créé afin de pouvoir mener des JdR sans avoir à me référer à des livres de règles que je trouve généralement trop denses et hermétiques<sup>77</sup>. J'ai ainsi créé un jeu en m'inspirant de références aussi diverses que nombreuses parmi lesquelles on retrouve de la littérature et du cinéma de science-fiction, de *fantasy* et de fantastique. On y trouve des films et séries télévisées : *Misfits* (2009-2013), créée par Howard Overman ; *Doctor Who* (1963-présent), créée par S. Newman et D. Wilson ; *Adventure Time* (2010-2018), créée par Pendleton Ward ; *Fargo* le film (1996), réalisé par les frères Cohen et la série (2014-présent), créée par Noah Hawley. Il y a également des mangas et comics : *Sweet tooth* (2009-2013) de Jeff Lemire ; *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1982-1994) de Hayao Miyasaki ; *Nimona* (2012) de Noelle Stevenson ; *Boku no Hero Academia* (2014-présent) de Kōhei Horikoshi ; *Akira* (1982-1990) de Katsuhiro Ōtomo. Je me suis aussi basé sur des romans comme *La Planète des Singes* (1963) écrit par Pierre Boulle ; *1984* (1949) écrit par George Orwell ; *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. On trouve aussi des inspiration plus diverses, comme la musique – notamment la musique rock psychédélique et grunge qui a émergé à la fin des années 1960, les légendes locales notamment bretonnes, et d'autres JdR, particulièrement *Centaure, les Colonies*, dans lequel j'étais joueur en même temps que je masterisais ma propre campagne. Sylvain, créateur du jeu *Centaure, les colonies* et mon MJ, a ainsi beaucoup influencé ma façon de mener et de construire mes scénarios.

---

<sup>76</sup> Au cours de cette campagne, chaque scénario a été accompagné d'un titre de film, si possible un western (spaghetti ou non) notamment des titres de la filmographie de Sergio Leone. Chaque titre a évidemment un lien avec le contenu du scénario ou est transformé pour l'occasion. On y trouve par exemple *Le Bon, la Brute et le Jardinier* (scénario 6).

<sup>77</sup> Ceci relève d'une position personnelle. Il existe en effet des personnes, rôlistes ou non, qui apprécient ces livres tant pour leur contenu qu'en appréciation de leur esthétique. Les livres de règles constituent ainsi souvent une invitation au voyage, même pour le joueur qui n'a pas de groupe. Comme on peut le voir dans le sondage réalisé par le Thiase, 35 % des rôlistes participants ont 50 livres de JdR ou plus, le plus souvent de quelques univers particuliers qui sont approfondis par de nombreux suppléments [Le Thiase, 2014]. Cela montre qu'il s'agit autant d'un voyage imaginaire et personnel que d'une volonté de jouer à de nombreux jeux et d'approfondir les univers déjà existants.

La plupart de ces œuvres placent leur.s intrigue.s dans un univers fantastique. Dans certaines d'entre elles, notamment *Misfits* (2009-2013) ou *Boku no Hero Academia* (2014-présent), les personnages principaux ont acquis des pouvoirs magiques dans un univers semblable au nôtre. Ils doivent alors composer avec leurs statuts – de jeune délinquant ou d'apprentis héros – dans un monde soumis au changement, à la violence et aux pouvoirs magiques. D'autres œuvres comme *La Planète des singes* (1963) ou *Frankenstein* (1818) m'ont été utile pour penser la différence dans la société contemporaine. Les manières dont les personnes réagissent face à l'inconnu et à l'incompris sont essentielles dans ces romans. D'autres références, comme *Sweet Tooth* (2009-2013), *Akira* (1982-1990), *Adventure Time* (2010-2018), *1984* (1949), *Nausicaä de la Vallée du Vent* (1982-1994) ou *Nimona* (2012) donnent des exemples et des idées sur la construction d'un univers connu mais étrange, dans lequel se mêlent des références à la science-fiction, mais aussi à la *fantasy*, ou encore aux récits de chevalerie. Certaines œuvres enfin, comme *Fargo* film et série (1996 ; 2014-présent), donnent une bonne idée de la manière dont on peut construire un récit dans notre monde prosaïque, composant avec la violence, les relations d'argent et de pouvoirs, d'envie et de crainte, avec des institutions importantes dans *PSN* comme la police ou les médias.

Dans *Les Pas Supers-Normaux*, les joueurs doivent créer un personnage de toute pièce dans un univers similaire au nôtre. Les systèmes politiques, économiques, etc. sont les mêmes. Le principal agent fictionnel<sup>78</sup> [David, 2015 : 10-11] est l'apparence de « supers-pouvoirs » chez certaines personnes, c'est sur cet élément que repose la dystopie<sup>79</sup>. À partir de cette information, les comportements, les propos, les soucis des personnages comme l'histoire du pays et du monde prennent un embranchement différent de celui dans lequel nous sommes prosaïquement.

La construction du jeu *PSN* s'est étalée sur plusieurs jours lors desquels j'ai bâti le système de règles. J'ai commencé à écrire les règles et à décrire la situation dans laquelle les joueurs s'inscrivent au début du mois de novembre 2017. Les deux parties qui se sont tenues quelques semaines après ont donc constitué les phases *alpha* et *bêta* du test du jeu, me permettant de balancer la difficulté, le système de hasard lié aux jets de dés et de créer une feuille de personnage contenant tout ce dont les joueurs ont besoin. *Les Pas Supers-Normaux* est un jeu amateur qui restera un « jeu mai-

---

78 Ce que je nomme agent fictionnel est, dans le cas d'un univers fantastique, dystopique ou uchronique, un élément ou un groupe d'éléments qui marquent le passage vers l'inconnu, un autre univers ou une autre histoire. Ils sont particulièrement évidents dans les œuvres du genre fantastiques, qui démarquent souvent clairement le passage entre les mondes – de celui des moldus vers celui des sorciers dans *Harry Potter* (1997-2007).

79 La dystopie est un procédé littéraire généralement utilisé en science-fiction. Il propose un univers où tout va mal. On peut par exemple penser au livre *1984* (1949), de George Orwell, *Le Meilleur des Mondes* (1932), d'Aldous Huxley ou, pour un exemple français, le roman *Ravage* (1943) de René Barjavel [Illustration 23].

son » comme de nombreux autres<sup>80</sup>. Je l'ai créé afin d'expérimenter la construction d'un univers ludique mais aussi de règles précises et équilibrées, dans le but ensuite de le proposer à des joueurs.

En façonnant le jeu *PSN*, j'ai créé un système de règles et de hasard. Ce système, qui a été amené à changer de nombreuses fois depuis sa création, a été conçu pour être très léger. Les personnages disposent de quatre caractéristiques : la constitution (CONS), la dextérité (DEX), la débrouillardise (DEB) et la sociabilité (SOC) qui sont chiffrés sur une échelle de 0 à 8 – ce qui correspond au dé à huit faces, le D8, qui sera utilisé à chaque jet de test. Chacune de ces compétences a une grande importance dans la survie des personnages, tant au quotidien (trouver un refuge, faire à manger à partir de peu) que dans les moments forts (combats, infiltration). Lors de la création des personnages, les joueuses doivent répartir 8 points dans les quatre caractéristiques, sans pouvoir dépasser 4.

Le système de pouvoirs est aussi simple quoique différent de celui des caractéristiques : au fur et à mesure de leur montée en niveaux, les personnages vont aussi améliorer la maîtrise de leur pouvoir, qui se manifeste par le changement de dé utilisé pour faire un jet de pouvoir. Les joueuses commencent ainsi par jeter un D6, puis un D8, un D10, un D12 et enfin un D20. Ainsi, la probabilité de réussir reste très moyenne, mais la puissance et la précision du pouvoir sont marquées par le changement de dé. Aux résultats obtenus avec les dés, j'ajoute ou je retire jusqu'à 2 en fonction de la difficulté et du contexte. Passer inaperçu dans une foule en pleine journée sera en effet plus difficile (-2 au résultat) que dans une ruelle sombre (+2 au résultat).

Chaque joueur pour créer son personnage doit choisir un nom, un pouvoir, une Némésis et doit imaginer l'histoire de son personnage avant le point de commencement de la campagne (pour connaître en détail le contenu de la fiche de personnage : voir Illustration 22). Après la création du personnage, avant le début du scénario, je demande aux joueuses, en leur posant la question mise en exergue au début de la mise en situation, de me décrire leurs sensations, sentiments, leur environnement, peut-être même les changements corporels qui ont eu lieu. Grâce à ce procédé qui fait activement participer les joueuses à la narration, je peux situer le récit du scénario dans une temporalité, un espace [Delfino, 2016 : 113] : celui du personnage et de la narration des joueuses. Faire confluer l'action du « récit principal » avec celui, antérieur, imaginé par les joueuses, me permet d'ancrer le

---

80 Le Thiase est une association qui « a pour but de fournir un maximum d'informations à toute personne s'intéressant au JDR » (voir <https://www.le-thiase.fr/>). Elle a mené trois enquêtes (2010, 2014 et 2018) par questionnaires numériques auprès des rôlistes. À la question « à quels types de jeux jouez-vous ? », « 97 % des répondants déclarent jouer à des jeux édités professionnellement et commercialisés [...] ; 42 % à des jeux « amateurs », non commercialisés » [Le Thiase, 2014]. Par ailleurs, parmi les MJ que j'ai rencontré au cours de ma recherche, au moins trois ont créé au moins un jeu et l'ont proposé à des tables de jeu. Parmi ceux-ci, seul Sylvain a créé un jeu qu'il souhaite proposer à l'édition. Les autres sont des « jeux maisons » qui ont souvent des règles beaucoup plus allégées et un contexte moins écrit.

scénario dans une cohérence qui lui est dès lors inhérente. Les personnages-joueurs (PJ) ne sont pas transportés comme par magie à l'entrée d'un donjon, comme dans la plupart des jeux *old school*, mais sont invités à vivre des aventures qui s'inscrivent dans la continuité de leur vie antérieure telle qu'elle a été imaginée par les joueuses [Dessaux, 2016].

Le jeu des *Pas Supers-Normaux* est assez adapté à ce type de mise en situation cohérente des personnages. Je demande aux joueuses de créer des personnages « normaux », qui sont susceptibles d'avoir une vie comme les autres, c'est-à-dire de cadre, d'ouvrier, de mendiant, etc. L'inscription dans un univers ressemblant au nôtre permet aisément d'imaginer, de jouer ensuite un personnage et de l'ancrer dans la cohérence du récit [Caïra, 2007 ; David et Larré, 2016a]. Cependant, comme je pourrai en rendre compte dans le prochain chapitre, la table Montmajour a toutefois proposé des PJ particulièrement décalés, surtout travaillés dans leur étrangeté – bien que convenant à la règle de création, tandis que la table Pardoux a proposé des personnages étranges mais assez riches pour nourrir l'intrigue de toute une campagne.

## **2.2. Événement 1 (introduction) : Rencontre fortuite à l'épicerie de nuit**

« Un soir, dans la ville de Mâcon, vous vous retrouvez dans une épicerie de nuit. L'ambiance est assez lourde. Une radio portable grésille des informations. Le néon fait mal aux yeux. Vous êtes comme cernés par des tas de marchandises chères et inutiles. Tout à coup vous vous retrouvez dans la pénombre. Il n'y a plus de bruit. Vous vous distinguez respectivement grâce à la lumière de réverbères, à l'extérieur. Dans le noir, vous sentez des mains qui vous attrapent et vous emmènent plus loin dans le bâtiment. Vous arrivez dans une pièce plus grande, dans le noir complet et distinguez autour de vous plusieurs lueurs rouges qui ressemblent à des yeux. Que faites-vous ?<sup>81</sup> »

Les PJ arrivent alors dans un petit hangar, derrière l'épicerie. La salle fait environ 40m<sup>2</sup> et est plongée dans le noir. Si les personnages arrivent à allumer la lumière ou à en générer, ils découvriront, collés à un mur, une table sur laquelle reposent des outils, une lampe torche, divers ustensiles et matériaux. Sur le même mur sont accrochés des coupures de journaux et des photos. Sur les coupures on peut découvrir que les personnages ne sont pas les premiers à être capturés de la sorte et que plusieurs personnes ont subi ici un sort funeste. Sur le mur opposé se dresse une grande étagère en métal qui contient les denrées de réserve de l'épicerie. Sont empilés dans des caisses et cartons des boîtes de conserves, sachets, etc.

---

81 Extrait écrit lors de la préparation du scénario. Je l'ai à peu de choses près raconté tel quel aux joueuses lors des deux parties.

Soudain, les personnages sont aveuglés par le faisceau de la lampe torche de l'épicier qui tente alors de les tuer. Si la lumière empêche de distinguer l'épicier, elle permet de voir s'esquisser la nature des créatures dont les yeux luisaient, et peut révéler l'emplacement de la porte et de la lumière. Les créatures, qui sont au nombre de cinq, sont en effet des objets (boîtes de céréales, paquet de cigarettes, téléphones portables, paquet de chips) qui ont été animés et agrandis à taille humaine grâce au pouvoir de l'épicier. Le combat s'engage.

Les tableaux présentés ci-après sont des reproductions de ceux préparés sur papier lors de la création du scénario. On y trouve le nom du Personnages-non-Joueurs (PnJ) suivit, dans la colonne de gauche, de ses caractéristiques. Des quatre caractéristiques, les PnJ présentés ici ne disposent pas de sociabilité (SOC). Sont listés sur une échelle de 0 à 8 les trois autres caractéristiques : la constitution (CONS), la dextérité (DEX) et la débrouillardise (DEB). Les jets de dés sont effectués à l'aide d'un dé à huit faces, soit en additionnant deux caractéristiques – pour attaquer on additionne la CONS et la DEX, soit en ne prenant en compte que la caractéristique nécessitée par l'action. Pour réussir il s'agit d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique. Dans la colonne de droite on trouve le nombre de leurs points de vie (PV). Lorsque le nombre de PV tombe à 0, les personnages tombent inconscients. S'ils subissent encore des dégâts, ils décèdent.

Épicier	PV : 5
CONS : 1	
DEX : 2	
DEB : 2	

Objets animés	PV : 3
CONS : 1	
DEX : 1	
DEB : 0	

L'épicier est un jeune homme frêle et nerveux – il a seulement 1 de constitution, ce qui correspond à un homme normal mais assez faible. Les objets eux, malgré leur taille imposante, restent faits de carton et de matériaux fragiles. Ils sont en outre peu dégourdis, ayant 1 de dextérité. On peut se débarrasser d'eux en les faisant simplement tomber au sol sur le dos (ils ne pourront pas se relever). L'échelle de difficulté de ce combat est de -1, c'est-à-dire qu'il est aisé et que les joueuses auront une marge de 1 pour réussir leurs jets de dé. Si pour toucher son adversaire une joueuse doit effectuer un 3 sur le D8 et qu'elle réalise un 2, elle touchera quand même. Ce combat facile permet aux

joueuses d'avoir un aperçu des règles de combat et leur montre aussi le besoin de jouer en coopération pour survivre aux embûches.

L'épicier est un jeune homme médiocre qui, faisant face à un monde hostile et au désintérêt de sa condition par ses proches, s'est surpris à fantasmer la gloire et la puissance. Seul dans son échoppe, il eut l'idée de profiter de la nuit pour enlever et tuer diverses personnes, aléatoirement. Il tire des avis de recherche et des coupures de journal un grand orgueil. Grâce à son pouvoir, ses méfaits sont facilités. Les PJ pourront lui parler pour comprendre ses actes et leur situation mais rien ne l'empêchera de s'attaquer à eux.

Suite au combat et après s'être échappé de l'épicerie, les joueuses devront décider de ce qu'elles comptent faire. Rentrer à la maison ? Rapporter les faits à la police ? Demander de l'aide ? À qui ? Que faire des pouvoirs qu'elles détiennent ? Elles se rendent en effet compte qu'elles ne sont pas les seules à en avoir, que d'autres personnes en ont reçus et que cela a pu les rendre folles, et peut les amener à s'en prendre aux gens « normaux » ainsi qu'aux PJ.

La construction des PnJ principaux (opposants ou non) auxquels les joueuses sont confrontés doivent, pour agir et donner par leurs présences et leurs actes un corps à l'univers ludique, être dotés de buts, de sentiments – même primaires, et d'un petit background. Ceci donne au MJ des clés pour répondre et réagir aux discours et actions des joueuses. Cela permet au demeurant une meilleure immersion des joueuses car elles font face à un univers construit. Un PnJ sans but ou background ne pourrait-il pas être par exemple facilement convaincu de ne pas s'attaquer aux joueuses ? Le MJ doit alors construire le PnJ en imaginant les éléments qui pourraient l'arrêter, ceux qui pourraient le rendre furieux, ou qui lui seront indifférents. Les joueuses n'auront ainsi pas l'impression que, quelque soit leur façon de jouer, le PnJ agira et réagira de la même manière<sup>82</sup> [Caïra, 2007 ; Balzer, 2011 ; Jaworski, 2016].

Cette introduction, la même pour les deux tables a été, comme on le verra, jouée de deux façons radicalement différentes. Elle est faite pour familiariser les joueuses avec l'univers à la fois dangereux et commun, aux règles de combat et à l'utilisation des pouvoirs. Elle permet aussi aux joueuses de démarrer un système de réflexion cohérent (ou non) avec la structure et la nature du récit. Elle per-

---

82 La chaîne YouTube appelée « How to be a Great Game Master » a réalisée plusieurs vidéos durant entre dix et trente minutes dans lesquelles sont expliqués des moyens et astuces pour créer et jouer des PnJ en saisissant bien leur rôle dans le récit : <https://www.youtube.com/watch?v=0AsOqv8VIQo> ; des moyens de créer des PnJ « puissants » c'est-à-dire profonds : <https://www.youtube.com/watch?v=DF8IM9ZCEW4> ce qui passe par exemple par les accents et manières de parler du MJ qui les interprète ; ou qui explique comment créer des PnJ « à long terme » qui suivront les PJ au cours de leur campagne : <https://www.youtube.com/watch?v=OxYyLMP2rt4> (consultés le 10 février 2019).

met enfin la rencontre entre le personnage et la joueuse et la naissance du *roleplay* [David et Larré, 2016a, 2016b].

### 2.3. Événement 2 : Bienvenue à zombieland<sup>83</sup> ?

Le lendemain, les joueuses, en sortant à l'extérieur, en lisant la presse locale (*Le Mâconnais Libéré*) ou en surfant sur Internet, peuvent apprendre que des créatures étranges errent dans la ville. Elles ont les yeux entièrement bleus et déambulent, sans but apparent. Les joueuses peuvent mettre la main sur un article qui rapporte l'étrangeté de la chose ou tomber sur un forum internet qui évoque cette question. Dans le forum, une personne affirme avoir vu une créature attaquer quelqu'un, mais les avis sont partagés.

Le jour suivant, sur le même forum et sur les plateformes de vidéo en ligne, le même internaute, du nom de S. Ruftis, poste une vidéo d'une créature s'attaquant à une personne.

Ces journées de collectes d'informations sont couplées avec des « moments *roleplay* » où les joueuses peuvent faire ce qu'elles veulent et approfondir leurs personnages en leur donnant des occupations quotidiennes (à défaut d'être normales). Ces moments, instaurés par les MJ, permettent d'étendre un petit peu le cadre temporel de la partie – l'intrigue se déroule en effet souvent dans une même temporalité sauf dans les jeux comme *Vampire, la mascarade* (1991), où l'on peut proposer des ellipses de plusieurs centaines d'années (les PJ étant immortels). Ils donnent aussi aux personnages une profondeur créée hors de la tension du récit. Ils sont dès lors constitués non seulement de leurs discours et actes en réaction au scénario mais aussi par des petits gestes, des habitudes, des passions ou des lubies.

Cet interlude est aussi utilisé pour faire comprendre aux joueuses que la presse et les systèmes d'informations plus généralement sont importantes : elles regorgent d'indices, d'étrangetés sur lesquelles les joueuses pourront se questionner et également connaître leur statut public (recherché ou non) ainsi que la façon dont la société reçoit leurs actions, notamment *via* les réseaux sociaux. Cela permet notamment d'introduire les « points de réputations » qui sont écrits sous la forme de données chiffrées sur la fiche de personnage [Illustration 22].

### 2.4. Événement 3 : Les créatures attaquent !

Au bout d'un jour ou deux de tranquillité, les PJ sont attaqués chez eux par une créature. Un combat s'engage.

---

83 Le titre de cet événement fait référence au film de zombies *Bienvenue à zombieland*, réalisé par Ruben Fleisher en 2009, dans lequel la découverte de l'infection par le personnage principal ressemble étrangement aux premières scènes de ce scénario.

Les créatures ressemblent à des humains et portent des habits. Elles ont cependant les orbites vides et recouvertes de croûtes bleu pâle soufre. Elles dégagent d'ailleurs l'odeur caractéristique du soufre. Elles se comportent comme des *zombies* et tentent de se saisir des humains pour les transformer. Elles sont lentes et assez maladroites.

Points de vie : 8	Créatures :
Constitution : 2	-Faiblesse : yeux ; Ils ont la vue basse.
Dextérité : 1	-Peuvent être assommées
	-Peuvent être tués comme un humain
	-S'ils sont touchés aux yeux, ils s'évanouissent et se dé-transforment

L'utilisation d'une attaque directe des personnages, en particulier dans un espace qu'ils se sont appropriés est un outil narratif important : il s'agit ici d'impliquer de force les joueuses dans l'histoire qui se déroule sous les yeux des personnages [Larré, 2016b]. Cela les force à quitter un refuge qui apparaît alors comme illusoirement sauf pour agir. Cet outil est, au demeurant, utilisé dans la plupart des récits fictifs, qu'ils soient littéraires ou cinématographiques : ce sont les nains qui envahissent la demeure de Bilbon dans *Le Hobbit* (1937) de Tolkien, l'apparition impromptue des lettres de Poudlard dans *Harry Potter à l'école des sorcières* (1997) ou encore celle de R2D2, qui précède de peu la mise à sac et le meurtre de la famille du héros dans *Star Wars épisode IV : Un nouvel espoir* (1977).

Accompagner les joueuses dans leurs actions est en effet le principal rôle du MJ [Caïra *et al.*, 2016]. Ce sont ces actions qui inscrivent les personnages dans le récit, qui changent le scénario, créent l'inattendu. Il existe plusieurs méthodes d'introduction de l'intrigue aux personnages, mais, prendre le parti de les impliquer directement et personnellement dans le scénario (en étant directement en danger, en défendant quelque chose ou quelqu'un qu'ils connaissent...), permet d'éviter le refus du scénario par les joueuses qui ne considèrent pas les événements comme assez importants ou assez proches des préoccupations de leurs personnages pour agir [Fine, 1983 ; Larré, 2016b].

## 2.5. Événement 4 : Remonter la piste des créatures

Les joueuses remarquent que le nombre de créatures arpentant les rues croît rapidement. Seulement, elles ne savent pas si ce sont des êtres humains transformés ou si ce sont bel et bien des monstres. Elles peuvent alors enquêter et ont plusieurs options.

Elles peuvent, en suivant discrètement des créatures pendant un moment, les apercevoir transformer un passant. Elles peuvent également remonter le flot de créatures pour en trouver la source. En ef-

fet, les créatures évoluent en cercles concentriques dont le centre est le Créateur. Une autre option qui s'offre à elles est de vaincre et fouiller des créatures. Ainsi, si cinq créatures sont vaincues et fouillées, les joueuses peuvent reconstituer un indice qui leur permet de trouver le Créateur. Il faut pour cela qu'elles réussissent les jets de fouilles (Dextérité+Débrouillardise, de difficulté -1) et de *craft*<sup>84</sup> (Dextérité+Débrouillardise, de difficulté 0). Si elles préfèrent éviter la violence directe, les joueuses peuvent utiliser les matériaux informatiques (vidéos de surveillance, Internet) pour essayer de déterminer la nature des créatures et pour rencontrer Simon Ruftis, l'auteur des messages sur les forums et de la vidéo où l'on voit une créature transformer quelqu'un. Simon Ruftis les conduit alors auprès de l'un de ses amis, Richard Flûte, qui est médecin et enquête lui aussi sur la nature des créatures. Ce dernier va renseigner les joueuses sur le point faible des créatures (les yeux) en affirmant que ce sont toujours des humains. En apprenant cette nouvelle, notamment si elles ont tué leur.s précédent.s adversaire.s [Delfino, 2016 : 112], les joueuses effectuent un jet de moral. Enfin, les joueuses peuvent également entrer en contact avec Sylvie Burniaque, secrétaire de Richard Flûte, qui est aussi une hackeuse accomplie. Elle peut diriger les joueuses vers le Créateur en observant les vidéos de surveillance de la ville.

Donner plusieurs options, qui valorisent chacune un élément particulier (le combat, l'enquête...), permet d'impliquer directement les joueuses [Larré, 2016a]. Le travail du MJ est donc de tenter d'imaginer l'arborescence des choix possibles et de construire le scénario en fonction de ce schéma [Lhomme, 2016]. Bien connaître les joueuses aide à construire des choix cohérents en imaginant les différentes éventualités. Dans ces différentes options, les joueuses rencontrent des Personnages-non-Joueurs (PnJ). Leurs rôles dans le scénario font d'eux des « PnJ ressource » [Périer, 2016 : 66]. En effet, ces personnages « sont surtout là pour transmettre des informations aux PJ ou leur permettre de résoudre un problème ponctuel » [Ibid]. De plus, ils ont ici le rôle d'adjuvant puisqu'ils « vont seconder les protagonistes » [Jaworski, 2016 : 147]. Dans le cadre du scénario, ces personnages permettent de le rendre plus fluide [Périer, 2016 : 66]. Pour donner une vraie possibilité de choix aux joueuses, en plus de donner plusieurs options notamment au travers des PnJ, il faut décrire clairement, finement, le monde environnant et les perceptions qu'elles en ont. Sans cela, elles ne peuvent pas faire des choix cohérents [Delfino, 2016].

Le MJ ne peut toutefois pas construire un scénario infaillible puisqu'il ne peut jamais prévoir toutes les réactions. Ainsi, le caractère ludique du JdR fait que les réactions des joueuses ne sont pas toujours rationnelles, *roleplay* ou cohérentes parce qu'elles sont dans un jeu et s'autorisent en consé-

---

84 Terme anglais qui signifie habileté, art, mais renvoie aussi aux métiers d'artisanat. C'est un terme généralement utilisé pour évoquer les compétences d'assemblage et de création d'objets. Il est communément utilisé dans les jeux de rôle en ligne ou sur table.

quence des fantaisies [Fine, 1983 ; David et Larré, 2016a]. L'impossibilité de pallier à toute les éventualités rend insuffisant le scénario écrit et nécessaire l'improvisation du MJ [Jeannette, 2016]. Je traiterai plus amplement de l'improvisation dans le prochain chapitre. En effet, l'improvisation est une réponse directe du MJ aux choix des joueuses. Elle appartient donc à la partie jouée et non au montage du scénario.

## 2.6. Événement 5 : La maison du Créateur

En remontant la piste des créatures, les joueuses trouvent la maison du Créateur. C'est une assez grande maison en banlieue de Mâcon. De l'autre côté du muret et du grillage, derrière le jardin, se trouve une ancienne usine de transformation de soufre. Plusieurs créatures sont présentes. Les joueuses ont plusieurs choix pour entrer dans la maison.

Elles peuvent passer par le jardin qui est gardé par trois créatures. Elles ont également la possibilité de se faufiler par la fenêtre des toilettes qui est gardée par une créature et qui est difficile d'accès. Il leur faudra donc effectuer un lancé de dé (jet de dextérité de difficulté 1). Les joueuses ont aussi l'opportunité de passer par la cave *via* un conduit relié à l'usine.

Le Créateur quant à lui est au premier étage, dans une chambre d'enfant. Il se nomme Julien Rouquet :

Julien Rouquet : jeune enfant (6 ans) malvoyant, qui est entouré de deux créatures (qui sont plus fortes que les autres) qui sont ses parents. Ils protégeront l'enfant à tout prix.	
Créature 1 : Rose Rouquet	Créature 2 : Siméon Rouquet
PV : 10	PV : 10
CONS : 3	CONS : 2
DEX : 2	DEX : 2

## 2.7. Événement 6 : Julien Rouquet, 6 ans

Lors de la rencontre avec le Créateur, si les joueuses affrontent et tuent ses parents, Julien perd les pédales, les PJ ne pourront alors plus lui parler. Si les joueuses décident de parler au Créateur, il leur faudra faire montre de tact et de patience. En effet, Julien est un enfant de six ans qui ne comprend pas bien ce qui lui arrive, il pleure donc si on le brusque. Toutefois, si les joueuses sont assez patientes, Julien finit par leur expliquer qu'en le touchant, les gens se transforment en ces créatures. Les joueuses ont à nouveau plusieurs possibilités.

Elles peuvent le tuer, ce qui lève le sort. Si elles l'assomment, le sort est également levé. Elles peuvent aussi trouver un moyen de renverser le pouvoir de Julien. Il leur faut pour cela trouver le Némésis de l'enfant, ce dont il a le plus peur. Il s'agit d'un énorme crapaud qui vit dans la mare pol-

luée au soufre dans le jardin. Une fois l'animal trouvé, les joueuses peuvent le tuer ou le confronter à Julien qui s'évanouit et libère les créatures.

Julien Rouquet correspond à ce qu'Isabelle Périer nomme des « PnJ importants » [Périer, 2016 : 67]. Il est sujet de l'action dans le sens où il est actif. Ainsi ses décisions et ses actes ont une influence sur l'intrigue [Jaworski, 2016 : 142]. Julien est sujet, car la façon dont il est joué par le MJ induit des réponses particulières de la part des joueuses. Cependant, il est également objet puisqu'il dispose d'une marge d'action assez réduite une fois que les joueuses ont fait leur choix. Dès lors, il subira les conséquences de ce choix, mourir ou rester en vie, sans possibilité d'intervention [*Idem* : 142-143]. Julien est bien actif dans l'intrigue mais demeure l'objet des joueuses.

Les parents de Julien sont des « PnJ opposants » [Jaworski, 2016 : 143] dans le sens où ils font explicitement obstacle aux joueuses en attaquant à vue. Toutefois, si les joueuses les tuent, elles perdent toute chance de finir pacifiquement le scénario, voire de le réussir. Ce dilemme est posé afin de confronter les joueuses à des choix moraux qui les obligent à prendre la mesure de leurs actes, à l'inverse de JdR de types héroïque-fantasy où la norme est davantage de « rentrer dans le tas » pour vider des donjons de type « porte-monstre-trésor<sup>85</sup> » [Nieudan, 2016].

## 2.8. Fins :

En fonction des choix réalisés par les joueuses, plusieurs fins peuvent advenir, avec des conséquences différentes. Ainsi, si les joueuses décident de tuer Julien elles devront faire un jet de moral et de réputation. Dans tous les cas, elles sont contactées par quelqu'un qui affirme savoir ce qu'elles ont fait (tuer un enfant). Même s'il sait que cet acte a été commis pour sauver le monde, l'individu décide de prévenir les médias. Si elles épargnent l'enfant, elles gagneront +1 moral et +1 réputation. Cette décision permet ainsi la réalisation d'une « bonne fin ». Dans le deuxième scénario les conséquences de ces actions sont prises en compte et sont inscrits dans une dynamique de campagne [Caïra, 2016]. Non content d'introduire les principaux protagonistes (Julien, le Goblett Institute qui est l'entité maligne et invisible qui œuvre secrètement contre les personnages), ce scénario condense les motivations des joueuses en donnant un point de départ à la campagne.

---

85 Les donjons appelés « portes-monstres-trésors » sont des outils créés pour les JdR « *old school* » [Dessaux, 2016 ; Nieudan, 2016]. Ils constituent un genre d'aventure dans lequel les aventuriers entrent dans un donjon qu'ils doivent vider. Chaque salle du donjon est fermée par une porte que les joueurs doivent ouvrir. S'y trouvent un ou plusieurs monstres qu'ils doivent occire pour accéder au *loot*, le butin. Cet outil est aussi utilisé dans des jeux de plateaux, tel que le *Munchkin Quest*. Ce schéma type est aussi moqué dans *Le Donjon de Naheulbeuk* (2001-présent) ou parodié dans des œuvres cinématographiques comme on peut le voir dans l'épisode *Dungeon Train* (saison 5, épisode 36) de la série *Adventure Time* (2010-2018).

### 3. Conclusion : Quels récits pour quels jeux ?

Écrire un scénario de JdR dans la perspective directe de le faire jouer c'est essentiellement se demander quels types d'actions et de réactions on veut engendrer chez les joueurs. En jeu, ce sont ces actions et réactions qui constituent les ressorts de l'action [Fine, 1983 ; Caïra, 2007]. Ce chapitre montre donc quels sont les outils narratifs dont dispose le MJ pour essayer d'impacter les choix et les façons de jouer des joueuses, et comment il peut s'en servir. Ceci tout en laissant la possibilité aux joueuses, et à leurs personnages, d'influer sur le scénario. En effet, il s'agit d'écrire le scénario en gardant bien à l'esprit que le MJ va « jouer avec », davantage que « faire jouer » son groupe [Caïra, 2007 ; Larré, 2016c]. Son écriture doit être pensée en termes d'accompagnement, afin que son scénario fasse de la place à l'appropriation sans pour autant laisser les joueuses partir dans tous les sens. Si cette gestion fait partie du temps du jeu, le MJ doit également l'avoir en tête quand il écrit son scénario, posant alors les bases d'une relation ludique équilibrée [Fine, 1983].

La nature de la relation ludique équilibrée dépend de chaque groupe, du rapport des joueurs qui le composent au jeu et à la fiction ainsi que de leurs relations interpersonnelles. Pourtant, dans ce chapitre j'ai mis au jour certains facteurs à prendre en compte pour créer une telle relation. Le MJ doit en effet s'adapter à son groupe de joueur, à ses envies, à sa façon de jouer. Les joueurs quant à eux doivent accepter d'être guidés par le MJ, accepter le ton qu'il donne au jeu et l'intrigue qu'il a préparée. Il s'agit, dans tous les cas, d'accepter la structure du jeu et d'apprendre à composer avec.

Faire de la place aux joueuses n'est pas le seul principe qui préside à l'écriture d'un scénario. L'exemple développé ci-dessus montre que le MJ utilise le récit comme un support d'apprentissage [Berry, 2012 ; Peyron, 2016], notamment des règles de combat, des principes de cohérence et plus généralement de l'univers du jeu. Il s'agit donc d'apprendre à jouer en jouant. Dans cette optique, le travail du MJ est donc capital puisque c'est lui qui pose les bases, orientant la teneur du récit qui sera créé en jeu. Pour mener à bien cette mission, il doit user d'outils narratifs et de sa connaissance des joueuses. En effet, son récit vise à créer une ambiance qui incite les joueuses à être cohérentes avec le monde dans lequel évoluent leurs personnages [Jara, 2013 ; Delfino, 2016]. Les outils narratifs sont toujours utilisés pour créer la cohérence propre à l'univers du jeu.

Au-delà du mystère, et des éléments narratifs complexes, le rôle du MJ est de dresser un contexte, une toile de fond qui constitue le sol fertile au *roleplay*. C'est ce contexte qui est à la base de la cohérence qui régit l'univers ludique du jeu de rôle. Dans le cadre de *PSN*, il s'agit de montrer que chaque action est évaluée à l'aune de critères moraux et d'enjeux sociaux tels qu'on les connaît dans notre monde. Ainsi, il est impossible de tuer quelqu'un impunément, même si on le considère

comme un « méchant », un « ennemi ». À l'inverse, un jeu comme *Mantoïde* (2016), dont la cohérence est décalée par rapport à notre univers connu, valorise la grandiloquence et l'absurdité des actions. Dans ce jeu, plus les façons de tuer d'un personnage seront originales, plus il gagnera en notoriété<sup>86</sup>.

Monter un scénario c'est écrire un récit et proposer un univers. Ces deux tâches incombent au MJ. Ce dernier n'est pourtant pas seul devant sa feuille blanche. En effet, que ce soit en cherchant à laisser de la place aux joueuses ou en essayant de leur apprendre quelque chose, il doit considérer le JdR comme un jeu de création collective [Cover, 2010 ; David, 2016 ; Périer, 2017].

---

86 Lors d'une partie en *one-shot* jouée au Troll Fringuant, mes camarades de jeux et moi avons par exemple tué le roi du monde en l'empalant par l'anus sur un pénis de bois de dix mètres de haut.

## 4. Diagramme descriptif du scénario

Le diagramme ci-dessous représente le scénario détaillé au cours de ce chapitre. Il met en exergue les choix possibles des joueuses et leurs conséquences.

Les cases comportant la mention « événement n° » font référence au découpage mis en place lors de la description écrite du scénario effectuée au cours de ce chapitre. Les cases blanches quant à elles représentent les événements vers lesquels toutes les actions entreprises convergent. Ils arriveront ainsi quoi que les personnages fassent (à moins de mourir). Ils représentent les « nœuds » ou les « boules de geisha » d'Hugo – qui font référence aux événements préparés par le MJ, reliés par les actions plus ou moins prévisibles des joueuses.





