



PROFESSION

Maitre de l'ambiance

Maitre de l'ambiance

Vous en avez assez des donjons aux pièces trop rectilignes, des PNJ-marionnettes dont on voit les ficelles et des scénarios d'enquête calibrés pour être joués en huit heures montre en main ? Bon. Il est sans doute temps de changer un peu d'air ! Par exemple, en allant jeter un coup d'œil du côté des « jeux d'ambiance »...

LE PERSONNAGE

Plus important que tout

Les « jeux d'ambiance » ont une particularité qui permet de les reconnaître au premier coup d'œil. Ils prévoient dans leurs règles un moyen de développer longuement le vécu des personnages avant leur première partie, et ce moyen fait largement appel à la créativité du joueur. Bien sûr, quel que soit le jeu, tout le monde bricole un passé à son personnage, mais ici, c'est une étape indispensable, largement formalisée, et à laquelle les auteurs consacrent des pages et des pages de conseils. Dans les jeux *White Wolf*, c'est le préluce, où le MJ et le joueur concerné jouent « en accéléré » l'enfance et la jeunesse du personnage. A *Ambre*, les joueurs doivent remplir un questionnaire du genre : « à quoi ressemblait la chambre de ton personnage lorsqu'il était enfant ? » ou « quelle fut sa première histoire d'amour ? ». Dans un genre légèrement différent, pour créer un personnage de *Conspirations*, il faut le doter d'un secret honteux et définir une ou plusieurs personnes ayant compté dans son passé...

La procédure est parfois lourde, mais elle donne effectivement des individus qui ont plus de « couleur » que l'Investigateur standard, créé en vingt minutes (et qui, de toute façon, est promis à finir écrasé par un shoggoth dans pas beaucoup plus longtemps). Cela impose un petit changement d'habitude : il est préférable de créer son personnage en tête-à-tête avec le MJ, ou à la rigueur par deux, plutôt que d'y consacrer une séance où tout le monde crée son alter ego au vu et au su de tous.

A l'autre bout de l'existence du personnage, on constate que les PJ des « jeux d'ambiance » sont généralement plus durs à tuer, en tous cas beaucoup plus que l'individu standard de l'univers où ils évoluent. Les *Ambriens* sont des demi-dieux immortels, les vampires et autres loups-garous sont monstrueusement résistants, et les règles de *Conspirations* sont tellement gentilles qu'il faut vraiment beaucoup d'efforts pour arriver à tuer un personnage ! Mais c'est assez logique. Après tout, le joueur a passé beaucoup de temps à développer son personnage, et le liquider au bout d'une heure de jeu n'aurait pas beaucoup de sens. Par ailleurs, lors de la création, le MJ peut (et doit !) intervenir sur le passé du PJ, pour mieux l'intégrer au scénario prévu. Il peut lui conseiller de choisir une compétence particulière, lui interdire certaines professions... Ces interventions peuvent être légères, ou aller jusqu'au personnage prêtiré.

Toutefois, l'idée n'est pas d'imposer au joueur un personnage au goût du MJ. Il s'agit simplement de modeler celui-ci en fonction de deux impératifs. Le premier, logique et évi-

Posons le débat pour mieux l'esquiver

La notion de « jeu d'ambiance » nécessite une petite clarification. En effet, elle désigne à la fois une manière de jouer et une famille de jeux. Cette dernière compte notamment dans ses rangs la série du *Monde des Ténèbres*, *Ambre*, *Conspirations*... Le problème est que cette liste est d'autant moins limitative que n'importe quel jeu peut y être ajouté, selon l'humeur de meneur de jeu, jusque et y compris *AD&D*. Histoire de compliquer un peu les choses, tout le monde ne joue pas à, par exemple, *Vampire* comme à un « jeu d'ambiance » (1). Tout cela pour dire que le terme « jeu d'ambiance » est à utiliser avec des pincettes. Quand on fait la liste de ce qui fait la différence avec le jeu de rôle « classique », on se rend compte qu'il vaudrait mieux parler de « jeu de personnages ».

(1) En fait, certains jouent à *Vampire* comme personne n'ose plus jouer à *AD&D*, avec des feuilles de personnages en forme de listes de pouvoirs grosbillesques et des tas de PNJ hyperpuissants à combattre. Mais c'est un autre débat...

dent, est le scénario. Mieux vaut que le groupe soit armé pour le résoudre. Comme toujours, s'il faut des espions subtils, évitez d'avoir une bande de gros bourrins. Le second impératif, plus complexe, est la formation d'un groupe... qui n'existe pas encore. Avec un peu d'habitude, on voit qui va s'opposer à qui, où naîtront les amitiés et où apparaîtront les conflits entre personnages... et ce qu'il sera possible d'en faire, d'un point de vue dramatique.

Bon, jusque-là, il y a peu de choses qui séparent nos « jeux d'ambiance » des jeux de rôle « classiques ». La clé est ailleurs. En fait, c'est que les relations entre les PJ sont plus importantes que le scénario. Les joueurs sont invités à passer des heures à discuter entre eux, non seulement de ce qui se passe autour d'eux, mais de leurs passés respectifs. Cela se produit presque automatiquement, dès que leurs backgrounds ont été correctement détaillés. Un MJ intelligent, et ayant réfléchi à son affaire, aura pris soin de leur préparer des interactions. Le personnage de Bertrand a été à Oxford ? Parfait ! Lorsque *Manu* demandera à jouer un Anglais, le MJ aura à cœur de savoir s'il a été, lui aussi, à Oxford. S'il s'agit du fils d'un docker, il lui demandera insidieusement ce qu'il pense des snobs qui fréquentent les universités pour gosses de riches... Les conflits entre personnages qui, dans beaucoup d'autres jeux, sont considérés avec méfiance, sont ici fortement encouragés... tant qu'ils restent à un niveau gérable par le MJ, et qu'ils n'entraînent pas de massacres inutiles. Pour reprendre l'exemple précédent, notre universitaire et notre fils de

docker vont sans doute passer les huit ou dix séances suivantes à se traiter de « crâne d'œuf » et de « gros bouseux »... avant de se sauver mutuellement la vie, et de se rendre compte qu'ils sont, au fond, les meilleurs amis du monde.

Dernier point, qui perturbe souvent les MJ : les objectifs individuels des personnages prennent eux aussi sur le scénario. C'est pour cela que ce type de jeu se prête si bien au « tête à tête » un MJ/un joueur. Si le personnage de Bertrand est officiellement un dilettante qui arrondit ses fins de mois en jouant les gentleman cambrioleurs, il serait dommage que les autres joueurs s'en aperçoivent trop tôt, et il est dommage de laisser cet aspect du personnage dans l'ombre. Il est infiniment plus satisfaisant de préparer un mini scénario autour d'un diamant à voler, puis de bloquer deux heures pour le jouer avec le Bertrand en question...

LE SCÉNARIO

Un accessoire encombrant ?

Quel scénario ? Non, non, je blague... mais pas beaucoup ! Pour schématiser grossièrement, *AD&D* et ses pairs descendent de Tolkien et des autres romanciers anglo-saxons du XX^e siècle. En tant que manière de jouer, le « jeu d'ambiance » fait plutôt appel aux recettes des anciens auteurs de romans-feuilletons. Autrement dit, il devient difficile de penser en termes de scénario isolé, destiné à être joué en un temps limité. L'ambiance suppose, pour être développée, une campagne, si possible assez longue.

Ce n'est pas un travail si terrible que ça en a l'air. A condition que les personnages des joueurs soient bien développés, le MJ n'a besoin que d'un cadre et d'une vague trame. On reviendra plus loin sur le cadre. La trame, elle, diffère généralement assez peu de celle d'un scénario ou d'une campagne « classique ». La grosse différence avec une partie « traditionnelle » réside dans la manière dont les informations sont masquées par les interactions entre PJ, et diluées dans l'exploration du décor. Pour le reste, il y a toujours des adversaires, dont il faut déjouer les plans. Bien sûr, il y a des combats, des scènes d'action, mais ils ont tendance à passer au second plan.

Le cadre de la partie est l'élément fondamental, auquel le MJ doit apporter tous ses soins. Tous les « jeux d'ambiance » ont un environnement riche, qui met l'accent sur les relations humaines. Si vous avez besoin de vous en convaincre, regardez la cour d'*Ambre*, ou n'importe quelle cité revisitée à la mode de *Vampire*. Sur des dizaines de pages, on vous explique que *Machin* se méfie de *Truc*, mais s'entend bien avec *Untel*, qui est plutôt favorable à *Truc*, mais ce n'est pas grave parce

qu'il est amoureux de Bidule, et que ce dernier a prévu de tuer Machin dans un avenir proche. Vous suivez? Non? Parfait, les joueurs non plus! Ils finiront bien par comprendre, mais il leur faudra peut-être deux ou trois séances. pendant lesquelles vous aurez pu préparer la suite et décider si les relations entre ces quatre PNJ étaient essentielles ou accessoires...

Un MJ désireux de se lancer dans une campagne « d'ambiance » a intérêt à préparer beaucoup de PNJ. Détailler leur histoire n'est pas capital. En revanche, leurs relations sont d'une importance vitale, tout comme leurs projets. Ils doivent toujours rester énigmatiques, surtout s'ils sont plus puissants que les PJ. Les seconds rôles doivent, autant que possible, donner l'impression d'être des individus à part entière, vivants et difficiles à distinguer des PNJ vedettes (au moins au début).

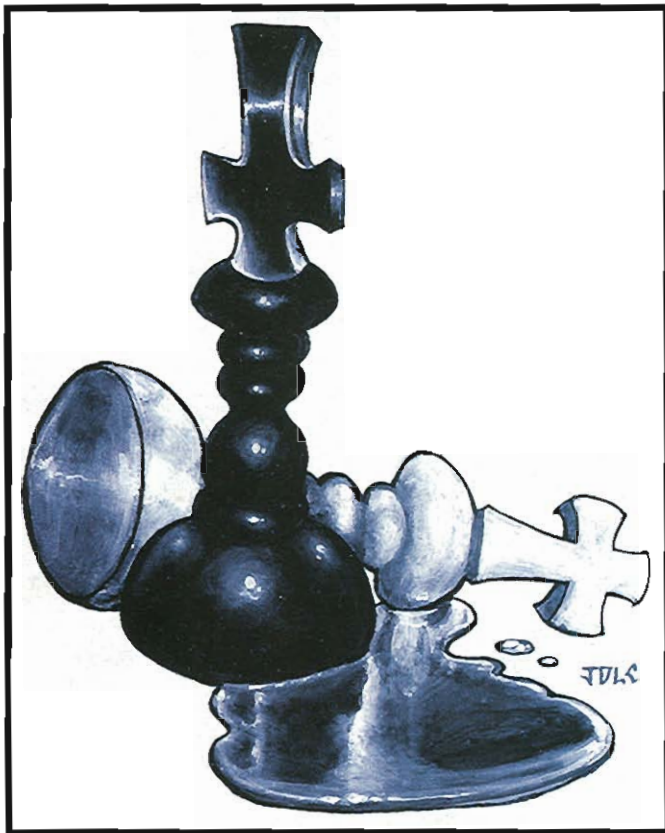
La préparation du scénario permet une souplesse que beaucoup de MJ trouvent reposante... dans un premier temps. Au début de sa campagne, le MJ a juste besoin de savoir que le méchant de son histoire est Albert, qui veut utiliser Barnabé. Charles et Désiré pour faire aboutir ses plans. Ceux-ci devant s'étaler sur une dizaine de séances, il n'est même pas nécessaire de les définir avec précision. Une vague idée suffit... De toute manière, dans la mesure où les PJ n'ont pas de « mission » précise, et où ils sont lâchés dans un environnement qu'ils ne maîtrisent pas vraiment, ils n'ont aucun moyen de savoir de quoi il retourne. Ce n'est qu'avec le temps qu'ils se rendront peut-être compte que Barnabé agit bizarrement, et que ces derniers temps Charles quitte souvent la ville. Pour une raison qui ne regarde qu'eux, ils n'ont jamais voulu discuter avec Désiré, mais le comportement des deux autres a suffi à leur mettre la puce à l'oreille... A partir de là, ils décident d'interroger plein d'autres PNJ, qui se montrent plus ou moins utiles et leur donnent des informations plus ou moins complètes. A eux de les mettre bout à bout, de choisir un plan d'action... Si par hasard les PJ vont trop vite et sont en mesure de mettre Albert hors d'état de nuire au bout de deux séances, le MJ a toujours la ressource de décider que le malheureux est innocent, et que c'est Zoé qui a tout combiné pour lui faire porter le chapeau. Et si les événements deviennent brusquement incohérents, ce n'est pas parce que le MJ a oublié un chapitre de son scénario, mais parce que le véritable coupable vient de mettre en œuvre son plan génial (qui? quoi? Oh, on verra plus tard, à tête reposée...).

LE MENEUR DE JEU

Un trois étoiles minimum



ien sûr, ce type de jeu fait massivement appel aux discussions, et exige un MJ capable de faire un peu de théâtre et, surtout, d'improviser. Ce n'est pas un



moment. Le gentleman cambrioleur de Bertrand a décidé de voler le fameux diamant rose du musée? Bon. Une fois sur place il se fait doubler par une autre équipe, envoyée par Barnabé sur ordre d'Albert. Ils disparaissent avec le diamant, mais laissent un indice qui conduit à Ernest (un sous-fifre de Barnabé), puis à Barnabé lui-même... Il ne reste plus qu'à décider ce que Albert veut faire de ce fichu diamant (il est peut-être maudit?), et le tour est joué! De toute façon, ce genre de situation fait plutôt plaisir aux joueurs (en leur donnant l'impression que leurs idées sont prises en compte) et aux personnages (qui ont la sensation d'être importants, puisque l'ennemi a les mêmes objectifs qu'eux).

Dans la liste des mots clés, pas très loin derrière « souplesse », il y a « connaissance des joueurs ». Un MJ qui connaît bien son auditoire peut arriver à la partie avec une demi-page de notes. Il ne lui reste plus qu'à garder ses oreilles grand ouvertes, et à se préparer à rattraper des balles au bond. Un petit incident dérisoire entre deux PJ peut devenir prétexte à un scénario de plusieurs séances, si le MJ sait faire monter la sauce. Un quidam a vu des choses qu'il n'aurait pas dû voir, et Bertrand et Manu se disputent pour savoir ce qu'il convient d'en faire. Faut-il s'en débarrasser, le recruter, lui faire peur jusqu'à ce qu'il n'ait plus envie de parler? Une demi-heure de débat n'amène pas de conclusion nette. A l'inspiration, le MJ décide que le quidam va essayer de vendre son histoire à la télévision. Lorsque les PJ reviennent le voir, ils tombent sur une équipe de tournage. A partir de là, tout peut arriver...

Bien sûr, avec des tas de PNJ à gérer sur une longue durée, le MJ a énormément de travail. Quant aux joueurs, ils doivent souvent se souvenir de petits détails évoqués cinq ou six séances plus

tôt (au rythme d'une partie tous les quinze jours, cela veut dire qu'ils doivent se remémorer quelque chose qui s'est produit il y a trois mois, et si ça se trouve, c'était à un moment où le livreur de pizzas sonnait à la porte).

Pour ces deux raisons, il est indispensable que les joueurs prennent des notes, et il est souvent nécessaire qu'ils les convertissent en un « journal de bord », dont ils transmettent un double au MJ. Cela aide ce dernier à voir ce que les joueurs ont compris (et ce à côté de quoi ils sont passés!). A défaut, une simple photocopie des notes suffit...

En définitive, à condition d'être souple et imaginaire, maîtriser « ambiance » n'est pas une tâche si dantesque qu'il y paraît. Et du côté des joueurs, c'est un tel plaisir que cela vaut la peine de s'y risquer!

exercice pour débutants! D'autant plus qu'il faut être capable de rendre les règles complètement invisibles (dans les « jeux d'ambiance » du commerce, elles sont généralement peu encombrantes).

Ici, le mot clé est « souplesse ». Il faut que le MJ soit capable d'adapter en un instant tout son scénario aux actions des personnages. Pour reprendre l'exemple précédent, que se passe-t-il si les PJ ne se rendent pas compte qu'il se passe des choses bizarres chez Barnabé et Charles?

La réponse standard est « s'ils n'ont pas compris, insistez lourdement jusqu'à ce qu'ils comprennent que nos deux compères sont liés au scénario ». Ici, c'est plutôt « s'ils n'ont pas compris, ce n'est pas grave, du moment qu'ils s'amusent ». S'ils préfèrent passer leurs séances à se disputer ou à poursuivre leurs propres objectifs, ça vaut peut-être le coup de laisser tomber le scénario... ou de le réorienter de manière à ce qu'il coïncide, « comme par hasard », avec leurs préoccupations du

Tristan Lhomme

illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli