

AUX SEUILS D' ABYSSES TRÈS-ANCIENS

OUTIL DE GÉNÉRATION ET D'IMPROVISATION DE
SCÉNARIOS LINÉAIRES ET SEMI-LINÉAIRES
TEXTES : JOHN GRÜMPH

Voici un outil pour **AUX SEUILS D'ABYSSES TRÈS-ANCIENS** afin d'improviser des scénarios linéaires ou semi-linéaires.

La Sentinelle :

- ⌘ Pose l'argument général
- ⌘ Accroche les personnages
- ⌘ Révèle l'intrigue au travers d'une suite de scènes interconnectées, séparées par des ellipses

C'est essentiellement la structure et la gestion de ces scènes qui constitue l'intérêt de l'outil.

AUX SEUILS D'ABYSSES TRÈS-ANCIENS est un jeu d'aventure. Le rythme et l'action sont les deux éléments les plus importants du jeu. Le principe de cet outil est d'éliminer autant que possible les temps morts et les moments de flottement (indécision, discussions stériles, etc.) : au cours de chaque scène, les joueuses ont beaucoup de choses à faire et à décider, en impliquant leurs personnages dans l'action ; mais la Sentinelle limite les choix possibles pour passer d'une scène à l'autre (presque comme dans un livre dont vous êtes le héros). Ainsi, pas d'hésitation dans le jeu : les joueuses n'ont pas besoin d'interpréter les indices ou de reconstituer un puzzle fastidieux. La Sentinelle leur propose simplement d'avancer en suivant des pistes claires.

POSER L'ARGUMENT

L'argument du scénario est son sujet central. On peut le représenter sous une forme simple : l'antagoniste veut XXX parce XXX. Les conséquences des actions de l'antagoniste principal représentent presque toujours une menace pour l'humanité – directement ou par effets de bord.

La Sentinelle doit déterminer qui est l'antagoniste, quelles sont ses forces et faiblesses, les objectifs qu'il veut atteindre et les motivations qui l'animent (tableaux 1, 2 et 3).

Ensuite, la Sentinelle peut réfléchir :

- ⌘ Aux divers moyens employés par l'antagoniste – personnel, relations, ressources financières ou magiques, etc.
- ⌘ À la chronologie préalable au début des aventures, ainsi qu'aux différentes échéances à venir.
- ⌘ Aux conséquences et effets de bord, à la fois pendant et à la fin des aventures.

ACCROCHER LES PERSONNAGES

Les personnages croisent la route de l'antagoniste ou de ses actions, ce qui les amène à enquêter sur lui et à contrecarrer ses plans, voire à éliminer la menace entièrement.

La manière d'accrocher les personnages fait beaucoup pour l'ambiance de l'aventure et leur motivation à attraper l'antagoniste.

RÉVÉLER L'INTRIGUE

L'objectif premier de la Sentinelle est de conduire les personnages de l'accroche initiale à la résolution finale (le plus souvent empêcher l'antagoniste d'atteindre ses objectifs et/ou en limiter les conséquences néfastes pour l'humanité) en révélant petit à petit des éléments de l'intrigue.

Son objectif second est de défier l'intelligence des joueuses, de leur donner des choses à faire et de les amuser, en maintenant le rythme.

La structure de narration est organisée en scènes :

∞ Au début de la scène, les personnages sont directement placés dans l'environnement approprié, avec un objectif clair à atteindre, des choses à faire, des obstacles ou des problèmes qui se déploient devant eux, etc. (tableau 4).

∞ La scène possède une thématique forte qui définit son ambiance et, en grande partie, les épreuves qui attendent les personnages, mais aussi des éléments de péripétie et de rebondissements (tableaux 5 et 6).

∞ En cours de scène, les joueuses doivent prendre des décisions, faire agir ou interpréter leurs personnages, répondre aux sollicitations de la Sentinelle ou de ses figurants.

∞ La Sentinelle en profite pour placer les éléments qu'elle estime utile pour la poursuite ou l'avancement de l'histoire : informations sur l'argument général du scénario en cours, éléments de *backstory* (décors de fond, révélation sur l'univers, etc.), indices divers ouvrant de nouvelles pistes, « quêtes » secondaires, fausses pistes, etc.

∞ À la fin de la scène, la Sentinelle propose deux choix ou plus aux joueuses. Ce sont les pistes que peuvent suivre les personnages ou les options qui s'offrent à eux à ce moment (sauter sur une autre branche de l'investigation, prendre du repos, se procurer du matériel, etc.) Les joueuses choisissent l'une des options (voire plusieurs en divisant le groupe, ce qui est toujours dangereux). La Sentinelle place une ellipse et lance immédiatement la scène suivante.

IMPROVISATION

La Sentinelle tire au hasard divers éléments pour constituer la scène à venir (tableaux 4, 5 et 6) :

- ∞ L'accroche
- ∞ L'ambiance ou l'action principale de la scène
- ∞ Rebondissements

En partant de là, elle peut réfléchir aux éléments d'information qu'elle souhaite placer et à la manière dont elle peut les placer (indices matériels, témoignages, etc.)

Il suffit alors de lancer l'action en impliquant des figurants (anciens ou nouveaux) et des situations propices aux décisions et aux choix des joueuses.

CHOIX MULTIPLES

La Sentinelle décide de la fin de la scène. Elle interrompt l'action au moment qu'elle estime adéquat puis offre plusieurs options aux joueuses. Le plus souvent, il s'agit de suivre le ou les indices découverts au cours de la scène ; quelques fois, les personnages sont en situation de pouvoir reprendre l'investigation par un autre bout ou encore d'aller solliciter de nouvelles ressources (figurants, matériels, etc.) Les choix offerts doivent être logiques et doivent aussi permettre à la Sentinelle de faire avancer l'intrigue du scénario.

TABLEAU 1. ANTAGONISTE (1-3 HOMME, 4-5 FEMME)

1d66		1d66	
11	Un adorateur des Très-Anciens	41	Un inventeur
12	Un agent de la Pinkerton	42	Un mathématicien
13	Un archéologue	43	Un médecin
14	Un artiste	44	Un millionnaire
15	Un astronome	45	Un mystique
16	Un atlante	46	Un négociant
21	Un banquier	51	Un noble étranger
22	Un braqueur de banque	52	Un philanthrope
23	Un collectionneur	53	Un policier
24	Un dément	54	Un politicien
25	Un démoniste	55	Un Serviteur des Très-Anciens
26	Un écrivain	56	Un sorcier
31	Un fermier	61	Un trafiquant d'alcool
32	Un fonctionnaire	62	Un tueur à gage
33	Un gangster	63	Un universitaire
34	Un grand voyageur	64	Un vagabond
35	Un homme d'église	65	Un voyageur de commerce
36	Un industriel	66	Une Puissance des temps anciens

TABLEAU 2. FORCES ET FAIBLESSES DE L'ANTAGONISTE

1d26	Point fort	Point faible
11	Agents loyaux	Équipement défaillant
12	Autorité supérieure	Faiblesse physique
13	Capacités surnaturelles	Imbécilité crasse
14	Chance insolente	Impatience
15	Cruauté insensible	Impulsivité
16	Efficacité brute	Indécision
21	Fin psychologue	Maladresse
22	Fortune personnelle	Malchance
23	Grande intelligence	Mauvaises informations
24	Puissance de combat	Obligations personnelles
25	Relations politiques	Orgueil
26	Renseignements précis	Secret mortel

TABLEAU 3. MOTIVATIONS ET OBJECTIFS

1d26	Motivations	Objectifs
11	<<<Inintelligible>>>	Acquérir des connaissances interdites
12	Amour	Altérer une technologie
13	Argent	Combattre une puissance ancienne
14	Collection	Invoquer un Très-Ancien
15	Curiosité	Libérer une puissance ancienne
16	Folie	Maîtriser un artefact
21	Pouvoir	Obtenir des pouvoirs
22	Rêves	Ouvrir un passage dans le temps et l'espace
23	Risques	Ramener une personne morte
24	Science	Révéler des secrets archéologiques
25	Traditions familiales	Servir un peuple de Serviteurs
26	Vengeance	Soumettre une puissance ancienne

TABLEAU 4. ACCROCHE DE SCÈNE

1d26 Accroche

11 Attaque

12 Bizarre

13 Cadavre

14 Danger

15 Découverte

16 Désastre

21 In media res

22 Relation

23 Retournement d'alliance

24 Révélation

25 Rumeurs

26 Sollicitation

TABLEAU 5. ACTION PRINCIPALE DE LA SCÈNE

1d26 Action

11 Combat

12 Course-poursuite

13 Défense et protection

14 Énigme

15 Enquête

16 Exploration

21 Intrusion

22 Négociation

23 Surveillance

24 Survie

25 Traque

26 Voyage

TABLEAU 6. REBONDISSEMENT ET PÉRIPÉTIE

1d26 Rebondissement

11 Bizarrerie incompréhensible

12 Casse

13 Déplacement de l'action

14 Deus Ex Machina

15 Dommages collatéraux

16 Galère personnelle

21 Monstre errant

22 Nouvel adversaire

23 Qui perd gagne !

24 Séparation

25 Tragédie

26 Traîtrise

UN EXEMPLE EN JEU

L'exemple qui suit est directement tiré de ma table de jeu et la raison pour laquelle l'outil a été conçu : des parties courtes, tous les quinze jours, avec des joueurs fatigués de leur semaine de boulot – rien qui encourage à l'enquête minutieuse et à d'intenses réflexions, mais qui appelle à de l'action et du jeu rapide...

Avant la première partie, j'ai déterminé deux éléments principaux autour desquels tournerait le scénario :

☞ Un homme-serpent capturé dans les profondeurs de New York City par un chef de gang et forcé de révéler d'anciens secrets.

☞ Un masque en bois très ancien, vestige ophérien démoniaque et don de Targ, offrant Présence, Puissance, Célérité et Fortitude à son porteur.

Plus tard, un troisième élément est apparu au fur et à mesure des improvisations et des choix des joueuses.

Au cours des premières scènes jouées, le principe des choix multiples en fin de scène n'existait pas encore tout à fait. Je fixais moi-même l'orientation de la scène suivante.

Pour information, on joue en moyenne trois scènes par séance de deux heures et demi de jeu, mais j'ai tendance à être un meneur de jeu assez lent.

SCÈNE A. L'accroche initiale. Là, pas de tirage aléatoire, mais une situation posée pour lancer l'histoire. Une Vente de charité au profit de l'American Veteran Association au Ashton Smith Grand Hotel de New York (propriété de l'un des personnages). Des gangsters attaquent les salles d'exposition et volent un masque en particulier.

☞ Les personnages abattent ou capturent certains des gangsters, mais ne peuvent empêcher le vol.

☞ À ce moment-là, je laisse le choix ouvert pour la suite : les joueuses ont la possibilité de suivre la piste du gang, mais décident d'aller prévenir le propriétaire du masque de son vol. À partir de là, tous les éléments supplémentaires apparaissent en pure improvisation (noms, lieux, descriptions, etc.) uniquement supportés par les tirages effectués et les éléments déjà inventés dans les scènes précédentes. Il peut y avoir des choses incohérentes ou étranges, mais dans l'ensemble, ça passe... L'important est de maintenir le rythme et de délivrer des informations en permanence.

SCÈNE B. Appartement du propriétaire du masque, Guy-Eugene Charmanq, au 151 Central Park West. J'effectue trois tirages (cadavre/énigme/monstre errant) avant de lancer la scène. Celle-ci commence directement au pied de l'immeuble.

∞ Les personnages se font conduire à l'appartement par le concierge (le téléphone de Charmanq ne répond pas). La porte est ouverte. L'appartement, décorés d'une très importante collection d'objets d'arts premiers, est sens dessus-dessous. Dans la pièce principale, un cadavre, face contre terre, beaucoup de sang. (Accroche de la scène). Mais, ta ta tan ! ce n'est pas M. Charmanq – seulement un homme encore jeune habillé de vêtements qui ne sont plus à la mode depuis au moins quarante ans. Il a la gorge déchirée par un coup de griffes.

∞ Je sais qu'il y a un monstre dans l'appartement (que les personnages ne vont pas tarder à affronter d'ailleurs, le forçant à prendre la fuite par une fenêtre et encaissant quelques points de trauma au passage). J'imagine que le monstre a été envoyé par le chef des gangsters pour tuer Charmanq.

∞ Tandis que le concierge descend prévenir la police, les personnages fouillent l'appartement. Deux éléments étranges (énigme) : au pied d'une porte de placard, des feuilles mortes et un peu de poussière ; le cadavre a le pied nu encore enfoncé dans l'ouverture d'une sorte de vase chinois ancien, son autre pied porte tatoué un caractère chinois. J'imagine que Charmanq s'est protégé de la créature en invoquant une personne prisonnière du vase chinois depuis quarante ans et s'enfuyant par la porte du placard qui sert de portail vers une autre porte ailleurs. Je ne sais pas encore où ni comment, mais c'est le principe d'une énigme, non ? C'est alors que le monstre attaque.

SCÈNE C. Chinatown. Les personnages sont partis avant l'arrivée de la police, emportant le vase chinois et une copie du caractère tatoué sous le talon. L'un des personnages a un contact là qu'il peut aller voir : Johnny Koh, contrebandier, proxénète, triade de la Main d'or. J'effectue mes tirages (danger, enquête, bizarrerie incompréhensible). La scène commence alors que les personnages attendent dans un petit salon au premier étage d'une grande maison de Chinatown (bordel et fumerie d'opium).

∞ Danger : descente de police. Portes enfoncées au rez-de-chaussée. Cris et tumultes. Que faites-vous (et habillés comment ?) Tandis que l'un des personnages commence à balancer des

meubles dans l'escalier pour empêcher les flics de monter, les autres cherchent Johnny Koh.

⌘ Enquête : durant la fuite à travers diverses pièces, escaliers dérobés et par les toits, Johnny Koh répond à quelques questions rapides. Le signe chinois est un caractère magique qui signifie « prisonnier » ou « hôte ». Le vase est très ancien et il a été volé au cœur de la Cité interdite de Pékin il y a bien des années (oui, Johnny Koh, par la grâce du résultat de quelques jets de dés, semble en savoir beaucoup : 4+ sur 1d6 pour chaque question !)

⌘ Bizarre : alors que les personnages, Johnny et ses gardes du corps s'appêtent à redescendre dans une rue en passant par un bâtiment adjacent, un « Super Cops » apparaît et défie Johnny (uniforme de flic et masque noir sur le visage). Johnny invite les personnages à fuir tandis qu'il prend une posture de kung-fu et que ses poings se couvrent de motifs lumineux. C'est du pulp : rien n'empêche qu'il y ait des personnes avec des super-pouvoirs.

SCÈNE D. Les personnages décident de se reposer. De toute manière, je n'ai pas encore commencé à proposer des choix aux joueuses en fin de scène. J'effectue un tirage pour voir où ça me mène : sollicitation, intrusion et nouvel adversaire. C'est parti.

⌘ Sollicitation : l'un des personnages, le propriétaire de l'hôtel, reçoit un coup de fil de Charmanq, qui lui demande d'aller récupérer un objet caché dans un meuble à secret de son appartement. Le personnage se laisse aisément convaincre, afin de pouvoir enfin rencontrer Charmanq plus tard.

⌘ Intrusion : le personnage se rend chez Charmanq, parvient à passer les policiers en faction et commence à fouiller l'appartement.

⌘ Nouvel adversaire : il est surpris par l'Inspecteur Richmond, en pardessus et avec pipe, qui s'enquiert des raisons de sa présence et lui pose plein de question. Le personnage s'en sort en baratinant un peu et en partant avec un objet choisi au hasard sur une console. Il est certain que Richmond reviendra d'une manière ou d'une autre.

⌘ Le personnage revient dans la soirée pour ouvrir le meuble à secret et récupérer un maroquin en cuir bien fermé. Plus tard dans la nuit, Charmanq rappelle et donne rendez-vous au personnage le lendemain midi dans une petite garde du Vermont (un train part très tôt le matin de Grand Central Station).

∞ À ce moment-là, je ne sais pas encore ce qu'il y a dans le maroquin, puis les joueuses ne l'ont pas ouvert.

SCÈNE E. Garde de Wilkins, Vermont. Mes trois tirages : bizarre, traque et monstre.

∞ Bizarre : la gare est vide à la descente du train. Pas d'autres passagers, pas de chef de gare, rien. La porte du bureau du chef de gare est ouverte, des papiers renversés et du sang par terre et sur les meubles (pas au point qu'un humain ait été vidé de son sang ici).

∞ Traque : les personnages se sentent observés en permanence. Pas de jet de vigilance, là, seulement cette certitude.

∞ Monstre errant : c'est celui de l'appartement new-yorkais, qui chasse Charmanq. À noter que la créature n'aime pas la lumière crue du soleil et reste autant que possible dans les ombres et l'obscurité.

∞ Les personnages fouillent la gare puis sortent sur le parvis. Sur l'heure de midi, la petite ville est déserte en dehors des clients du Diner en face, de l'autre côté de Main Street. Une voiture devant la gare (Studebaker Special Six). Un cadavre la gorge arrachée couché sur le siège conducteur. Un personnage cherche ses papiers (Bill Sheridan, voyageur de commerce) et fouille le coffre (des bagages).

∞ Un adjoint du shérif traverse la route vers les personnages pour les interroger. Le chef de gare a été attaqué par un animal sauvage. Vous n'avez rien vu ? Vous avez des papiers ? Il ne remarque pas le cadavre dans la voiture (uniquement sur 4+ sur 1d6).

∞ Dans la gare, la créature finit par attaquer les personnages. Elle tue l'adjoint du shérif avant de se prendre trois décharges de Remington M10 et de mourir.

∞ Choix offerts aux joueuses : vous restez et attendez les autorités ou est-ce que vous partez aussi vite que possible ? Les personnages choisissent de mettre le cadavre de la créature dans le coffre de la voiture et de décaniller.

SCÈNE F. À cet instant, je ne sais pas encore ce qui va se passer. J'effectue les trois tirages : indices, intrusion, bizarrerie.

∞ Indice : hors de la ville, les personnages font une halte pour charger le cadavre du conducteur dans le coffre et nettoyer un peu le sang. Ils trouvent une carte de la région avec un X rouge dessus et un C. à côté. C'est un petit lac très isolé au cœur des grandes

forêts du Vermont. C'est donc la prochaine direction. J'aurai pu ajouter un petit mot dans la poche de Sheridan, signé Charmanq et lui demandant de récupérer trois personnes à la gare. Mais je n'y ai pas pensé sur le coup.

⌘ Intrusion : au bout d'une très longue piste de terre, une grande maison en bord de lac, avec un perron, une grange et un garage à bateau.

⌘ Les personnages fouillent la maison et les environs. Beaucoup de détails – objets d'arts premiers sur les murs, quelques trophées d'animaux africains, une petite bibliothèque avec des atlas et des livres de voyage, un meuble à secret. Progression lente et attentive.

⌘ Bizarre : au pied de la porte menant à la cave, des feuilles comme dans l'appartement de New-York. Pas du coin non plus.

SCÈNE G. Les joueuses choisissent de se planquer là quelques jours le temps de récupérer des blessures et du traumatisme. Les placards sont pleins de conserves. Je leur donne un peu de temps pour me décrire ce que font leurs personnages avant de lancer la suite. Les trois tirages : danger, négociations, qui perd gagne !

⌘ Le personnage qui a le maroquin choisit de l'ouvrir. Dedans, quelques feuillets anciens couverts d'une écriture à la plume dont le style fait très XVIII^{ème} siècle. Il subit quelques points de traumatisme à la lecture et se rend compte qu'il s'agit d'un sort de portail permettant d'utiliser des portes réelles pour se transporter d'un endroit à un autre (à condition de connaître les portes utilisées des deux côtés et de subir du traumatisme). Il pourra apprendre le sort avec un peu de temps et des XP, s'il le désire.

⌘ Les personnages prennent des photos du cadavre de la créature puis la brûlent tandis qu'ils enterrent Sheridan dans les bois derrière. Le personnage photographe prend des clichés de tous les objets dans la maison.

⌘ Danger : deux ou trois jours plus tard, deux voitures avec quatre hommes dans chaque, viennent se garer devant la maison. Des gangsters (mitrailleuses et chouettes costumes).

⌘ Négociations : le chef des gangsters (un lieutenant du grand chef qui a le masque et l'homme-serpent dans sa cave) cherche Charmanq. Il intimide les personnages, mais n'utilise pas de violence. Les joueuses comprennent qu'il a très, très peur de son chef. Il repart avec ses hommes et un masque qu'il a décroché des murs d'une chambre.

⌘ Qui perd gagne : c'est alors que je décide de la nature de Charmanq. C'est un sorcier dans la plus belle tradition S&S. Les joueuses ne sont pas prêtes de le rencontrer en personne, mais il va devenir un élément important de la campagne, sans doute tour à tour allié et adversaire. On verra bien.

⌘ Comme ce sont les gangsters qui ont remporté le concours d'intimidation, ce sont eux qui vont subir la punition. Alors que leurs voitures sont à deux ou trois cents mètres de la maison sur le chemin en terre, un terrible éclair s'abat du ciel entre les deux. Les réservoirs des voitures explosent, tuant tout le monde sous les yeux des personnages. On ne pille pas la tour d'un magicien sans prendre de grands risques.

⌘ Les personnages récupèrent un masque intact et le raccrochent au mur. Ils enterrent les corps et poussent les voitures dans le lac.

⌘ Il est temps de rentrer à New York City.

INTERLUDE. À ce moment-là, je ne propose aucun choix aux joueuses. Les personnages sont à NYC et prennent quelques jours pour gérer leurs affaires. L'un des personnages tente d'infiltrer la bande de gangsters (et y parvient) ; un autre se fait engager comme chanteuse au speakeasy du gang ; le dernier amasse des informations auprès de la police.

Voilà où on en est du scénario tandis que j'écris ces lignes. On jouera pour voir ce qui va se passer. Je n'en ai aucune idée pour l'instant !