

Chapitre IV

## Comment écrire une campagne historique

Jérôme Larré

*« Ce n'est que pour les faibles d'esprit que l'Histoire a toujours raison. » – Eugène Ionesco, Notes et contre-notes*

*« Lorsqu'on est obligé de travailler à l'intérieur d'un cadre strict, l'imagination est d'autant plus sollicitée et produira ses idées les plus riches. » – T.S. Eliot*

Longtemps jugé moins divertissant que sa contrepartie plus traditionnelle, le jeu de rôle historique semble jouir d'une popularité grandissante. De plus en plus de jeux faisant clairement référence à une période historique, ou essayant au moins d'en capturer l'ambiance, fleurissent les étagères de nos boutiques favorites – elles, de moins en moins nombreuses par contre. Qu'on y voie une forme « intelligente » de notre loisir, un témoignage de créativité ou, au contraire, le dernier soubresaut d'une recherche de niches ludiques, force est de constater qu'une part grandissante de joueurs s'y adonnent...

Avec eux, c'est autant de personnages, de scénarios et de campagnes qu'il faut développer, d'autant que nombre de jeux historiques privilégient l'exposition du décor et proposent peu de matériel prêt à jouer. L'adage rôliste veut qu'il suffise de prendre un livre d'Histoire

pour trouver l'inspiration et avoir sa campagne prête à servir. Muni d'un système générique, le MJ pourrait même se passer du manuel de jeu. Quiconque cherche à écrire une campagne historique, voire à adapter une œuvre littéraire ou cinématographique, réalise vite qu'il est difficile de se tromper davantage.

Cet article recense donc une méthode parmi d'autres pour concevoir une telle campagne. Si le caractère historique ne change pas fondamentalement la façon de l'écrire, l'exercice recèle toutefois quelques astuces et difficultés spécifiques.

### Qu'est-ce qu'une campagne historique ?

Définir l'écriture historique permet de savoir quand en utiliser les techniques. Voici quatre paradoxes concernant ce type d'aventures :

- ☞ elles peuvent n'avoir aucune référence à l'Histoire et rester dans la fiction pure ;
- ☞ tout n'est pas couru d'avance. On peut prendre des libertés avec l'Histoire ;
- ☞ rien n'oblige à jouer dans un registre réaliste et sans la moindre once de fantastique ;
- ☞ nul besoin de remonter loin dans le passé. L'actualité est une mine d'inspiration, et rien n'empêche même de faire de l'historique dans le futur.

Premier paradoxe : on peut jouer historique sans référence à l'Histoire. Chaque fois que nous jouons, nous admettons les quelques axiomes d'un univers de référence, aussi farfelus soient-ils : la magie ou le saut hyperspatial existent, des monstres tentaculaires sont tapis dans l'ombre, la moitié des habitants de Chicago sont des vampires... Nous l'acceptons tant que rien ne chamboule sa cohérence interne, ou du moins la vision que nous en avons. Qu'il soit décrit en détail

(*Le Seigneur des anneaux* ou *La Guerre des étoiles*) ou à peine évoqué, cet univers nous apparaît aussi vraisemblable que le nôtre durant la partie.

Dans ce cas, jouer historique, c'est jouer dans l'Histoire de ce monde-là, en relation avec son « présent ». Le travail de conception sera le même. Seule la *densité* des univers varie<sup>1</sup>. Il faudra rester cohérent avec ce qu'en connaissent les joueurs et avec leurs sources, qu'elles soient audiovisuelles, vidéoludiques ou romanesques.

Voici quelques exemples de campagnes historiques sur des jeux qui ne le sont pas *a priori* :

**Battlestar Galactica** – Les PJ sont sur Picon, le cœur de la flotte coloniale, lors de l'attaque des Cylons. Ils vivent les événements dont les protagonistes de la série ne sont avertis que par radio et finissent par rejoindre la flotte de vaisseaux sans FTL au moment où le *Colonial-One* les abandonne.

**Cthulhu** – Les PJ découvrent des indices étranges sur la pègre du Boston des années 1920. Et si l'affaire Sacco et Vanzetti cachait des événements plus graves que de simples braquages ? Et si un anarchiste avait remplacé les bombes par un grimoire ? Et si les derniers mots de Sacco (« *Nos paroles, nos vies, nos souffrances ne sont rien. [...] Ce dernier moment est le nôtre. Cette agonie est notre triomphe.* ») étaient bien plus qu'une bravade ?

**Dark Heresy** – Piégés dans un *Space Hulk* sombrant dans le « *warp* », les PJ sont projetés dans le passé où ils rencontrent des marines ayant survécu à l'hérésie d'Horus. Ce sont les derniers loyalistes des légions renégates menées par Nathanaël Garro. Avec l'aide des PJ, ils forment les premiers chevaliers gris. Cette aide leur sera utile car ils viennent de déclencher malgré eux la première croisade noire d'Abaddon.

1. cf. l'introduction de ce livre : « *Les Affleurements du réel* », d'Olivier Caïra

**Dawnforge** – Ce jeu repose sur l'historique des clichés du médiéval-fantastique. Une campagne peut permettre à la fois de scinder la communauté elfe en deux, de créer sa légendaire antipathie avec les nains et, surtout, de faire des orcs une race ennemie aux hommes suite aux persécutions subies de la main de ces derniers.

**Elric** – Le cycle s'étale sur les sept ans qui précèdent la fin des Jeunes Royaumes, mais le sac d'Imrryr ou l'époque des Drazi sont des cadres tout aussi intéressants.

**Hollywood** – Les PJ sont des *G.I.* envoyés en Europe, et les événements qu'ils vont vivre dans un château autrichien précipitent le jour des cendres, dont ils seront les premiers témoins.

**Vermine** – Les PJ rencontrent des survivants et comprennent progressivement comment la vermine s'est déversée sur le monde. Des *flash-backs* de plus en plus pressants leur font comprendre quelle part ils ont joué dans cette catastrophe.

**Star Wars** – Au-delà des désormais classiques « *Knights of the Old Republic* » et de toute la première trilogie, on peut tout autant exploiter les films d'origine. Par exemple, les PJ doivent s'introduire sur un destroyer impérial au large de Yavin. Ils ont quatre-vingt dix minutes pour désactiver les procédures de sécurité, sinon une nuée de chasseurs T.I.E. vont rejoindre les défenses de l'Étoile Noire et ne faire qu'une bouchée de Luke Skywalker.

Deuxième paradoxe : l'Histoire est déjà écrite, mais une campagne historique ne manquera ni de liberté ni de suspense.

Il existe de nombreuses façons de justifier des écarts à ce qui figure dans les livres d'Histoire, pour autant que les joueurs les remarquent<sup>2</sup>. On peut sortir de ce cadre en explorant les coulisses de l'Histoire, ou en s'inspirant juste de l'ambiance d'une époque.

2. cf. dans ce livre : « *Les Rôlistes et le Moyen Âge...* », d'Antoine Dauphagne

Ensuite, et la différence est subtile, vous pouvez croiser le point précédent avec des événements ou personnages connus qui ne constituent qu'un des arcs (une sorte de « *background* dynamique ») d'une intrigue plus complexe. Les trames que vous rajoutez seront alors celles par lesquelles le suspense et l'immersion viendront avec le plus d'intensité.

Reste enfin la solution de l'uchronie, totalement acceptable tant que vous y trouvez votre compte<sup>3</sup>.

Prenons des exemples venant d'autres médias :

Dans *Les Voies d'Anubis*, Tim Powers utilise deux artifices pour inscrire sa fiction dans l'Histoire. D'une part, il crée un personnage imaginaire, William Ashbles, mais donne tellement de détails que celui-ci en devient crédible, notamment en le liant à un personnage ayant existé, Coleridge. D'autre part, l'intrigue justifie que l'on n'ait retenu que la version « historique » des faits, même si celle-ci semblait en contradiction avec le début du roman.

La série *Rome* mélange des éléments connus de tout collégien avec des trames plus personnelles et des personnages travaillés. L'implication de protagonistes *a priori* anodins dans des intrigues qui les dépassent est conçue de main de maître.

*Certains l'aiment chaud* et *Il était une fois en Amérique* sont indissociables de leur cadre commun (les Années folles, la Prohibition, le massacre de la Saint-Valentin) et pourtant ne relatent aucun événement-clé, n'utilisent aucun personnage connu. Ils racontent une histoire en marge de celle des manuels, comme le manga *Monster* le fait avec l'ancien bloc de l'Est par exemple.

Troisième paradoxe : historique ne s'oppose pas à fantastique. Ce point étant abondamment traité dans le reste de ce recueil, je me contenterais de trois mots avant de vous y renvoyer : *Labyrinthe de Pan*.

3. cf. dans ce livre l'entretien avec Julien Heylbroeck sur *Warsaw*

Dernier paradoxe : toute campagne historique ne s'inscrit pas dans un passé éloigné. Ce sont les rapports entre aujourd'hui et l'époque en question – ne serait-ce qu'implicitement, par la comparaison des mœurs –, et l'existence de jalons déjà écrits qui tissent une trame intéressante à jouer.

Même si l'actualité doit être maniée avec précaution<sup>4</sup>, faire jouer des événements se passant le 11 septembre 2001, durant un conflit avec des pirates au large de la Somalie, pendant la faillite de Lehmann Brothers ou la campagne électorale d'Obama peut être passionnant. Les joueurs n'auront aucun mal à s'immerger dans la période et à se souvenir de certains événements. Le risque de heurter leur « *suspension of disbelief* » est certes accru, mais au moins autant que leur satisfaction si tout se passe bien.

L'autre cas, plus anecdotique, est celui de l'anticipation. Fonder une campagne sur des jalons futurs déjà connus et s'intéresser à la façon dont on arrive jusqu'à eux nécessite un travail similaire. On peut le voir comme une campagne historique dont la période de référence nous serait ultérieure. Les soucis de crédibilité et les événements ou personnages connus ne se portent juste pas aux mêmes endroits.

C'est au final l'essence d'une campagne historique. Non pas une série de scénarios pour un jeu historique, mais l'écriture d'une histoire spécifique se plaçant au moins partiellement dans les interstices d'une autre histoire – généralement l'Histoire elle-même – et dont certains éléments sont soit connus des joueurs, soit des jalons clairement identifiés. C'est peu ou prou le sens de l'anglicisme « *backstory* ». Ces « dessous de l'Histoire » doivent soit s'enraciner dans une époque, fût-elle fictionnelle, soit avoir une relation avec celle de l'univers de référence.

4. On peut et doit se méfier de certaines tentatives comme *Afghanistan D20* ou *Somalia D20*.

## Concrètement, par où on commence ?

Concevoir une campagne historique revient donc à :

- ☞ concevoir une campagne traditionnelle ;
- ☞ l'insérer dans les « pages encore vierges » d'une autre histoire ;
- ☞ tirer parti des spécificités de l'époque où elle se passe.

Voici quelques astuces et techniques pour gagner du temps. Il existe bien d'autres façons de faire : dans « *Tentacules et croix gammées* », Christophe Valla donne l'exemple très inspirant d'une de ses campagnes<sup>5</sup>.

Explicitiez d'abord vos attentes ludiques et scénaristiques d'une part, et plus spécifiquement « historiques » d'autre part. Les deux aspects sont souvent liés et on n'a pas fait mieux que le crayon et la feuille de papier pour les identifier, lister, modifier, développer... Ces « contraintes créatives » vont servir de *starting-blocks* à votre imagination et vous permettre de savoir dans quelle direction vous voulez aller. Aucune n'est sacrée : n'ayez aucun remords à les chambouler, mais leurs combinaisons sont de formidables tremplins pour votre créativité.

*Tenga<sup>6</sup> est un jeu de rôle écrit par l'auteur de cet article, à paraître à l'automne 2009 chez John Doe. Résolument historique, il plonge des personnages ordinaires dans le tourbillon social, spirituel, militaire et politique qui secoue le Japon à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle et débouche sur son unification.*

*Il s'est d'abord agi d'un jeu maison composé de quelques feuillets. Il était joué au travers d'une campagne, « Le Triste Destin des Gamajima ». Celle-ci servira d'exemple et de fil rouge pour la suite de cet article.*

5. cf. dernier chapitre de ce livre

6. cf. la lettre d'intention de Tenga : <http://tartofrez.canalblog.com/archives/2008/08/12/10209235.html>

## Les attentes ludiques et scénaristiques

Certaines de ces envies s'imposent, voire sont la raison de se lancer dans la création d'une campagne. D'autres doivent être plus mûrement réfléchies. Il n'y a pas de bonne et mauvaise façon de faire, ni d'ordre, mais mieux vaut avoir une bonne visibilité des points suivants :

- ☞ combien de joueurs comptez-vous avoir pour une session donnée ? Et sur la campagne ? ;
- ☞ la campagne peut-elle dépendre de la présence d'un ou plusieurs joueurs donnés ? ;
- ☞ quel degré de collaboration/rivalité souhaitez-vous entre les PJ ? ;
- ☞ le groupe doit-il être homogène ou hétérogène ? ;
- ☞ quelle va être la durée des parties ? ;
- ☞ quel sera le nombre des parties ? Et leur fréquence ?
- ☞ quel est le niveau global de mortalité (de personnages par joueur) souhaité ? ;
- ☞ est-ce une campagne plutôt nomade – les PJ vont au-devant des ennuis – ou sédentaire ? – les ennuis se précipitent sur eux ;
- ☞ qu'est ce que cette campagne permettra à vos joueurs de faire qu'ils n'ont jamais fait ? Comment ?

Bien des campagnes sont lancées sans se poser ces questions, alors que la plupart des meneurs savent y répondre. Ces interrogations permettent de maîtriser le « format » de sa campagne et d'en améliorer l'efficacité. L'objectif est de mieux cerner ses envies et son sujet, quitte à se laisser des portes ouvertes, comme par exemple la durée d'une campagne organisée en « saisons »

Viennent ensuite des questions que nous posons rarement telles qu'elles. Elles font partie du B.A.BA de la dramaturgie moderne, notamment de l'écriture à destination de l'audiovisuel.

## Quelle est l'idée directrice ?

Autrement dit, le « thème » ou le « message » de la campagne : une phrase décrivant comment et pourquoi les personnages subissent des changements de condition du début à la fin de la campagne. En évitant la dispersion, on renforce la cohérence entre les éléments de la campagne, notamment ceux qui, pas forcément palpables, contribuent à sa « couleur » ou à son ambiance. Dans *Story* (Éditions Dixit, 2007), Robert McKee décrit l'idée directrice comme l'association d'une valeur positive ou négative importante pour la fin du récit – *Inspecteur Harry* : la justice triomphe – avec une raison à cet état de fait – parce que le protagoniste est plus violent que les voyous.

Celle de *Forrest Gump* serait « l'innocence permet de triompher de tout » ; celle de *Hero* « le bonheur de tous prévaudra car même le protagoniste y sacrifie son bonheur personnel et sa vie ». Dans le contexte chinois, cette dernière a une connotation géopolitique très marquée, mais ceci est tout sauf une obligation dans un cadre ludique.

Consciemment ou pas, tout récit, du journal de 20 heures à vos collègues de bureau racontant leur *week-end*, comporte une idée directrice. Autant maîtriser cet aspect.

Son autre utilité est de donner le ton de la campagne et une idée des conflits auxquels seront confrontés les PJ. Pour « la justice triomphe », on peut imaginer des ambiances très différentes :

- ☞ parce que le protagoniste est plus violent que les voyous : dure, dans la rue, avec une pression forte et des effusions de violence ;

- ☞ parce que le protagoniste est un génie de la déduction : plus feu-trée, au travers surtout d'énigmes et de discussions, à la Sherlock Holmes ou Hercule Poirot ;
- ☞ parce que le protagoniste est un scientifique infaillible : alter-nance de scènes de crime et de scènes de vie courante dans le laboratoire de la police scientifique. Vous êtes probablement à Las Vegas, Manhattan ou Miami ;
- ☞ parce que des héros veillent sur la ville : super-héros et machi-nations criminelles ;
- ☞ parce que certains risqueront tout pour cet idéal : protagonistes battus, corruption, sacrifice et grandeur ;
- ☞ parce que nos institutions le garantissent : saga policière ou politico-médiatico-juridique.

Avec la première idée directrice, une scène où les personnages pro-gresseraient en découvrant un mouchoir dans le compartiment d'un train détonnerait, tout comme une scène de torture ou de passage à tabac d'un suspect surprendrait dans une campagne fondée sur la deuxième. Ces scènes restent possibles, mais il vaut mieux jouer sur leur côté inattendu et rare, savoir en tirer parti, parce que les joueurs les accepteront de façon différente selon le type de campagne.

*L'idée directrice du « Triste Destin des Gamajima » est double. Elle tourne autour de la notion qu'en ces temps troublés, seuls ceux qui refusent de s'encombrer de valeurs réussissent et que les vrais héros sont condamnés à disparaître. Par contre, ils peuvent transformer leur mort et les conditions de leur défaite en victoire partielle et marquer les esprits.*

## Quel est le genre ?

Toutes originales et iconoclastes que soient vos idées, demandez-vous de quel(s) genre(s) se rapproche votre campagne. Que vous vous en appropriiez les codes, ou que vous les détourniez, positionnez-

la selon ce qu'elle est ou n'est pas en termes de « genre »<sup>7</sup>. Piochez dans plusieurs d'entre eux – à la façon d'*Alien*, qui mélange horreur et science-fiction, et d'*Aliens*, qui y rajoute des codes du film de guerre –, voire dans les diverses évolutions d'un même genre – à l'instar du wes-tern, qui est passé d'une période classique, incarnée par John Wayne, au western-spaghetti, puis crépusculaire, et enfin, toujours d'après McKee, à un genre quasi social. Cela vous aidera à identifier les res-sorts, personnages, thèmes, conflits appropriés.

Si, pour adapter *Karaté Kid* en scénario pour un joueur, on commet l'erreur de le considérer comme un film d'arts martiaux, l'intrigue reposera sur des affrontements contre des adversaires de plus en plus forts, sans doute sur fond de vengeance et d'exaction sur des tiers, et le personnage principal – véritable clone de Jet Li – évoluera peu. Or, ce film est avant tout un récit d'initiation. L'adaptation se fondera sur des conflits internes – liés à l'entraînement et non au combat, au doute sur le fait d'avoir choisi la bonne voie ou pas, à sa capacité à se dépasser, etc. – et l'évolution psychologique du protagoniste, au physique beau-coup plus modeste, prendra le pas sur le nombre d'adversaires rencon-trés.

Dans « *Understanding Genre in Roleplaying* », John H. Kim (darkshire.net : 2003) identifie trois types de conventions, qui permet-tent de clarifier vos attentes pour votre campagne :

**Les conventions d'univers** – Tout ce que les personnages d'un tel uni-vers peuvent raisonnablement savoir : le voyage hyperluminique existe en science-fiction, ou les singes qui parlent, les ptérodactyles et les zeppelins nazis en *pulp*.

**Les conventions sur les personnages** – Qui sont les héros du genre en question ? Le jeune fermier ou page naïf du *Voyage du héros* de Cam-pbell, le *tough guy* d'*Hollywood* ou le saisonnier plusieurs fois centenaire d'*Agone* ?

7. cf. dans ce livre : « *Traiter l'Histoire au travers du genre* », de Romain d'Huissier

**Les conventions sur les histoires** – Ce qui peut se passer ou pas pendant que la trame se déroule : les protagonistes ne meurent jamais ; ils ne s'intéressent pas aux histoires sentimentales ni ne jurent, etc.

*S'il y a des similitudes avec le genre cinématographique du chambara, « Le Triste Destin des Gamajima » va davantage chercher du côté du jidai-geki (le film d'époque) avec des batailles épiques, plutôt que des duels d'arts martiaux, et du côté des drames humains et/ou contestataires des films de Mizoguchi et Kobayashi par exemple.*

### Les attentes « historiques »

Comme les attentes ludiques, les éléments historiques sont souvent définis intuitivement quand commence l'écriture, mais les expliciter permet de mieux calibrer une campagne :

- ☞ quand et où se passe l'action ? ;
- ☞ quel niveau de crédibilité et de précision historique ? Tolérez-vous de vous limiter à ce qu'une brève recherche sur Internet ne peut contredire ? ;
- ☞ quels éléments sont historiques ? Les personnages, le contexte, les événements, etc. ? ;
- ☞ acceptez-vous de tricher avec l'Histoire ? Indépendamment de la précision historique, vous pouvez prendre l'Histoire à contrepied. Hormis l'uchronie, le procédé le plus répandu et le plus agréable, du fait de sa part d'ironie romantique, est d'expliquer pourquoi l'Histoire officielle est faussée. Ainsi, dans une des fins possibles de la campagne « *Tiàn Xia* » pour *Qin*, Ying Zheng décide de remanier l'histoire de son empire naissant pour en écarter toute mention du nom des protagonistes et de brûler tous les livres les mentionnant ;
- ☞ souhaitez-vous instruire vos joueurs ? Ce type d'approche est délicat et rarement partagé de la même façon par tous ;

- ☞ y a-t-il des thèmes que vous ne souhaitez pas aborder ? De nombreux articles de ce recueil traitent de ce sujet, et il est toujours utile de se poser la question ;
- ☞ attendez-vous un niveau de connaissance minimal ? Si oui, vous êtes sans doute courageux et/ou naïf : mieux vaut prendre les devants et préparer des ressources pour les joueurs ;
- ☞ comment gérer les ayatollahs d'un thème ? Quel que soit le sujet, vous trouverez quelqu'un qui s'y connaît ou croit s'y connaître mieux que vous. Comment allez-vous les traiter ? Ce phénomène est particulièrement poussé dans certains domaines (Seconde Guerre mondiale et occulte, Japon et samourais, etc.).

### Axes historiques et sens de l'Histoire

Si elle se base sur une époque raisonnablement documentée, aucune campagne ne pourra aborder toutes ses subtilités et grilles de lecture possibles. Les axes historiques correspondent à ces perspectives et aux « sujets » historiques que l'on souhaite utiliser. Ainsi, *Tenga* évoque ou développe la structure sociale de l'époque, la ségrégation de certaines communautés sociales et ethniques, l'opposition entre modernité et tradition, l'urbanisation naissante, la mise en place de quartiers des plaisirs, les guerres féodales et l'unification du Japon, les guerres religieuses, l'implantation des Européens, l'évolution des techniques, l'attaque de la Corée, la chute du pouvoir shogunal et impérial, etc. Une campagne doit limiter le nombre d'axes pour rester cohérente et pouvoir tous les traiter à leur juste valeur.

Dernier élément fondamental : le *sens de l'Histoire*, la direction prise par la réalité historique sur les axes pertinents<sup>8</sup>. Il s'agit de ten-

8. cf. dans ce livre l'article de Jean-Philippe Jaworski sur *Tè Deum pour un massacre*

dances lourdes, non d'une issue précise à un événement particulier. Il n'est donc pas rare – c'est un bon terreau pour l'écriture – que le *sens de l'Histoire* s'oppose à ce que vivent les personnages. Il faut le garder en tête pour montrer l'évolution des mœurs et des mentalités, animer certaines discussions d'auberges, etc. Ainsi, si la Révolution française va globalement dans le même sens que l'idéal des Lumières et qu'aucun personnage de la fin du XVIII<sup>e</sup> ne peut ne pas avoir d'avis dessus, certaines de ses conséquences, comme la Terreur, ne vont pas dans ce sens et offrent donc un grand nombre de scènes intéressantes.

## Les composantes de la campagne

À présent, vous disposez d'une liste claire de vos envies, tant d'un point de vue ludique et scénaristique qu'historique. Définir les composantes de la campagne va leur donner corps.

Votre histoire impliquera certains thèmes, notamment au travers de l'idée directrice ou du genre. Cela peut également être le cas du jeu et/ou du système dont vous vous servez. Pour l'équilibre et le rythme de votre campagne, il importe de voir comment ces aspects s'articulent avec les axes historiques retenus.

Si les thèmes (narratifs) et les axes (historiques) s'opposent, vous êtes dans la meilleure des situations et aurez *a priori* un grand nombre de conflits et de péripéties possibles juste en jouant sur cet antagonisme.

S'ils se renforcent mutuellement, vous devrez contrebalancer cette apparente complémentarité. Il peut s'agir d'éléments amenant le personnage à réfléchir sur le fait que le *sens de l'Histoire* n'est peut-être pas le bon. Il faut trouver un moyen d'amener les crises et les conflits qui vont nourrir votre trame.

Si thèmes et axes historiques ne sont ni contradictoires ni complémentaires, il vaut mieux chercher un moyen, même détourné, de les opposer.

La première composante est la *problématique*. Il s'agit du principal challenge qu'auront à affronter les protagonistes, généralement à la fin de la trame générale. Elle donnera sens à l'ensemble de la campagne et la résumera, sous la forme d'une question à laquelle on ne répondra qu'en la finissant. Pour une problématique ancrée dans l'Histoire, l'idéal est de s'inspirer de l'articulation thème narratif et enjeux historiques. Dans « *Tiàn Xia* » pour *Qin*, les personnages ont le choix entre privilégier la paix d'un tyran sanguinaire qui n'hésitera pas à ordonner des massacres pour l'obtenir et la préserver, ou laisser ce qui deviendra la Chine dans un état de guerre permanent.

La problématique se résume souvent à sauver le monde ou à gagner une guerre, et cela suffit amplement. S'il y a clairement un bon et un mauvais choix, les enjeux tournent davantage autour des moyens que des prises de position et des finalités. Cela reste un moteur de jeu très efficace. Toutefois, par expérience et par goût, les oppositions de notions/idées/objectifs de valeur comparables me semblent moins lisibles mais bien plus impliquantes et plus ludiques.

*La problématique du « Triste Destin des Gamajima » est de savoir si les personnages vont accepter de tout perdre pour accomplir leur devoir et favoriser quelqu'un qui ne le mérite pas forcément. Sont-ils loyaux au point de ne plus exister ou considèrent-ils que leur loyauté doit s'effacer lorsque ni leur maître ni eux-mêmes n'existent plus ?*

Vient ensuite le choix, par essence biaisé, du *type* de campagne. Sera-t-elle axée sur une intrigue (« procédurale ») ou sur un décor et ses personnages (« ouverte »). Dans les faits, il faut travailler les deux. Le cadre donne profondeur et crédibilité ; il permet de réagir à toute action imprévue. L'intrigue rend les choses passionnantes et divertissantes. Toutefois, définir le type aide à voir où mettre l'accent, surtout si vous ne vous sentez pas le courage de mener les deux de front.

Le *décor* (ou *background*) est le cadre général des aventures. Son importance est souvent surévaluée, mais plus il est défini avec précision, plus vous aurez de matériau pour peaufiner ce qui sera vraiment utile pour vos parties. Le seul risque est de l'imposer aux joueurs et de

les forcer à tout retenir : mieux vaut le dévoiler au travers de l'action que trop en dire.

Il s'agit du lieu, de l'époque, mais aussi de l'échelle à laquelle va se passer l'intrigue et plus globalement à la fois de la quantité, du niveau de détail et de la nature des forces auxquelles seront confrontés les PJ. Le travail préalable sur vos attentes et sur les axes historiques porte alors ses fruits. Si votre campagne prend place durant la Prohibition et qu'un de vos axes est la montée du syndicalisme, vous ne détaillerez qu'une ville avec ses quartiers, ses grandes entreprises, ses réseaux criminels ou judiciaires, ses factions, etc. Par contre, si vous n'allez pas au-delà, les idées des joueurs, les actions des personnages et les conflits narratifs se limiteront très probablement à cette unique cité.

Les cadres peuvent être variés : une caravane (*Hurlements*), un vaisseau (« *Darstryder* » pour *Star Wars*) ou un train (« *Terreur sur l'Orient-Express* » pour *L'Appel de Cthulhu*), une ville (« *La Cité des mensonges* » pour *L5A*, « *Ptolus* » pour *AD&D*), une nation (« *The Great Pendragon Campaign* » pour *Pendragon* ou « *La Campagne impériale* » pour *Warhammer*), un continent (« *Barsaive at War* » pour *Earthdawn*, « *Tiàn Xia* » pour *Qin*, « *Dragonlance* » pour *AD&D*), plusieurs lieux spécifiques dans le monde entier (« *Les Masques de Nyarlathotep* » pour *L'Appel de Cthulhu*), voire au-delà (la plupart des campagnes *Star Wars*).

*Le décor du « Triste Destin des Gamajima » est essentiellement le fief d'un petit clan, les Gamajima, dans la province de Bizen. La situation politique et l'équilibre y sont très fragiles. À certains moments, il s'élargit à la capitale de la province et à un champ de bataille dans une contrée éloignée pour intégrer les trois niveaux d'échelles et d'intrigues (local, province, nation).*

La façon dont sont créés et agissent les personnages est sans doute le procédé le plus percutant de donner corps à votre campagne. Qu'il s'agisse des protagonistes, des antagonistes principaux ou même de seconds rôles hauts en couleur, cette étape est incontournable. Que seraient *La Guerre des étoiles* sans Dark Vador ou Yoda, *Hurlements* sans le Veneur, *Pendragon* sans Arthur et ses chevaliers ?

Ce vaste sujet est paradoxalement peu documenté pour le jeu de rôle, même dans les chapitres de conseils aux MJ. À peine trouve-t-on régulièrement les mêmes méthodes pour créer une nemesi aux PJ. Exception notable : dans le « *Swashbuckler's Handbook* » pour *Mage : The Sorcerer's Crusade*, Phil Masters se sert des personnages shakespeariens pour aider à la caractérisation des PNJ. Pour les plus curieux, il existe pléthore de livres sur le sujet destinés aux scénaristes et dramaturges.

Le travail sur les personnages se divise en quatre :

- ☞ identifier en quoi les vôtres doivent être différents de ceux d'une autre campagne (et notamment en quoi ils sont le reflet de leur époque) ;
- ☞ conditionner ou personnaliser les règles de création des PJ afin que cela corresponde à votre campagne (à son genre par exemple) ;
- ☞ créer et caractériser les antagonistes principaux. *James Bond 007* proposait dès 1983 une classification adaptée à son univers, mais il en existe de nombreuses autres ;
- ☞ leur préparer des conflits et des scènes leur permettant de se développer ou d'illustrer certaines spécificités de leur époque, à la hauteur de leur utilité dans la campagne.

*Les PJ du « Triste Destin des Gamajima » sont des jeunes samourais sur le point de passer leur cérémonie de transition vers l'âge adulte. Au sein de leur clan, ils sont confrontés à des gens pétris d'idéaux, allant pour certains jusqu'au fanatisme et à la folie ; mais lorsqu'ils s'aventurent dans les strates supérieures de la société, le cynisme et l'opportunisme semblent prendre le pas. Quelques PNJ détonnent et se rapprochent d'eux : deux figures paternalistes, l'intendant de leur clan et le diplomate de leur suzerain, et le jeune seigneur de la province, Ukita Hidie, qui s'identifie à l'un d'entre eux.*

Dernière composante : l'intrigue. Souvent confondue à tort avec la campagne dans son intégralité, elle en reste généralement un élément majeur. Il s'agit de l'ensemble des situations, événements ou scènes

auxquels seront confrontés les PJ, et des liens qui les unissent. Il est heureusement impossible de prévoir tout ce que feront les personnages et tous les liens envisageables entre les scènes, mais nous pouvons couvrir l'essentiel des cas, le décor fournissant les moyens de retomber sur nos pattes.

En quelque sorte, *l'intrigue* est l'ensemble des péripéties qui vont connaître les *personnages* dans le *décor* et qui leur permettra de répondre à la *problématique* de la campagne. Elle comprendra plus ou moins d'ellipses selon le *type* de cette dernière.

Il n'y a pas de recette infaillible pour construire une bonne intrigue. L'essentiel est de rebondir sur les autres éléments, décors et personnages en tête. Pour les campagnes complexes, une méthode qui a fait ses preuves est de :

- ☞ commencer par le final/paroxysme : c'est l'élément à l'aune duquel la campagne sera évaluée. Il doit donc tirer toute l'intrigue. C'est aussi le moment où la dimension historique prend son sens : les PJ font l'Histoire, en sont les victimes ou parviennent à l'éviter ;
- ☞ lister les arcs à intégrer – ce sont les sous-intrigues ou les évolutions de chaque personnage ;
- ☞ s'assurer d'avoir au moins un arc par protagoniste principal ;
- ☞ lister les scènes-clés, pour leur fond – rebondissement ou progression de l'intrigue – ou leur forme – côté spectaculaire, conflit original ;
- ☞ intégrer les scènes correspondant à chaque arc, et délimiter grossièrement des parties – exposition, développement I, développement II et dénouement – et leur contenu. On peut s'aider d'outils classiques comme la pyramide de Freytag ou la méthode Syd Field ;
- ☞ de la même façon, découper la campagne en actes en fonction de l'arc principal – ou des deux/trois principaux ;

## **Le Triste Destin des Gamajima**

### **Exposition – Découverte du fief**

1. *La Retraite du sensei* : le maître des PJ les amène en excursion pour tenter de se choisir un successeur avant de partir à la mort pour une affaire de cœur vieille de trente ans ;
2. *Mortel Gempukku* : le successeur devient chef de son clan sous couvert d'agitation politique et de tentative d'empoisonnement ;
3. *L'Émissaire* : un diplomate est envoyé par le suzerain du clan pour évaluer le nouveau chef ; il faut lui faire bonne impression.

### **Développement I – Lutte pour conserver le fief**

4. *Le Vaisseau noir* : naufragés, les PJ sont recueillis par un navire occidental et doivent gérer la cohabitation avec un de leurs villages ;
5. *Première Bataille* : l'autre prétendant à la tête du clan les attaque, piégés dans le village, avec des forces largement supérieures ;
6. *Massacre à l'auberge* : escortant le bateau à la capitale, ils font halte dans une auberge où ont lieu de nombreux crimes et en apprennent beaucoup sur la politique à l'échelle nationale.

### **Développement II – Pris dans la politique de la province**

7. *L'Hiver à la cour* : les PJ font leurs premiers pas à la cour et essayent de briller alors que leurs rivaux tentent de les discréditer ;
8. *L'Escorte* : on les envoie chercher un étrange samouraï en montagne alors que les cols sont encore enneigés ;
9. *Le Poids de la honte* : de retour chez eux, ils combattent leurs rivaux qui ont décidé de détruire le fief et, en les poursuivant, provoquent l'invasion du leur et de celui de leur suzerain par un puissant voisin ;
10. *Le Triste Destin des Gamajima* : alors qu'ils ont provoqué sa chute, durant l'ultime bataille, leur suzerain leur demande s'ils acceptent de perdre leur clan et leur honneur pour exaucer ses dernières volontés.

### **Dénouement – Les dernières volontés du suzerain**

11. *Shizugatake* : les PJ s'impliquent dans une bataille où se joue le destin du Japon pour obtenir l'oreille du vainqueur et, grâce à son soutien, sauver la province ;
12. *Reconquête* : ils reconquièrent leur province et démasquent l'usurpateur.

- ☞ tracer un déroulé avec autant de lignes que d'arcs, les actes de la campagne, et placer les parties des différents arcs où elles semblent les plus opportunes. Cela revient également à situer les différents climax et coups de théâtre correspondants ;
- ☞ s'assurer du respect des contraintes supplémentaires que vous serez fixées – par exemple : présenter l'antagoniste principal dans l'exposition, alterner l'idée directrice et son antithèse pour obtenir un rythme élevé, alterner les niveaux d'intrigues, les types de scènes, etc. ;
- ☞ créer des scénarios – du point de vue des PJ désormais – intégrant les parties en cours des arcs concernés et les agençant en une succession de scènes et de transitions qui présentent un intérêt et un challenge pour les joueurs. Le scénario devra avoir sa propre organisation en actes et n'intégrer que des scènes faisant progresser l'intrigue ou développant les personnages.

Malgré ou peut-être grâce à son côté expérimental, *PrimeTime Adventures*, de Matt Wilson, est une formidable source d'inspiration pour la gestion des différents arcs et la construction des scènes.

Reste un ultime effort. Certains s'en passent, mais autant s'accorder ce petit plaisir : trouver un *titre* à votre travail et ponctuer ainsi la fin de sa conception. Vous n'aurez peut-être pas la campagne ultime à chaque fois. Il faudra la retravailler constamment en fonction des réactions de vos joueurs. Mais en suivant cette méthode, vous devriez satisfaire vos attentes initiales tout en assurant l'ancrage dans l'Histoire. Ce sera certes toujours à vous et à vos joueurs de transformer l'essai, mais vous devriez avoir quelque chose de suffisamment solide pour vous reposer dessus.

Il ne reste donc que l'essentiel : faire jouer votre campagne !

## Les intrigues de convalescence

Sous ses formes les plus réalistes, le jeu de rôle à dominante historique conduit parfois à des situations de blocage narratif : la campagne s'interrompt car l'un des PJ est malade, meurtri ou mutilé et, faute d'« usine à points de vie » (clerc, potion magique), le système de jeu lui impose plusieurs jours ou semaines de convalescence. De nombreux groupes vivent cela comme un mal nécessaire, recourant tantôt à des PJ de substitution, tantôt à des ellipses (« *Trois semaines plus tard, te voilà remis sur pieds...* ») pour ne pas ralentir leur séance. Voici quelques pistes pour faire d'une convalescence une véritable occasion de jeu :

**Cas de conscience** – Le médecin n'accepte de soigner le PJ que par obligation éthique, alors qu'il devrait le dénoncer à ses adversaires. Il va falloir des trésors de diplomatie pour le garder dans cette disposition bienveillante durant toute la convalescence.

**Les fantômes de l'hôpital** – En proie à la fièvre, le PJ a des visions qui semblent clairement liées à l'aventure en cours. S'agit-il de prémonitions, de recoupements inconscients ou de pures divagations ? La réponse tient souvent à la dose de fantastique tolérable dans l'univers du jeu. L'important est que le convalescent attire l'attention du groupe, au lieu de terminer la séance en marge de l'action.

**Blessé, moi ?** – Les adversaires du groupe ou des enquêteurs neutres cherchent un blessé dans toute la région pour l'achever, l'arrêter ou simplement l'interroger. Le PJ doit absolument paraître en pleine santé, malgré les différents contrecoups de sa blessure (saignements, nausées, pertes de connaissance), ce qui va souvent requérir l'aide de tout le groupe.

**Place aux nettoyeurs** – Alors que le groupe est reparti à l'aventure, le PJ repère *in extremis* une équipe de « nettoyeurs » venus l'éliminer

dans son lit. Il va devoir leur échapper malgré son état. Une scène d'angoisse classique, particulièrement éprouvante si l'on a pris soin de mettre en première ligne des soignants dévoués.

*Médecin sans scrupules* – Le PJ blessé ou ses compagnons comprennent peu à peu que la convalescence est anormalement longue. Soit le médecin ne peut pas guérir son patient, soit il ne le *veut* pas. On peut imaginer bien des raisons à cela : il est à la solde des adversaires du groupe, il mène des expériences douteuses sur des cobayes humains, il est criblé de dettes et tente d'escroquer tous les étrangers qui recourent à ses services, etc.

*D'entre les morts* – Au milieu d'un combat particulièrement confus (abordage, escarmouche nocturne, etc.), le PJ est laissé pour mort par son groupe et, le temps de finir la séance, par le MJ. Le disparu va jouer une ou deux aventures en solo, tandis que le reste du groupe annoncera sa mort à ses proches, aux autorités... jusqu'aux retrouvailles.

### ***Pas de temps mort pour les blessés***

Le meneur d'une campagne historique sait qu'il aura tôt ou tard des convalescences à gérer, mais il ignore quand, où et pour quels personnages. D'où l'intérêt d'anticiper : certains indices, PNJ ou événements doivent être suffisamment mobiles pour apparaître durant ces moments creux de l'aventure. Par exemple, les PJ cherchent à entrer en contact avec une société secrète depuis plusieurs jours, lorsque l'un d'entre eux, cloué au lit par une blessure au genou, remarque que l'homme à tout faire du médecin échange des signes discrets avec un visiteur. Le MJ lui donne l'occasion, malgré son état, de participer à l'enquête, voire de s'attirer de sérieux ennuis si ses questions manquent de doigté.

Les convalescences dégagent du temps pour les actions longues, comme la lecture, le décryptage, la résolution d'énigmes, l'apprentissage d'une science ou d'une langue, etc. Les joueurs de

*L'Appel de Cthulhu* connaissent bien cette pratique, qui veut que le blessé déchiffre le *Necronomicon* dans sa chambre d'hôpital, tandis que le reste du groupe poursuit l'enquête. Il suffit d'imaginer la situation pour en tirer toutes sortes d'idées : un tel livre ne manquera pas d'attirer l'attention, voire la convoitise ; sa lecture, si éprouvante, aura-t-elle un impact sur le blessé et sur son rétablissement ? Un ancien interne en psychiatrie remarquera que la santé mentale du patient se détériore à mesure que son physique s'améliore : il voudra en savoir plus, contactera peut-être un spécialiste... De quoi improviser de beaux moments de jeu, au lieu du traditionnel bilan comptable : « *Au bout d'une semaine, tu as récupéré x points de Vie, perdu y points de Santé Mentale et gagné z% en Mythe de Cthulhu.* »

### ***Soigner son scénario... et scénariser les soins***

Avec son roman *Misery* (1987), Stephen King a bien montré qu'un personnage alité pouvait devenir le héros d'une histoire palpitante. Pour faire de la convalescence une véritable aventure, il faut la scénariser comme toute autre situation de jeu, c'est-à-dire en travailler les décors, les personnages et les intrigues. Les établissements de soins sont souvent bien décrits dans les jeux historiques : on peut insister sur les éléments d'ambiance, comme les odeurs de vinaigre ou d'éther, la présence d'animaux fureteurs, les outils aux formes inquiétantes, les cris, râles et gémissements, mais il faut surtout exploiter l'extraordinaire variété de situations humaines qu'ils présentent. Riches et pauvres, malades et bien-portants, instruits et analphabètes, laïcs et religieux, tous les personnages ont une bonne raison de s'y rencontrer. Ce sont des lieux de douleur, de soulagement ou de deuil, mais aussi de conflits, d'influence, de vols, de trafics...

Plus on remonte dans le passé, plus on peut exploiter l'absence de spécialisation des lieux, des personnes et des instruments. Une

fois la balle de mousquet logée dans le genou du PJ, rien ne dit que le groupe va trouver un chirurgien dûment qualifié, équipé et secondé pour la lui extraire. L'opération sera plus marquante si le blessé est traité dans une grange en ruines, par un garçon de ferme muni d'une dague rouillée, guidé par une vieille rebouteuse aveugle.

Il faut enfin penser à insérer la convalescence dans les représentations d'une époque. Loin d'être une discipline autonome, la médecine était souvent liée aux croyances religieuses, qu'elles soient reconnues (clergé), tolérées (rebouteux) ou persécutées (sorciers). Ces relations, souvent tendues, fournissent d'innombrables intrigues, que l'univers ait une composante fantastique ou non. Ainsi, dans *Te Deum pour un massacre*, se faire soigner est presque un acte politique, suivant les confessions respectives du médecin et de son patient.

Olivier Caïra