

SCENARISATION EN GN LA TECHNIQUE DU FRONT

Christophe « BJ » Breyse



NOTE D'INTENTION

Mon intention en réfléchissant à tout ça, est de proposer des modèles de travail permettant de passer de l'artisanat à l'industrialisation. Certes, dans le concept d'industrialisation on voit poindre celui de la "pensée unique" ou de la "méthode Vérité". Mais il me semble nécessaire de réfléchir à la façon dont on fait les choses pour en extraire les bonnes pratiques.

La technique du front est une pratique que j'ai adaptée au GN à partir de sa version JdR classique issue de jeux comme Apocalypse World et Dungeon World. C'est une technique qui est centrée sur l'environnement et les actions des personnages non joueurs (PNJ) plutôt que sur les actions des personnages des joueurs (PJ). Elle prend ainsi le chemin opposé aux techniques qui basent la scénarisation sur les PJ et exige que les joueurs fassent l'effort d'entrer eux-mêmes dans le jeu plutôt que d'attendre qu'on vienne les prendre par la main pour leur indiquer où se trouve le scénario. Enfin c'est une technique de jeu ouvert dans laquelle on ne prévoit que ce que les non-joueurs vont ou peuvent faire.



1 - Capitaine Kriegel, chef des forces de l'Inquisition

J'assume pleinement le fait qu'elle ne s'adapte pas forcément à tous les GN. Je dirai même qu'elle est optimale dans les GN de plus de 50 joueurs dont l'inscription est ouverte à tous et dont la création de personnage est laissée entre les mains des joueurs.

CONTENU

NOTE D'INTENTION	2
CONTENU	3
QU'EST-CE QU'UN FRONT	5
DEFINITION	5
STRUCTURE	5
CAMPAGNES ET AVENTURES	6
LA METHODE	6
EXEMPLES DE FRONTS	7
EXEMPLE DE CAMPAGNE	7
EXEMPLE D'AVENTURE	8
ARCHITECTURE D'UN FRONT	10
AVENTURE OU CAMPAGNE	10
TITRE	10
DESTIN	10
CONTEXTE	11
PLAN	11
CASTING	11
DEFIS	13
ENJEUX	13
MATERIEL	14
LES REGLES D'OR	15
PREVOYEZ LE MINIMUM	15
N'APPROFONDISSEZ QUE SI NECESSAIRE	15
ATTENDEZ-VOUS A TOUT	15
RESPONSABILISEZ VOS PNJ	15
FAITES LE POINT REGULIEREMENT	15
AMUSEZ-VOUS	16
APPROFONDIR UN FRONT	17

LE CONTEXTE - LE BACKGROUND	17
LE CASTING - LA FICHE PNJ	17
LE PLAN - LES SCENES	18
GESTION D'UN FRONT EN GN.....	20
DEROULER LE PLAN D'UN FRONT EN GN	20
GERER PLUSIEURS FRONTS LIES.....	22
FRONT ET TIMELINE	23
DISCUSSIONS AUTOUR DES FRONTS.....	24
FRONT ET BACKGROUND	24
FRONT ET CREATIVITE.....	24
FRONT ET DIRIGISME	25
FRONT ET IMPROVISATION	26
CONCLUSION ET DEDICACES	28
PHOTOS.....	29
APPROFONDIR.....	30



2 - Bataille maritime au large de Numa

QU'EST-CE QU'UN FRONT

DEFINITION

Les Fronts sont les bases de la scénarisation du GN. Ils peuvent servir à la création d'un scénario comme à la synthétisation d'idées posées de manière classique. Chaque Front est un problème qui va se poser aux PJ : les menaces qui pèsent sur les PJ, la population locale, les lieux avoisinants et toutes ces choses qui peuvent préoccuper les PJ. Chaque Front inclut également un Destin, les choses qui arriveront si les PJ n'interviennent pas. Le terme lui-même, « Front », fait partie de la terminologie militaire : les PJ se battent certainement sur plusieurs Fronts, dépassés par les événements et partout où ils regardent, ils découvrent des dangers, des menaces et des opportunités d'aventure.

Nous pouvons construire les Fronts comme une première étape de scénarisation. Il faut voir ça comme un mini-jeu d'orgas : on se frotte les mains, on endosse le rôle de seigneurs du Mal et on conçoit des plans machiavéliques et des dangers avec lesquels défier les PJ.

Leur conception peut arriver en seconde étape, comme des fiches de lecture synthétiques, après une phase de brainstorming, de création de background, de scénario ou autres plus classiques. Cette dernière utilisation est très utile pour s'assurer que rien n'a été oublié dans la partie créative.

STRUCTURE

La structure des Fronts est là pour nous aider à trier nos idées. Elle donne une place à chaque information utile pour le déroulement du GN. Le but de cette structure est de donner un accès rapide à toute la structure scénaristique du GN. Elle permet de ne pas solliciter l'orga pour des questions simples ou des briefings imprévus. C'est la Bible du GN : un orga supplémentaire sur papier.

Il n'est pas nécessaire d'entrer dans les détails tout de suite : la méthode proposée ici présente le minimum vital à préparer. On peut ajouter autant de détails supplémentaires qu'on le souhaite, ou se contenter des grandes lignes et laisser l'inspiration frapper en cours de GN : tant que le Front est préparé *a minima*, le GN devrait bien se passer.



CAMPAGNES ET AVENTURES

Tous les Fronts sont construits sur le même modèle de base : un Contexte, un Casting, un Plan, un Destin des Défis et des Enjeux. On peut diviser les Fronts en deux catégories : les Campagnes et les Aventures.

Les Aventures sont les Fronts dont nous allons nous servir pendant un GN. Ils tournent autour d'un problème précis. Les Campagnes rassemblent plusieurs Aventures sous le même drapeau. Les Défis des Aventures sont immédiats – les bandits orcs sur la route de Hargosh, par exemple – mais les Défis des Campagnes sont plus gros, plus longs, plus pernicious : la volonté du chef orc de rassembler les tribus et de détruire tous les villages humains, par exemple. On peut directement inventer une Campagne puis développer des Aventures en s'en inspirant. Chaque étape du Plan de la Campagne devenant une Aventure, un Événement ou un Élément de Background.

LA METHODE

Voici la méthode en résumé :

1. Choisir si c'est une Aventure ou une Campagne
2. Lui donner un Titre
3. Déterminer le Contexte
4. Établir le Casting
5. Décider du Destin
6. Déterminer le Plan
7. Déterminer les Défis
8. Lister les Enjeux
9. Évaluer les besoins en Matériel



3 - De gentils Fey dégénérés issus du Waste

EXEMPLES DE FRONTS

Ci-dessous deux exemples de Fronts écrits *a minima*. Ils permettent d'avoir une vision globale de la campagne dont l'une des étapes est détaillée. Dans la suite du document sont décrites les diverses sections de l'architecture d'un front et comment les remplir puis les approfondir.

EXEMPLE DE CAMPAGNE

Titre

Invasion Démoniaque (*Campagne*)

Destin

Le royaume a chuté devant l'envahisseur

Contexte

Un plan parallèle est dominé par une civilisation démoniaque. Celle-ci a découvert l'existence du monde des hommes et a décidé de l'envahir, d'autant que le temps est compté, leur propre monde est en train de se désagréger.

Casting

- **Aarzimor** (roi des démons) : Veut sauver son peuple de l'extinction. Il n'est pas fondamentalement belliqueux, mais il ne considère pas les humains comme dignes d'intérêt.
- **CrocSanglant** (général en chef des démons) : Veut prendre la place d'Aarzimor. C'est un ambitieux cruel et sanguinaire.
- **Vraadurane** (grand chamane démon) : Veut approfondir son savoir sur la nature des plans d'existence. Il n'est pas convaincu de la nécessité de détruire l'humanité.

Plan

1. Des éclaireurs démoniaques font des reconnaissances
2. Les démons établissent des têtes de pont
3. Les démons sécurisent une région
4. Les démons ouvrent un portail de transfert
5. CrocSanglant fait un putsch et emprisonne Aarzimor en le faisant passer pour mort
6. CrocSanglant lance l'invasion
7. La guerre humains contre démons fait rage
8. Vraadurane fait une tentative désespérée de sauver Aarzimor
9. La dernière poche de résistance est vaincue

Défis

- Empêcher la chute des hommes

- Comprendre le langage des démons
- Comprendre la nature des plans

Enjeux

- Les PJ réussiront-ils à empêcher l'invasion ?
- Le langage écrit des démons sera-t-il compris ?
- Comment refermer un portail démoniaque ?
- Quelle est la nature des plans d'existence ?
- Peut-on retourner les armes des démons contre eux ?
- Peut-on sauver Aarzimor des griffes de CrocSanglant ?
- Peut-on convaincre Aarzimor que la cohabitation pacifique est possible ?

Matériels

- portail démoniaque petite taille
- portail démoniaque grande taille
- costumes de quidam démons
- costume d'Aarzimor
- costume de CrocSanglant
- costume de Vraadurane
- armes démoniaques
- effets spéciaux

EXEMPLE D'AVENTURE

Titre

Mission de reconnaissance des démons
(Aventure - Invasion Démoniaque - Étape 1)

Destin

Les éclaireurs ont réussi leur mission

Contexte

La première étape d'une invasion est d'obtenir le plus d'informations possibles sur le terrain. Plusieurs expéditions sont envoyées via de

petits portails démoniaques qui resteront ouverts peu de temps. Les éclaireurs doivent effectuer un certain nombre de tâches avant de repartir faire leur rapport.



4 - Un automate bucheron devenu fou

Plan

1. Arrivée des éclaireurs via un petit portail démoniaque
2. Les éclaireurs inspectent la zone
3. Les éclaireurs espionnent les habitants
4. Les éclaireurs interrogent des habitants
5. Les éclaireurs kidnappent des habitants
6. Les éclaireurs repartent par le portail avec leurs informations et leurs otages

Casting

- **Adrazuth** (chef des éclaireurs démons) : Mener à bien la mission en toute discrétion.
- **Beberias** (chamane éclaireur démon) : Interroger un humain utilisateur de magie.
- **Nagan** (grosse brute démon) : Se mesurer à un guerrier humain.
- **Vadrer, Modder et Ludrer** (éclaireur démons) : Suivre les ordres et rentrer en vie.

Défis

- Découvrir la présence des éclaireurs
- Comprendre le danger représenté par les éclaireurs
- Libérer les otages
- Empêcher les éclaireurs de repartir

Enjeux

- Les éclaireurs seront-ils détectés ?
- L'analyse du portail permettra-t-elle d'en comprendre la nature ?
- Un PJ tentera-t-il de passer le portail ?
- Qu'apprendront les PJ d'un démon capturé et interrogé ?
- Les otages seront-ils sauvés ?

Matériels

- portail démoniaque petite taille
- costumes de quidam démons
- armes démoniaques
- effets spéciaux

ARCHITECTURE D'UN FRONT

AVENTURE OU CAMPAGNE

Comme expliqué ci-dessus, une Campagne est un Front dont le déroulement s'étalera sur plusieurs GN. Une Aventure est une étape du plan d'une campagne dont le déroulement est approfondi et qui permet une interaction avec les PJ. Une Aventure est destinée à être intégralement jouée lors d'un GN.

Une campagne de GN peut tout à fait prévoir plusieurs Fronts de type Campagne. Tout comme il peut y avoir des Fronts de type Aventure indépendants de toute campagne.

TITRE

Le titre d'un front est basé sur le thème de celui-ci. Il n'est pas le Destin du front mais l'idée générale qui en ressort.

DESTIN

Le Destin est ce qui va arriver si tout se déroule selon le plan prévu (voir ci-dessous), bref si



5 - Une petite indienne qui n'a pas froid aux yeux

aucun grain ne vient gripper le rouage. Le Destin est un fait, une finalité ou un but, un état définitif et immuable lorsqu'il est atteint :

- “le roi est mort”
- “le monde des hommes a été envahi et l’humanité vaincue est devenue l’esclave des démons”
- “la bombe atomique explose, réduisant à néant le pays”
- ...

CONTEXTE

Le Contexte est la situation de départ et l’ensemble des informations qui expliquent pourquoi les choses progressent vers le Destin. C’est l’historique, le background, la justification du front. Il peut être très court ou très détaillé s’il est nécessaire de bien poser les choses et ainsi fournir des éléments de compréhension essentiels pour mener le front. Par contre, si les personnalités du casting y sont mentionnées, elles n’y sont pas décrites, elles le seront plus loin.

PLAN

Le plan est l’ensemble des étapes (3 à 7) qui partent du Contexte et mènent au Destin. Elles peuvent être de trois types :

- **Aventure** : l’étape est destinée à devenir une Aventure détaillée.
- **Événement** : l’étape fait l’objet d’un événement déterminé et mis en scène par les organisateurs.
- **Background** : l’étape est considérée comme une nouvelle Vérité du jeu. Pour une Campagne cela correspond à une info rajoutée au background général ou dans les retours fournis aux PJ. Pour une aventure, si c’est la 1^o étape elle peut être traitée comme pour les campagnes. Pour les autres étapes, cela peut être une information, une annonce ou une rumeur lancées en roleplay.

Les étapes d’un plan sont des affirmations, ce sont des plans dans le plan, ce sont des choses qui arrivent si personne (les PJ) ne fait rien. Cela semble particulièrement déterministe, mais il est pourtant essentiel que la ligne directrice soit clairement définie. De toute façon elle sera chamboulée et l’ensemble du front permettra de réagir promptement aux évolutions de la situation pour adapter, modifier ou abandonner les étapes.

CASTING

Le casting est la liste des personnes, groupes, entités qui sont concernés par le front et y ont un intérêt, une motivation, un lien. Classiquement ce sont les PnJ. Ce sont aussi les PJ et

groupes de PJ qui y trouveraient un écho scénaristique, voire ceux qui y seraient directement impliqués.

Tous les éléments de casting ont un **nom**, un **type**, un **penchant/motivation** et éventuellement un complément de **description**. Par exemple : “**Beberias** (*chamane éclaireur démon*) : *interroger un humain utilisateur de magie.*” Le PnJ qui incarnera Beberias a une base de travail pour conceptualiser son personnage. Le penchant aidera à l'interprétation de celui-ci. Il représente soit les raisons qui le poussent à agir, soit son comportement habituel. En l'occurrence Beberias, au-delà de sa mission d'éclaireur, voudra que le groupe capture un utilisateur de magie pour qu'il l'interroge. Le comment est laissé à la libre discrétion des PnJ. D'autres fois les éléments de casting auront une description très fouillée pour mieux cadrer ce qu'en attendent les organisateurs.

Pour en revenir à Beberias, il n'est pas exclus qu'il prenne des risques pour capturer lui-même un mage si son chef **Adrazuth** a refusé car il doit mener à bien la mission en toute discrétion et que cela représenterait un risque trop important. Le jeu est le résultat des



6 - Après avoir cuisiné du chien ils vont s'essayer à la viande de...

actions des PJ mais aussi des PnJs. C'est là que le déterminisme chute pour laisser place à l'incertitude et à la création d'une histoire intéressante.

DEFIS

Les Défis sont des affirmations indiquant les **dangers** qui se dresseront devant les PJ et les **opportunités** qu'ils pourront saisir. Ce peuvent être des énigmes, des adversaires, des pièges, des découvertes à faire. Les orgas et les PnJ menant le front doivent faire en sorte que ces opportunités soit accessibles aux PJ. Certains défis peuvent être détaillés, d'autres n'en ont pas besoin.

Une chose importante néanmoins, les défis ne sont pas des solutions en eux-mêmes. Par exemple, le défi "*empêcher les éclaireurs de repartir*" ne peut s'écrire "*tuer les éclaireurs*", c'est trop restrictif, c'est une solution trop déterministe, les orgas doivent s'adapter à ce que vont faire les PJ et donner une chance à leurs idées. Après tout si les PJ capturent ou tuent les éclaireurs, s'ils trouvent un moyen de fermer le portail ou encore s'ils les retiennent jusqu'à ce que celui-ci se referme tout seul, le défi est réussi, ils ont empêché les éclaireurs de repartir.

Par contre, si les orgas doivent tout mettre en œuvre pour que l'opportunité puisse être saisie par les joueurs ou encore doivent s'adapter à leurs idées, ils ne doivent pas les faire réussir à tout prix car cela casserait la logique du plan et du grain de sable. Si les PJ ne se bougent pas, le monde avance sans eux et ils en subissent les conséquences.

ENJEUX

Les Enjeux sont particuliers. Ce sont des **questions ouvertes** sur des choses et événements **importants** qui peuvent se passer sans qu'on en soit sûr et sur lesquels il serait bon de réfléchir. La réponse peut rester en suspens car elle dépendra essentiellement du déroulement du front et trouvera une réponse à la fin. Elle peut aussi trouver un embryon de réponse immédiat.

Par exemple "*un PJ tentera-t-il de passer le portail ?*" C'est bien une chose qui peut arriver et si cela arrive que va-t-il se passer ? On pourrait dire qu'il se retrouvera en territoire démoniaque, devant quelques démons très surpris et qu'il aura quelques secondes pour repartir avant de finir en lambeaux. Ce faisant il aura certainement participé à la résolution du défi "*comprendre le danger représenté par les éclaireurs*".

Tout comme "*qu'apprendront les PJ d'un démon capturé et interrogé ?*" On peut dès le départ indiquer ici les informations obtenues. Cela participe à la résolution du défi

LES REGLES D'OR

PREVOYEZ LE MINIMUM

Entendez par là *“prévoyez au moins le minimum vital pour que chacun puisse utiliser le front”*. Un front est destiné à être remis entre les mains des PnJ pour qu'ils le gèrent. Ils ont besoin de toutes les informations nécessaires pour être sûr de pouvoir assurer le service minimum, mais pas forcément plus pour pouvoir mieux intégrer l'essence du scénario.

N'APPROFONDISSEZ QUE SI NECESSAIRE

Est-il besoin, pour écrire un front et surtout pour le jouer, d'écrire un background historique long de dix pages sur son contexte et son casting ? Je ne le pense pas. Le corollaire de cette règle est *“allez à l'essentiel”*.

ATTENDEZ-VOUS A TOUT

Aucun scénario ne résiste à sa mise en application. Sauf, bien entendu, si les orgas font preuve de dirigisme dans l'exécution de celui-ci. Ceci n'est pas du tout dans l'esprit des fronts. Partant de là, et dans le respect des règles précédentes, il est inutile de chercher à tout prévoir, et de l'écrire, mais primordial de s'attendre à ce que la trame aille dans n'importe quelle direction, même la plus inattendue. Dans ce cas-là il suffira de se raccrocher au contexte et aux motivations pour faire évoluer le plan du front.

RESPONSABILISEZ VOS PNJ

Seuls, les orgas ne peuvent tenir un GN dans lequel de nombreux personnages autres que ceux incarnés par les joueurs doivent intervenir. Ils ont besoin de cette force vive que sont les PnJ. Mais ceux-ci ne sont pas de simples soldats toujours prêts à aller faire les monstres errants et autres joyusetés. Ils peuvent incarner des personnages importants, intéressants, aux motivations profondes et aux plans machiavéliques. N'hésitez pas à leur confier la gestion, en autonomie, de fronts entiers pendant le jeu. Responsabilisez-les ainsi, ils se sentiront valorisés et feront encore mieux.

FAITES LE POINT REGULIEREMENT

Lors d'un GN tout va très vite. Plusieurs fronts avancent en même temps, les orgas sont à droite et à gauche pour gérer des scènes, répondre aux PJ et manager des PnJ. Petit à petit les orgas perdent la vision globale du jeu et la cohérence de celui-ci devient difficile à maintenir. À ce problème une seule solution : faire le point régulièrement. Les orgas doivent prendre le temps de se réunir au calme pour brosser un portrait de la situation actuelle et

décider des changements à apporter.

AMUSEZ-VOUS

Si vous ne faites pas du GN pour vous amuser, si vous ne tirez aucune satisfaction des efforts que vous y consacrez, alors autant arrêter tout de suite ou bien réfléchir aux raisons pour lesquelles vous n'y prenez aucun plaisir. L'objectif n'est pas de se prendre la tête, ni d'être frustré, ni de s'énerver ou de se disputer. L'objectif est de s'amuser alors amusez-vous.



7 - Un groupe de Pir... non de Corsaires, si si, de Corsaires !

APPROFONDIR UN FRONT

Nous l'avons vu, un front, en lui-même, est une synthèse, un résumé, une fiche de lecture comprenant l'essentiel. Mais c'est aussi un moyen pour le scénariste de poser sa vision des choses. Parfois celle-ci doit être approfondie. Peut-être que le contexte n'est pas assez détaillé pour comprendre l'histoire. Peut-être que le personnage campé par un PnJ doit être mieux expliqué pour s'assurer qu'il aura le comportement attendu par les scénaristes. Peut-être qu'une scène doit être décrite techniquement pour faciliter sa mise en place. Dans ce cas il faut écrire des annexes au front à la suite de celui-ci. En lui-même le front doit pouvoir être lu très rapidement pour savoir de quoi on parle. Dans la suite du document les éléments du front peuvent être détaillés. Au final il sert presque de sommaire.



LE CONTEXTE - LE BACKGROUND

Si le background reste important pour comprendre les origines d'un problème posé par un front, il ne doit pas non plus présenter des éléments inutiles pour la compréhension de celui-ci. Approfondir un front doit se faire dans le respect des règles énoncées ci-dessus. Trop en mettre risquerait de rendre la lecture du front rébarbative et de consommer trop d'énergie aux scénaristes pour pas grand chose car au final ce n'est pas le background qui sera joué lors du GN, mais bien les éléments de jeu du front. Donc vous pouvez détailler certains points, mais il est contre-productif d'écrire un roman.

LE CASTING - LA FICHE PnJ

La fiche de PnJ Fixe est essentielle pour bien suivre la règle "*Responsabilisez vos PnJ*". Cette fiche doit comprendre les éléments suivants : nom, description et background, motivations, enjeux, objectifs et moyens du PnJ. L'objectif est de donner à la personne qui va incarner ce PnJ suffisamment d'informations pour qu'il puisse jouer son rôle en autonomie. D'ailleurs si cela signifie connaître des informations hors jeu sur les autres PJ et groupes de PJ il ne faut

pas hésiter. Le tout est que le PnJ puisse savoir vers quoi il tend. En ce sens sa motivation, ses objectifs et ses moyens sont essentiels.

Nom, Description et Background

Une présentation résumée du personnage, juste l'essentiel pour que celui ou celle qui va l'incarner puisse comprendre son implication.

Motivations

Liste des motivations issues des fronts dans lesquels le personnage intervient.

Enjeux

Liste des enjeux liés à ce personnage. Cela permet de mieux cerner certaines attentes des scénaristes.

Objectifs

Liste des objectifs que le personnage doit atteindre et les fronts liés à ces objectifs.

Moyens

Liste des moyens qu'il a à disposition.

Actions obligatoires

Il s'agit ici de lister les actions que le PnJ devra absolument effectuer (pour suivre le plan du front et tant que celui-ci est valide), comme participer à une scène importante, remettre une information à un PJ, *etc.* Il est important de bien noter aussi à quel front cette action se réfère de manière à ce que le PnJ puisse rapidement le retrouver, le consulter et ainsi mieux appréhender le contexte de son action.

Matériel de jeu

Équipements, objets, informations importantes que détient le PnJ et qu'il devra utiliser en jeu.

LE PLAN - LES SCENES

Certaines scènes sont importantes pendant le jeu. Elles doivent être belles, bien préparées de manière à remplir parfaitement leur rôle. Plus le GN est grand plus le nombre de fronts est conséquent et donc plus le nombre de scènes augmente. Les scénaristes ont certainement visualisé ces scènes dans leur tête lors de la création scénaristique, mais concrètement ils ne pourront pas être disponibles pour toutes les gérer pendant le jeu. La réponse à cette problématique est l'application des règles "*Responsabilisez vos PnJ*" et bien entendu "*Prévoyez le minimum*". La fiche de scène est là pour ça. Elle ne décrira pas en détail comment la scène doit se dérouler, mais plutôt quels sont les enjeux de la scène, quel est son but scénaristique et comment atteindre celui-ci. La nuance est importante car les PnJ qui

exécuteront la scène sauront quel est le sens de ce qu'ils font et non seulement ce qu'ils doivent faire.

Nom, contexte et description

Cette section décrit le contexte de la scène, c'est une synthèse des informations qui la justifient. Par exemple : *les hommes de Grognard le malfrat du coin vont racketter Marsoul l'aubergiste en pleine journée.*

Casting

Cette section regroupe la liste des intervenants et leurs *motivations dans la scène*. Par exemple :

- *les hommes de Grognard (petites brutes) : des lâches travaillant pour Grognard qui veulent soutirer de l'argent à l'aubergiste.*
- *Marsoul (aubergiste) : terrifié et bredouillant, il veut obtenir un délai*

Enjeux

Cette section, plus importante, liste les enjeux de la scène. Ils permettront d'analyser les résultats concrets de la scène. Par exemple :

- *Marsoul aura-t-il son délai avec un bonus "doigts cassés" ?*
- *Comment réagiront les personnes présentes face à ce racket ?*
- *Y aura-t-il une bonne âme pour éponger les dettes de Marsoul ?*
- *Les clients de l'auberge se laisseront ils molester sans réagir ?*

Mise en place

Cette section décrit ce qu'il faut préparer pour la scène et quel matériel utiliser.

Notez bien qu'il n'y a pas d'indication de déroulement de la scène. Les PnJ sont libres, à partir des explications données, de préparer la scène comme ils l'entendent, ils sont ainsi responsabilisés. Cela dit, si le déroulement de la scène est vraiment important, il est possible de prévoir une section supplémentaire qui le décrit succinctement.

GESTION D'UN FRONT EN GN

DEROULER LE PLAN D'UN FRONT EN GN

Votre GN ne sera certainement pas constitué d'un seul et unique front, mais de plusieurs dont les étapes de leurs plans vont se dérouler au fur et à mesure que le jeu avance. Vous avez briefé vos PnJ et ils savent ce qu'ils ont à faire, vous avez les étapes de chacun de vos fronts, tout est en place, le jeu peut commencer.

Démarrer

Commencez par activer les premières étapes de chaque front pour lancer l'action puis laissez les PJ et les PnJ en roue libre. Le jeu va s'installer, les joueurs vont rentrer dans leur personnage, l'immersion va se faire petit à petit. Puis commencez à dérouler les étapes suivantes.

Dérouler

Lorsque vous estimez que c'est le moment, regardez vos plans de front, choisissez une étape et activez là. Faites ainsi au fur et à mesure et déroulez le plan. Tant que les PJ n'interfèrent pas ou réagissent comme vous l'aviez prévu, le plan avance. Dès que le grain de sable se manifeste il est temps de changer le plan.

Faire le point

Lors d'un GN les organisateurs ont un cruel besoin de savoir où le jeu en est. Dans un GN porté par des fronts plus encore. En effet il est essentiel de détecter le grain de sable et ses effets pour pouvoir réagir. Des PnJ bien briefés sauront naturellement comment gérer et improviser en se basant sur la motivation de leur personnage. Mais parfois il est



8 - Affiche post-GN

nécessaire de se poser pour bien réfléchir à la suite à donner aux événements. C'est pourquoi lors d'un GN les PnJ doivent absolument faire remonter des informations aux orgas pour que ceux-ci aient une vision d'ensemble du jeu. De plus ils devraient faire régulièrement le tour des joueurs pour leur poser 3 questions :

- *Qu'as-tu fait/découvert jusqu'ici ?*
- *Que comptes-tu faire ensuite ?*
- *Comment prévois-tu de le faire ?*

Les réponses à ces questions donneront à l'orga un portrait rapide de l'état d'avancement du jeu afin qu'il puisse l'adapter si nécessaire.

Adapter

Ça y est, le grain de sable s'est introduit dans le délicat rouage que sont les plans des fronts. Peut-être que des PJ ont empêché l'assassinat du bourgmestre, ou bien ont-ils échoué à récupérer un artefact pour le compte de leur employeur, tandis que l'équipe au service de son adversaire a réussi. Bref tout se dégingue, il est temps d'adapter.

La motivation des acteurs d'un front est la base principale de toute réflexion en vue d'adapter le plan. Posez-vous la question : je suis le seigneur MéchantMéchant, j'ai un plan machiavélique et de misérables PJ viennent de se mettre devant mon chemin, ma motivation et mes objectifs sont clairs : je dois prendre en compte cet obstacle dans mon plan et réagir en conséquence. Relisez la motivation, les objectifs et les moyens du PnJ, décidez de ce qu'il va faire, puis modifiez son plan et déroulez cette nouvelle version.

Terminer

Normalement lorsque le plan d'un front se déroule sans accroc le Destin s'applique. Eh bien le moment venu appliquez-le sans remords, ni doute. Si cela implique que les PJ perdent quelque chose voire échouent ou subissent des conséquences... faites-le. Mais il est plus probable que les PJ auront mis leur grain de sel et que le plan se retrouve dans une situation bloquée. Si l'instigateur du plan se retrouve dans cette situation, alors il a perdu et les PJ ont gagné, c'est aussi simple que ça. Cela dit il est nécessaire de faire en sorte que les PJ comprennent bien qu'ils sont arrivés à la fin. Ce peut être une information donnée par un PnJ, ou bien la mise en scène d'un événement qui le leur fera comprendre, le tout est qu'ils en soient conscients.

GERER PLUSIEURS FRONTS LIES

Lier des Fronts entre eux

Les fronts peuvent être liés entre eux *a priori* de plusieurs manières et ils peuvent se retrouver liés *a posteriori*. Le premier cas correspond par exemple aux Aventures qui composent le Plan d'une Campagne. Ils ont un point commun, la Campagne, et peuvent s'exécuter soit séquentiellement, soit parallèlement. Cela peut aussi être le cas lorsque le plan ou le destin de deux fronts s'opposent. Par exemple, A et B veulent tous les deux une chose, mais agissent de manière différente. Voire veulent provoquer un destin différent pour une chose qui ne peut avoir qu'un état.

Exemple : un GN med-fan. Le seigneur Lodrak veut marier son fils à la fille de son suzerain. Or le seigneur Henri veut aussi marier son propre fils à la même fille. À terme seul l'un des deux plans peut réussir. Les fronts sont clairement liés et l'avancement/réussite/échec des étapes de leurs plans concourent à faire réussir l'un ou l'autre.

Le cas des fronts opposés est très intéressant car les actions des PJ prennent toute leur importance. Comme pions dans les plans des intriguants, ils feront pencher la balance dans un sens ou un autre et cela créera du jeu.

Les fronts liés *a posteriori* sont plus difficiles à anticiper. Ils résultent bien souvent des perturbations causées par les PJ et du remaniement des plans en conséquence. Si d'un côté on a ce vilain seigneur qui veut prendre le contrôle du fief d'un pair en mariant son fils à sa fille et en tuant le père, et d'un autre côté le sorcier noir qui recherche le Sceptre de Haute Nécromancie pour lever une armée et ravager le pays, il est clair que les fronts ne sont pas liés. Mais... si juste après la mort du père le nécromant voit là un moyen de poser un pion et réanime le seigneur avec le sceptre de manière à ce que personne ne voit la supercherie, les deux fronts se retrouvent complètement liés et opposés alors que rien ne les prédestinait à l'être autant.

Lier des éléments de casting de plusieurs Fronts

Dans un GN on peut considérer qu'il existe deux catégories de personnage non joueur. Je schématise bien entendu. En gros il y a les PnJ Fixes et les PnJ Volants. Les premiers incarnent un rôle unique destiné à être régulièrement présent dans la fiction, tandis que les autres incarnent des personnages le temps d'une scène (des marchands de passage, une attaque de brigands, *etc.*). Les PnJ fixes font généralement partie du casting, tandis que les PnJ volants font partie des défis, dangers et opportunités.

Un PnJ, qu'il soit fixe ou volant, peut apparaître dans le casting ou les défis de plusieurs fronts. Dans ce cas leur motivation, leurs objectifs, leurs buts peuvent différer de l'un à l'autre. Pour garder l'esprit synthétique d'un front, il ne faut faire apparaître dans celui-ci que les informations de casting nécessaires à ce front. Néanmoins il est impératif de compiler ces informations au sein de sa Fiche PnJ, de manière à ce que le PnJ qui incarnera le personnage soit bien informé des fronts auxquels il est lié. De plus, pour faciliter le travail de relecture et de synchronisation des fronts il faut préciser dans la partie Casting, dans la description du PnJ qu'il est lié à tel autre front.

FRONT ET TIMELINE

Beaucoup de GN sont organisés autour de scènes qui doivent (ou non) se dérouler à tel ou tel moment du jeu. Il s'agit de la timeline. Celle-ci permet d'avoir une vision chronologique des événements. La gestion par fronts, elle, est systémique. Cela signifie qu'elle se conjugue très mal avec une organisation chronologique des événements définie à l'avance.

En effet les événements du GN seront essentiellement causés par le grain de sable que représentent les PJ dans les rouages bien huilés des méchants. On peut être relativement certain que les acteurs du grand jeu voudront exécuter leurs plans tels qu'ils ont été défini dans les fronts, mais dès que des PJ y mettront le bout de leur nez, le plan ne pourra normalement plus se dérouler tel qu'il a été prévu. De plus les plans décrits dans les fronts sont là pour être activés en fonction des besoins du GN, pour relancer l'action ou pour faire progresser le scénario. Or la gestion par front présuppose qu'on ne sait pas quand les événements interviendront, juste qu'ils interviendront au meilleur moment de l'histoire.

Tout ceci pour expliquer que les plans des fronts doivent être vus comme des éléments empilés que les orgas dépilent pour les activer lorsque c'est nécessaire. La timeline se construit *a posteriori* pas *a priori*. Cela dit certaines étapes d'un plan de front peuvent être chronologiquement positionnées. Généralement celles qui soutiennent le démarrage du jeu. Plus le jeu avance et plus la différence entre le plan prévu et la réalité va se creuser et prévoir chronologiquement quand un événement doit se passer ne sert à rien *a priori*. Par contre certains événements peuvent être totalement ancrés chronologiquement de manière à imposer un rythme au jeu. Par exemple vous pourriez avoir un lieu protégé magiquement et prévoir que la barrière infranchissable ne disparaîtra que tel jour à telle heure. C'est typiquement le type d'événement ayant un double intérêt. D'une part, en théorie, les PJ n'ont pas d'influence sur leur survenance, ils ne peuvent donc pas le perturber. D'autre part ils servent à stabiliser le jeu, qui aura été déstabilisé par les actions des PJs.

DISCUSSIONS AUTOUR DES FRONTS

FRONT ET BACKGROUND



Certains peuvent douter de règles du genre “*Prévoyez le minimum*” et “*N’approfondissez que si nécessaire*”. Leur argument principal est le background. Ils soutiennent qu’un bon background bien intense est nécessaire pour poser l’univers, un contexte voire même tout simplement un personnage complexe. Ainsi à leurs yeux le Front n’est pas une bonne méthode. Ils se trompent car ils font un amalgame qui n’a pas lieu d’être.

Si vous organisez un GN dans le monde des Terres du Milieu ou un GN Historique ou encore dans un univers très détaillé de votre création, il est clair et évident que le background de l’univers est important, conséquent et fouillé. Il va servir de base aux scénaristes pour scénariser et aux joueurs pour prendre connaissance du monde dans lequel leurs personnages vont évoluer et interagir. Il va poser le contexte général du jeu et donner des pistes d’évolution future. En cela il est primordial.

Le front n’est pas incompatible avec un tel background. Le front est incompatible avec les informations que l’on écrit spécifiquement pour lui et qui lui sont inutiles. Ecrire l’arbre généalogique sur 500 ans de la famille du terrible seigneur MéchantMéchant avec son historique détaillé n’est nécessaire que si cela a une utilité en jeu. Le temps passé par les scénaristes à créer du scénario est déjà très important, la charge de travail est lourde, autant faire en sorte que cet effort ne soit consacré qu’aux choses qui seront les plus utiles au jeu.

FRONT ET CREATIVITE



On pourrait croire que l’organisation et la structuration d’un scénario en front va brider la créativité du scénariste. Pourtant le front n’est qu’une fiche de lecture créée à partir des méandres de la création scénaristique. À ceux qui pensent que leur génie va être étouffé par une telle structure scénaristique, je rappelle qu’ils ne seront pas autour d’une table avec quatre ou cinq joueurs dont ils savent à tout instant les faits et gestes... ils seront dans un GN. C’est à dire plusieurs dizaines voire centaines de personnes éparpillées sur un grand site suivant leurs propres objectifs, sans se préoccuper forcément du scénario génial qu’ils ont concocté.

La préparation d’un GN est un travail d’équipe, sa coordination pendant le jeu aussi. Or quoi de plus difficile que d’intégrer et d’utiliser les créations d’autrui, aussi géniales soient-elles,

si elles ne sont pas un minimum conçues et écrites pour être utilisées par d'autres que l'auteur. Quoi de plus frustrant lorsque, en plein milieu d'un GN, on se met à la recherche, dans un scénario de plusieurs dizaines de pages, d'une information scénaristique importante dont on a oublié les détails.

La gestion par front est faite pour gérer ce genre de problématique. Elle permet de présenter de manière synthétique l'essentiel de ce qu'il y a à savoir pour gérer les trames scénaristiques du GN. Contrairement à ce qui était annoncé en début de document, la création de front peut très bien être la seconde étape d'une création scénaristique. En première étape les "scénaristes" peuvent laisser libre cours à leur génie pour ensuite, en seconde étape, en extraire l'essentiel pour autrui sous la forme d'un front.

FRONT ET DIRIGISME



Voilà un point délicat. L'écriture puis le déroulement d'un front peuvent laisser croire que les choses écrites dans le plan sont immuables, doivent se passer et que rien ne pourra s'y opposer. C'est parfois vrai et souvent faux.

C'est vrai lorsque ce qui cause les diverses étapes du plan est clairement une force contre laquelle personne ne peut rien faire. Prenons un exemple simple : le GN se déroule dans un monde en train de se désagréger. Le plan prévoit tout d'abord que certaines choses mineures disparaissent ou sont détruites puis ensuite des éléments plus importants du contexte jusqu'au final apocalyptique qui verra la destruction complète du monde. Parmi les enjeux celui de savoir si les PJ trouveront un moyen de sauver le monde ou de se sauver eux-mêmes est primordial. Dans ce contexte il est évident que des étapes du plan arriveront quoi qu'il arrive, surtout au début car les PJ n'auront pas les moyens de les empêcher.

Le reste du temps les étapes du plan ne sont pas immuables, bien au contraire. Elles vont même peut-être changer constamment à cause du grain de sable que représentent les PJ. C'est pourquoi il ne faut pas chercher à trop les décrire. N'oubliez pas les trois premières règles "Prévoyez le minimum", "N'approfondissez que si c'est nécessaire" et "Attendez-vous à tout". Concentrez-vous sur le contexte et la motivation des acteurs pour décider de l'orientation du plan. Cela nous mène au point suivant : l'improvisation.

FRONT ET IMPROVISATION



L'improvisation est au cœur de la gestion par front. En effet à tout moment la situation peut basculer dans une direction non prévue et là il faudra improviser. Or, contrairement à ce que l'on peut croire, l'improvisation en JdR, à l'instar du théâtre, est tout sauf une création originale instantanée. L'improvisation doit se préparer. Attention néanmoins à respecter les règles "*Prévoyez le minimum*" et "*N'approfondissez que si c'est nécessaire*". Il ne s'agit pas de tout prévoir à l'avance, mais plutôt de construire un contexte, un casting, bref une vision sur laquelle les orgas et PnJ pourront s'appuyer pour décider de la voie à suivre la plus crédible.

Prenons un exemple. Le seigneur MéchantMéchant a prévu un plan pour ravir les terres de GentilGentil. Dans son plan il est question de marier son fils à la fille de sa victime, puis de déclencher un conflit avec les tribus orques voisines, de faire mourir GentilGentil et d'ainsi récupérer les terres de celui-ci par le biais de son fils. Or son plan est perturbé par de vilains PJ qui passaient par là et qui, dans un sursaut héroïque de brigandage agressif, tuent le fils. Aïe, le plan s'écroule, il va falloir improviser.

Dans une trame dirigiste les orgas trouveraient certainement le moyen de faire en sorte que le fils ne soit pas mort, ou qu'il ait un frère à marier, ou qu'il soit ressuscité en un claquement de doigt, bref, que du médiocre destiné à assurer la continuité du scénario qu'ils ont tant peiné à écrire.

Dans un front les choses sont différentes. Après tout les règles ont été suivies : "*Prévoyez le minimum*" et "*N'approfondissez que si c'est nécessaire*", donc ce n'est pas tant de travail que ça qui a été perdu, car le gros du travail a surtout porté sur le contexte, le casting et les motivations. Les orgas doivent se raccrocher à cela pour improviser. MéchantMéchant n'a pas d'autre fils à marier, on oublie le frère secret. On oublie aussi la résurrection minute par le grand prêtre (pnj) du coin. Posons-nous la question simple... que veux faire MéchantMéchant ? Ravir les terres de GentilGentil. Très bien mais quels sont ses moyens ? Eh bien on peut imaginer qu'il voudra ressusciter son fils (si c'est possible dans ce GN). Dans ce cas décidons que pour ce faire il faut faire un rituel, et pour cela il faut des ingrédients, des objets particuliers, des conditions à remplir, et qui mieux que les PJ pour cela ? Hop le scénario a pris un chemin détourné et si, finalement, le fils est ressuscité le plan repart.

Et si la résurrection n'est pas possible dans le GN ? MéchantMéchant veut les terres, que peut-il faire ? Se les faire attribuer par une autorité légitime par exemple. Il envoie chercher un

représentant de leur suzerain commun, paye grassement les courageux brigands pour qu'ils augmentent la fréquence de leurs rapines, démontre à son suzerain que GentilGentil ne sait pas gérer ses terres, élimine les brigands devant lui et demande que GentilGentil soit désavoué. Le GN continue dans une voie inédite.

À plus petite échelle, un front, comme il présente l'essentiel à un PnJ, lui permet d'improviser plus sereinement en se basant sur le contexte, le casting, les motivations, etc. L'improvisation reste cohérente avec le jeu et surtout les "scénaristes" ne sont pas frustrés (en théorie).

L'improvisation demande néanmoins que les règles "Prévoyez le minimum", "Responsabilisez vos PnJ" et "Faites le point régulièrement" soient respectées.



9 - Un Montagnois et un Ussuran attendent la fin du monde

CONCLUSION ET DEDICACES

Nous voilà arrivés à la fin de ce guide. J'espère que vous aurez pris autant de plaisir à la lire que moi à l'écrire. Comme toute méthode celle-ci est perfectible, elle correspond à une façon de concevoir un scénario et un jeu et ne se veut ni générique, ni immuable et encore moins absolue. Elle est vouée à être enrichie, à servir de socle ou d'ajout à vos propres méthodes, bref à vivre et évoluer.

Lorsque j'ai commencé à parler autour de moi de ce travail, de cette vision de la scénarisation j'ai eu des fans, des critiques, des détracteurs, des obtus, des dubitatifs et des convaincus. Tous, sans exception, m'ont permis d'avancer dans ce travail et de remettre en question mes points de vue parfois trop obtus. Maintenant que je diffuse plus largement cette méthode, et j'en remercie l'équipe d'Electro-GN, j'apprécierai beaucoup d'avoir des retours de mes lecteurs. Mon adresse : *elbjfr_AR_gmail_PT_com*.

Spéciale dédicace à trois empêcheurs de créer sa méthode en rond :

- **Caro**, un jour j'arriverai à te convaincre, oui, un jour j'y arriverai. Mais tu as vu, je l'ai mis qu'un Front peut arriver en seconde étape de création scénaristique et servir ainsi de « fiche de lecture ».
- **Romain**, mon premier fan et le premier à avoir tordu ma méthode pour l'adapter à ses besoins.
- **Luke**, ne lui demandez jamais son avis car il va appuyer là où ça fait mal et il aura raison.

PHOTOS

Les photos sont issues des GN organisés par l'association Contes de Provence en 2013 et 2014 :

- GN Les Secrets de la 7° Mer - 2013
- GN DeadLand - 2013
- GN Wasteland - 2014
- GN DeadLand - 2014

Merci aux photographes Méjane, Flo, Nolly et BJ. Si vous apparaissez sur l'une d'entre-elles et que vous ne le souhaitez pas, un email sans insulte suffit ;-)

- Capitaine Kriegel, chef des forces de l'Inquisition	2
- Bataille maritime au large de Numa	4
- De gentils Fey dégénérés issus du Waste	6
- Un automate bucheron devenu fou	8
- Une petite indienne qui n'a pas froid aux yeux	10
- Après avoir cuisiné du chien ils vont s'essayer à la viande de... ..	12
- Un groupe de Pir... non de Corsaires, si si, de Corsaires !	16
- Affiche post-GN.....	20
- Un Montagnois et un Ussuran attendent la fin du monde	27

APPROFONDIR

Les réflexions quant à notre loisir, le GN, sont nécessaires pour le faire évoluer. Je vous encourage à vous rendre sur les sites suivants où vous pourrez approfondir certains concepts abordés dans ce document, vous pourrez aussi découvrir d'autres façons de voir les choses et ainsi vous faire votre propre idée et vos propres méthodes.

- **Electro-GN** : <http://www.electro-gn.com/>
- **Places to go, People to be** : <http://ptgptb.free.fr/>
- **FédéGN** : <http://www.fedegn.org/>
- **Guide de la création de Fronts pour Dungeon World** : <http://www.narrativiste.eu/2013/pdf-creation-fronts-dw/>