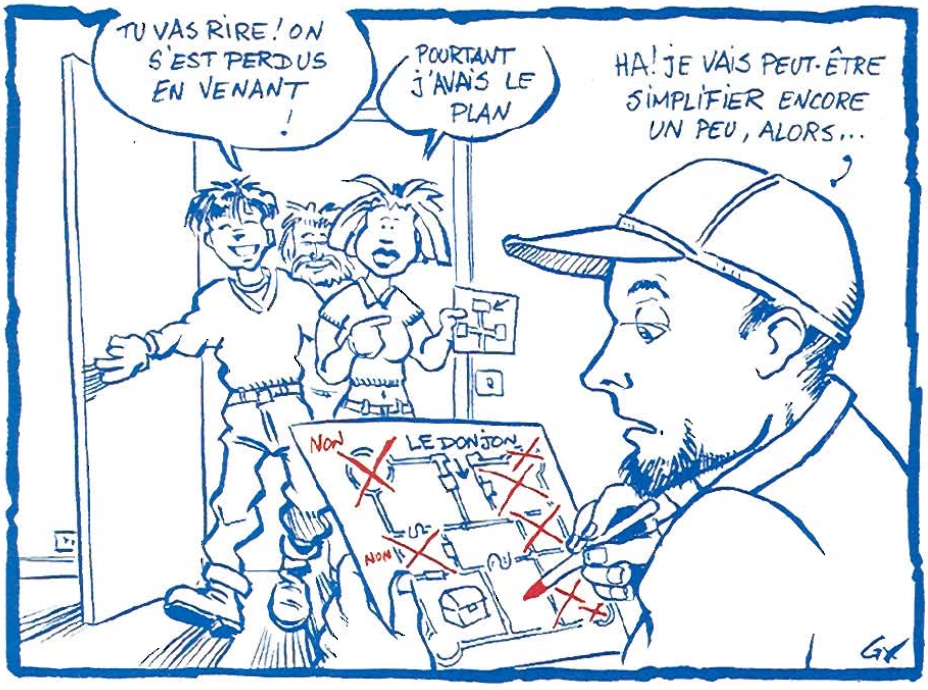
Premier contact avec un scénario

Coiffé de votre casquette toute neuve de MJ, vous décidez d'attaquer votre premier scénario. Pour ne pas trop vous prendre la tête, vous choisissez de commencer par un scénario tout fait... Et, à votre grande horreur, en le lisant, vous constatez que vous n'y comprenez pas grand-chose, ou pire, qu'il vous paraît injouable. Débroussaillons le terrain ensemble...



Un peu de bon sens

Si c'est votre première partie et que vous n'avez jamais touché un d10 de votre vie, vous avez tout intérêt à commencer par quelque chose de simple ! A la notable exception d'*AD&D*, presque tous les jeux du commerce proposent, dans leur livre de règles, un ou deux scénarios d'initiation... Malheureusement, dans ce contexte, ce mot doit être compris comme « introduction à l'univers », pas comme « scénario destiné aux meneurs de jeu débutants ». Toutefois, la plupart du temps, ils ont le mérite d'être courts et pas trop compliqués. Il est donc préférable de commencer par eux, plutôt que d'acheter tout de suite la super campagne en six volumes dont tout le monde vous assure qu'elle est géniale.

L'autre conseil se décompose en trois volets :

- « **Connais-toi toi-même** ». Vous avez eu le temps de potasser les règles, vous avez le temps de décortiquer le scénario, et vous devez bien avoir une petite idée de ce qui vous intéresse dans le jeu de rôle. Simplifiez-vous la vie au maximum. En dépit de plusieurs lectures attentives, vous « calez » toujours sur les règles de combat à distance ? Ça vaudra peut-être le coup d'enlever les archers orques et de les remplacer par un chaman avec quelques sorts (les règles de magie ne sont pas très compliquées). Maîtriser, c'est adapter !
- « **Connais tes joueurs** ». Sauf cas extrême (vous n'avez jamais joué de votre vie, et vos joueurs non plus), vous connaissez déjà leurs goûts. Ils aiment le combat ? Il ne vous reste plus qu'à examiner très attentivement les caractéristiques des PNJ. Ils préfèrent la diplomatie ? Relisez soigneusement les motivations des PNJ, et réfléchissez à la manière dont ils vont interagir avec les personnages...
- « **Connais les personnages-joueurs** ». Il est toujours préférable de consacrer une séance à créer les personnages, et de ne s'intéresser à votre premier scénario qu'après. L'histoire ne fonctionnera pas de la même façon si elle est jouée par six énormes guerriers barbares ou si vos joueurs ont choisi une courtisane, un prêtre, un magicien et un paladin...

Étudier ce que l'on a...

Première chose à faire : lisez le scénario attentivement. Faites un premier survol pour savoir s'il vous convient, puis un deuxième pour vous imprégner de l'histoire, et enfin un troisième en pensant aux problèmes techniques. Dans tous les cas, ayez le livre de règles sous la main, et n'hésitez pas à vous y référer si quelque chose ne vous semble pas clair. A ce stade, les plus méticuleux prennent volontiers des notes.

Que choisir ?

En schématisant grossièrement, il existe trois types de scénarios : les « donjons », les linéaires et les ouverts. En réalité, la plupart des scénarios du commerce intègrent des éléments des trois, mais cette distinction peut être utile à garder en mémoire.

- **Les « donjons »** sont des scénarios d'exploration, où les personnages, canalisés par des couloirs et des cavernes, visitent un lieu peuplé de monstres, les trucident et récupèrent des trésors. Contrairement à ce que leur nom peut laisser penser, il n'y en a pas qu'à *AD&D* ! Le scénario se limite souvent à un grand plan avec plein de salles numérotées, et à des pages d'explications sur ce qu'elles contiennent. Parfois, il se soucie de donner une raison à la présence des personnages (délivrer une princesse enlevée par un nécromancien, ce genre de chose...), parfois non. Si vos joueurs aiment les combats et les énigmes, c'est un bon point de départ... En revanche, s'ils se sentent une âme de diplomates, ce type de scénario est moins adapté pour une première expérience.
- **Les linéaires** présentent une histoire, avec un début (souvent une scène choc, pour « accrocher » les personnages), un milieu (souvent une enquête) et une fin (généralement spectaculaire). Ils laissent les joueurs prendre des décisions, choisir dans quel ordre ils suivront les pistes, et ainsi de suite, tout en les menant discrètement sur des rails. La plupart des

scénarios de *Casus Belli* se présentent ainsi, à commencer par *Fleur-naufrage*, le scénario Destination Aventure de ce numéro (voir p. 48 à 51). C'est une bonne formule pour les débutants, qui sont guidés par l'histoire sans se sentir étouffés par les murs d'un « donjon ». Toutefois, elle demande parfois un peu d'improvisation de la part du MJ.

- Enfin, **les scénarios ouverts** présentent une situation et un lieu, détaillent (parfois longuement) les motivations des PNJ, fournissent une chronologie des événements possibles, et laissent le meneur de jeu se débrouiller pour le reste. Ce genre de scénario fait une large place à l'improvisation et est du ressort des MJ expérimentés...

Premiers ajustements : les chiffres

Étudiez toujours très soigneusement les caractéristiques des PNJ. S'il y a une chose qui a besoin d'être ajustée à la puissance de votre groupe, c'est bien celle-là ! Il n'y a rien de plus frustrant (surtout pour une première partie) que de voir les aventuriers tailler en pièces soixante-dix-huit orques sans subir la moindre égratignure...

Équilibrer PNJ et PJ est relativement facile dans les jeux à « niveaux » (*AD&D*, mais aussi *Nightprowler*), où leur puissance peut être rapidement comparée. Ailleurs, c'est plus délicat... Dans l'absolu, vous devriez toujours veiller à ce que les adversaires représentent un défi pour vos joueurs, mais pas un obstacle insurmontable. Cela dit, dans la mesure où la notion de « défi » varie d'un groupe à l'autre, il faudra que vous procédiez en faisant des essais (et donc des erreurs) pour trouver la formule qui conviendra au vôtre...

Notez que si vous voulez « gonfler » un adversaire, vous n'avez pas besoin d'augmenter démesurément ses caractéristiques. Il suffit de bien étudier ses capacités, et de prendre quelques minutes pour réfléchir à leur utilisation optimale. Combien de sorciers de *L'appel de Cthulhu* ont connu une fin rapide et ignominieuse, alors qu'il aurait suffi que leur MJ regarde un peu plus attentivement la définition de leurs sortilèges ?

Tant que vous y êtes, regardez quels jets de compétence sont impératifs pour réussir l'aventure. Assurez-vous que les personnages sont capables de les faire, ou prévoyez un biais pour vous en passer. Si votre groupe se compose entièrement d'universitaires sédentaires et que le scénario prévoit une longue balade en montagne, avec plein de jets de Grimper ou d'Équilibre, vous risquez de décimer l'équipe avant même le premier col... Pour éviter les chutes mortelles, il suffit de décider que leur guide et leur matériel donnent un bonus de, disons, +40 % à leurs jets, ou de décider que vous n'exigerez pas qu'ils jettent les dés, pour contourner le problème. Encore faut-il y penser...

Mettre au point

Avant de faire jouer, il faut que vous connaissiez parfaitement les articulations du scénario. Que s'est-il passé ? Quand ? Comment ? Et surtout : comment les PJ vont-ils s'insérer dans tout ça ? Qui doit leur donner tel indice ? Dans quelles circonstances ? Vous n'avez pas besoin d'apprendre le texte par cœur, mais il ne faut pas que vous soyez pris au dépourvu lorsqu'un joueur vous posera une question. Si un point vous paraît peu clair au bout de deux lectures, revenez dessus. Faites-vous un aide-mémoire, si besoin est.

Faire un peu de chirurgie

Il y a une chose à ne jamais oublier : vous êtes le seul maître à bord. Si un épisode ne vous plaît pas, vous êtes libre de le supprimer. Vous avez l'impression que l'auteur du scénario a eu la main lourde sur les monstres, dans ce voyage dans les montagnes ? Vous êtes tout à fait dans votre droit en décidant que vous résumerez la randonnée par « et une semaine plus tard, ayant franchi le col, vous arrivez à la ville... ». Les PJ n'auront pas vu d'ogres, vous aurez gagné du temps et tout le monde s'en portera mieux (y compris les ogres !). Si vous vous livrez à ce genre de bidouillage, n'oubliez pas d'ajuster les récompenses à la fin (points d'expérience et autres), en suivant le principe « à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ».

Attention toutefois ! Supprimer des épisodes est facile à faire, et relativement indolore, dans certains cas, notamment les combats contre les monstres ou l'exploration de salles souterraines sans intérêt. Cela devient beaucoup plus délicat lorsqu'il s'agit de scènes d'enquête, ou de discussions avec les PNJ. Pour reprendre l'exemple du scénario Destination Aventure de ce numéro, vous pouvez tout à fait choisir de vous débarrasser d'Hered. Mais il faudra trouver un autre moyen pour que les personnages entendent parler des désols.

Prenez garde aussi, si vous écartez un PNJ, à ce que cela ne déséquilibre pas le scénario dans un sens ou dans l'autre. Le gentil sorcier qui doit accompagner les PJ pendant une partie de l'histoire est ridicule ? Parfait, virez-le. Mais dans ce cas, qui va s'occuper du méchant nécromancien, à la fin ? Pas les personnages, l'histoire prévoit qu'ils délivrent la princesse. Et, dans l'autre sens, si vous supprimez le méchant nécromancien, vous avez un gentil sorcier inutile sur les bras...

... et colmater les brèches

Personne n'est parfait, et les scénaristes font, eux aussi, des erreurs et des oublis. C'est bien pour ça qu'il est intéressant de lire le scénario plusieurs fois. Mieux vaut s'apercevoir de la présence d'une lacune géante dans l'histoire chez soi, plusieurs jours avant la partie, que dans le feu de l'action, avec une

Vous n'êtes pas tout seuls !

- *Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.*
- *Dans ce numéro, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.*

Glossaire

Abréviations: Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom: TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

AD&D: Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background: Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne: Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100: Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie: lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran: Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage: Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN: Grandeur-nature.

Grandeur-nature: Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent «en situation» des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.): Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but: a) d'être plus puissant pour être le plus puissant; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre.Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme: Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner): Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

- **Paquet de base** (ou starter): règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
- **Pochette-recharge** (ou booster): Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

Jeu d'Histoire: Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR: Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC: Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

MJ: Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party: Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau: Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ: Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ: Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste: Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay: Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario: Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire: Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert: Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel: Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément: Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame: Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

demi-douzaine de joueurs qui vous regardent fixement...

Quels sont les problèmes les plus fréquents?

● **Le trou technique**. Il manque les caractéristiques d'un PNJ, et vous avez l'impression qu'il sera indispensable. Il n'y a pas de plan de la forteresse du grand méchant, et vous ne concevez pas de jouer cet épisode sans plan. Dans les deux cas, il ne vous reste plus qu'à bricoler quelque chose vous-même. Si vous ne vous en sentez pas le courage, essayez de trouver dans les règles ou dans un autre scénario un PNJ ou un plan approchant, et reprenez-le, tel quel ou en le modifiant un peu (si le groupe prend d'assaut, semaine après semaine, la même forteresse, il va finir par trouver ça louche).

● **Le trou scénaristique**. Après de multiples lectures, vous ne trouvez toujours pas l'info que vous cherchez, et vous finissez par vous rendre à l'évidence: elle n'y figure pas. Quels sont au juste les pouvoirs du sceptre sacré que les PJ, après moult efforts, sont censés récupérer? Pire, il manque un épisode, du genre: les PJ sont en prison... et dix lignes plus loin, ils sont à nouveau libres. Visiblement, la scène de l'évasion a été «coupée au montage»... Là, il n'y a pas de miracle, vous allez être obligé de travailler un peu. S'il manque juste une petite information, ce n'est pas trop grave, et cela peut même être intentionnel. Par exemple, dans *Fleur-naufrage*, la nature exacte de la récompense proposée par Nicodémus est laissée dans le vague. Cela vous permet de l'adapter à votre groupe... Des aventuriers cupides se contenteront d'argent. D'autres seront ravis de recevoir une carte au trésor à peine usagée, ou un objet magique aux fonctions imprécises. Vous aurez toujours le temps, d'ici la partie suivante, de décider de la véracité de la carte, ou des pouvoirs exacts de l'objet.

En revanche, face à un vide dans le scénario, il faudra faire travailler votre imagination. Cela n'a rien de terrible... Il suffit la plupart du temps de se fier à la première loi du meneur de jeu: arrive ce qui doit logiquement arriver. Vous pouvez aussi vous inspirer d'un épisode similaire vu dans un film, une série télé, un bouquin, en le modifiant si nécessaire pour qu'il s'intègre à votre histoire. Pour reprendre l'exemple de la prison, il vous suffira de griffonner un petit bout de plan, avec des cellules, un mur d'enceinte, quelques gardiens obtus. Une fois les PJ bouclés, décrivez-leur l'environnement, et attendez qu'ils mettent un plan au point. Quel qu'il soit, il fonctionnera, plus ou moins bien. Les PJ finiront par s'évader, et le scénario reprendra son cours. La difficulté est de faire en sorte que cet épisode supplémentaire n'ait pas trop d'incidence sur le reste de l'aventure.

Deux écueils: prenez garde à ne pas trop «verrouiller» votre histoire. A force de rajouter des épisodes «logiques», vous risquez d'annihiler la liberté des PJ. Plus insidieux, méfiez-vous des modifications en cascade, autrement dit du détail modifié, qui en modifie un autre, qui lui-même... Par exemple, si, dans *Fleur-naufrage*, les aventuriers décident de protéger Hered à tout prix et en oublient d'aller sur Morgueroc, les événements se dérouleront sans eux. Il y aura une catastrophe terrible, avec des centaines de morts. Évidemment, il y a des moyens de corriger le tir... et justement, *Casus* y a consacré des articles (notamment *Comment sortir des situations impossibles*, CB n°90, et *Improviser*, CB n°82).

Tristan Lhomme
illustration: D. Guiserix

Sujets des précédents numéros

- Choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, mini aventure (n° 80)
- Impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle: jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtrisez le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)
- Je ne suis pas un numéro (n° 92)
- La vie ne commence pas au premier jet de dé... (n° 93)
- Enquête & prétextes (n° 94)
- Création de perso, côté technique (n° 95)
- Choisir son premier jeu de rôle (n° 97).