

BURST, le dogme

Note : je suis incapable de savoir ce qui est plus approprié entre **BURST** / JERK / GUST pour désigner une " rafale de tir ". Par défaut j'ai utilisé **Burst**.

Bienvenu dans l'amphi, j'espère que vous êtes bien assis parce que je ne suis pas forcément très facile à suivre quand j'explique. . . Voici un dogme sur les " jeu de rôles one-shot ". C'est mon point de vue, donc un point de vue purement fasciste et prétentieux (dans le sens ou c'est uniquement le mien) un peu inspiré dans son autorité du Dogme de Lars Von Trier (pour le ciné). Voici une tentative pour présenter et expliquer ce que je pense être une " alternative " excitante entre un jeu de rôles et une campagne (le terme alternative est pompeux mais c'est le terme le plus adéquate).

" définition "

Ce que j'appelle " **BURST** " est le mélange d'un jdr, d'une campagne et d'un scénario indépendant (one-shot). C'est donc en quelque sorte une campagne one-shot (non rattachée à un jdr existant) avec des règles. Le terme **BURST** (" rafale ") a été choisi en opposition à one-shot (" un coup ") pour signifier qu'il ne s'agit pas d'un gros scénario mais de plusieurs scénarios faisant parti d'un tout cohérent.

Un **BURST** permettrait de raconter une histoire qui n'aurait pas sa place dans un jdr habituel. Un **BURST** se composerait de plusieurs scénarios (à la manière d'une campagne) suffisamment particuliers pour ne pas convenir à un jdr existant. Par contre l'histoire racontée à travers ses quelques scénarios ne permettrait pas non plus d'avoir un développement permettant la création d'un véritable jdr. D'où cette alternative de création.

L'idée de départ :

Cette idée vient de la télé et plus particulièrement des mini-séries TV (généralement entre 3 et 13 épisodes). Dans ce genre de format, les personnages sont suffisamment développés pour que " dramatiquement " leurs histoires soient touchantes (beaucoup plus que dans un film et autant que dans une série TV normale). Le nombre d'épisodes (en comparaison d'un film) permet d'avoir un univers bien exploité, suffisamment décrit et atypique (le particularisme de l'histoire et/ou des personnages et/ou du monde ne permet pas d'être un projet viable et de transformer la mini-série en série TV).

Donc :

Par rapport à un film / scénario one-shot, la trame peut être développée en profondeur.

Par rapport à une série TV / jdr, sa courte durée d'épisodes permet de raconter quelque chose d'inhabituel.

Ce genre de format permet de ne pas tomber dans " la redite " (quand l'histoire a été racontée, c'est fini, ça ne sert à rien de faire durer).

Un **BURST** a donc un début et une fin (qui n'est pas hypothétique). Un **BURST** permet d'expérimenter de nouveaux styles d'histoires et surtout de les développer bien plus que dans un one-shot et de façon plus originales que dans un jdr " viable ".

Les projets de références :

Ce qui me pousse à dire que ce genre d'alternative est possible (du moins, et avec plus de succès, en amateur) sont les quelques créations professionnelles existantes se rapprochant de cette idée :

- La série (2 épisodes) des Portraits de Chasse (La voix de Mary Lynch et Kath), contemporain fantastique.
- Les héritiers de Kadesh (1 campagne med-fan de 3 épisodes).
- Le Carnaval de Fer (1 one-shot contemporain, post-apo, baroque, en encart de Casus Belli qui montre ce qu'il est possible de faire d' " inhabituel ")

Ce qui différencient ces projets de référence d'un **BURST** ce sont les épisodes. Ce qui fait le charme de cette alternative est qu'il a plusieurs scénarios (un monde et des personnages qui nai(ssen)t, qui évolue(nt), qui meur(en)t). La continuité dans les scénarios (le fait de savoir qu'il y a un début, un milieu et une fin) procurent une addiction et donc, un intérêt.

Une fois tous les épisodes/scénarios menés, le meneur peut soit écrire lui même ses propres scénarios soit simplement ranger le jeu et passer à un autre.

Pourquoi BURST plutôt qu'un jdr ?

Créer un **BURST** plutôt qu'une grosse campagne pour un jeu existant permet de se démarquer de l'ambiance du jdr en question. Un **BURST** permet aussi de ne pas être bloqué par les limites d'un background et de partir dans des directions totalement atypiques par rapport à ce qui est attendu (un scénario x-files qui finalement amène les personnages dans une autre monde, une société med-fan peuplé de créatures étranges où vont alors se passer tous les scénarios pour revenir lors du dernier scénario dans notre monde). Le côté " serial " est très important. Chaque épisode réserve ces incertitudes, ces mystères, ces rebondissements et surtout : son suspens !

À quels auteurs cela s'adresse-t-il ?

Un **BURST** s'adresse entre autre à ceux qui ont toujours eu envie de raconter une histoire (à travers plusieurs scénarios) sans jamais trouver de jeu à laquelle la rattacher, à ceux qui estiment que les histoires ou les personnages qu'il voulait mettre en place n'était pas assez importants pour établir tout un univers et créer un jeu de rôles à part entière.

Un **BURST** permet de raconter une histoire avec des partis-pris et une vision personnelle et cela sans problème de " commercialités ". Un **BURST** prône l'originalité des histoires au détriment du classicisme habituel (mais nécessaire pour un jeu viable et jouable sur la durée).

À quels joueurs cela s'adresse-t-il ?

À tous le monde voyons ! À ceux qui veulent changer d'air sans devoir lire tout un nouveau jdr, à ceux qui veulent être surpris, à ceux qui veulent jouer en campagne, à ceux qui aiment les séries TV.

Contexte et explications inutiles :

Les personnages sont le centre de l'histoire, sans eux, le contexte n'est rien. Un contexte, même le plus excitant, ne sert à rien si à aucun moment les Pjs n'y sont confrontés. Ce sont les personnages par leurs actions qui vont le révéler, le faire sortir de " l'ombre ", le mettre en relief.

Trop souvent des scénarios que je trouvais bons, se révélaient décevants pour mes joueurs. Faute aux encarts expliquant les coulisses de l'histoire et le pourquoi du comment sans qu'il y ai de moyen de l'expliquer aux joueurs. Combien de fois en tant que joueur ai-je trouvé un scénario ennuyeux parce qu'il y avait des pans de l'histoire dont je ne pouvais avoir connaissance.

Toute explication est donc inutile si les personnages ne peuvent jamais en prendre connaissance. Le scénario doit pouvoir se suffire à lui même (il ne doit pas y avoir de debriefing palliant les zones d'ombres de l'histoire à la fin d'une séance). De même tout contexte est inutile si jamais il ne met pas les PJs en valeur.

Dans un **BURST**, le contexte et les explications ne sont pas décrites en tant que tels. C'est lors de l'écriture que le scénariste se doit de placer les explications dans l'histoire même que vont vivre les personnages. (ex : le bras droit du méchant qui lorsqu'il meurt ou torture les personnages raconte brièvement certains faits " éclairants l'histoire " et leurs motivations). C'est ce qui rend l'écriture d'un scénario de ce style plus complexe. Par contre, de la même façon, cela peut aussi faciliter son écriture (ex : un med-fan où ont été créés des robots machines de guerre. Un pnj peut simplement préciser aux pjs que les plans de construction de ses machines ont été trouvés dans la baraque d'un vieil original. Si le pnj n'en sait pas plus, il ne peut pas expliquer les choses d'avantages). C'est ce qui rend l'écriture d'un scénario de ce style plus simple.

De plus

Ne pas présenter de contexte comme cela ce fait habituellement permet une chose qu'il ne serait pas possible de faire autrement : bouleverser le background. Et cela de façon très rapide : détruire des factions, en faire naître de nouvelles, bouleverser l'univers de jeu pour qu'il soit en perpétuel mouvement.

D'une certaine façon décrire un contexte d'univers (factions, pnjs, rôles et motivations) fige le décor. Les factions se remettent toujours de leurs échecs, les pnjs sont bloqués dans leurs rôles et dans leurs motivations. Tous cela ne changent que rarement. Un des buts des **BURST** c'est justement de bouleverser ces habitudes.

À la manière d'un bon film, d'une bonne série tv et d'un bon roman, les personnages importants ne sont pas forcément ceux que l'on croyait et les persos présentés comme importants peuvent disparaître rapidement. Ne pas décrire les rôles des protagonistes permet de surprendre et de ne pas être lié à la description donnée par le contexte. Cette façon de faire permet de ne pas distinguer les personnages récurrents (et donc importants) des simples passants du scénario. . .

Donc :

Le travail d'écriture n'est pas le même lorsqu'il s'agit d'écrire une campagne ou un jdr. C'est un mélange des deux, ce n'est ni plus simple, ni plus compliqué. Les scénarios doivent être détaillés et le contexte nécessaire doit y être intégré (on ne peut pas faire de références au background étant donné qu'il n'existe pas).

Les seuls encarts nécessaires sont ceux qui présentent des faits connus des personnages mais inconnus des joueurs (par exemple les éléments d'un monde autre que le notre). Ces encarts doivent se limiter au strict intérêt de l'histoire (pour un monde med-fan, rien ne sert de décrire brièvement un royaume si les personnages n'ont aucune raison d'y aller ou même d'en entendre parler).

Les règles

Les règles ne sont pas le principal composant d'un **BURST**. Elles ne servent qu'à aider les personnages à progresser dans l'histoire. Elles ne sont qu'un élément de la machine. Un **BURST** doit être jouable par n'importe qui, il ne doit pas être adapté pour un système particulier. Soit le système est fourni avec (auquel cas il doit pouvoir être assimilé rapidement) soit aucun système n'est fourni et les scénarios sont adaptable à tout système.

Quelques exemples de **BURST** envisageables (et envisagés) :

- Un **BURST** à la " Cube ". Les personnages sont prisonniers d'un lieu étrange et des choses s'y passent. Ils cherchent à comprendre ce qui se déroule.
- Un **BURST** surnaturel familial. Les personnages enquêtent à travers le temps sur une série d'événements surnaturels et cela à travers leur descendance (ils jouent suivant la période donnée, leur fils, leur neveu, leur petits-fils, leurs grands-parents).
- Un **BURST** enquête décalée. Les personnages doivent résoudre une enquête sur plusieurs scénarios (Cluedo/Columbo/Twin peaks avec des personnages décalés).
- Un **BURST** à la " règne du feu ". Les dragons se réveillent de nos jours et détruisent le monde. Les personnages sont des soldats qui les combattent et cherche à les anéantir.
- Un **BURST** à la " Sliders ". Les personnages voyagent à travers des mondes parallèles en affrontant des ennemis récurrents et en cherchant à revenir chez eux.
- Un **BURST** à la " Blair witch ". Les personnages enquêtent sur les agissements de la sorcière de Blair.
- Un **BURST** à la " Planetary / Authority / Wildcats ". Les personnages sont des super héros qui veillent sur le monde, combattent des extra-terrestres et enquêtent sur l'origine de notre monde.
- Un **BURST** à la " Oz ". Chronique de taulards jusqu'à l'émeute où il faudra faire un choix, choisir son camp.
- Un **BURST** à la " Heat/Soprano ". Chronique de braqueurs/mafieux jusqu'au grand casse et à la confrontation avec le FBI.
- Un **BURST** à la " Alien ". Plusieurs épisodes étant nécessaires à l'éradication de la bête.
- Un **BURST** centrée sur une apocalypse (chronique d'une guerre) jusqu'à comprendre le pourquoi du comment où jusqu'à la fin du fil rouge de l'histoire.
- Un **BURST** centré sur une colonisation extra-terrestre.

Pour finir. . .

Internet est un média parfait pour expérimenter. Pourquoi faire ce qui se fait en pro alors que l'on peut faire quelque chose d'autre, quelque chose qu'aucun pro ne peut faire ?

Bien sûr décrit comme tel, ça peut paraître hautement prétentieux mais je pense vraiment que ceux qui écrirons quelque chose proche de ce concept (campagne one-shot) pourrons proposer des histoires réellement excitantes et surprenantes. Ce n'est pas du tout pour le plaisir que certains " fassent pareil " mais véritablement parce qu'en tant que meneur et joueur j'aimerais lire, mener et jouer des scénarios de " ce style ".

* yno