

www.electro-gn.com

Baptiste CAZES & Pascal MEUNIER

LA MÉTHODE AXIOME

écriture de scénario d'enquête



De Sherlock Holmes au Sixième sens, en passant par le Nom de la rose et les œuvres d'Agatha Christie, la littérature est pleine de scénarii d'enquête dont nous essayons de nous inspirer ou que, plus modestement, nous reconnaissons comme des chefs d'œuvre du genre.

Que l'on s'intéresse au roman, au cinéma, au jeu de rôle sur table ou au grandeur nature, la problématique que pose un scénario d'enquête est toujours la même : il faut un mystère, une révélation, de la logique et bien sûr tout ce qui fait une bonne histoire... et ce n'est pas simple...

La méthode aXiome ne prétend pas être la panacée scénaristique, mais vous offre une solution pour extraire de votre imagination ce qu'elle a de plus performant.

INTRODUCTION

Nous l'annonçons en préambule, un scénario d'enquête requiert un mystère, une révélation, de la logique et tout ce qui fait une bonne histoire.

Le mystère est ce qui va intriguer le lecteur. L'énoncé de celui-ci va induire le désir de comprendre ce qui s'est passé. Plus le mystère est grand, plus la curiosité est éveillée. Ce n'est pas une règle universelle, bien sûr. Chacun y est plus ou moins sensible et il y a d'autres façons de susciter l'intérêt. C'est toutefois celle-ci qui va nous intéresser.

La révélation est le moment où le lecteur va comprendre. Les pièces du puzzle s'emboîtent enfin. Les différents éléments d'information reçus au fil du récit prennent soudain un sens particulier et éclairent le mystère. Si la révélation est convaincante, qu'elle est de toute évidence l'explication parfaite du mystère et qu'elle apporte la lumière sur tous les faits, y compris les plus triviaux, alors c'est une réussite.

La logique. Pour que la révélation fonctionne, il faut toutefois que le lecteur ait le sentiment qu'elle ne repose sur aucune incohérence, ni sur aucun *deus ex machina*. Les paramètres doivent être logiques. Même dans un contexte de science-fiction ou de fantasy, les règles de la fiction doivent être connues.

Et bien sûr il faut **une bonne histoire**. D'autres outils sont à votre disposition pour fabriquer un récit intéressant. La *Méthode Expérience* est l'un d'eux. Toutefois, les scénarii d'enquêtes ont quelques spécificités, des critères de qualité qui leur sont particuliers. La *Méthode aXiome* vous donnera quelques billes pour fabriquer une bonne histoire.

Des différentes méthodes d'écriture et des désavantages du bon sens

Chaque auteur a sa façon de travailler et certains ont une méthode rodée et efficace. Notre propos n'est pas de la remettre en question. En réalité, *aXiome* s'adresse plutôt aux auteurs qui n'ont pas de méthode particulière ou qui n'en sont pas complètement satisfaits.

La démarche classique est séquentielle. On imagine un événement, éventuellement un crime et on se demande comment les enquêteurs vont découvrir la solution. Cette façon de faire conduit à un raisonnement assez laborieux...

D'abord on fixe un point de départ (appelons-le A) qui est l'amorce de l'enquête. Ce point A va révéler des informations à l'enquêteur et le conduire à un point B. Là, il trouvera de nouvelles informations, qui le conduiront à un point C. Et ainsi de suite.

On pourra aussi imaginer un point A qui donne des informations permettant d'aller à un point B et à un C. On laissera alors le choix à l'enquêteur de l'ordre le quel il procède.

Cette façon de faire est logique et pleine de bon sens mais elle est très linéaire. Il est difficile de générer des scènes variées et originales. On est dès le début enfermé dans la logique du récit et chaque scène impose ses contraintes à la suivante.

Les informations sont données dans un ordre cohérent et qui permet de maîtriser l'avancement de l'enquête, mais cet agencement n'est pas forcément idéal pour obtenir une bonne intensité dramatique.

La révélation finale devient un vrai casse-tête. La progression linéaire ne conduit pas naturellement à une révélation forte, bien au contraire. C'est donc à la fin du récit qu'on s'aperçoit que la chute est faible. C'est bien dommage, car c'est souvent l'élément qui fait un bon scénario.

Ce qui rend la Méthode aXiome efficace

La démarche aXiome est partie d'une simple question :

« Ne pourrait-on pas écrire un scénario d'enquête en commençant par définir une situation riche en mystère sans se préoccuper, du moins initialement, de comment on y est arrivé ? »

Le reste est venu assez rapidement et a donné naissance à une méthode d'écriture plutôt contre-intuitive mais résolument efficace.

L'intensité du mystère et l'impact de la révélation sont des éléments clefs de la qualité d'une enquête. C'est précisément sur ces deux points que nous allons passer du temps et extraire le meilleur de notre créativité. Nous le ferons sans contrainte, ce qui nous ouvrira un champ de possibilités bien plus large que ce à quoi nous sommes habituellement limités.

Le mystère et la révélation seront les premiers éléments définis. S'ils sont satisfaisants, nous n'en serons que plus motivés. S'ils ne le sont pas, nous n'aurons perdu que quelques heures avant d'avorter le projet, plutôt que de nous en apercevoir au bout de plusieurs semaines de travail.

Avec cette méthode nous distinguerons les **informations** (ou indices) des **scènes** (au cours desquelles on les obtient). Les informations seront déterminées très tôt, avec une quasi-absence de contraintes contextuelles et pour seul objectif de faire en sorte qu'elles conduisent à la révélation. Les scènes seront définies ensuite, elles aussi sans contraintes, focalisant notre effort sur leur force, leur sens, leur intensité dramatique.

Enfin, nous effectuerons la connexion entre les informations et les scènes à l'aide de mécanismes logiques, nous créerons les personnages, affinerons le contexte. De cette façon, les éléments qui apportent richesse et originalité à notre histoire n'auront subi aucun frein.

Avec un plan on y voit plus clair

La Méthode aXiome suit une démarche cohérente que nous allons explorer étape après étape. Chacune d'entre elles comporte son lot de trucs et astuces qui la rendent performante :

Étape 1 : Choisir un aXiome de départ

C'est là que nous allons définir le mystère, nous efforçant de le rendre intrigant et original, sans nous préoccuper de son explication.

Étape 2 : Trouver la bonne révélation

Nous allons ensuite nous concentrer sur l'explication du mystère. C'est une étape longue et qui mettra notre enthousiasme à rude épreuve.

Étape 3 : Trouver des informations clefs

Ici, nous allons définir les informations qui devront être peu à peu découvertes par les protagonistes et qui vont les conduire à la révélation.

Étape 4 : Trouver l'ordre idéal des informations clefs

Dans cette étape, nous allons classer nos informations dans un ordre idéal de découverte par les protagonistes, avec pour objectifs de maximiser l'intensité dramatique et de préserver le secret de la révélation jusqu'à la fin.

Étape 5 : Trouver des scènes originales et les associer aux informations clefs

Ici nous allons définir les scènes que nous souhaitons voir apparaître dans notre récit, en fonction de critères essentiellement dramatiques. Puis nous allons les associer aux informations clefs.

Étape 6 : Faire un bon scénario d'enquête, un scénario formidable

Enfin nous allons ajouter à notre scénario un réseau de personnages solides, leurs enjeux, un propos, un réseau de symbole, tout ce qui va donner à notre scénario de l'épaisseur et du sens.

ÉTAPE 1 : CHOISIR UN AXIOME DE DÉPART

Par axiome, nous entendons une affirmation de départ, installant un mystère et une ambiance. C'est une situation qui, à elle seule, va provoquer la curiosité et donner envie d'en savoir plus. Ne vous embarrassez pas de chercher une explication à ce mystère pour le moment. Ne bridez pas votre créativité. Pensez aux énigmes dans lesquels on vous donne une situation incompréhensible et dans lesquelles vous devez deviner ce qui s'est passé en posant des questions.

Un premier exemple d'aXiome :

Dernière Chance

Dans un futur proche, des militaires observent depuis la tour de contrôle un vaisseau spatial gigantesque. À bord de ce vaisseau, 250 000 âmes représentant le dernier espoir de l'humanité. Nous sommes à quelques minutes du lancement. Au même moment, à l'intérieur du vaisseau, un homme marche d'un pas décidé vers le commandant de bord. Il lui glisse un message à l'oreille. Le commandant de bord ferme alors les yeux quelques secondes puis lance la procédure d'autodestruction de l'appareil.

De l'autre côté de la planète, un second vaisseau similaire au premier s'apprête à décoller dans quelques heures. Nous allons raconter leur histoire¹.

Cette première étape est essentielle. Il est possible que vous passiez beaucoup de temps à trouver un axiome qui vous satisfait. Si vous travaillez à plusieurs, l'idéal sera très certainement de procéder via un brainstorming et de voter pour ceux qui ont le plus grand potentiel selon vous.

L'axiome de départ est un diamant brut que vous allez étudier et travailler par la suite. Vous découvrirez seulement plus tard à quel type de bijou vous le destinerez.

Ne nous encombrons pas de contraintes prématurées

Comme nous le disions plus tôt, la *Méthode aXiome* est tout à fait utilisable pour écrire un roman, une pièce de théâtre, un scénario de jeu de rôle sur table, un jeu vidéo ou un jeu de rôle Grandeur Nature. C'est pourquoi, nous ne nous embarrasserons pas ici de questions sur le format du jeu. Nous parlerons de protagonistes ou de personnages, au sens large, et il vous appartiendra de déterminer s'il s'agit de personnages de roman ou de personnages-joueurs.

Nous vous déconseillons de chercher à savoir dans l'immédiat qui seront les protagonistes. Il est encore trop tôt pour cela.

¹ Si vous voulez la connaître, nous vous encourageons à jouer le scénario du jeu de rôle Grandeur Nature Dernière Chance, écrit à l'aide de la méthode Axiome.

Dans le même ordre d'idée, le contexte dans lequel se déroulera votre histoire ne devra pas davantage être évoqué. Celui-ci vous sera souvent suggéré par l'axiome qui vous aura séduit.

Un second exemple d'axiome :

Mémoires

Un écrivain qui a connu le succès mais peine à sortir son prochain roman, fait la rencontre d'un riche homme d'affaire occidental. Celui-ci lui propose une grosse somme d'argent en échange d'un travail qui semble simple.

Notre écrivain arrive donc en Inde, dans un endroit très éloigné de son monde, et découvre la maison de l'homme d'affaire. Un domaine moderne et parfaitement équipé au milieu d'une ville indienne. L'intendante du domaine et le vieux majordome l'accueillent. L'homme d'affaire n'est pas présent, comme souvent, il est en voyage. On lui montre ses appartements et, plus tard, les appartements du fils du propriétaire. En effet, l'homme avait un fils, atteint d'une maladie incurable qui causa son décès à l'âge de 14 ans.

L'enfant vivait dans un endroit étudié spécialement pour répondre à ses besoins. Il se déplaçait difficilement et était en fauteuil roulant à la fin de sa vie, mais son père avait dépensé sans compter pour rendre meilleur son séjour sur cette terre.

Chaque soir, l'enfant enregistrait sur une bande le récit de sa journée, de façon à donner de ses nouvelles à son père. Le travail de l'écrivain consistera à écouter les bandes et à écrire un livre sur la vie de l'enfant. L'homme d'affaire aime son style et compte sur lui pour mener à bien cette mission.

Dans ce climat oppressant, notre héros tente de prendre ses aises et entame son travail. Il baigne pendant plusieurs jours dans l'univers du jeune enfant, et visite le domaine sur les pas de ce témoin disparu. L'enfant raconte notamment comme il observait depuis la terrasse nord, la procession des pèlerins qui entrait dans le temple de Lad Mendir. Les reflets sur l'eau du lac de leurs vêtements de couleurs vives et les animaux si nombreux qu'on y amenait. Notre homme est lui aussi saisi par ce spectacle magnifique. En repartant de la terrasse nord, il est soudain saisi d'un doute. Il récupère une chaise et vient s'asseoir sur la terrasse, estimant se trouver ainsi à la hauteur de l'enfant dans son fauteuil roulant. Dans cette position, il constate qu'il est impossible de voir la procession.

Dans cet exemple, le contexte nous est suggéré par l'axiome ; il s'agira de l'Inde. Mais il est aussi possible que vous ayez besoin d'une bonne histoire pour un contexte précis. La *Méthode aXiome* est évidemment compatible avec cette contrainte.

Nous avons le cas d'une recherche d'axiome dans le cadre d'un travail d'écriture sur la rédaction d'un scénario pour le jeu de rôle Warhammer. Il nous fallait un

axiome qui s'intègre dans un contexte médiéval fantastique, peuplé de démons et de clergés très puissants.

Un troisième exemple d'axiome :

La route

Un ancien prêtre de Sigmar, déshonoré suite à une affaire dans laquelle son orgueil l'avait poussé à la faute, voyage de ville en ville en laissant penser à qui veut l'entendre qu'il se pourrait qu'une route soit construite dans la région. Un tel événement étant pour une ville l'assurance d'un commerce grandissant, il parvient à récupérer parfois de menus pots de vins et à survivre péniblement. Il arrive un jour dans une ville où de nombreux pèlerins se déplacent chaque année.

En prenant des mesures comme à son habitude, il remarque que les bornes sur le bord de la route ne se situent pas à leur place. Selon les normes en vigueur, elles devraient se situer tous les 30 pieds et une statue représentant Sigmar devrait se situer tous les 300 pieds. Ces mesures sont chères au clergé, pour qui la taille du pied de Sigmar lui-même aurait servi de première unité de mesure. Les distances entre chaque borne sont cependant régulières puisqu'elles sont placées tous les 29 pieds.

Le soir venu, il glisse un mot sur cette curiosité à l'auberge lors d'une discussion dans laquelle il laisse entendre que la route pourrait bien être agrandie dans un avenir proche. Le lendemain matin, il constate que les bornes et les statues qui étaient trop rapprochées ont été déplacées pour retrouver un espacement normal.

Cet axiome et les deux précédents, ont été présentés au départ tels quels. Aucune explication n'avait été envisagée par leurs auteurs.² Ils ont servi de point de départ à des scénarios d'enquête écrit avec cette méthode.

Ce dernier exemple est celui que nous avons retenu pour illustrer notre propos. Il nous servira tout au long de cette méthode.

Qu'est ce qui fait un bon axiome ?

Un axiome doit générer chez vous une expérience sensible, éveiller le mystère. Tout le monde ne sera pas réceptif aux mêmes ressorts. Il est possible qu'un axiome qui vous parle soit terriblement cliché pour quelqu'un d'autre. Nous avons exposé ci-avant quelques exemples en espérant que l'un d'eux au moins fasse mouche. Si vous travaillez en équipe et qu'un axiome que vous appréciez particulièrement ne convient pas aux autres, gardez-le de côté pour vous. Vous en ferez quelque chose un autre jour.

² Les jeux dont sont extraits ces axiomes et leurs auteurs : *Dernière Chance* : Baptiste Cazes et Pascal Meunier. *La Route* : Baptiste Cazes, Patrice Derbier, Pascal Meunier. *Mémoires* : Baptiste Cazes.

Sans pouvoir déterminer ce qui fera un axiome universellement fort, nous pouvons toutefois donner quelques conseils utiles pour vérifier que votre axiome provoque bien l'effet escompté. Pour cela, nous allons volontairement partir de quelques axiomes un peu légers et étudier ce qui leur manque pour devenir formidables.

Deux exemples d'axiomes faibles :

Le meurtre mystérieux

Un homme se réveille un matin et découvre que sa femme est morte.

Le fantôme

Un homme se réveille et découvre que sa femme, pourtant décédée un an plus tôt, est en face de lui.

On peut ressentir de façon assez immédiate que ces mystères ne vont pas révolutionner le genre du roman policier, ni faire des scénarii de jeu de rôle transcendants. Toutefois, pour les besoins de notre exposé, nous allons nous attarder dessus et décortiquer les raisons qui font qu'ils ne sont pas à la hauteur. Pour cela, nous allons poser une série de questions, que nous vous conseillons d'utiliser pour chaque axiome que vous aurez retenu.

Votre axiome propose-t-il une ambiance excitante ?

Nous n'avons ici aucun univers. L'histoire pourrait se passer n'importe où et n'importe quand. Dans le cas de *La Route*, on a un contexte fort, une situation d'emblée complexe, impliquant une ville, un clergé. Dans nos axiomes faibles, on ne peut pour le moment pas se projeter dans une scène particulière. Les premières questions qui viennent en tête sont très généralistes. Où ? Quand ? Qui ? Ces axiomes gagneraient sans doute à s'étoffer avec un peu de contexte. De plus on remarque l'utilisation d'un personnage féminin comme simple objet de désir perdu, ce qui est un cliché que l'on préférera éviter.

Votre axiome soulève-t-il des idées de ce que le héros pourrait faire ?

Ici, passé la surprise, le héros ne peut pas vraiment se mettre en action. Il n'a aucun soupçon, aucun suspect. Dans le cas de *La Route*, le héros, s'il ne sait pas vraiment comment agir immédiatement, aura forcément envie de retourner voir les bornes pour déterminer si des traces indiquent qu'elles ont été déplacées dans la nuit. Il voudra se souvenir de qui était là la veille lorsqu'il en a parlé.

Est ce que le héros aura envie d'agir ?

Question délicate, car il est assez facile de donner à un personnage une psychologie qui le poussera à l'action. Toutefois, il arrive que le manque d'enjeu pour les personnages pose problème. Il faudra penser à résoudre cette question plus tard si l'axiome est léger sur ce point. Dans le cas du *Meurtre mystérieux*, le héros a des raisons d'agir. Dans le cas du *Fantôme*, il pourrait être tenté de rester passif et d'attendre une suite qui paraît inévitable. Rien ne le pousse à être proactif.

Est ce qu'une réponse trop évidente détruit le mystère ?

Il est possible que votre mystère soit réduit en intensité par une réponse trop évidente. Une solution, peut être farfelue, mais cliché, qui sera tout de suite proposé par votre public. Dans ce cas, il faudra veiller à renseigner au plus vite le public sur le fait que ce n'est pas une solution possible dans ce cas là.

Votre axiome pousse-t-il trop vite au fantastique ?

C'est une question qui se rapproche de la précédente. Si votre axiome semble avoir une solution fantastique trop évidente et même si vous évitez de choisir cette solution, il est possible que le mystère en soit diminué. C'est le cas de l'axiome du *Fantôme*. Toutefois, si nous faisons en sorte que la piste fantastique soit écartée, nous pouvons redonner toute sa force à l'axiome.

Exemple d'amélioration d'un axiome faible :

Le fantôme version 2

Un homme dont la femme est décédée, la croise un jour dans un aéroport; de l'autre côté d'une vitre. Elle l'aperçoit, cache son visage et se précipite vers son avion.

Parlez de votre axiome à d'autres.

Le meilleur moyen d'éprouver la force de votre axiome est encore de le partager avec d'autres. Cela vous permettra de mesurer les effets qu'il génère et peut-être de trouver de bonnes idées pour la suite.

ÉTAPE 2 : TROUVER LA BONNE RÉVÉLATION

Vous avez désormais trouvé votre axiome. Peut être même plusieurs. Et vous voilà décidés à vous attaquer à l'un d'entre eux. L'étape suivante va constituer le moment le plus difficile et parfois le plus long. Il va vous falloir chercher une révélation qui soit digne de votre axiome.

Un axiome est de qualité parce qu'il génère pour le public un horizon d'attente dépendant de ses lectures antérieures, de sa personnalité et du genre supposé de l'oeuvre, entre autres choses. Votre objectif sera de ne pas décevoir votre public avec une révélation qui sera à des années lumières de cet horizon d'attente. La déception de ce type la plus connue étant bien sûr la révélation magique à une enquête que l'on pensait parfaitement logique et réaliste. Nous traiterons des révélations magiques dans un encart à part.

La phase de rejet systématique

Pour ne pas se perdre avec de la théorie trop complexe, nous dirons simplement que, de la même manière que votre axiome a généré une émotion, la révélation doit générer une émotion de même intensité ou supérieure. Cela signifie probablement qu'il vous faudra d'abord éliminer l'ensemble des révélations insatisfaisantes.

Quelques exemples de révélations pour l'axiome *La Route* :

Les bornes ont été déplacées pour tromper des enquêteurs dans l'élucidation d'un meurtre.

Les statues ont une grande valeur. Quelqu'un voulait en voler une.

En modifiant les bornes et donc la longueur véritable de la route, des propriétaires terriens ont obtenus davantage de terres, ou la possession d'une mine, ou des avantages fiscaux.

Des offrandes sont déposées par les pèlerins à chaque statue. Une statue en plus permettait à des paysans malhonnêtes de récupérer quelques offrandes supplémentaires.

Ces révélations peuvent sembler satisfaisantes mais elles sont bien trop triviales. Les protagonistes de l'histoire devraient y penser très rapidement.

La première provoque par ailleurs un déplacement de l'axiome, puisque le mystère reste entier. On ne voit toujours pas comment déplacer les bornes pourrait avoir modifié les conclusions des enquêteurs. La dernière, quant à elle, nous impose de réviser l'axiome de départ. Il va falloir considérer que les bornes ont été éloignées plutôt que rapprochées. L'axiome gardant toutefois sa force, cette révision ne serait pas un problème.

Quelques exemples supplémentaires de révélations pour l'axiome *La Route* :

Un répurgateur était venu mener une enquête sur une sorcière et il avait fini par obtenir des informations sur un sentier qu'elle empruntait pour se rendre à un bosquet sacré pour les païens. En déplaçant les bornes, un homme est parvenu à tromper le répurgateur qui a emprunté le mauvais sentier. Sur cet autre chemin, un piège l'attendait.

Devant les statues sur le bord de cette route de pèlerinage, les moines se signent régulièrement. Un assassin, contraint à agir de loin a déplacé les bornes de façon à pouvoir observer depuis son perchoir les moines retirant leurs capuches pour se signer. Il a ainsi pu reconnaître sa cible et l'éliminer.

Ce sont les déplacements d'une puissante créature démoniaque qui agissent sur la position des statues de Sigmar. Les villageois du coin déplacent les bornes pour dissimuler le problème afin de ne pas s'attirer d'ennuis.

Encore une fois, ces idées n'ont pas été retenues. Moyens disproportionnés, emploi abusif de l'explication magique ou simplement le fait qu'elles sont venues trop tôt ; aucune n'est la bonne.

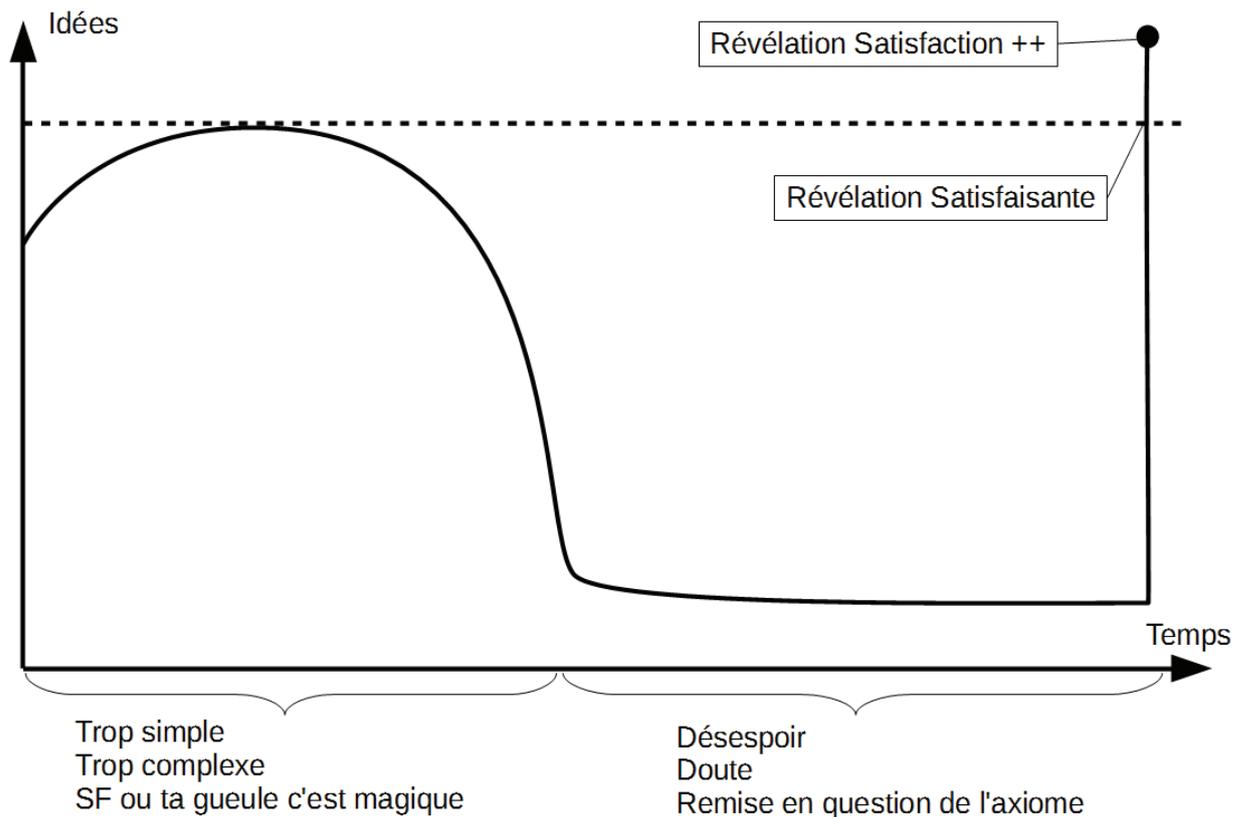
Dans votre démarche de recherche de la révélation, vous procéderez de la même manière, éliminant impitoyablement toutes les idées qui arriveront. L'objectif est de les épuiser et de forcer encore lorsque vous aurez la sensation d'avoir fait le tour. Vous n'en retiendrez aucune car il y a fort à parier qu'elles seront également les premières idées de votre public. Nous voulons éviter les clichés et toutes ces explications trop évidentes.

En revanche ces premières révélations viendront enrichir votre contexte général. Sans vous poser la moindre question de cohérence, notez-les toutes. Elles serviront par la suite pour étoffer votre récit et pour générer des fausses pistes.

Les idées initiales permettent de s'interroger sur le contexte, de repérer ce qu'il sera compliqué de rendre cohérent, d'envisager des scènes que l'on aimerait voir. De plus, elles constituent des pistes qui seront explorées volontiers par les personnages et donc auxquelles il est bon d'avoir pensé. Les fausses pistes sont parfois utiles dans une enquête, mais elles peuvent également générer de la frustration. Nous reparlerons plus tard des bonnes raisons de placer des fausses pistes dans une histoire. Elles vous permettront d'obtenir une certaine maîtrise sur le timing de l'illumination finale.

La phase de dépression

S'ensuivra très vraisemblablement une phase durant laquelle vous aurez le sentiment que toutes les solutions ont été posées. Cette phase de dépression s'accompagne en général d'une remise en question de l'axiome de départ, de sa pertinence, de la méthode. C'est précisément le signe que vous êtes arrivé au moment recherché. Ne renoncez pas si près du but.



Si vous avez atteint la phase de dépression. Le plus dur est fait. Il faut maintenant attendre, ou plutôt continuer. D'autres idées viendront. Plus loufoques parfois, ressemblant aux premières mais avec des nuances.

Si la lassitude vous gagne, vous pourrez être tentés de remettre l'exercice à plus tard. Gardez toutefois à l'esprit que la créativité passe par un temps de chauffe qui peut être long. C'est précisément un esprit vidé de ses premières évidences et restant obsédé par un travail qui va générer une perle de créativité. Et dans le silence imposé par cet exercice d'épuisement, une idée finira par jaillir, provoquant immédiatement un sentiment d'accomplissement, relançant la discussion avec le reste de votre équipe, générant un consensus sur le fait que c'est celle qui inspire. Vous y êtes, vous avez votre révélation.

L'exercice des questions de logique

De façon à envisager diverses révélations et à mieux cerner ce qui fait la force de votre axiome, vous pouvez vous prêter à l'exercice des questions de logique. L'idée est de se poser toutes les questions qui vous passent par la tête sur l'axiome et son contexte et de tenter de voir quelle réponse vous satisfait le plus.

Dans le cas de l'axiome *La Route*, par exemple, on peut se poser les questions suivantes :

- *Est ce que les bornes de la routes définissent les limites d'un territoire ou d'un propriété ? Non, ces limites-là existaient bien avant la création de la route. Elles n'ont pas évolué.*
- *Est ce que les statues de Sigmar qui jalonnent la route ont une valeur ? Pas réellement, ou du moins pas beaucoup. Ce sont des moulages réalisés à la chaîne.*

En utilisant l'exercice des questions de logique, nous venons de noter et d'éliminer deux révélations possibles : la triche au cadastre et le vol de statue.

Réviser votre axiome.

Il est possible qu'à un moment de votre création vous ayez envie de changer quelques éléments de votre axiome, pour coller à une idée de révélation qui vous semble intéressante et pour rendre l'ensemble cohérent ou plus efficace. Il n'y a alors qu'une seule solution : essayer.

Modifiez ce dont vous avez besoin et relisez-le. Est-il toujours aussi efficace ? Ne l'avez-vous pas privé de quelque chose d'essentiel ? Si vous arrivez à préserver le mystère, c'est que vous n'avez sacrifié qu'un élément secondaire, peut être sans importance.

Attention toutefois : évitez de modifier l'axiome qui vous avait séduit sans une bonne raison. N'y touchez que si vous sentez que vous ne pouvez pas faire autrement.

Le déplacement d'axiome

Il arrive qu'une révélation proposée en brainstorming n'en soit pas une. Elle laisse le mystère intact mais déplace les questions posées. Si par exemple, dans le cas de l'axiome *La Route*, nous proposons que le déplacement des bornes a servi la réalisation ou la dissimulation d'un crime. Il ne s'agit donc pas vraiment d'une révélation mais seulement d'un déplacement de la question. Celle-ci devenant : dans quelles circonstances le déplacement des bornes a permis la réalisation de ce crime ?

Et enfin la révélation

A l'issue de cette phase de dépression, de l'apparition de l'idée nouvelle et de son passage au crible des questions logiques, vous tenez enfin votre révélation. Elle ne sera sans doute pas immédiatement parfaite. Vous allez la polir, la retravailler, la préciser jusqu'à ce qu'elle soit parfaitement à votre goût.

Pour faciliter votre compréhension de la méthode, nous allons bien sûr vous dévoiler la révélation de l'axiome *La Route*. Sachant toutefois qu'il s'agit d'un scénario pour le jeu de rôle sur table Warhammer et si que vous souhaitez le jouer sous peu, alors nous vous conseillons de lire cette méthode dans quelques semaines. Dans le cas contraire, cet exemple sera utile.

La révélation de La Route :

Et si les statues et les bornes n'avaient aucune importance ? Si la distance les séparant était un détail cachant la véritable révélation ? Si c'était l'outil qui avait servi à placer les statues qui avaient été modifié ?

Supposons qu'au moyen-âge, l'outil le plus adapté pour mesurer des distances de 30 pieds est sans doute une longue chaîne. Cette chaîne aurait pu être modifiée et fausser les mesures de la route par la suite. Les bornes ne seraient plus désormais qu'un indice malheureux.

Voyons ce que cela donne :

Il y a une trentaine d'années, un répurateur découvrit le coupable d'une série de meurtres, perpétrés dans la région selon des rites chaotiques. Une fois ce coupable confondu puis puni de mort, les notables de la ville furent accusés de négligence et d'avoir laissé se développer un culte chaotique. De nombreuses suppliques et autres bassesses ainsi que la certification vibrante de leur bonne foi leur permirent toutefois d'obtenir la clémence du répurateur. Ce dernier, voyant leurs richesses, décida de leur pardonner à la condition qu'un temple de Sigmar soit construit au cœur de la ville.

Les notables étaient sains et saufs, mais leur situation était toujours délicate. D'une part parce qu'ils étaient les vrais dirigeants de la secte chaotique et toujours susceptibles d'être suspectés, et d'autre part parce que l'emplacement choisi pour la construction du temple allaient conduire les bâtisseurs à creuser à l'emplacement de leur crypte, laquelle abritait leur autel sacré à la gloire d'un puissant démon. Il ne leur restait que quelques semaines avant qu'un prêtre vienne en ville effectuer le tracé de ce qui serait le futur temple.

C'est alors que l'un d'eux eut une idée. Il calcula qu'il suffisait de quelques mètres pour que les fondations du temple évitent de justesse leur cachette.

La cérémonie lors de laquelle le tracé d'un temple de Sigmar est effectué repose sur un rituel sacré. La première pierre de la nef centrale est posée, puis un architecte utilise une chaîne dont la longueur est de 30 pieds de Sigmar pour effectuer un tracé, lequel sera la base de la construction à venir.

Nos notables cultistes parvinrent à modifier légèrement cette chaîne, changeant ainsi imperceptiblement le tracé et sauvant ainsi leur autel, et leurs vies par la même occasion.

Ceci fait, et après le départ du prêtre, les notables se débarrassèrent de l'architecte et de sa chaîne en faisant croire à un accident. Puis les travaux commencèrent sous leur surveillance. Seulement, l'architecte avait tout de même eu le temps de faire quelques mesures secondaires, et la chaîne avait donc entre temps servi à marquer l'emplacement des bornes et statues sur le bord de la route...

À ce stade, nous avons l'idée, et un contexte digne des Piliers de la terre de Ken Follet, utilisant bien des éléments de l'histoire médiévale classique sur les notions de poids et mesure, teinté de ce qu'il faut de pression religieuse et de culte secret pour le monde de Warhammer. Nous avons décidé que cette révélation serait la bonne.

Qu'est ce qu'une bonne révélation ?

On dit qu'un tour de magie se compose de trois actes : la promesse, le tour et le prestige. La promesse étant l'exposition d'une situation parfaitement normale, le tour ce moment où le magicien réalise une première passe, créant une situation anormale et le prestige étant ce dernier acte où l'imprévu se produit, l'objet réapparaît, créant l'émerveillement. Avec cette méthode, l'axiome pourrait s'apparenter à la promesse et au tour, la révélation serait l'équivalent du dernier acte. Une bonne révélation devra donc répondre à la promesse faite au départ, mais ce n'est pas sa seule qualité. Pour comprendre ce qui fera une bonne révélation, reportons ici un paragraphe de la méthode eXpérience qui répondait déjà à la question.

Une révélation est efficace et marquante si :

- elle génère des émotions chez le public ;
- elle est crédible et rendue possible par tout ce que le personnage a appris avant ;
- elle provoque une prise de conscience du héros ;
- elle apporte de nouvelles informations au héros ;
- elle provoque chez le héros une transformation.

Et si des films avaient été écrits avec la méthode aXiome ?

Il y a de nombreux films proposant un scénario d'enquête. Les plus réussis ont marqué l'histoire du cinéma. Nous ne voulons pas les spoiler ici, mais vous pouvez vous amuser à identifier à l'intérieur, ce que serait l'axiome, la révélation mais également les fausses pistes qui ont été utilisées pour brouiller l'attention.

Les fausses pistes

Tout le monde sait ce qu'est une fausse piste. Mais pourtant le scénariste en appréhende assez rarement l'utilité véritable. Une fausse piste sert à détourner le spectateur, lecteur ou joueur, de la vérité. Pour qu'une révélation soit mise à jour avec force, provoquant ainsi une relecture des événements passés et une transformation des personnages, il est important de s'assurer que le public ne pourra pas l'anticiper. La solution la plus évidente pour garder la surprise est bien évidemment de réserver les informations clefs pour la fin.

Mais la fausse piste est également un moyen d'inciter le public à explorer toutes les autres solutions avec passion, comme nous l'avons fait en cherchant nous-mêmes une révélation. Certaines révélations non retenues avaient probablement un charme particulier, ou ont permis de définir un peu mieux le contexte. La fausse piste n'est pas un simple cul-de-sac, elle doit servir à mieux comprendre l'univers, à éliminer des possibilités, et peut parfois même révéler des indices essentiels à l'enquête.

Dans l'exemple de *La route*, le fait d'enquêter sur le cadastre de la ville et de soupçonner les propriétaires terriens d'avoir déplacé les bornes pour agrandir leurs terrains permettra aux enquêteurs de découvrir les notables du village. Ces derniers seront en effet coupables mais absolument pas pour les raisons suspectées. Ils n'ont jamais voulu déplacer les bornes. Nous avons là une excellente fausse piste, qui détournera l'attention assez longtemps de la vérité tout en apportant des informations qui s'avéreront utiles.

ÉTAPE 3 : TROUVER DES INFORMATIONS CLEFS

À ce stade, vous avez donc une idée de plus en plus précise de votre point de départ et de votre point d'arrivée. Il est temps de passer votre révélation à l'épreuve du feu. Cette étape n'est ni la plus longue, ni la plus complexe, mais elle est indispensable. Vous allez lister toutes les lignes d'informations qui sont nécessaires pour comprendre ce qui s'est passé. Ce faisant, vous allez vérifier que vous n'oubliez pas une information importante pour que votre révélation s'exprime avec toute son intensité. Vous allez également vérifier la cohérence de votre scénario.

Faites une liste **exhaustive**. A ce stade, vous n'avez pas besoin de vous demander comment ces informations vont être révélées. Les moyens sont nombreux et nous en parlerons plus loin. Vous n'avez pas besoin non plus de vous demander quelles informations seront accessibles aux protagonistes durant l'enquête. Pour le moment, contentez-vous de faire une liste complète mais dépourvue de superflu. Pensez à toutes les informations qui apportent de la lumière sur le mystère, écrivez-les, relisez-les, puis supprimez tout ce qui s'avère redondant ou inutile.

Faites en sorte que chaque information soit **atomique**, autrement dit qu'elle ne puisse pas être divisée en plusieurs informations moins complètes. A ce titre, il ne devrait pratiquement pas y avoir de "et" dans vos lignes d'information. Dans les étapes suivantes, elles pourront être regroupées mais à ce stade nous avons besoin d'y voir clair.

Reprenons l'axiome et la révélation de *La Route* comme exemple. Nous allons lister l'intégralité des informations clefs dont nos joueurs auront besoin pour comprendre le fin mot de l'histoire.

Généralités :

- *Le tracé d'un temple, pour sa construction, donne lieu à une cérémonie ;*
- *Cette cérémonie se fait sous la surveillance d'un prêtre ;*
- *Un architecte effectue le premier tracé au sol en présence du prêtre ;*
- *Toutes les mesures sont effectuées avec une chaîne d'arpenteur de 30 pieds ;*

Il y a 30 ans :

- *Un temple et une route ont été bâtis dans la ville à l'initiative du clergé ;*
- *Un répurgateur a arrêté un membre d'un culte chaotique ;*
- *Le cultiste chaotique a été exécuté ;*
- *Les notables ont été accusés de négligence coupable par le répurgateur ;*
- *Les notables ont été graciés ;*
- *Le répurgateur a ordonné aux notables de construire un temple de Sigmar ;*
- *Les notables étaient les principaux membres du culte chaotique ;*
- *L'architecte qui a tracé la route à aussi tracé le temple ;*
- *La chaîne d'arpenteur de l'architecte a été raccourcie d'un pied ;*
- *L'architecte a utilisé sa chaîne d'arpenteur pour tracer la route ;*
- *Quelques jours plus tard, l'architecte a trouvé la mort dans un accident ;*
- *L'accident de l'architecte n'en était pas un ;*
- *Le temple est plus petit qu'il ne devrait ;*
- *Si le temple avait été plus long il aurait débordé sur la cour centrale de la ville ;*
- *Sous la cour centrale de la ville il y a une crypte dédiée à un démon du chaos ;*

Aujourd'hui :

- *Les bornes sur le bord de la route ne sont pas placées selon les normes religieuses courantes ;*
- *Au lieu d'être espacées de 30 pieds, elles sont espacées de 29 pieds ;*
- *Quelques villageois ont été informés par le héros de ce fait ;*
- *Pendant la nuit, toutes les bornes ont été remises à leur place ;*
- *Les notables sont toujours les mêmes membres du culte chaotique.*

Éviter l'incohérence

Commencez par vous poser toutes les questions qui vous passent par la tête à la lecture de chaque ligne d'information. Mettez-vous dans la peau d'un enquêteur. Notez toutes vos idées de réponses. Demandez-vous si tout cela est cohérent et crédible. Vous trouvez que les plans des méchants dans les films américains sont systématiquement débiles ? Épargnez le ridicule à votre scénario. Éviter les coïncidences et les aberrations n'est pas compliqué quand on prend le temps d'y réfléchir.

Lorsqu'une question vous vient à la lecture d'une ligne d'information, notez la soigneusement et prenez le temps d'y trouver une réponse. Il sera peut être nécessaire pour que tout reste crédible d'apporter quelques informations supplémentaires ou de modifier légèrement le contexte. Mais bien souvent, vous trouverez une façon simple et élégante de justifier chaque point.

Voici quelques questions types que vous pouvez vous poser. Cette liste n'a rien d'exhaustif et vous devriez tenter de répondre à toutes les questions qui vous passent par la tête.

- Pourquoi ce personnage fait-il cela ?
- Avait-il les moyens d'agir et les informations nécessaires pour le faire ?
- Avait-il un moyen plus simple d'arriver à ses fins ?
- Si oui, pourquoi ne pouvait-il pas choisir cette autre solution ?
- Est-il possible que personne n'ait remarqué cela avant ?
- Si quelqu'un l'a remarqué, pourquoi est-ce que cela n'a pas eu de conséquences ?

Lorsqu'on se prête à l'exercice de ces questions face à un scénario, il n'est pas rare de dénicher des incohérences. Et bien souvent elles auraient pu être évitées avec cet exercice, en modifiant légèrement l'univers ou en ajoutant quelques informations.

Exemple dans *La Route* :

On peut se poser de nombreuses questions sur les lignes d'informations ci-dessus et il serait beaucoup trop long de les présenter toutes, mais nous pouvons en choisir deux qui sont représentatives de la démarche.

Pourquoi quelqu'un aurait-il décidé de remettre les bornes en place en une nuit ?

Est-il seulement possible de le faire en si peu de temps ?

Il va nous falloir répondre à ces questions pour que le scénario reste crédible. Ici, nous avons choisi les solutions suivantes :

Le héros se fait passer pour quelqu'un d'important, c'est dans l'axiome. Il amène donc les villageois à croire qu'il est le type de personne susceptible de faire remonter l'erreur de mesure de la route à des autorités cléricales, ce qui serait terrible. En remettant les bornes en place, les notables du village laissent peu de traces de leur méfait et n'ont plus qu'à gérer un importun. Lequel peut décider qu'il s'était trompé, ce qu'ils espèrent, ou être éliminé, ce à quoi ils veilleront par la suite. Dans tous les cas, il y a peu de chance que cela mène le clergé à découvrir que la cathédrale est plus petite qu'elle ne devrait.

Les bornes sont assez facile à déplacer pour un ou deux hommes en une nuit pour peu qu'ils soient motivés. Même sans une bonne chaîne de mesure, ils peuvent les avoir déplacées approximativement.

Cacher des incohérences sous le tapis

Il arrive qu'une incohérence soit difficile à supprimer. Rarement que ce soit impossible. Si toutefois cela vous arrive, c'est peut être que votre révélation est trop abracadabrante pour le niveau de réalisme que vous visez. Il est tout à fait possible d'écrire un scénario où la cohérence et le réalisme passent après autre chose, mais dans ce cas ne faites pas croire à votre public qu'il peut raisonner de façon logique et parvenir à une conclusion satisfaisante. Personne n'aime plancher sur une énigme pour découvrir qu'elle était insoluble.

Il se peut aussi que la recherche d'une explication logique à un élément de votre scénario vous conduise à ajouter des lignes d'informations qui manquent de saveur. Vous pouvez alors envisager de vous passer de donner l'explication. Il ne s'agit pas de laisser une question sans réponse mais de faire en sorte que le rythme de votre histoire ne soit pas affecté par une étape laborieuse. Cela ne signifie pas que vous devez renoncer à y répondre pour vous même, seulement que vous choisissiez de ne pas tout expliquer par souci de fluidité de la narration.

Exemple :

Si les bornes de La Route ont été remises en place, il doit bien y avoir un endroit, plus loin, où l'espacement entre deux bornes est ridiculement court. A moins qu'une borne ait été enlevée. Est-ce que ça ne doit pas se voir ?

On peut imaginer que les villageois ont choisi de dissimuler cet épiphénomène dans un détour de la route, à un endroit où ça se voit peu. Quoi qu'il en soit, cette information n'apporte pas grand-chose à la narration. Dans le cas d'un roman, elle pourra être passée sous silence. Dans le cas d'un jeu de rôle, elle sera réservée à des joueurs pointilleux qui explorent spécifiquement cette piste.

Faites un tri sélectif dans vos lignes d'information

Maintenant que toutes vos lignes d'information sont posées, vous pouvez les évaluer et déterminer lesquelles devront apparaître dans votre histoire et lesquelles pourront rester invisibles. Certaines, en effet, seront tellement faciles à déduire que leur attribuer un espace dans votre récit ne ferait que l'alourdir.

Exemple dans *La Route* :

*“Les notables sont toujours les mêmes membres du culte chaotique”
Cette information, bien qu'importante pour déterminer le niveau de culpabilité des villageois, ne devra pas forcément être exposée. En effet, elle peut être déduite assez facilement du comportement de ces individus. L'éventualité qu'une partie d'entre eux soient décédés ou aient été remplacés n'altère rien à l'enquête.*

*“L'architecte a utilisé sa chaîne d'arpenteur pour tracer la route”
Cette information aussi pourra être passée sous silence car elle sera facilement déduite des autres indices et pourrait conduire trop rapidement les enquêteurs à s'intéresser à la chaîne.*

Ces lignes d'information écartées pourront, dans certains cas donner lieu, à une suite. Si vous êtes fan des histoires en saga, vous trouverez là de la matière.

Exemple de suite pour *La Route* :

Parmi les notables d'il y a 30 ans, il en est un qui a quitté le village peu de temps après la construction de la cathédrale. De retour au pays, il constate que la crypte au démon a été découverte et que ces anciens acolytes ont été massacrés. L'heure de la vengeance a sonné.

ÉTAPE 4 : TROUVER L'ORDRE IDÉAL DES INFORMATIONS CLEFS

Maintenant, nous allons essayer de classer ces informations dans un ordre différent, qui préserve le mystère au maximum, voire qui fait naître encore plus de mystère. C'est dans cet ordre que vous allez distribuer les éléments clefs de votre intrigue.

Dans le cadre d'un roman, vous avez la maîtrise totale des actions des protagonistes. Les informations apparaîtront dans un ordre de votre choix, dicté par vos impératifs de narration.

Dans le cas d'un jeu de rôle c'est évidemment plus compliqué. Vous pouvez bien sûr distribuer les indices à votre rythme, de sorte que les informations clefs apparaissent au bon moment. Toutefois, il faut tenir compte de la liberté d'action des joueurs.

Exemple dans *La Route* :

Nous allons placer les indices dans des groupes, qui correspondront à des périodes d'avancement du récit. Dans le cas d'un jeu de rôle, l'ordre dans lequel les informations d'un groupe apparaîtront pourra être laissé à l'initiative des joueurs.

1 : Informations initiales :

- *Les bornes sur le bord de la route ne sont pas placées selon les normes religieuses courantes ;*
- *Au lieu d'être espacées de 30 pieds, elles sont espacées de 29 pieds ;*
- *Quelques villageois ont été informés par le héros de ce fait ;*
- *Pendant la nuit, toutes les bornes ont été remises à leur place ;*

Ces informations initiales sont dans l'axiome. Ça ne veut pas dire qu'elles sont données préalablement. Elles pourront apparaître dans les premières pages d'un roman ou dans les premières minutes d'un jeu de rôle.

2 : Début de l'enquête :

- *L'architecte qui a tracé la route a aussi tracé le temple ;*
- *Le temple et la route ont été bâtis à l'initiative du clergé ;*
- *L'architecte a effectué le premier tracé au sol en présence d'un prêtre ;*
- *Quelques jours plus tard, l'architecte a trouvé la mort dans un accident ;*

Dans cette seconde phase, on regroupe des informations qui correspondent aux premières découvertes des enquêteurs. On voit assez clairement la démarche logique : l'investigateur commence par se demander qui a bâti cette route, découvre que cette personne

est morte dans des circonstances peu claires et apprend qu'elle a également fait le tracé du temple. Cette série d'informations va l'amener à s'intéresser au temple et à son histoire.

3 : Phase de recherches :

- *Il y a 30 ans, un répurateur a arrêté un membre d'un culte chaotique ;*
- *Le cultiste chaotique a été exécuté ;*
- *Les notables ont été accusés de négligence coupable par le répurateur ;*
- *Les notables ont été graciés ;*
- *Le répurateur a ordonné aux notables de construire un temple de Sigmar ;*
- *Le tracé d'un temple, pour sa construction, donne lieu à une cérémonie ;*
- *Cette cérémonie se fait sous la surveillance d'un prêtre ;*
- *Toutes les mesures sont effectuées avec une chaîne d'arpenteur de 30 pieds ;*

Cette troisième étape est celle durant laquelle les enquêteurs font des recherches actives pour mieux comprendre l'historique. Ils accumulent des informations sur l'environnement technique, social, religieux, politique, etc. C'est aussi l'occasion pour eux de faire connaissance avec les différents protagonistes de l'histoire.

4 : Approfondissement :

- *Le temple est plus petit qu'il ne devrait ;*
- *L'accident de l'architecte n'en était pas un ;*

Cette quatrième phase est celle de l'enquête terrain, où les investigateurs découvrent des éléments troublants et commencent à percevoir une structure et des ramifications sans toutefois comprendre vraiment les motifs.

5 : Révélation

- *La chaîne d'arpenteur de l'architecte a été raccourcie d'un pied ;*
- *Si le temple avait été plus long il aurait débordé sur la cour centrale de la ville ;*
- *Sous la cour centrale de la ville il y a une crypte dédiée à un démon du chaos ;*
- *Les notables sont les principaux membres du culte chaotique ;*

Dans cette dernière étape, les enquêteurs découvrent les informations finales et comprennent enfin ce qui s'est passé.

L'ordre dans lequel sont placées les informations est important pour l'intensité dramatique du récit. La façon dont ces informations apparaissent l'est aussi. Nous allons en parler dans l'étape 5.

ÉTAPE 5 : TROUVER DES SCÈNES ORIGINALS ET LES ASSOCIER AUX INFORMATIONS CLEFS

Nous allons trouver, pour chaque ligne d'informations, la façon la plus originale possible de la découvrir. Cela signifie que nous allons commencer à envisager des scènes pour notre scénario. C'est donc également le moment où nous allons devoir déterminer le devenir de ce scénario et les personnages qui vont vivre l'histoire.

Quel média choisir ?

C'est probablement le bon moment pour vous poser la question de ce que vous pouvez faire de ce scénario. Un jeu de rôle pour 5 personnes ? Un Grandeur Nature pour 10 personnes ? Un livre ? Un jeu vidéo ? Une nouvelle ? Une saga de roman ? Selon votre choix, les scènes que vous allez envisager ou rechercher ne seront pas les mêmes. Il serait difficile de détailler la méthode jusqu'à vous guider pas à pas dans cette étape mais vous pouvez déjà être sûrs qu'en partant d'un bon contenu, plutôt que d'un format imposé, vous tirerez le meilleur parti de votre axiome et de ce que votre scénario aura à offrir.

Les personnages

Dans le cas où vous choisiriez un jeu de rôle, vous voudrez probablement adapter l'axiome pour que plusieurs personnages puissent prendre part à l'aventure. Nous ne détaillerons pas ici la façon de créer des personnages intéressants pour servir au mieux votre histoire. Mais nous vous conseillons de lire la *Méthode eXpérience*, particulièrement le chapitre sur la création d'un réseau de personnages.

Exemple dans *La Route* :

Nous pourrions chercher à remplacer le héros que nous évoquions jusque là par un groupe de charlatans, organisés depuis quelques années autour de l'ancien prêtre de Sigmar. Ils arrivent en général en ville séparément et tentent d'aider le prêtre à mettre en place son arnaque. Ils ne sont pas toujours d'accord entre eux, n'ont pas les mêmes attentes ni les mêmes talents.

Le héros par défaut

Par défaut, lorsqu'on pense à un personnage dans un axiome, il s'agit souvent d'un personnage mâle, parce qu'en français le neutre se confond avec le masculin, et parce que nous sommes sans arrêt confronté à des héros masculins par défaut dans notre société. Il ne faut pas perdre de vue que ce personnage par défaut n'a rien de définitif. Son genre ainsi que sa psychologie et son apparence peuvent être déterminés plus tard. Ne laissez pas l'illusion de ce genre par défaut vous imposer des personnages masculins.

Penser les scènes de révélation des informations

Cette étape est évidemment cruciale. Elle va prendre une bonne partie de votre temps. Il est également évident que c'est une étape que vous n'aborderez que si vous êtes satisfaits de ce qui a été déterminé jusque là.

Lorsque vous travaillerez sur ces scènes, pensez avant tout à la façon dont elles permettent aux personnages de s'approcher de la révélation. Si votre révélation est inattendue et originale, vous pourrez souvent apporter des informations qui, bien loin de clarifier l'histoire, augmenteront la curiosité de votre public. Elles soulèveront de nouvelles questions avant d'apporter des réponses.

Souvenez-vous que ce n'est pas parce que le personnage cherche une ligne d'information qu'il va la trouver. On peut aussi bien lui remettre une information à laquelle il ne s'attendait pas. Cela signifie que ce n'est pas forcément un personnage principal qui est à l'origine d'une scène. Elle peut très bien se présenter à lui par l'intermédiaire d'un autre personnage, ou être découverte lors de la recherche d'une autre information.

Exemple dans *La Route* :

La première information concernant la disposition des bornes est découverte alors que le personnage ne cherche rien de particulier.

Exemple tiré de *Inside Llewyn Davis* des frères Cohen

Scène : Llewyn couche avec des filles sans se protéger. Sa dernière partenaire est enceinte. Elle veut avorter. Il connaît un médecin auquel il a déjà fait appel il y a deux ans dans un cas similaire. En allant chez le médecin pour payer un avortement à sa dernière conquête, le médecin lui annonce que ce sera gratuit. En effet, la dernière fois, la personne pour laquelle il avait payé ne s'est pas présentée. Elle a annulé l'avortement au dernier moment. Llewyn est donc probablement papa aujourd'hui sans le savoir.

Nous allons maintenant choisir plusieurs lignes d'informations de *La Route* pour penser à des scènes potentielles qui seront utilisées dans ce scénario de jeu de rôle.

Prenons pour commencer une information de la plus haute importance :

- *Le temple est plus petit qu'il ne devrait ;*

C'est en comprenant cette étrangeté que le personnage peut se douter que les bornes ne sont qu'un épiphénomène qui cache une informations bien plus intrigante. De plus, s'il s'interroge sur ce qui se serait passé si le temple avait été plus grand, il pourrait bien découvrir l'existence de la crypte cachée.

Voici la scène à laquelle nous avons pensé pour révéler cette information :

Lorsque le personnage rentre dans le temple, il peut remarquer que, comme à l'accoutumée, une statue du dieu Sigmar se trouve dans la nef. Il est encadré de ses deux acolytes traditionnels. Toutefois,

et c'est inhabituel au point que certains extrémistes pourraient s'en offusquer, les deux acolytes ne sont pas représentés de face. Ils tournent le dos à Sigmar légèrement et sont donc de trois quarts face.

Le personnage aura l'occasion de se renseigner auprès de l'artiste qui a réalisé la statue et qui se trouve en ville. Celui-ci expliquera la raison de son choix. La place manquait et il lui aurait été impossible de les positionner comme le veut la tradition. A l'époque, on lui a prétexté que les bancs commandés pour le temple étaient trop grands et avaient donc pris trop de place. Mais en vérité, il suffit de vérifier dans le temple pour voir que les bancs n'y sont pour rien. Le temple en lui même est trop petit. Le rapport entre sa taille actuelle et la taille qu'il devrait faire est le même que celui constaté plus tôt sur les bornes. Et pour cause, c'est le même outil de mesure qui a servi dans les deux cas.

Dans le cas d'un jeu de rôle, cette scène est efficace car elle prend en compte les actions des joueurs qui peuvent alors être actifs. Dans cette méthode, nous nous concentrons sur le moyen de préserver le mystère et de travailler l'intensité de nos révélations, ce que cette scène ménage particulièrement. Toutefois, pour travailler encore plus vos scènes et leur mise en place, nous vous encourageons à pousser plus loin la réflexion en lisant le chapitre dédié à la création de scènes de jeu dans la *Méthode eXpérience*.

Nous allons poursuivre nos exemples avec la ligne d'information suivante :

- *Les notables ont été graciés*

Cette ligne d'information est importante également puisqu'elle peut semer le doute sur les notables, qui seront au final les coupables dans cette histoire, mais elle informe également sur le fait qu'ils ont été malmenés par un répurateur et finalement été déclarés innocents. En les mettant dans une position de victime, nous pourrions éloigner les soupçons d'eux pour un temps et préserver notre révélation finale.

Un exemple d'usage de fausse piste :

Nous partons du principe que les joueurs envisageront d'aller au cadastre, puisque c'est l'une des premières pistes que nous avons trouvées lorsque nous cherchions des idées de révélations. Celle de l'arnaque au cadastre n'avait pas été retenue car survenue très tôt, trop évidente. Cette fausse piste peut toutefois mener à de véritables informations et nous permettre de présenter nos coupables comme de pauvres victimes, pour mieux les éloigner de soupçons prématurés de la part de nos joueurs.

Voici la façon dont nous avons choisi de révéler cette ligne d'information dans le scénario :

Si le personnage choisit d'enquêter sur le cadastre de la ville,

probablement pour essayer de voir si les bornes déplacées le long de la route ne permettraient pas à un propriétaire terrien d'agrandir illégalement son terrain, il pourra alors découvrir les noms de plusieurs notables, propriétaires terriens, qui ont été forcés de céder à l'église des parcelles de terrains sans contrepartie financière. C'était l'une des exigences du répurateur lorsque les notables ont été graciés. Cela ne manquera pas d'intriguer le personnage qui en cherchant mieux dans les archives ou en posant les bonnes questions pourra en apprendre plus sur l'histoire de ce répurateur.

Ici, nous sommes typiquement dans le cas d'une information qui est surprenante lors de sa révélation car ce n'est pas ce que le personnage venait chercher.

Les lignes d'informations supplémentaires

Lors de cette phase, vous allez être tenté de rajouter des scènes et des informations. Ces informations supplémentaires peuvent avoir plusieurs objectifs :

- Préciser un élément de contexte qui sera utile plus tard pour mieux comprendre l'histoire.
- Introduire des personnages qui auront un rôle à jouer plus tard.
- Diviser une ligne d'information en deux informations qui, une fois mises bout à bout, peuvent conduire le personnage à avoir une révélation plus forte.

Dans le cas de *La Route* :

Nous souhaitons que notre personnage fasse l'objet d'une tentative de meurtre commanditée par les notables lorsqu'il s'approchera trop de la vérité. De plus, nous voulons que la chaîne, preuve matérielle de la culpabilité des notables, soit retrouvée. Pour cela nous avons pensé à d'autres personnages que nous allons introduire dans le scénario.

Les notables n'ont pas pour habitude d'effectuer les basses besognes eux-mêmes. Le culte du démon compte également d'autres villageois de moindre importance. Parmi eux, il y a notamment une famille qui vit un peu à l'écart du village. Consanguins, sales et effrayants, cette famille va nous fournir une ambiance inquiétante et des ennemis éventuels pour les combats indispensables à un scénario Warhammer. Ce sont eux qui, notamment, se sont chargés de liquider l'architecte et ont conservé la chaîne.

Lorsque notre personnage arrivera en ville, il rencontrera la jeune fille de la famille, peinant à tirer l'eau d'un puits en hissant une lourde chaîne. Il pourra être tenté de l'aider. La jeune fille, en guise de remerciements, éclatera d'un rire dérangeant, dévoilant des dents sales, jaunies et un bec de lièvre déformant son visage juvénile. Cette rencontre marquante introduira un personnage inquiétant, qui sera amené à réapparaître. Et, sans le savoir, le personnage sera

entré en contact avec la fameuse chaîne, qu'il sera bientôt amené à rechercher.

Lorsqu'il deviendra indispensable pour le personnage de mettre la main sur cette chaîne pour prouver ses théories, et lorsqu'il sera clair pour lui que cette famille a été chargée par les notables de se débarrasser de l'architecte, il pourra alors réaliser que la chaîne a été cachée chez eux. Peut-être même se souviendra-t-il du puits...

Quelques pièges à éviter

Lorsque vous serez en train d'envisager les scènes de votre scénario, et particulièrement dans le cas d'un jeu de rôle, ne tombez pas dans les conventions linéaires qui pourraient vous pousser à vouloir que l'indice A conduise à l'indice B et ainsi de suite. Les informations sur une piste peuvent parvenir aux personnages de nombreuses manières différentes.

Exemple dans *La Route* :

Un "ami mystérieux", un villageois qui cherche à se débarrasser des notables, pourrait les aiguiller sur une piste.

De même, une scène d'action peut apporter son lot de révélations. Une tentative d'assassinat sur le personnage peut, suite à la fouille de l'assaillant, conduire à la découverte d'une information importante.

Cherchez des idées de scènes mémorables tant par leur ambiance que par leur intensité, avant de chercher la raison qui amènera les personnages à cette scène. Il sera toujours temps de trouver un moyen de les y conduire plus tard.

ÉTAPE 6 : FAIRE UN BON SCÉNARIO D'ENQUÊTE, UN SCÉNARIO FORMIDABLE

Lorsque l'étape précédente sera terminée. Vous aurez toutes les scènes de votre récit, ou dans le cas d'un jeu de rôle, toutes les scènes potentielles. Vous avez donc une histoire qui, révélations après révélations, entretient le mystère et maintient en haleine vos lecteurs, joueurs, ou spectateurs. Cette histoire s'est très certainement enrichie, au fil des étapes, d'un contexte plus fin que lorsque vous avez commencé. Si ce n'est pas le cas, il est encore temps de se pencher sur d'autres aspects qui feront de ce bon scénario un scénario inoubliable. Nous nous contenterons ici d'en évoquer quelques-uns mais cet ouvrage n'a pas la prétention de détailler chacun de ces aspects de l'écriture de scénario.

Le réseau de personnages

Si votre histoire contient un réseau de personnages actifs, alors il est important d'envisager leurs fonctions au sein du récit. Les archétypes, les valeurs, les points de vue moraux de vos personnages gagneront à être pensés pour fournir un canevas mémorable à votre scénario. Des personnages envisagés trop rapidement, sans que leurs valeurs ne soient définies risqueraient de rendre vos scènes fades et peu claires.

Les enjeux

Votre histoire va devenir impliquante selon les enjeux qu'elle impose à vos personnages. La première question à se poser est sans doute de savoir ce qui va amener vos personnages à s'y intéresser. Pourquoi se battent-ils ? Si les réponses à cette question sont difficiles à définir pour vous, elle le seront plus encore pour votre public. Méfiez-vous toutefois des enjeux si gros qu'ils en deviennent inefficaces. Sauvez le monde est un bon exemple de ces enjeux clichés qui ne remuent plus personne sans un travail en amont bien léché et un contexte novateur et crédible.

Le propos

Une bonne histoire s'accompagne souvent d'un propos. Le propos, c'est le sens de votre histoire, sa signification profonde, ce que raconte vraiment la fable. Il s'agit souvent de la position de l'auteur sur le problème moral soulevé par l'histoire. Un propos parlant et touchant est au cœur d'une histoire à succès. C'est en ayant en tête un propos véritablement fort que vous parviendrez à toucher votre public.

L'ambiance / Le registre

Votre scénario est défini par son contexte, ses personnages, son mystère, mais aussi par l'ambiance qui s'en dégage. Il est possible que votre oeuvre soit très réaliste et contemporaine, mais il est également possible que votre univers soit un tantinet plus noir que la réalité ou que vos personnages soient plus comiques que ne le sont les gens de tous les jours. Au delà de tout ce que nous avons déterminé jusque là, posez vous la question du registre dans lequel vous vous trouvez. Humoristique ou sombre sont deux exemples simplistes tant il est possible de créer d'ambiances différentes. Les sources d'inspirations sont nombreuses, mais vous trouverez je l'espère un ton qui sera bien à vous et qui collera parfaitement avec l'ambiance que vous voulez rendre.

Dans le cas de La route, l'ambiance est déjà bien conditionnée par l'univers de Warhammer, un médiéval fantastique très sombre, où la vie des personnages pourrait bien s'arrêter au prochain coin de rue et où des personnages individualistes luttent contre des forces qui les dépassent. Et pourtant, rien ne nous empêcherait de proposer le même scénario dans un esprit plus proche de Kaamelott d'Alexandre Astier.

Le réseau de symboles

Un réseau de symbole est, comme son nom l'indique, un ensemble de symboles qui seront utilisés tout au long de votre histoire. Ces symboles peuvent rappeler à votre public régulièrement qu'il se trouve au sein d'une histoire cohérente malgré le mystère qui l'entoure.

Dans le cas de la route, nous pourrions par exemple choisir les attributs de Sigmar qui sont un marteau et une comète. Nous pourrions ajouter à notre contexte, le fait que le ciel est souvent traversé d'étoiles filantes à cette période, signaler qu'un personnage porte un tatouage de comète, ne jamais oublier dans nos descriptions de mentionner les marteaux et outils qui sont utilisés par les artisans de la ville qui a connu de grands travaux, et s'arranger pour que la seule arme à disposition d'un personnage à un moment soit un marteau.

Cet exemple rapide est un peu sommaire, mais il permet d'envisager les prémisses d'un réseau de symboles propres à ce scénario et qui seront autant de points de repères envoyé à votre public, les rassurant ainsi sur la cohérence de l'ensemble.

CONCLUSION

Merci d'avoir lu cet ouvrage jusqu'au bout et nous espérons que vous y avez trouvé une émulation et des méthodes qui vous seront utiles.

Nous vous encourageons à aller plus loin, en lisant avec attention la *Méthode eXpérience* ou d'autres ouvrages consacrés à l'écriture d'histoires en général.

En effet, la *Méthode aXiome* a tenu ses promesses en vous guidant pas à pas dans la création d'un scénario d'enquête. C'est un cadre directeur qui a le mérite d'être un support complet d'écriture. Peut être n'y piocherez-vous que quelques outils mais que ce soit par une utilisation partielle ou totale, l'organisation de votre travail qu'elle apportera vous libérera du temps pour créer plus librement.

Toutefois, il est possible qu'à la lecture de ce guide certains points vous laissent sceptiques, même s'il nous est permis de douter que rien ne vous ait semblé pertinent. Si toutefois vous avez effectivement quelques incertitudes, nous pouvons témoigner que cette méthode ne s'est pas faite en un jour et a plusieurs fois tenu ses promesses. Pour être honnête, et cela ne cesse de nous étonner, la *Méthode aXiome* a systématiquement marché pour nous. Nous savons que l'échec est théoriquement possible mais jusqu'à aujourd'hui elle nous a toujours conduit à l'écriture d'un scénario prometteur.

Il est probable cependant qu'en livrant ici notre méthode de travail point par point, nous avons oublié des informations ou que certains aspects vous ait échappés. La communication est imparfaite. Nous sommes toutefois convaincus que la pratique devrait vous permettre de mieux appréhender ses mécanismes et de vous les approprier.

Alors à vous de jouer. Et si nous pouvons vous donner un dernier conseil, ce sera probablement de faire le test à plusieurs, accompagné de gens avec qui la communication est bonne et qui vous inspire, en suivant pas à pas la méthode. pour une première approche, ce sera sans doute le meilleur moyen d'appréhender au mieux cette nouvelle façon de travailler. Oubliez tout ce que vous savez durant quelques heures et faites l'essai. Il sera toujours tant de construire votre propre méthode plus tard.

Bonne écriture...

Nous vous remercions d'avoir téléchargé et lu cet ouvrage.

Si, d'aventure, la *Méthode aXiome* vous semblait utile, ou mieux, vous permettait d'écrire un scénario, et que, par générosité ou gratitude, vous vouliez remercier ces auteurs, voici plusieurs suggestions non contractuelles :

Leur écrire un petit mail pour les remercier :

baptiste.cazes@electro-gn.com

pascalmeunier@wanadoo.fr

Si le scénario est très bon, citer la méthode aXiome quelque part dans le document, même en petit. Si le scénario n'est pas très bon, alors, ne vous sentez pas obligé de nous mentionner.

D'une manière générale, partager notre travail sur les réseaux sociaux.

Pour aller plus loin :

La *Méthode eXpérience*, de Baptiste CAZES et Vincent CHOUPAUT
téléchargé 4600 fois (chiffres d'octobre 2015)

Comment organiser une Murder-Party en 6 étapes, de Baptiste CAZES
téléchargée 22 000 fois (chiffres d'octobre 2015)

www.electro-gn.com

Le blog du jeu de rôle Grandeur Nature et de la Murder Party

Mise en page approximative : Baptiste CAZES

Relecture : Leïla Teteau-Surel

Illustration de couverture : Junajo Guarnido (Blacksad)

A

K

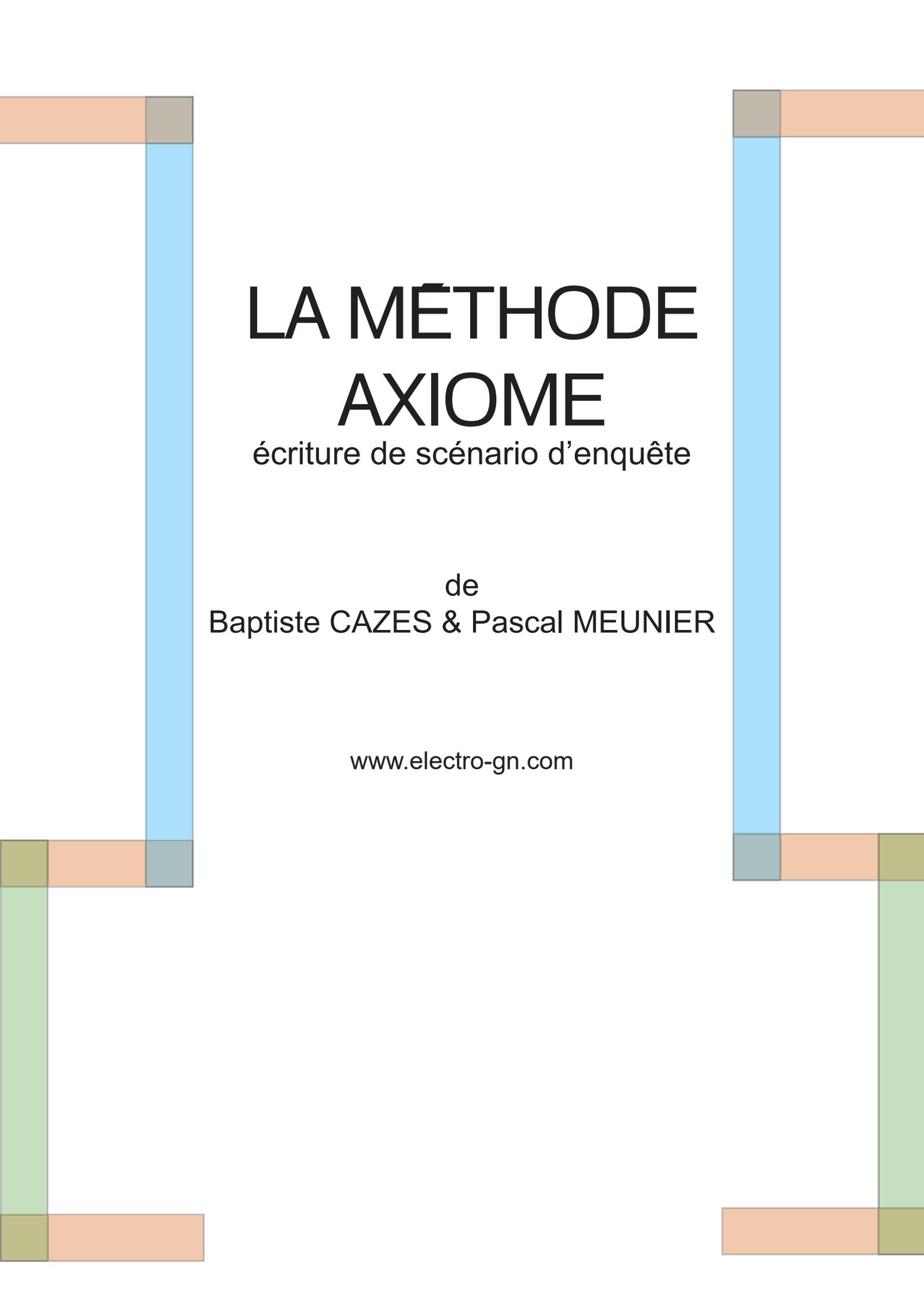
I

D

M

E





LA MÉTHODE AXIOME

écriture de scénario d'enquête

de
Baptiste CAZES & Pascal MEUNIER

www.electro-gn.com