



Places to Go.
People to Be

COMMENT ÉCRIRE UN BON SCÉNARIO

Une sélection d'articles de fond sur le jeu de rôle, traduits de l'anglais



EBOOK PTGPTB(VF) N°8

SÉRIE CRÉATION RÔLISTE

Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)

[Introductions](#)

[Trouver un boulot](#)

[Suivre les indices](#)

[Recherche d'emploi](#)

[Missions](#)

[Volontaires](#)

[Pas d'introductions](#)

[Rassembler tout ça](#)

[Tous à bord de L'Express pour l'aventure !](#)

[L'équipe](#)

[Le MJ](#)

[Le scénario](#)

[Qu'est-ce que le dirigisme ?](#)

[Est-ce toujours mauvais ?](#)

[Quelques exemples de mauvais dirigisme](#)

[Quelques exemples de bon dirigisme](#)

[Conclusion](#)

[La création de scénarios, première partie](#)

[La conception](#)

[Du point A au point B](#)

[Les autres scènes](#)

[Impliquer les joueurs](#)

[Les scènes dans le détail](#)

[La création de scénarios, deuxième partie](#)

[L'organigramme de l'action](#)

[L'arc de tension](#)

[Et maintenant, tous ensemble...](#)

[En conclusion](#)

[Questions de structure](#)

[Ouvrir un scénario linéaire](#)

[Quelques éléments pour bâtir une structure ouverte](#)

[Que choisir ?](#)

[Comment écrire une aventure à toute épreuve](#)

[1-Ne pensez pas "Accroche de l'intrigue" : pensez "C'est le personnage-clé de l'intrigue qui tient le flingue"](#)

[2-Subtilité ? On oublie ...](#)

[3-Diplomatie ? On oublie...](#)

[4-La violence ? Bien sûr !](#)

[5-Ne pas dépendre de l'intrigue](#)

[6-Aucun PNJ ne doit être nommé d'après des gros mots ou quelque chose que vous puissiez trouver sur une table de petit déjeuner](#)

[La tombe de Dazhdbog](#)

[Le mythe](#)

[La vraie histoire](#)

[Idées d'histoires](#)

[Giannirateur aléatoire d'aventure](#)

[Base d'aventure n°1](#)

[Base d'aventure n°2](#)

[Complément : transformation du pitch en synopsis](#)

[Extension du giannirateur aléatoire d'aventure](#)

[Motivation](#)

[Action \(variantes\)](#)

[Extension du giannirateur : cas concret](#)

[Tirage](#)

[Résultat](#)

[Développement](#)

[ANNEXES](#)

[Places to go, people to be \(VO\)](#)

[Dans les numéros 5-12-13-22](#)

[Dans les autres numéros](#)

[Jonny Nexus](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Signs and Portents](#)

[Présentation](#)

[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (ptgptb.free.fr) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Et bienvenue dans ce huitième ebook *Places to go, people to be (vf)*. Il y a deux ans, lorsque je me suis lancé dans le projet de livres numériques pour PTGPTB(vf), je n'imaginai pas le nombre d'articles rôlistes que j'aurais à lire sur notre site, en quête de ceux qui correspondent le mieux aux thèmes choisis. Cet ebook ne déroge pas à la règle puisque j'ai étudié près d'une vingtaine de textes pour en extraire la substantifique moelle.

“Tant de textes que ça pour un même thème ?”, vous dites-vous. Oui, vous répondrai-je, car il y a vraiment beaucoup de choses à dire sur la création d'intrigues et de scénarios. Tellement en fait qu'avec cet ebook, nous ouvrons un triptyque sur la création rôliste. Cette première partie abordera donc l'écriture de scénario(s) à proprement parler. Autant commencer à une échelle appréhendable facilement. La deuxième partie – qui ne sera pas forcément le prochain ebook, vu que nous aimons varier les plaisirs – prendra un peu plus de hauteur et s'intéressera à l'enchaînement des scénarios, autrement dit la préparation d'une vraie campagne. Enfin, nous clôturerons ce triptyque en prenant encore plus d'envergure puisque, après la création de scénarios et la conception de la campagne, le dernier niveau de complexité n'est ni plus ni moins que la réalisation de son propre jeu de rôle.

Bien évidemment, nous aurons l'occasion de vous en reparler le moment venu. En attendant, plongez-vous sans plus attendre dans cet ebook sur la création de scénario avec, pour débiter, “[Au commencement](#)” qui vous fournira les clés pour impliquer les PJ dans l'aventure.

Bonne lecture,

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division “ebook”

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure

© 1998 David Astley

Un article de David Astley, tiré de [PTGPTB n°5](#) (novembre 1998), et traduit par Esteban



Conan surgit dans la taverne, serrant le morceau de parchemin dans son poing puissant et héla ses compagnons. “Merlin, Furtif, Théodore ! Le baron a besoin de quelques aventuriers pour une mission spéciale.

– D'accord, on le verra demain !” bâilla Merlin sans même détourner son regard de l'âtre.

Finalment, après des heures de paperasses, il leur fut accordé une audience avec la secrétaire personnelle du baron. Elle leur jeta un coup d'œil et demanda d'une voix sceptique :

“Quels avantages avez-vous par rapport aux autres candidats ?”

Conan cilla.

“D'autres candidats ?!?”

– Oui, soupira la secrétaire. Pourquoi devrions-nous vous recruter ?”

Merlin bégaya.

“M-M-mais nous sommes les péjés !

– Quelque chose d'autre à ajouter ?” demanda patiemment la secrétaire.

“Si vous ne nous donnez pas le travail, qu'allons-nous faire pour le reste de la soirée ?” gémit Furtif.

“Je suis sûre que vous trouverez bien quelque chose”, dit la secrétaire, puis elle appela les gardes pour les escorter vers la sortie.

Introductions

Enfin, c'est vendredi soir, et vous vous rassemblez plein d'espérances autour de la table, les personnages devant vous, des casse-croûte à proximité, et les dés parés. Le MJ laisse l'attente flotter une minute de plus puis commence.

“OK, vous êtes tous dans une taverne quand soudain...”

– Hé !” interrompt un des joueurs. “On n'a pas déjà commencé dans une taverne la semaine dernière ?

– Ouais, surenchérit un autre, et la semaine d'avant !

– Chaque semaine en fait !” remarque utilement un troisième.

“Ouais !” approuve le quatrième. “Et mon mage ne boit même pas.”

Bien qu'utiliser ce cliché puisse amener le groupe vers un départ rapide, les joueurs voient rapidement l'introduction comme quelque chose dont ils doivent se sortir le plus vite possible pour entamer l'aventure. Mais l'introduction fait partie de l'aventure, ce n'est pas une simple formalité. Elle fixe le ton de l'aventure et donne aux joueurs leur première impression de ce qui est à venir. Et si cette impression n'est pas très bonne, l'aventure en souffre. Préféreriez-vous vous ennuyer, assis dans la taverne ou passer la journée aux courses de char lorsque soudainement un des concurrents explose ?

L'introduction devrait vous aider à donner de l'épaisseur à l'aventure en la rehaussant, en donnant des indices et en introduisant les PNJ intéressants.

Un spectateur grand et aux cheveux roux est assis non loin de vous. Il se lève, un rictus sur le visage. Il regarde aux alentours, lance un dernier regard au char détruit, et commence à se frayer un chemin à travers la foule ébahie, en direction de la sortie.

Néanmoins, de nombreux MJ trouvent que s'ils ôtent les accroches habituelles, le groupe peut quelquefois passer la séance de jeu entière à errer sans but en cherchant le début de l'aventure. Alors, comment un groupe d'aventuriers trouve-t-il une aventure ?

Trouver un boulot

Le moyen le plus simple est de trouver un travail. Ce n'est pas aussi aisé que de traîner au bar à attendre. C'est un bon moyen pour finir saoul, pas embauché. La plupart des boulots de nos jours ne se trouvent pas dans un bar et la plupart des employeurs préfèrent les employés sobres. Les emplois sont généralement affichés ou bien les gens en entendent parler par le bouche à oreille. Souvent le proverbe est vrai – ce n'est pas ce que vous savez qui est important, mais qui vous connaissez. La plupart des communautés ont une certaine forme d'informations publiques. De nos jours [en 1998], c'est le journal et les agences pour l'emploi.

Des boulots peuvent sembler ennuyeux mais ils sont rarement ce qu'ils semblent être. Pensez à ce contrebandier qui accepte la tâche de convoier un garçon de ferme et un vieux schnock sur quelques petites années lumières...

Au Moyen Âge, ils avaient des crieurs publics, des affiches et des panneaux d'affichage public (1). Dans le futur, l'holonet, les communiqués électroniques ou même la télépathie pourront être utilisés.

L'inconvénient de ces méthodes est qu'elles sont publiques. Tout le monde ayant accès à l'annonce peut postuler et donc tout ce qui est secret ou illégal est rarement affiché. Des offres de boulot d'une nature plus douteuse sont plutôt répandues par le bouche à oreille.

Mais ces jobs ne sont pas divulgués à n'importe qui et notamment pas au tavernier ou à ce type louche à la table du fond.

“Bonsoir, Madame. Vous désirez une bière ? Au fait, j'ai quelques amis intéressés par l'assassinat de Lord Underwood. Vous voulez le boulot ?”

Généralement, ces tâches sont seulement proposées à certains groupes, comme la Guilde des voleurs, les contrebandiers ou une organisation fermée, comme une église ou une corporation. Un meilleur début pourrait être :

“Telea, la guilde a décidé de vous offrir d'abord cette mission, car il semble que Lord Underwood éprouve au moins un léger faible pour vous.”

En ces temps troublés, trouver un travail est loin d'être aisé. Et dans de nombreux jeux de rôles, les temps sont bien plus durs que maintenant. Cela ne veut pas forcément dire qu'il y a globalement moins d'emplois, mais vu les récompenses des aventures, il y a des chances que plusieurs groupes dans la région veuillent aussi ce travail. Un entretien d'embauche, où les personnages doivent convaincre de parfaits inconnus qu'on peut leur confier une mission secrète, possède un potentiel énorme de roleplaying.

Bien sûr, si les personnages font un mauvais travail, leur employeur se le rappellera aussi sûrement et réagira en conséquence.

Normalement les personnages seront engagés pour des tâches mineures avant de se voir proposer quelque chose d'important. Mais une fois que les personnages auront prouvé leur valeur, un employeur peut se souvenir d'eux quand il aura un problème à résoudre.

“Ce chargement d'épices n'est pas aussi gros que le dernier, mais cette fois il y a un truc. Deux en fait. Primo, je le veux un jour plus tôt. Secundo, il faut aller à Kessel et pas en revenir.”

Suivre les indices

Une autre façon d'amener l'aventure est lorsque les personnages peuvent découvrir des indices (“Hé les gars, regardez ! Un indice !”). Alors que cela semble alambiqué au départ, le truc est d'être subtil et de commencer petit. Si le MJ insiste sur

le fait que le mendiant habituellement au coin de la rue n'est plus là aujourd'hui, il y a des chances que les personnages deviennent suspicieux. Et ils vont probablement examiner de plus près les choses quand ils entendent quelqu'un dire à un ami qu'un autre mendiant a disparu. Une paire de changements dans ce que les personnages considèrent comme familier peut mener à l'aventure de leur vie.

*“Que fait ce truc sur mon vaisseau ?
– Jay, il y a des bureaucrates dehors avec une bande de Stormtroopers. Quelque chose à propos d'un informateur anonyme et d'une fouille de routine...”*

Bien sûr, la subtilité de l'indice devra être modifiée en fonction du discernement de votre groupe de jeu. Malheureusement, quelques groupes ont tendance à rater tout indice plus subtil qu'une carte.

Le meilleur moment pour placer des indices n'est probablement pas au début de la partie, mais au milieu de l'aventure précédente.

Le cadavre de l'orque porte un parchemin qui dit “Tharius, nous avons tué le dragon du Mont Elondar. S'il te plaît, envoie une paire de chariots pour nous aider à déplacer le trésor. Marla”.

Recherche d'emploi

Si les personnages ne vont pas chercher du travail, et ne remarquent pas le comportement étrange de leur supérieurs, la disparition des joailliers ou l'augmentation du nombre des rats d'égout, il reste l'option d'amener l'aventure jusqu'à eux.

*“Vous êtes tous en état d'arrestation pour le meurtre de Larius Ardyne.
– Mais nous sommes restés dans la taverne toute la journée à attendre une aventure !”*

Pour en revenir à la recherche d'emploi, les personnages pourraient afficher leurs services et attendre le chaland arrive.

*“Staco et ses amis. Transporteurs interplanétaires.
Officiellement commissionnés par la Nouvelle République. Notre spécialité : livrer dans les secteurs tenus par les impériaux.”*

D'un autre côté, une grande réputation peut aussi attirer des tas d'attentions indésirables...

Ceci les met en position de choisir leurs aventures, mais sans réputation, on ne va pas leur offrir beaucoup de gros boulots. En fait, ils peuvent même être harcelés par des fermiers avec des vaches malades, des boulangers avec des miches aux formes bizarres ou des charpentiers avec des furoncles. Et nombre de ces clients ne pourront pas se permettre plus de quelques piécettes de cuivre pour les services du groupe.

Missions

Les autres emplois, de ceux que les MJ tendent à préférer, sont imposés aux PJ. Quel étudiant digne de ce nom refuserait une requête de son professeur d'aller récupérer un objet, quel Rebelle refuserait une mission de ses supérieurs, et quel paladin pourrait refuser la supplique d'une veuve âgée d'inspecter sa cave ? Bien que ce soit une des quelques méthodes de contrôle direct que les MJ peuvent avoir sur les joueurs, elle ne devrait pas être suremployée, puisqu'elle enlève aux joueurs le droit de choisir par eux-mêmes.

*“Les impériaux construisent une base sur Vestarn, le monde canyon. Voici vos pièces d'identité ; vous jouerez le rôle d'ouvriers du site. Trouvez pourquoi ils construisent une base. Des questions ?
– Euh, nos vacances ne commencent-elles pas aujourd'hui ?”*

Volontaires

Il vaut bien mieux laisser les joueurs se porter volontaires pour ces aventures que leur imposer. Et si les joueurs trébuchent sur le personnage brutalisé dans l'allée ? Ils vont sûrement choisir de l'aider de leur propre chef, pour découvrir que c'est un minotaure avec des problèmes familiaux. Le groupe a toujours le choix d'ignorer la carte potentiellement inutile trouvée dans le compartiment secret. Et personne ne force le joueur à accepter le défi insensé de son adversaire.

“Une autre expédition de pièces impériales pour Vestarn, c'est la troisième ce mois-ci. Qu'est-ce qu'ils fabriquent ? Une base ?”

Pas d'introductions

La confusion peut être une grande motivation – rien n'embête plus les joueurs que de ne pas savoir ce qui se passe !

Quand la partie commence, les personnages peuvent déjà être dans l'aventure. Cette technique est souvent utilisée dans le JdR *Star Wars* de West End Games (mon jeu favori pour ceux qui n'ont pas déjà deviné) et est appelée *in media res*, en latin “au milieu des choses”. Au contraire de tout ce qui a été dit précédemment dans cet article, cette technique délaisse entièrement l'introduction. Les joueurs peuvent commencer une partie avec leurs personnages dans une cellule de donjon, ou poursuivis par des scélérats.

*“Votre vaisseau émerge de l'hypermespace au-dessus du monde pourpre de Mendovin IV.
– Qu'est-ce qu'on fait là ?
– Dans un dernier spasme, le coupleur positif de réserve s'éteint et votre moteur d'hypermespace tombe en rade.
– Qu'est-il arrivé à notre moteur hyperspatial ?
– Deux intercepteurs TIE surgissent de la masse tourbillonnante des nuages pourpres et ouvrent le feu. Que faites-vous ?” (Ils meurent ? (Note de l'éditeur))*

La technique *in media res* s'utilise mieux quand les personnages ne savent pas comment ils sont arrivés là ou quand l'introduction est banale ou simple. Certains groupes de joueurs préféreraient ne pas passer une heure sur une introduction pouvant être résumée à “Votre mission est de porter ceci à Chloris”.

Si rien d'inhabituel n'est censé se produire, il vaut peut-être mieux déplacer le début au moment où les personnages découvrent que Chloris est parti.

“Qu'esse tu veux dire par “parti” ? Les dragons ne disparaissent pas comme ça !”

À nouveau, cette méthode peut réduire la liberté de choix des joueurs.

Rassembler tout ça

Bien sûr, plus les joueurs ont de liberté de choix, plus le MJ a de possibilités à couvrir. Mais cela ne doit pas être un problème. Si les personnages ont le choix entre enquêter sur le culte, les raids gobelins, les disparitions ou la carte, le MJ peut amener les quatre scénarios et jouer celui qui est requis. Après tout, les autres seront certainement joués dans les toutes prochaines séances. Et le MJ ne devra pas écrire de nouveaux textes avant d'être à court d'aventures.

Mais s'il ne peut avoir trois séances d'avance (et soyons francs, qui le peut), la carte peut mener au proche repaire des gobelins, qui kidnappent les gens et les vendent au culte pour ses sacrifices. Après tout, tous les chemins mènent à Rome.

*“Qu'avons-nous alors ?
– Hummm. Une clé de porte araliennne, cinq pièces araliennes, quelques papiers officiels araliens, deux lettres de change araliennes et une carte des égouts d'Aralia.
– Je vois ! Eh bien, allons à Jaminac alors.”*

Donc quand vous concevez vos aventures, réfléchissez attentivement à l'impact qu'elles vont avoir sur le contexte, car cela sera la source de nouveaux commencements. Des répercussions découleront des événements de chaque aventure – comme les vaguelettes causées par une pierre jetée dans une mare jusqu'à ce que les personnages soient entourés par ces ondulations, mais que, dans le plus pur esprit des joueurs, ils ratent toujours chacune d'entre elles.

Conan pénétra dans la taverne, serrant le morceau de parchemin dans son poing puissant et héla ses compagnons.

“Nous étions le second choix, donc nous devons escorter les caravanes pour Estaria les prochaines semaines !”

Conan se glissa dans son siège au bout de la table, souriant. Merlin s'éclaircit la gorge.

“Maintenant que nous sommes tous là, je voudrais vous demander à tous de m'aider à trouver du lingal. C'est une composante vitale pour un sort que je suis en train de rechercher et qui pousse quelque part près d'ici.

– En fait, dit Théodore, l'Église m'a demandé de retrouver la relique volée de Deola. Elle soupçonne qu'un changeur de forme était impliqué.”

Les trois regardèrent Furtif, qui répliqua :

“Tiria l'usurier a disparu, laissant son commerce presque sans défense. J'allais un peu enquêter par là.

– Alors que faisons-nous ?” demanda Conan.

“Allons au lit, suggéra Merlin. Ça a été plutôt calme dans le coin et nous devrions nous reposer !”

Les autres acquiescèrent, finirent leurs verres et se traînèrent vers leurs chambres à l'étage, où les assassins se cachaient.

Article original : [In the Beginning: Realistic Suggestions for Starting an Adventure](#)

(1) NdT : Au Moyen Âge, rares étaient ceux qui savaient lire, et les chômeurs allaient attendre oisivement des recruteurs à la bourse du travail d'alors : la place de Grève. [Retour](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.



Suivez le guide

Nous venons de voir les différentes solutions pour impliquer les PJ dans votre scénario, de sorte qu'ils se sentent un minimum concernés. Il est temps désormais de s'attaquer à la création à proprement parler. Pour cela, Jonny Nexus abordera dans un premier temps la notion de [linéarité](#), [ce piège de facilité à éviter](#) à tout prix, sauf lorsqu'il est légitime. Altin Gavranovic s'attaquera ensuite à la conception de scénario en tant que telle, avec son [enchaînement de scènes](#) et la [gestion de la tension](#) au fil de l'histoire.



Tous à bord de L'Express pour l'aventure !

© 1999 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°4 (hiver 1999), et traduit par Atma



Le dirigisme : une arme à deux tranchants

J'ai joué une fois à une campagne de *Traveller*. Juste une campagne normale de *Traveller*, avec une équipe normale de *Traveller*. Cinq types de 33 ans, ex-employés d'une grande boîte, sans grand charisme, se détestant tous les uns les autres, et voyageant dans des Marches Avancées (*Spinward Marches*) sans raison apparente.

Un jour, nous sommes arrivés dans un système stellaire. Je n'arrive pas à me souvenir de son nom aujourd'hui, je ne suis même pas sûr de l'avoir su à l'époque. Quoi qu'il en soit, alors que nous nous préparions à effectuer un saut d'un parsec – quelque chose planta.

Accident de Saut.

Une semaine après, le saut s'est terminé et nous avons découvert que nous avons traversé plus de 30 parsecs, jusqu'à un endroit à l'extérieur de l'Imperium.

Plus de 30 parsecs, dans un vaisseau incapable d'en faire plus de 2, dans un univers où rien n'est capable d'en faire plus de 6. Improbable ? Oui. Impossible ? Non. Les accidents de saut sont un élément du système *Traveller*. Vous obtenez un résultat extrêmement improbable aux dés lorsque vous effectuez le saut, et vous sautez de travers. Puis vous lancez un dé pour la direction, et deux pour la distance parcourue.

Vous pouvez vous retrouver n'importe où.

Et où nous sommes-nous retrouvés, vous demandez ? Eh bien je vais vous donner un indice. Dans sa main, le MJ tenait un scénario officiel *Traveller* (un des vieux livrets format A5). Le scénario commençait sur une planète neutre, dans une zone des Marches Avancées en dehors de l'Imperium.

Bien, quelle coïncidence !

Improbable ? Incroyablement.

Impossible ? Non.

Donc nous voici, perdus dans le trou du cul de l'univers, avec un moteur de saut salement explosé. (Quoi ? Vous pensiez pouvoir sauter 36 parsecs, vous épousseter, dire : "Woah ! C'était une sacrée trotte, hein les gars ?" et continuer comme ça ? Ouais, c'est ça...)

Après plus ou moins cinq minutes de procédures post-atterrissage habituelles que sont les engueulades, les chamailleries et les négociations financières, nous avons traversé le tarmac puis nous sommes partis vers l'astroville (au moins cette fois nous n'avions pas la paranoïa habituelle de nous dire que si l'un de nous quittait le vaisseau seul, les quatre autres décolleraient immédiatement en l'abandonnant à terre).

Quelque part dans l'astroville (qui est le morceau à éviter à côté de l'astroport), nous avons trouvé un magazine avec un tas d'offres d'emploi. Le scénario proposait une aide de jeu très sympa à ce moment, et nous avons passé quelques minutes à la parcourir joyeusement.

*"Hé ! Il y a un boulot de programmeur à 500 crédits par semaine. J'ai Ordinateurs-3. Je peux m'en charger !
– Et il y a un boulot pour un mécanicien sur des barges aériennes. J'ai Gravitiqes-2. Ça m'ira comme un gant."*

Et ainsi de suite. Assez rapidement nous avons tous choisi un boulot, et calculé que si nous vivions prudemment, à nous

cinq nous pouvions gagner suffisamment en trois ou quatre mois pour acheter un nouveau moteur de saut. Trois ou quatre mois de temps de jeu que nous pouvions jouer en, mettons trois, peut-être quatre minutes de temps réel. Tout le monde était content.

Sauf le MJ. Qui n'était pas content. Mais alors pas du tout.

Alors nous avons à nouveau regardé, et trouvé l'annonce que nous avons complètement ignoré la première fois. Celle qui disait quelque chose comme : "Gagnez 500 crédits par jour ! Aucune expérience nécessaire !" Celle qui était de toute évidence une arnaque complète.

Celle que nous étions évidemment supposés choisir.

C'était un affrontement classique. D'un côté un groupe de joueurs butés, leurs personnages maintenant unis dans un acte de défiance. De l'autre, le MJ, qui rappelle que les joueurs ont une responsabilité commune de ne pas détruire l'histoire de manière évidente.

Nous avons cédé. À la fin.

Nous sommes donc allés à l'adresse donnée dans la publicité, où nos nouveaux employeurs nous ont présenté leur société d'une manière brève, efficace et allant droit au but – une pièce scellée remplie de gaz anesthésiant.

"Quelle surprise !" avons-nous dit avec des voix exagérées. "Qui aurait pu deviner que tout cela n'était qu'une arnaque ? Pourquoi diable avons-nous répondu à cette annonce ?"

Nous nous sommes réveillés sur une petite station spatiale dans une ceinture d'astéroïdes, où une voix automatisée nous indiqua nos nouvelles responsabilités et conditions de travail. Il y en avait un petit tas, mais elles se réduisaient à une chose toute simple : nous devions extraire le minerai des astéroïdes. Chaque semaine, un vaisseau robotisé arriverait pour prendre le minerai. S'il y en avait assez, nous recevions les prochaines semaines d'oxygène.

De l'esclavage. Il était impossible de s'enfuir. Deux des personnages essayèrent un petit plan impliquant les vaisseaux robotisés et les combinaisons spatiales, mais revinrent assez rapidement quand le MJ leur détailla assez abruptement quelques faits concernant le temps de voyage entre les planètes et l'oxygène restant dans les combinaisons.

Alors nous avons travaillé, minant 'téroïde après 'téroïde, semaine après semaine.

Et un jour nous avons trouvé quelque chose d'assez surprenant. Un sas de décompression, sur un astéroïde. Eh bien, un rat lobotomisé aurait pu deviner la suite de nos actions.

Nous sommes rentrés et avons découvert que l'astéroïde était en fait – un vaisseau spatial. Et un astéroïde aussi. À un moment donné, quelqu'un l'avait trouvé, creusé, y avait installé un ensemble de moteurs de saut et s'était lancé au travers de la galaxie. Puis il l'avait alors abandonné dans un champ d'astéroïdes. Y'a de ces types, hein ?

Il contenait tout ce dont nous avons besoin. Capacité de Saut. Moteurs de manœuvres. Armes. Systèmes de survie et plusieurs cabines.

Oh, et une gamine de dix ans congelée en animation suspendue (Comme si on en avait quelque chose à foutre).

Salauds que nous sommes, nous avons totalement ignoré la fille et avons commencé à planifier notre prochain coup. Qui consistait principalement à exploser ce système et le boulot le plus merdique qui ait jamais existé, et repartir vers les lumières brillantes de l'Imperium.

*"Et pour la fille ?" demanda le Maître de Jeu.
"Pour la fille quoi ?" avons-nous répondu. "Elle est congelée. Elle se conservera."*

Nous n'allions pas la tuer. Nous n'allions rien faire du tout avec elle. Pour ce que nous en savions, elle pouvait avoir été congelée il y a des siècles. Quelques années de plus n'allaient lui faire aucun mal.

Et alors, tandis que nous explorions joyeusement le vaisseau, quelque chose d'étrange est arrivé. Le système d'animation suspendue qui avait gardé la fille vivante pendant toute la longue dérive solitaire du vaisseau a choisi ce moment pour mal fonctionner, et la ressusciter.

Dès qu'elle s'est réveillée, elle est venue dans la salle de contrôle où nous nous trouvions et s'est lancée dans un petit discours.

“Mon père était un scientifique...” a-t-elle commencé dans le vide.

Nous l’avons ignorée complètement et avons continué à vérifier les commandes. Je pense qu’elle a dû faire son discours une deuxième fois.

Finalement, nous avons pigé le truc.

Son père avait été intéressé par les Zhodani. (C’était un peu l’équivalent de l’Union Soviétique par rapport aux USA de l’Imperium). Afin d’explorer l’espace Zhodani sans déclencher une guerre galactique, il avait construit ce vaisseau pour pouvoir continuer à farfouiller sans se faire prendre. Ils (lui et la fille) avaient traversé la frontière, mais ça avait mal tourné. Pendant que son père était à l’extérieur en train d’explorer, des vaisseaux Zhodani étaient apparus et l’avaient arrêté. Le vaisseau, suivant ses instructions d’alerte préprogrammée, avait alors entamé une série de sauts de fuite, pendant qu’elle était à bord, et avait terminé dans ce système, sans énergie.

Cela remontait à quelques années. Elle avait arrêté les systèmes (pour économiser l’énergie) et s’était placée en animation suspendue.

Jusqu’à ce que nous apparaissions.

La véritable trame du scénario devenait horriblement claire.

Oui, vous avez deviné. Nous étions supposés voyager jusqu’au territoire Zhodani, un empire de plus de 3000 systèmes stellaires et une population qui se chiffrait en centaines de milliards, pour retrouver un homme, qui avait été fait prisonnier plus de cinq ans auparavant, et le délivrer.

Je pourrais commencer à combiner au hasard des mots comme “aiguille” et “meule de foin” à ce point, dans l’espoir qu’ils forment une phrase cohérente, mais j’essaye en général d’éviter les clichés.

Comme vous pouvez vous l’imaginer, le scénario s’est plus ou moins terminé ici, et je ne pense pas que la campagne ait duré bien plus longtemps.

(En fait je me souviens que le scénario a bégayé encore quelques minutes quand un des personnages, son joueur suivant des instructions du MJ, a essayé de prendre le contrôle du vaisseau pour le diriger vers l’espace Zhodani – mais je pense que je vais éviter de rentrer dans les détails pour cet article)

Un exemple particulièrement peu plaisant de dirigisme, je pense que nous sommes tous d’accord.

Mais avant de condamner le dirigisme, jetons un coup d’œil aux autres suspects...

L’équipe

En fait, l’équipe a beaucoup à se reprocher, et j’utilise le mot “équipe” plus par habitude qu’autre chose. Ce n’était pas une équipe d’aventuriers. Certains des personnages avaient pour habitude de venir au petit déjeuner habillés en armure de combat complète au cas où quelqu’un commencerait quelque chose !

Nous ne nous aimions pas. Nous ne nous estimions pas. Nous ne nous faisons pas confiance. En fait, comme les personnages avaient été créés séparément, nous ne nous connaissions sans doute pas.

(Je crois me souvenir que mon personnage a rejoint la campagne alors qu’elle avait commencé, et qu’il est juste apparu sur le vaisseau. En tant que joueur je ne pense pas que j’aie connu un seul des noms des autres personnages. Je suppose que mon personnage les connaissait...)

Par ailleurs, j’ai la certitude que la plupart des personnages auraient vu la mort d’un des membres non pas comme la perte tragique d’un camarade tant aimé, mais plutôt comme une augmentation de 20 à 25 % de leur part du vaisseau.

Il était déjà mauvais que nous n’ayons rien qui nous rapproche.

Mais en plus nous étions des enfoirés.

Tout scénario qui impliquait que nous fassions quoi que ce soit pour d’autres raisons que notre intérêt personnel était voué à l’échec.

Le MJ

Évidemment, je me dois de mentionner le MJ. Mais je pense qu’il n’a vraiment fait que deux erreurs. Il avait les mauvais personnages et le mauvais scénario.

S’étant distribué ces cartes lui-même, il n’avait aucune chance de réussir.

Le scénario

Voici donc le véritable méchant de la pièce. Sa trame était rigide, se basait sur des actions fixes des personnages à des moments fixes, des actions qu'il n'était pas logique d'effectuer pour ces personnages.

Nous déclarons donc le scénario coupable de dirigisme. Il sera donc emmené et pendu par le cou jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Mais est-ce que le dirigisme est forcément mauvais ?

Qu'est-ce que le dirigisme ?

Que dites-vous de cette définition :

Le dirigisme se produit quand le MJ crée un scénario dont la trame est si linéaire qu'elle n'offre au joueur qu'une seule route à prendre. Toute tentative des personnages de réaliser une action qui ne rentre pas dans l'idée préconçue que le MJ a du développement du scénario sera bloquée par miracle.

Pourquoi le dirigisme ?

Parce que cela rend la maîtrise du jeu plus facile. Il n'y a aucune manière pour le MJ de créer un scénario dans lequel les personnages ont la liberté totale de leurs actions, et qui prenne en compte toutes les actions possibles qu'ils puissent réaliser.

Dans un scénario dirigiste le MJ peut trouver toutes les actions que les PJ peuvent accomplir et créer, à l'avance, une réponse détaillée et réfléchie.

Est-ce toujours mauvais ?

Alors, si le dirigisme rend la tâche du MJ plus facile, y a-t-il de "bonnes" manières de s'en servir ?

Peut-être.

Un scénario dirigiste est un scénario où les PJ peuvent uniquement réaliser certaines actions. Ce dont vous avez besoin est un élément clé les empêchant de réaliser les autres actions.

Si cet élément est crédible, raisonnable, correspond aux motivations des personnages, et correspond à la réalité de l'univers, alors les joueurs l'accepteront facilement.

Si cet élément est arbitraire, n'a aucune logique dans le cadre du jeu, ne correspond pas aux motivations des personnages, et est clairement là pour rendre le travail du MJ plus facile, les joueurs prendront la mouche.

Et s'il n'y a absolument aucune raison, et que le MJ utilise simplement un chantage émotionnel pour forcer les joueurs à ce que leurs personnages choisissent l'option désirée – les joueurs se lèveront tout simplement et s'en iront probablement.

Quelques exemples de mauvais dirigisme

La curiosité n'est pas un vilain défaut, n'est-ce pas ?

Le groupe de personnages voyage d'une petite ville jusqu'à la capitale, transportant une précieuse cargaison de fourrures qu'ils ont été engagés à livrer à un marchand. Alors qu'ils voyagent sur la route, ils passent à côté d'une mystérieuse caverne.

Et alors ? Pourquoi ils s'en occuperaient ? Pourquoi diable se détourneraient-ils de leur chemin et risqueraient de perdre leur cargaison, juste pour aller farfouiller dans un trou dans le sol qui n'est sans doute rien de plus qu'un trou dans le sol ?

Parce que le MJ persistera à répéter sa description de la "caverne mystérieuse" – voilà pourquoi.

En tant que joueurs, nous savons qu'une chose est importante simplement parce qu'elle est mentionnée. Mais pour nos personnages, ce n'est rien de plus qu'une caverne devant laquelle on vient de passer. Donnez-leur une autre raison que la simple curiosité pour y aller.

La porte qui claque

Précautionneusement, le voleur plante le robuste pic de fer entre deux dalles de pierre. Après s'être soigneusement

assuré que la porte demeure ouverte, il suit ses camarades dans la pièce.

Alors... euh... le pic casse plus ou moins, et la porte, on dirait qu'elle se referme violemment. Et qu'elle se verrouillerait d'elle-même.

Ceci est le pire genre de dirigisme. Le MJ a écrit le scénario en supposant qu'un événement arrive (dans ce cas une porte qui claque et se ferme derrière les joueurs) mais ces événements ont été déjoués par les précautions que les joueurs ont prises (ici en bloquant la porte avec un pic en fer). Mais il ignore les actions des joueurs, et fait simplement en sorte que l'événement arrive quand même.

Quelques exemples de bon dirigisme

Le crime de l'Orient Express / meurtre dans le dirigeable

“Bien, je suppose que je vais traîner un peu pour trouver un endroit où prendre un verre.

– Il n'y a qu'un bar, au niveau supérieur avec une vue du paysage qui défile.

– J'y vais, commande une boisson et vois si je peux entamer une conversation.

– Il y a un seul autre passager au bar, un certain Colonel Drendal... Vous commencez à parler... Soudain il se dresse en pressant sa poitrine et tombe au sol.”

Si vous placez votre scénario en huis-clos, cela contraindra les joueurs à n'entreprendre que certaines actions. Vous n'avez pas à vous soucier d'un personnage qui partirait acheter un super gadget qui détruirait votre scénario. Vous n'avez pas non plus besoin de vous soucier de ce que les joueurs s'ennuient et partent fouiner ailleurs alors que l'intrigue complexe va tout juste commencer.

Parce qu'ils ne peuvent aller nulle part.

Patrouille spatiale

“Groupe de patrouille 3, vos ordres sont de voyager immédiatement vers le système Deltacron à vitesse maximum.

– OK.”

Si le cadre de votre campagne implique que le groupe de personnages possède une espèce de motivation ou tâche commune, vous vous apercevrez que les scénarios sont beaucoup plus faciles à écrire.

L'exemple classique est ici le jeu de rôle *Star Wars*. Comme les personnages sont des membres de la Rébellion, vous pouvez créer des scénarios qui se servent comme accroche du simple fait que l'Empire fait quelque chose de néfaste (chose que les personnages voudront évidemment empêcher).

Conclusion

Créer des scénarios qui soient écrits de manière à ce qu'il n'y ait qu'un nombre fini de chemins que les personnages puissent emprunter est une bonne chose. Personne n'aime un MJ qui rajoute des trucs au dernier moment, bafouille, et hésite sans cesse. Mais souvenez-vous de deux choses :

- Donnez des choix aux joueurs.
- Cadrez vos contraintes dans la logique de l'univers du jeu.

Article original : [All Aboard For The Adventureland Express!](#)

Pour aller plus loin...



Vous désirez découvrir les autres articles de Jonny Nexus traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.

La création de scénarios, première partie

© 2000 Altin Gavranovic

Un article de Altin Gavranovic, tiré de [PTGPTB n°12](#) (avril 2000), et traduit par Pierre Gavard-Colenny



Cet article parle de la tâche ardue qu'est la conception d'aventures. J'insisterai sur le fait que nous allons traiter de la conception de scénarios pour un usage privé uniquement, et non pas en vue d'une distribution commerciale. Plus précisément, dans cet article, nous observerons un processus de création complet, au cours duquel nous créerons un produit de A à Z, en donnant les grandes lignes des événements et de tous les éléments majeurs de l'aventure.

De la sorte, la tâche du MJ consistera à adapter l'intrigue aux actions des joueurs, plutôt que de l'inventer *ex nihilo*. Cet article est destiné aux personnes qui créent des scénarios (ou voudraient bien essayer), mais qui ne sont pas sûres de savoir par où commencer, ou de savoir ce qui constitue précisément une bonne aventure. Il peut également s'avérer utile aux joueurs qui ont déjà fait l'expérience de la création de scénario, et qui ont des problèmes spécifiques, soit dans la construction, soit dans la mise en œuvre de leurs parties.

Cette première partie s'intéressera aux différents éléments qui constituent une partie réussie, et nous verrons comment le fait de se donner du mal pour vraiment créer un bon scénario peut rendre la maîtrise plus facile, tout en rendant les parties plus attirantes. Plus spécifiquement, nous nous intéresserons à l'idée qui est au cœur de vos parties : la conceptualisation. Puis nous couvrirons l'ensemble de l'aventure, que nous pouvons diviser en plusieurs éléments : accroches, paroxysmes et scènes.

Dans la seconde partie de cet article, nous nous efforcerons d'employer ces concepts au maximum de leurs possibilités.

La conception

Tous les bons scénarios devraient avoir un objectif très clair : divertir les joueurs et le MJ. Je dis cela parce qu'il est facile de se laisser absorber par l'univers et par l'histoire que vous créez, et d'oublier que les joueurs et le MJ sont là pour s'amuser.

Cela ne sert à rien de créer un scénario politique immense et complexe si vous ne parvenez pas à trouver un angle d'approche intéressant (ou si vous n'avez pas de joueurs qui puissent le faire) pour utiliser un tel concept.

Mais en plus du divertissement, tous les scénarios devraient également avoir un objectif thématique. Ce dernier prend la plupart du temps la forme d'un court énoncé ou d'une question : aussi simple que "Le bien triomphe de toutes les difficultés" ou aussi complexe que "Sommes-nous vraiment importants à l'échelle cosmique ?".

La conception est le moment où vous choisissez votre énoncé thématique, et où vous réfléchissez à la manière de le présenter. À la fin de cette étape, vous aurez formé dans votre esprit le squelette de ce que sera votre scénario. Un exemple très simple de conception réussie pourrait ressembler à quelque chose comme ça :

Les personnages se voient contraints, au fur et à mesure de l'aventure, de sacrifier à la fois leur sécurité, leurs biens, leurs compagnons, et, pour finir, leur propre vie, pour vaincre une incarnation du mal absolu. Au final, les personnages se posent cette question : "Les besoins de la majorité sont-ils plus importants que les besoins d'une poignée de personnes ?"

La conception vous donne un objet – le concept – sur lequel vous concentrer pendant que vous créez votre scénario, préservant votre intérêt et vous aidant à trouver des directions. Elle sert à empêcher votre aventure de devenir un jeu de massacre joyeux et gratuit ou un scénario ennuyeux que l'on peut finir "les doigts dans le nez".

Si tout va bien, les joueurs devraient terminer la partie, soit en ayant perçu l'énoncé à travers leurs expériences en cours de partie, soit en ayant répondu, par leurs actions, à la question soulevée par votre scénario. Bien sûr, tous les groupes n'agissent pas ainsi, et vous ne devriez pas vous en vouloir si les joueurs ignorent purement et simplement votre problématique et folâtraient dans votre scénario juste pour le plaisir. Ce que fait la conception, c'est fournir un élément supplémentaire à vos aventures sous forme de thème, qui pourrait intéresser vos joueurs. Si cela n'est pas le cas, la conception est quand même vitale en tant qu'outil de création et en tant qu'orientation.

Cette orientation est souvent le but principal de la plupart des conceptions.

Une conception vous permettra de vous concentrer sur le genre de partie précis que vous voulez maîtriser. Trop de

scénarios et d'aventures du commerce essaient d'être "tout à la fois" pour attirer tous les joueurs du monde. Il n'y a pas meilleur moyen d'échouer que d'essayer de plaire à tout le monde.

Une fois que vous avez un concept, il est beaucoup plus facile pour vous de vous engager avec un univers et un système de jeu pour l'utiliser, éléments qui influencent beaucoup le type de scénarios qui en découlera. Mettons par exemple que vous ayez un concept centré sur l'idée que les gens sont plus forts ensemble que seuls. Un jeu d'horreur qui illustre la peur et l'impuissance des personnages lorsqu'ils se retrouvent livrés à eux-mêmes pourrait bien être ce que vous recherchez. À l'opposé, un jeu de super-héros dans lequel les personnages sont souvent des individus très puissants et ont l'habitude d'affronter de terribles épreuves, pourrait ne pas être l'univers le plus adéquat pour ce concept.

Pour résumer, un concept est essentiel dans tout procédé créatif, et peut vous aider à concentrer vos efforts sur ce à quoi vous voulez que votre partie aboutisse. Il fournit également une dimension supplémentaire, celle d'un thème à explorer par les joueurs si les aspects originels (l'amusement et les exploits, dans la plupart des parties) deviennent trop limités.

Du point A au point B

Un jour, j'ai entendu une phrase très utile prononcée par un créateur de scénarios de tournois avec qui je jouais : "Tout ce dont j'ai besoin, c'est d'un point A, d'un point B, et la croyance tenace que je peux faire aller les joueurs de l'un à l'autre." Quoique je préfère personnellement me préparer un peu mieux pour maîtriser, cet énoncé est fondamentalement vrai. Pour créer un bon scénario, vous ne devez graver que deux choses dans le marbre : l'accroche et le paroxysme.

L'accroche, point A, est l'événement qui débute l'aventure, qui "fait mordre" les joueurs à la partie. Si votre appât est trop gros et trop voyant, vos joueurs auront l'impression de ne pas avoir eu le choix, et s'il est minuscule et trop subtil, les joueurs ne le verront pas et prendront une tout autre direction. L'accroche est souvent le premier événement de l'histoire, bien qu'elle puisse arriver assez tard, jusqu'à 10 à 15 minutes après le début (mais là, c'est abuser un peu de la patience des joueurs).

Certaines personnes aiment bien omettre l'accroche et employer une technique appelée "*in media res*" pour projeter les joueurs au beau milieu de l'action. Cette technique ayant été décrite [plus en détail auparavant](#) [dans cet ebook], accompagnée d'autres structures de départ possibles, mes conseils sur l'accroche seront donc brefs.

Ce qui compte le plus, c'est de vous assurer que l'accroche fonctionne. Cela peut paraître évident, mais il n'y a rien de pire que le fait que vos joueurs arrivent à éviter totalement l'aventure que vous avez mis des jours et des jours à inventer. L'accroche engage solidement les joueurs dans le flot de l'intrigue ; on leur fait une offre qu'ils seraient *vraiment* stupides de refuser. Une idée peut être de confiner les joueurs à une zone géographique (une vallée, un immeuble, etc.) au moyen de votre accroche, spécialement si vous débutez et que vous avez peur de les perdre. Vous pouvez aboutir à ce résultat en invoquant la main de Dieu (le col de la vallée est bloqué par la neige après le passage des joueurs), ou simplement en en faisant une partie intégrante de l'aventure (les joueurs sont capturés par les pirates au début, et doivent passer le reste de l'aventure à tenter de s'enfuir du bateau). Notez que certains joueurs peuvent ne pas aimer cela du tout ; si vous suspectez ou savez par avance qu'ils n'aiment pas être limités, vous feriez probablement mieux d'utiliser des méthodes plus subtiles.

Le point B est, bien évidemment, le paroxysme. Le paroxysme est la séquence la plus importante de votre scénario. C'est le moment où l'action est à son apogée (émotionnelle, physique, ou les deux à la fois), et où l'énoncé ou la question de votre conception est formulé. Le paroxysme est là pour permettre la [catharsis](#) et amener la conclusion et, en tant que telle, elle devient essentielle à la fois pour vous et pour vos joueurs. Généralement, le paroxysme d'une aventure présentera au personnage un choix simple et/ou une tâche à accomplir. C'est le moment où les joueurs prennent leurs décisions finales, qui détermineront ensuite l'issue de l'aventure. S'il est bien conçu, le paroxysme sera la partie de l'aventure dont vous entendrez des anecdotes.

Comme il laisse une telle impression durable, c'est probablement une bonne idée de traiter le paroxysme avec plus de détails que n'importe quel autre élément de votre aventure. J'ai réuni ici quelques conseils pour vous aider à créer un paroxysme efficace. Bien entendu, le paroxysme revêt tellement de formes et d'aspects que ce qui suit ne peut inévitablement être que de grandes lignes basées sur mon expérience personnelle, qui ne conviendront peut-être pas à tous les lecteurs.

Le paroxysme définit votre partie et lui donne son esprit et son objectif ; il demande donc plus de contenu – et d'originalité – que la simple idée venue des jeux vidéo consistant à atteindre la fin du niveau et de tuer ce qui se trouve là. Les joueurs ne devraient pas sortir du paroxysme en assénant "J'aurais pu dès le début te dire que ça allait arriver".

Des concepts usés jusqu'à la trame, comme celui de la partie du style "tuer le boss" mentionnée ci-dessus, sont faciles à mettre en œuvre, mais peuvent laisser vos joueurs sur leur faim. Si vous utilisez quand même la mort d'un adversaire majeur pour finir la partie, essayez de créer une sorte d'ambiguïté morale pour épicer un peu la situation.

Un paroxysme devrait présenter un choix, pas une inéluctabilité. Un paroxysme au cours duquel les joueurs perdent le

contrôle de leur personnage les rend frustrés et mécontents. Un paroxysme où le choix est évident et superficiel (par exemple tuer ou non le méchant) a le même effet. Une manière d'empêcher cela d'arriver consiste simplement à regarder les solutions "faciles" et à les éliminer. Avoir une intrigue au paroxysme prévisible est possible, à la condition qu'une fois ce paroxysme atteint, aucune des possibilités d'action prévisibles ne soit disponible pour les joueurs.

Ne faites pas dépendre votre paroxysme d'un jet de dés. Même si les dés sont un élément important du jeu, ce sont les personnages et ceux qui les jouent qui sont au centre, pas le système de jeu. Beaucoup de MJ n'aiment pas truquer les dés à ce moment-là de la partie. Évidemment, les joueurs ne devraient pas sentir qu'ils réussiraient toujours, mais ils détesteraient finir une partie en ayant fait tous les bons choix, tout en faisant un mauvais jet de dés à la fin.

Attendez-vous à ces mauvais jets, et soyez prêt à les compenser. Une méthode utile consiste à ne pas lancer de dés pour résoudre des actions qui n'ajoutent rien au jeu. En règle générale, à moins que l'action implique directement une compétence importante du personnage-joueur, on supposera qu'elle réussira sans faire de jet. Le manque de jets de dés peut être compensé par des descriptions plus vivantes de la situation.

Le paroxysme est un élément qui doit absolument exister ; prévoyez donc des événements naturels qui y mèneront. Même si les joueurs sortent du chemin balisé et ratent la moitié de l'aventure, vous devez vous assurer qu'ils parviendront jusqu'au paroxysme et résoudront le scénario. S'il doit y avoir des événements et des décisions hors-jeu pour atteindre le paroxysme, il se pourrait que vous deviez songer à re-concevoir l'événement ou la scène au cours de laquelle les éléments hors-jeu rentrent en conflit. Un paroxysme doit être l'accumulation naturelle de la tension et de l'exaltation, conduite à sa résolution par des événements logiques – et non pas simplement quelque chose rajouté à la fin d'un gros combat.

Enfin, faites toujours en sorte de terminer par un feu d'artifice, et pas par un pétard mouillé. Si votre paroxysme est banal, ordinaire et pas original, les mêmes adjectifs s'appliqueront à votre aventure toute entière. N'ayez pas peur d'être spectaculaire et excessif ; l'esprit critique est souvent mis de côté au paroxysme, alors n'hésitez pas à faire fi de toute limite. C'est le moment que les joueurs et le MJ attendaient depuis Dieu sait combien de temps, faites en sorte qu'il en vaille la peine. Et pas seulement au niveau du spectacle, au niveau de l'investissement émotionnel aussi. Pour emprunter une expression à une pièce de théâtre [*Le Cid*, de Corneille, Acte II, scène 2, (NdT)], "À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire" : augmentez les enjeux. La Vie et la Mort, la fin du "monde tel que nous le connaissons", tout doit dépendre de ces instants ultimes.

Une fois le paroxysme terminé, les joueurs ne devraient plus rien avoir à faire. Vous pourrez, si vous le souhaitez, leur faire un debriefing à propos des conséquences de leurs choix et de leurs actions, ou les laisser jouer cette partie, ou peut-être organiser un dénouement impliquant directement les joueurs mais où aucune action des PJ n'aura lieu (par exemple demander à chaque membre de l'équipage d'enregistrer son journal personnel pour conclure l'aventure dans une partie de *Star Trek*). Le paroxysme est la fin, tout ce qui se passe après le paroxysme ne peut être qu'ordinaire. Si les joueurs passent trop de temps sur ces choses ordinaires, l'impact du paroxysme sera perdu ; faites donc en sorte que le rideau tombe rapidement une fois que la situation se sera calmée.

Comme toute autre œuvre littéraire ou théâtrale, le début et la fin sont capitaux, les négliger peut être désastreux. Mais faites ces deux parties avec soin, et tout le reste suivra.

Les autres scènes

Vous avez un début, et vous avez une fin. Un MJ doué peut arriver (et arrive assez souvent) à une séance avec seulement ces éléments, et exercer sa magie. Toutefois, comme nous créons une aventure complète, nous devons observer de plus près le reste des éléments qui constituent un scénario.

Les autres éléments sont toutes les scènes et tous les événements qui ont lieu entre l'accroche et le paroxysme – la vraie substance de votre partie. Ils servent plusieurs buts : augmenter la tension, fournir des obstacles aux joueurs, faire entrevoir le paroxysme et faire entrer les joueurs dans le jeu. Plus important encore, ces autres éléments devraient rendre les joueurs soucieux de l'issue du paroxysme. J'esquisserai comment chacun de ces buts sera atteint avant de continuer sur la mise en exécution générale des autres scènes.

Soyez conscient que tous ces buts se chevauchent beaucoup : les obstacles peuvent mener à la tension, et entrevoir le paroxysme peut rendre les joueurs soucieux de son résultat, etc. Je les ai juste séparés pour les rendre plus simples à analyser.

Les scènes qui augmentent la tension

La tension est dure à amener, à la fois avant et pendant le scénario, mais elle est très importante. Il y a un paroxysme pour relâcher la tension quand elle est à son apogée ; sans tension, le paroxysme devient plat et ennuyeux. Bien sûr, qui dit différents JdR dit différents niveaux de tension, et ces jeux doivent faire des choses différentes pour renforcer cette tension.

Les jeux d'horreur et de conspiration accroissent la tension en révélant lentement des détails aux joueurs jusqu'à ce que l'horrible vérité devienne apparente. Tomber sur les corps massacrés de victimes et découvrir la terrifiante réalité de ce qui arrivera si les joueurs échouent sont des éléments communs qui injectent de la tension dans la partie.

Un jeu plus guerrier construira sa tension sur plein de combats se déroulant à toute allure, des pièges mortels, et un rythme qui ne laisse pas respirer les joueurs.

Les jeux de science-fiction et de fantasy créent souvent une tension en mettant les personnages dans des circonstances inhabituelles. Dans de tels jeux, les événements les plus anodins peuvent accroître la tension. Par exemple, mettre en scène une descente de police, ou bien les faire capturer par un dragon (et créer une description vivante de cette scène) peut accroître la tension, même si cet événement n'aurait rien d'exceptionnel dans l'univers du jeu.

Un dernier candidat ici est représenté par le type de scénario qui fonctionne entièrement à un niveau interpersonnel, où les conflits et les paroxysmes sont dictés par les personnages et leurs personnalités. Dans ce cas, la tension repose sur des événements qui déclenchent des conflits intérieurs ou entre personnages ; elle dépend non pas de l'événement lui-même, mais de la réaction des joueurs face à lui. Si vous créez un scénario de ce type, vous travaillez probablement avec des personnages prérités ; la nature de ces personnages suggérera la bonne sorte d'événements à incorporer pour accroître la tension.

Les scènes qui fournissent des obstacles

Elles peuvent être aussi simples qu'une porte gardée, ou aussi compliquées qu'un système politique corrompu cherchant à réduire au silence les personnages ; quoi qu'il en soit, les scènes et les événements qui créent des obstacles que les joueurs doivent franchir pour parvenir au paroxysme sont d'une importance capitale.

Si les joueurs ne font que se promener tout au long du scénario, il n'y aura pas d'impression d'exploit au paroxysme, ou après. S'assurer que chaque personnage sente qu'il a franchi une limite personnelle ou une limite de l'univers de jeu est vital pour garder l'intérêt des joueurs et les empêcher d'abandonner le jeu par ennui ou par frustration. Les difficultés à découvrir les informations jouent bien ce rôle dans beaucoup de jeux d'horreur et de conspiration, tandis que battre des ennemis suffit pour des jeux orientés vers l'action, et que résoudre des conflits personnels ou interpersonnels est un obstacle dans les jeux riches en profondeur psychologique des personnages.

Les scènes d'annonce

Ces scènes sont essentiellement des signes de la décision que les joueurs auront à prendre ou de la tâche qu'ils devront accomplir lors du paroxysme de l'histoire.

L'événement est ainsi attendu par les joueurs, ce qui les rendra plus conscients de son importance lorsqu'il surviendra. Ces événements prendront le plus souvent la forme de mini-paroxysmes (c'est-à-dire trouver le suspect principal, vaincre le bras droit du méchant, etc.).

Cela inclut également les événements qui orientent précisément les joueurs dans la bonne direction, comme la découverte de preuves, ou l'ordre d'enquêter sur quelque chose. Les scènes d'annonce ne sont pas toujours appropriées, tout particulièrement dans les *one-shot* ou les parties courtes, mais il fallait les mentionner car elles tendent à donner de la cohésion aux aventures plus longues.

Les scènes qui font croire à l'incroyable

Les événements dans une partie de jeu de rôle moyenne ne manquent pas d'être extraordinaires, et tout spécialement au moment du paroxysme. On invoque des monstres extraterrestres, on terrasse des dragons, et le sort de galaxies entières s'y joue.

Un joueur ne va tout simplement pas croire aux événements à l'apogée de l'histoire si on ne l'a pas petit à petit introduit aux circonstances et aux décors extraordinaires. Cela a aussi pour effet supplémentaire d'obliger le joueur à penser comme son personnage, ce qui est quelque chose qui rend ses actions plus faciles à prévoir, et plus faciles à gérer pour le MJ, tout en augmentant le plaisir qu'il prendra au jeu.

Les scènes qui font croire à l'incroyable sont souvent données sous la forme d'un récit du MJ ou de l'interaction avec les PNJ, la dernière forme étant la meilleure pour une immersion maximale du joueur. Les personnages non-joueurs hauts en couleurs, avec leur style, leur historique et leurs objectifs propres et particuliers, aident les joueurs à les identifier et à s'impliquer dans la partie (est-ce qu'on en aurait eu quelque chose à faire de la conquête de Naboo par la Fédération si nous n'avions jamais croisé Jar Jar Binks ?).

Même des personnages sans aucune profondeur comme "le tavernier" sont utiles, et peuvent être rendus plus intéressants avec quelques détails simples (ex. : le tavernier manchot qui a perdu sa femme à cause des elfes). Faire croire

aux joueurs qu'ils font partie d'un monde indépendant et vivant où personne n'est juste un accessoire, voilà ce qui peut être la clef pour briser la barrière entre la perception du personnage et celle du joueur.

Impliquer les joueurs

Un problème se retrouvant dans beaucoup de groupes, qu'ils soient récents ou non, est qu'ils ne se sentent pas particulièrement concernés par le résultat de la séance. S'amuser les intéresse bien plus et, si cela doit entraîner la mise à la corbeille de votre partie, c'est sans doute précisément ce qu'ils vont faire. Votre but principal entre le début et la fin de votre partie est donc de convaincre que le tout a un peu de valeur, et que cela vaut probablement le coup de le faire. Le moyen le plus simple d'y arriver, c'est d'utiliser le fait que même les joueurs les plus destructeurs s'identifient avec leur personnage.

Ainsi donc, jouer vos scènes pour impliquer inextricablement et fortement les personnages aura le même effet sur vos joueurs. C'est une bonne idée de travailler sur cela avec les conventions du genre : si les joueurs sentent eux aussi qu'il est approprié thématiquement pour eux de faire quelque chose, les chances pour qu'ils le fassent effectivement sont beaucoup plus élevées.

Les scènes dans le détail

Jusqu'ici, nous avons observé les scènes des aventures en termes et objectifs abstraits, mais il me faut encore expliquer précisément ce qu'est une des "autres scènes". Eh bien, une scène s'apparente à une mini-aventure, et donc implique généralement un événement perturbateur, une situation, et une ou plusieurs solutions. C'est là que beaucoup d'aventures disponibles dans le commerce deviennent problématiques. Elles créent des scènes trop rigides, qui réclament des actions précises de la part des joueurs, ou qui sont trop dépendantes des événements précédents pour pouvoir bien fonctionner.

Les scènes ont plus ou moins en elles les composants mêmes de l'action. Une scène peut avoir des liens indirects avec d'autres scènes, mais elle fonctionne essentiellement comme une partie courte et autonome. Chacune a une accroche rapide, qui mène ensuite à une situation et une résolution. Si les joueurs ne mordent pas à l'hameçon, la situation se résout comme elle le ferait normalement sans eux.

Toutefois, si les joueurs sont impliqués, ils sont précipités dans la situation, et ont l'opportunité de soutenir, empêcher ou changer la situation d'une autre manière de sorte qu'une résolution différente soit atteinte. Cela arrive à chaque partie, vous êtes donc évidemment familier avec ce genre de choses.

Ce que nous cherchons à faire dans ce cas-là, c'est tourner ces éléments d'une manière qui soit assez définie pour conduire l'action dans la direction que nous voulons explorer, mais qui ne limite pas le choix des joueurs en les aiguillant dans un schéma d'action prédéfini. L'idée ne doit pas être trop spécifique. Nous pouvons avoir des objectifs que nous cherchons à atteindre, des scènes que nous essayons de provoquer, mais nous devrions pouvoir arriver à cela au moyen d'un nombre de chemins non limité.

Je vais donner un exemple pour illustrer cela. Mettons que les joueurs soient arrivés récemment dans une petite ville, et qu'ils essayent pour l'instant de localiser quelqu'un dont ils ont la description physique, mais à propos duquel ils ne connaissent aucun détail utile ou fiable. Maintenant, vous pouvez avoir décidé que cette personne va être la dernière d'une série de prisonniers capturés par le culte du coin, qui se camoufle sous l'apparence d'une religion et a une grande influence sur les villageois. Mettre au grand jour ce culte corrompu, ou au moins délivrer quelques-uns de ses membres, sera probablement un des obstacles de cette partie de l'aventure.

Notez qu'il y a une division nette entre qui les joueurs pensent rechercher et ce qu'ils vont effectivement faire si tout se passe bien. Garder les joueurs dans l'ignorance à propos de certains des éléments est une bonne technique pour maintenir un haut niveau d'intérêt. Il n'y a rien de tel que des obstacles totalement imprévus pour calmer un groupe et obtenir son attention.

Pour en revenir à notre exemple, nous faisons assister les joueurs à un sermon prononcé dans le temple du mal (à l'aide d'un appât, bien entendu – piété, invitation cordiale, ou juste pour draguer quelques jeunes prêtresses sexy). Ils assistent à la cérémonie, et voient le grand prêtre lancer quelques illusions astucieuses pour convaincre la populace qu'il invoque un dieu. Puis il commence à condamner des gens pour leurs "péchés" (c'est-à-dire parce qu'ils ne font pas de dons au temple), et, finalement, il fera emmener de force les condamnés pour les mettre en relation avec leur moi spirituel. Bien sûr, l'homme que les joueurs recherchent se trouvera parmi ceux-ci (autre accroche).

Or, la plupart des groupes réagiront parfois lors de cette complication pour stopper le déroulement des événements. Ce qu'ils feront exactement dépend d'eux. Peut-être feront-ils une scène et se feront-ils sortir, pour se faire contacter par la suite par le chef des véritables prêtres devenus clandestins, ou bien décideront-ils de retourner plus tard s'infiltrer dans le temple. Ou ils pourraient décider d'essayer de discréditer publiquement le temple. Leurs actions effectives, bien entendu, ne

peuvent (et ne devraient vraiment pas) être prédites.

Au lieu de cela, en tant que créateurs, nous fournissons un panel d'options s'adaptant à des solutions variées. Nous fournissons les caractéristiques et les stratégies des gardes, de manière à ce que le MJ soit prêt si un combat éclate, nous détaillons la sécurité du temple pour qu'il puisse être prêt si les joueurs décident de s'infiltrer. Certaines des solutions plus complexes, comme discréditer le temple aux yeux du public, peuvent former une suite de scènes et impliquer de nombreux PNJ qui devront être convaincus pour aider les joueurs. De cette façon, le MJ a un grand choix d'options couvertes et auxquelles il sera préparé.

La beauté de ce procédé, c'est qu'il se diversifie tout seul. La conclusion d'une scène est l'accroche de la suivante, et des scènes entières peuvent purement et simplement être les accroches de scènes plus grandes. C'est un grand avantage pour nous autres, créateurs de scénarios, car nous pouvons laisser l'histoire se développer naturellement sans avoir à nous préoccuper de soucis de continuité – amener les joueurs à la scène suivante cesse d'être un problème.

Néanmoins, il n'y a qu'un seul paroxysme, et une aventure qui aurait fourni tous les chemins y menant deviendrait extrêmement complexe, tout particulièrement dans les longues campagnes.

Pour maintenir une sorte de contrôle dans un scénario prolongé, vous pouvez semer des mini-paroxysmes tout au long de l'aventure. Les mini-paroxysmes fonctionnent exactement comme le vrai : ils fournissent des points que les personnages doivent atteindre, car tous les chemins y mènent. De cette façon, chaque mini-paroxysme ramène le groupe sur la route que nous avions prévue pour lui, même si le chemin que les personnages avaient pris pour arriver au paroxysme n'était pas obligatoirement celui que nous avions prévu.

Pour réemployer l'exemple ci-dessus, un mini-paroxysme peut être la rencontre théâtrale des joueurs et du captif une fois que la malignité du temple aura été mise au grand jour. Même si les joueurs ne se sont pas intéressés au temple dans un premier temps, son discrédit public fait beaucoup de bruit et, au minimum, offrira une autre chance aux personnages de se couvrir de gloire, de faire fortune, et de rencontrer de jeunes prêtresses sexy. Peu importe ce qui arrivera d'autre, les joueurs se trouveront toujours sur la route de cet événement, et pourront donc découvrir leur objectif. À partir de là, nous retompons sur la structure en arborescence.

Incidemment, ces mini-paroxysmes peuvent constituer un excellent moyen pour annoncer le grand paroxysme final de l'aventure (pourquoi notre homme intéressait-il tant les grands prêtres ?).

En conclusion, les bonnes scènes utiles sont structurées de la même façon que le scénario principal, bien reliées aux autres scènes et donnant aux joueurs le choix et la liberté si importants dans notre loisir, sans les laisser errer trop loin de l'aventure que nous avons conçue.

Les éléments que nous avons soulignés ici — accroches, paroxysmes et scènes intermédiaires — sont les briques essentielles d'une aventure. Les relations complexes qui se développent entre ces éléments lors de la conception du scénario deviennent beaucoup plus simples à manier quand nous pouvons isoler chaque accroche, scène ou paroxysme. Nous pouvons alors nous demander pour chaque élément : "Qu'apportera-t-il à mon scénario ?" et "Comment puis-je le rendre plus efficace ?". Les réponses à ces questions sont cruciales pour créer une aventure meilleure.

Nous chercherons à y répondre, ainsi qu'à d'autres questions portant à la fois sur les composants et sur les scénarios en général, dans la dernière partie de cet article.

Article original : [Designer roleplaying](#)

Pour aller plus loin...



Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.

La création de scénarios, deuxième partie

© 2000 Altin Gavranovic

Un article de Altin Gavranovic, tiré de [PTGPTB n°13](#) (juin 2000), et traduit par Pierre Gavard-Colenny

Comment combiner tout ce que nous avons vu dans la [première partie](#)



Dans la première partie de cet article, nous avons dégagé les différents éléments qui composent une aventure (ou un épisode, une histoire ou encore un scénario, selon le jeu auquel vous jouez), et quel est leur rôle. Cette fois, nous regarderons de plus près la manière dont ces éléments s'imbriquent pour former la structure globale d'une intrigue. Tout d'abord, je considérerai l'intrigue, en tant que structure logique construite étape par étape, et ses relations avec l'action de la partie. Puis je m'intéresserai aux éléments qui tournent autour de la partie : la relation entre l'intrigue et la situation dramatique qu'elle crée à la fois pour les joueurs et pour les personnages. Ces deux idées seront traitées sous la forme de deux structures organisationnelles : *l'organigramme de l'action* et *les arcs de tension*.

La structure d'une aventure possède des ressemblances avec les structures de la littérature traditionnelle et du théâtre. La différence est que le jeu de rôle a l'avantage d'être interactif. L'audience, traditionnellement passive, peut participer activement à l'histoire, et la changer. Le jeu de rôle tend également à être plus orienté vers l'intrigue que le théâtre et la littérature moderne ; c'est le résultat de la nature temporelle du personnage dans un jeu de rôle. Je veux dire par là que les personnages ne sont pas habituellement prédéfinis par le "créateur" de l'histoire en vue de coller à l'intrigue et de la servir ; ils sont plutôt créés indépendamment.

Malgré ces différences, nous pouvons quand même emprunter un grand nombre d'idées aux formes d'art "statiques". Tout ce que nous devons faire, c'est les aborder de manière à produire une structure interactive basée sur l'intrigue, qui permette à des personnages indépendants d'agir de manière imprévisible.

Comme je l'ai mentionné plus haut, il y a deux structures qui permettent d'organiser l'intrigue. J'aime les appeler *l'organigramme de l'action* et *l'arc de tension*. Elles coexistent souvent l'une avec l'autre, mais pas nécessairement.

L'organigramme présente les relations pratiques de l'action en cours (c'est-à-dire le développement séquentiel d'une intrigue). L'arc de tension se focalise sur les relations abstraites entre les éléments au sein de l'intrigue. Par abstraites, j'entends ces éléments d'une partie de jeu de rôle qui ne sont pas immédiatement tangibles à l'intérieur d'une séquence d'événements – des éléments dramatiques créés par l'interaction des joueurs avec l'intrigue. Ce sont essentiellement le rythme, le ton et, surtout, la tension.

L'organigramme de l'action

L'organigramme est composé du positionnement chronologique des événements de votre partie. Certains événements se produisent à certains moments ou pendant certaines séquences, et les personnages peuvent changer ou stopper ces événements et ces séquences par leurs actions. Partant de là, l'organigramme est, en fait, double – une partie reflétant l'intervention des joueurs, et l'autre représentant les événements non modifiés par les joueurs.

L'arc de tension implique simplement que les événements se produisent dans un ordre dramatiquement approprié. Peu importe le moment où les joueurs déclenchent l'événement A, tant qu'il contribue de manière convenable à la progression de l'atmosphère dramatique de la partie. L'organigramme, lui, réclame que l'événement A soit précédé par l'événement B et suivi par l'événement C.

Tout en étant une structure terriblement rigide à cause de cela, un organigramme donne une bonne vue d'ensemble de ce qui arrive sans l'intervention des joueurs (ou avec une intervention inappropriée, ou ayant échoué) à chaque étape de l'aventure. Ce qui, en soi, est une information très utile à posséder, surtout lorsque l'on suit des actions complexes de PNJ. Mais l'organigramme fait encore plus que cela.

Dans l'article précédent, j'ai parlé des directions variées qu'une aventure peut prendre lorsque les joueurs interagissent avec elle. L'organigramme est une structure qui peut aider le créateur de scénarios à ré-estimer les issues potentielles des divers événements, au niveau de l'effet qu'ils ont sur l'intrigue globale. Voilà, par exemple, la forme que peut prendre un organigramme :

- Situation de départ → Action 1 → Résultat 1 → Nouvelle situation
- Situation de départ → Action 1 → Résultat 2 → Situation alternative
- Situation de départ → Action 2 → Résultat 3 → Situation alternative

Pour utiliser un exemple concret, mettons que la situation de départ soit “La maison des PJ va être démolie”. L’action 1 pourrait être “Arrêter les démolisseurs”, l’action 2 pourrait être “Sauver les biens de valeur avant le début de la démolition”. Les résultats 1 et 2 seront simplement “Réussite des PJ” ou “Échec des PJ”, le résultat 3 sera “Les PJ arrivent à sauver quelques objets”.

La nouvelle situation sera peut-être “Les PJ sont agressés verbalement par le maire”, alors que la situation alternative sera “Les PJ ont besoin d’une nouvelle maison”. Toutefois, même si elle aboutit à une situation identique, l’action 2 a eu une issue différente de l’action 1, qui a échoué (c’est-à-dire “Les personnages n’ont que les objets qu’ils ont sauvés”). Maintenant, supposons qu’il y ait quelque chose dans la maison dont les joueurs ont besoin pour progresser dans l’intrigue ; le deuxième organigramme est faussé, car la maison, et probablement l’objet, est perdue pour toujours.

Ainsi, en faisant un organigramme, nous pouvons avoir une idée de l’endroit où les diverses actions prévues mèneront les joueurs. Néanmoins, dans la vie réelle, il est impossible de vraiment prévoir les actions des joueurs, et tenter sans cesse d’y parvenir créera très probablement une partie dirigiste. Ce que nous devons faire dès lors, c’est poser la situation, puis déterminer son issue sans l’intervention des PJ (ou avec une intervention ratée), et comment les PJ peuvent l’altérer.

De là, voici un exemple meilleur de cet organigramme :

- Situation → Résultat non-changé par les joueurs → Nouvelle situation
- Situation → Conséquences des choix des joueurs → Situation alternative

Le premier organigramme est la séquence originelle des événements, sans intervention réussie de la part des joueurs. Dans l’exemple ci-dessus, le résultat non-changé par les joueurs est “Maison et objet sont démolis”. La situation alternative, conséquence des actions des joueurs est “L’objet n’est pas enterré sous les décombres” (c’est l’issue privilégiée par l’aventure), quel que soit le moyen qu’ont utilisé les personnages-joueurs pour y parvenir – que ce soit en ayant arrêté la démolition, en ayant préalablement sauvé l’objet, ou par une idée tout à fait nouvelle à laquelle vous n’aviez pas pensé. L’organigramme de gauche peut alors mener à une manière d’avancer dans l’intrigue sans l’objet, ou bien la nouvelle situation peut simplement être modifiée pour que l’objet soit encore disponible (quoiqu’il faille creuser sérieusement pour l’obtenir).

En utilisant ce modèle, vous pouvez identifier clairement les événements qui sont hors de contrôle des joueurs, et ceux qu’ils peuvent changer. Par exemple, les démolisseurs se pointeront toujours, peu importent les protestations des personnages au conseil municipal. C’est parfait, car cela nous permet de repérer les endroits où les PJ peuvent n’avoir que peu (ou voire même trop) de contrôle sur les événements.

De plus, nous pouvons identifier les conséquences des échecs des joueurs à accomplir certaines tâches, résoudre l’énigme, ou réussir le test de compétence. Dans l’exemple ci-dessus, si un objet qui est dans la maison est indispensable et que la maison est détruite avant qu’il ne soit récupéré, il y a là une faille évidente qui peut faire dérailler l’aventure entière.

Généralement, nous pouvons remédier facilement à cela, mais avec un organigramme il est bien plus facile de repérer cette sorte de détails et de les gérer. Cela encourage aussi la conception d’aventures où il y ait bien moins de goulots d’étranglement de ce genre, et bien plus de choix disponibles pour les PJ. Si l’aventure peut fonctionner différemment tout en étant aussi distrayante avec ou sans l’objet, les joueurs auront plus de liberté pour façonner eux-mêmes l’histoire.

Bien sûr, cet exemple peut sembler évident, car j’ai utilisé une situation toute bête, mais avec des intrigues et des structures événementielles plus compliquées, il devient rapidement vital d’organiser tous les événements dans l’ordre dans lequel ils se produisent, pour que la situation devienne claire. Tout spécialement quand le scénario que vous écrivez met en scène des PNJ qui agissent indépendamment des PJ (des adversaires importants, par exemple). Ce que font de tels personnages à différents moments de la partie se voit facilement sur un organigramme, et donne au MJ des idées sur le moment où les effets de ces actions doivent être insérés dans le jeu. Cela vous permet également de voir à quel point leurs plans peuvent être modifiés par les PJ, et à quel point ces mêmes plans peuvent forcer les PJ à changer de direction.

La faculté principale de l’organigramme, c’est la simplification. Il met vraiment en évidence les événements qui surviennent à la fois avec ou sans l’intervention des joueurs. Il montre clairement l’ordre dans lequel les choses devraient arriver, et par là met en évidence les difficultés qui peuvent en surgir (et la façon dont les joueurs pourraient en diverger). Il met la partie entière en perspective, montrant quels événements peuvent être influencés par les joueurs, et ceux qui ne le peuvent pas, aussi bien que les endroits où il y a des défauts dans le scénario ou dans la logique de l’histoire – là où A ne mène pas logiquement à B, ou n’y mènera probablement pas. Il vous permet également de déterminer exactement le moment où ont lieu les événements “hors champ” comme les actions des PNJ, ou bien de suivre les PJ le long d’un axe chronologique lorsque le timing devient important. Par-dessus tout, la nature visuelle du schéma rend l’information plus rapide et plus facile à saisir.

L’arc de tension

En plus de la progression logique de l'intrigue, il faut aussi prendre en compte la progression de la situation dramatique, et c'est là le rôle de l'arc de tension. Le concept d'arc de tension est emprunté en particulier au théâtre, même si, à un degré moindre, on peut le retrouver en littérature. C'est simplement l'idée que la tension grimpe et dégringole tout au long de la pièce, ou de l'aventure.

Les scènes de meurtres d'un tueur en série deviennent progressivement plus étranges et plus choquantes ; les pages d'un journal intime trouvées dans la carcasse d'un vaisseau dérivant dans l'espace deviennent de plus en plus confuses et désespérées ; la férocité toujours croissante et le nombre de monstres sans cesse plus élevé dans les JdR de type *Hack & Slash* [type de scénarios et de manière de jouer qui comporte peu de roleplay, et dont le concept pourrait se résumer à "tuer ou être tué", *NdT*], au fur et à mesure que les aventuriers se rapprochent de leur but ; voilà des exemples de l'arc de tension en action, quoique sous une forme très simple.

Il est nécessaire d'étudier l'arc de tension, car la tension est le pivot de l'histoire, tout particulièrement dans une histoire interactive comme le jeu de rôle. C'est la tension au sein d'une histoire qui rend l'histoire prenante pour l'auditeur ou le participant. Ou plutôt, c'est la manière dont la tension est transmise – la quantité de tension qui est passée à l'auditeur ou au joueur.

De la même façon qu'un bon conteur peut vous faire ressentir l'histoire comme si vous y étiez, et qu'une bonne pièce de théâtre peut faire partager aux spectateurs les sentiments des personnages sur scène, une bonne conception d'aventure devrait donner au MJ le pouvoir de faire sentir aux joueurs qu'ils font vraiment partie de l'action. La clé pour y arriver, c'est d'être conscient de la tension dans l'intrigue projetée, et de la façonner pour correspondre à ce que vous essayez de faire.

La tension est aussi au cœur du principe d'attente dramatique. L'attente dramatique, c'est la raison pour laquelle les aventuriers décident d'affronter le démon dont ils ont échoué à empêcher l'invocation, plutôt que de fuir pour sauver leur peau, comme n'importe quelle personne sensée le ferait. Plus il y a de tension dans une histoire, plus les événements devront aller droit à leur conclusion naturelle. Fondièrément, la somme de tension menant au paroxysme d'une histoire explique pourquoi les personnages n'abandonnent pas à la moitié du chemin. Et faire que les événements aillent à leur conclusion naturelle, voilà ce qu'est vraiment la conception de scénarios.

Vous devez aussi veiller à varier les niveaux de tension pour que le tout reste intéressant. La lente transformation d'une scène de tous les jours en montagnes russes mortelles est l'étoffe dont est faite une bonne pièce (et une bonne partie de jeu de rôle). Il est également important de savoir quand et comment faire baisser la tension. Garder les personnages (et les joueurs, d'ailleurs) dans un état de grande tension en les projetant dans des situations sans cesse plus intenses a pour effet secondaire de les habituer à de telles situations, et de diminuer leur efficacité. Après tout, une fois que vous avez vu une horreur tentaculaire et séculaire se relever de son tombeau maritime, vous les avez toutes vues.

Comme vous avez pu le comprendre à présent, la tension, d'après mes définitions, fonctionne en vue de deux buts différents, et opère à deux niveaux. D'un côté, c'est le ton et le rythme immédiats de l'action en cours, une qualité qui change assez rapidement pour garder les situations intéressantes et variées. De l'autre, c'est une accumulation lente qui est bâtie au fur et à mesure qu'une aventure se rapproche de son paroxysme. À partir de maintenant, je me référerai à ces deux niveaux de tension en les appelant *tensions à court* et à *long terme*.

Tandis que la tension immédiate d'une scène fluctue pour conserver l'intérêt de l'histoire, la tension à long terme réclame que la tension générale se construise lentement, tout du long, afin d'atteindre un paroxysme efficace à l'approche de la fin.

Dans un contexte théâtral, cette tension générale n'est expérimentée de manière consciente que par le public (car les personnages ne sont pas conscients de faire partie d'une intrigue). Comme les joueurs sont en réalité le public dans une partie de jeu de rôle, la tension à long terme passe par eux avant de passer lentement dans leurs personnages. Alors que Joe le personnage est déterminé à tuer son ennemi juré pour venger sa famille, Joe le joueur le fera parce que tuer l'ennemi juré est un élément de l'intrigue qui l'a placé dans des situations de plus en plus tendues, et qu'il veut un peu de catharsis. Joe le joueur ne s'intéresse à la vengeance de Joe le personnage que jusqu'à un certain point. Il ne risquera vraisemblablement pas les dix niveaux d'expérience de Joe le personnage pour accomplir son but. Cependant, la promesse d'un relâchement de la tension est bien plus importante pour le joueur, et est donc un objectif plus attractif.

La tension à court terme, d'un autre côté, est simplement le degré de tension auquel les événements actuels se passent. Elle est constituée selon l'idée ci-dessus que le niveau relatif de tension doit changer, et souvent, pour qu'elle ne tombe pas à plat et ne perde pas son efficacité. Elle est représentée uniquement pour refléter le changement nécessaire de ton et d'ambiance. Alors que les circonstances dans lesquelles se retrouve Joe le personnage doivent devenir progressivement plus tendues, la tension immédiate ressentie par Joe le joueur doit être maintenue à un niveau variable et gérable, pour qu'il ne s'en désintéresse pas ou que la tension ne s'épuise pas.

La tension à court terme existe donc pour le bénéfice de Joe le joueur (comme la tension à long terme), mais vise principalement Joe le personnage (au contraire de la tension à long terme).

Les niveaux de ces deux types de tension sont contrôlés par des choses légèrement différentes pendant une partie.

- En rendant plus intenses la situation et les circonstances dans lesquelles se trouvent personnages et joueurs, on augmente la tension à long terme.
- En enlevant une partie de la tension de la scène (d'ordinaire en y mettant un paroxysme), on réduit ce type de tension, et on laisse les joueurs se détendre. En minutant les événements à l'intérieur d'une scène pour que chacun soit plus tendu que le précédent, on augmente les niveaux de tension à court terme. D'un autre côté, en plaçant des événements plus détendus entre ceux chargés de tension, on peut abaisser la tension à court terme pour ne pas exagérer et perdre l'effet recherché.

La tension à long terme, donc, reflète les circonstances et l'*ambiance* de chaque partie de l'aventure, tandis que la tension à court terme est révélatrice de la montée ou de la descente graduelle de la tension. Bien sûr, garder la trace de ces deux niveaux de tension tout en les reliant l'un à l'autre ainsi qu'aux événements, scènes et paroxysmes de votre aventure, peut s'avérer plutôt complexe.

C'est là qu'intervient l'arc de tension. C'est un outil pour surveiller, et contrôler, les deux niveaux de tension à la fois. Un arc de tension est généralement purement abstrait, et rarement représenté visuellement ; c'est davantage un concept à garder en tête lors de la création de votre aventure. Mais il est possible – et très pratique – d'attribuer des valeurs numériques brutes pour suivre les niveaux de tension des événements que vous voulez faire survenir. Créons, pour donner un exemple, une échelle allant de 1 à 10 pour la tension à court terme (1 étant le minimum de tension, et 10 le maximum) :

1. Avaler son petit déjeuner, faire de la paperasse, bavarder avec des amis, etc. (activité banale et quotidienne)
2. Recevoir / trouver un objet insolite, entendre un bruit étrange.
3. Se disputer, se faire voler quelque chose.
4. Découvrir le cadavre d'un étranger, être engagé dans un combat non mortel, retrouver son appartement sens dessus dessous.
5. Rencontrer / voir des créatures / des événements extraordinaires (extraordinaires selon le contexte, s'entend).
6. Être engagé dans un combat mortel, découvrir le cadavre d'un ami, découvrir le cadavre mutilé d'un étranger.
7. Interagir avec un événement / une créature dérangeante (peut-être lors d'un combat), déclencher un piège mortel.
8. Faire face à un obstacle majeur, accomplir des actions dont dépend sa vie, échapper à des situations mortelles.
9. (pareil que 8 ; la plupart des mini-paroxysmes sont de niveau 8 ou 9).
10. Essayer de : détruire l'Étoile de la Mort ; occire le dragon / l'Alien / Cthulhu ; insérez ici un paroxysme majeur approprié.

Vous remarquerez que j'ai attribué les scores élevés pour les situations qui sont potentiellement dangereuses, et les scores encore plus élevés pour les situations qui représentent une menace immédiate, et où les difficultés semblent insurmontables. Les événements en haut de l'échelle sont également plus inhabituels / anormaux que leur contrepartie en bas de l'échelle. Vers l'extrémité haute de l'échelle, le système est plus hésitant au fur et à mesure que les événements deviennent dépendants de circonstances spécifiques.

Il devient difficile de décrire et de classer de tels événements, car ils perdent toute signification hors de leur contexte.

Comme il existe deux niveaux de tension à surveiller, nous avons besoin de deux échelles. Celle donnée ci-dessus reflète des événements ou des déclencheurs relativement courts, et qui peuvent changer sur-le-champ la tension en cours. La tension à long terme, elle, tourne autour de situations plus tendues. Cette échelle pourrait donc ressembler plus à cela :

1. Un dimanche matin tranquille, à la campagne.
2. Une rue très fréquentée durant l'heure de pointe.
3. Comme en 2, mais en retard pour une réunion.
4. Comme en 2, mais en essayant de semer quelqu'un, peut-être dangereux.
5. Près d'un temple aztèque, la nuit, avec des incantations au loin.
6. Au beau milieu d'une zone de conflit, pendant un bref cessez-le-feu.
7. Dans une pièce, avec un monstre très méchant qui dort (peut-être un dragon, ou un dieu Très Ancien).
8. Au beau milieu d'un champ de bataille, pendant un combat acharné.
9. Dans une cave totalement dans le noir, avec le plafond qui s'écroule tout autour de vous.
10. Être enfermé dans la même pièce qu'un monstre très méchant, éveillé.

Dans ce cas, les circonstances, comme les ténèbres ou un bruit menaçant, ont un score plus élevé que les situations similaires situées dans un environnement moins dangereux ; de tels environnements jouent sur l'imagination et sur l'attente des joueurs, et c'est ce qui fait la vraie substance de la tension à long terme. Les situations qui présentent des menaces personnelles ont également un score plus élevé que des dangers plus impersonnels, sur la base que le danger est moins

abstrait, et donc moins tangible.

Pour des raisons de simplification, j'ai principalement utilisé le danger pour établir l'échelle, pour vous donner une idée de la façon dont les différents nombres peuvent se traduire pour la partie.

Évidemment, le danger n'est pas la seule source de tension, mais c'est celle qui se traduit le plus aisément sur une échelle. Parmi les autres sources de tension, citons : le conflit (comme un conflit d'intérêts entre PJ et PNJ – commun dans les jeux à la Machiavel) ; le temps limité (les PJ jouent contre la montre – la tension grimpe au fur et à mesure que le temps diminue) ; les conséquences d'un échec (la destruction de l'humanité telle que nous la connaissons, la mort de milliards de personnes – un grand classique de la science-fiction) ; des restrictions soudaines (être enfermé, avoir sa carte de crédit annulée – particulièrement utile dans les jeux de conspiration) ; des chances de succès très minces ("Ne tirez pas avant de voir le blanc de leurs yeux" – un classique dans les campagnes militaires ou médiévales-fantastiques).

Comme vous pouvez le voir, il y a une pléiade de manières de créer la tension. Lorsque vous choisissez la façon de provoquer la tension dans une partie précise, et que vous essayez de définir le degré d'efficacité de tel ou tel procédé, il est important de garder en tête des choses comme le ton et le genre de l'aventure, l'état d'esprit des joueurs, et l'expérience des personnages.

Par exemple, un groupe à la gâchette facile dans une campagne de type *hack-n-slash* ne tressaillira pas dans la plupart des situations de combat, et un groupe de personnages soldats sera désensibilisé de manière similaire à la violence. Tous cela signifie que les listes ci-dessus ne peuvent pas être appliquées dans tous les cas ; chaque MJ et chaque partie ont besoin d'une liste qui leur soit propre.

Et cela ne prend même pas en compte les caprices inévitables des perceptions des joueurs. Mais même si vous ne pouvez empêcher les joueurs de mal interpréter certains événements, qui produiront des effets différents de ce que vous désiriez à l'origine, il est quand même très utile de développer un arc de tension. Il vous aidera à cristalliser dans votre tête ce que vous essayez de faire avec chaque événement pris séparément, et avec chaque séquence d'événements.

Ainsi, en écrivant effectivement cet événement, vous pouvez identifier ce que vous essayez de produire dans cette partie de l'aventure, et créer des événements appropriés. De cette manière, vous pouvez faire tout ce qui est possible pour installer la bonne sorte de tension, et ainsi réduire les éléments d'une importance moindre au minimum.

Prenons un exemple. Quand vous faites monter la tension à l'intérieur d'une scène, chaque événement doit avoir un niveau de tension à court terme égal ou supérieur au précédent. Construire la tension : voilà notre but pour cette scène.

Donc, mettons que les joueurs ont trouvé un cadavre dans une maison qu'ils étaient en train d'explorer (la tension à court terme est environ de 4, et la tension à long terme est probablement remontée à 4 également). Nous voulons rapidement transformer la tension en paroxysme. Nous faisons donc s'éteindre les lumières (la tension à court terme passe à 5), et les joueurs commencent à entendre des bruits forts venant de l'intérieur de la maison (la tension à long terme passe à 5, car il fait désormais noir et quelque chose se trouve là, peut-être le tueur). La chasse à l'aveuglette de la source du bruit se poursuit tandis que la tension à long terme se construit et alors, un des joueurs l'aperçoit (la tension à court terme saute rapidement à 6 lors du combat qui en résulte et, si quelqu'un meurt, à 7, bien que la tension à long terme reste probablement aux alentours de cinq). La bête est finalement vaincue, et un mini-paroxysme est atteint. La tension à court terme retombe rapidement à 3-4 tandis que les PJ examinent les deux cadavres (actions moins tendues que le combat auquel ils viennent de survivre). La tension à long terme peut baisser légèrement (peut-être à 4), mais reste élevée, car la situation en général est encore passablement tendue.

Comme vous le voyez, lors de la construction de la tension, les deux niveaux de tensions restent plus ou moins les mêmes, mais la tension à court terme monte au fur et à mesure que l'on se rapproche du paroxysme. Inversement, pendant la réduction, la tension à long terme ne descend jamais plus bas que celle à court terme (reflétant ainsi la montée générale de l'arc de tension à long terme). Pour parler plus largement, l'échelle de la tension à long terme n'est réellement basse (de 1 à 3, au niveau des événements de tous les jours) qu'au début de la partie, ainsi qu'après les paroxysmes les plus importants. Parce qu'elle reflète la tension générale de la partie, on ne devrait jamais lui permettre de retomber complètement.

Comme la distinction entre joueur et personnage n'est pas aussi nette que dans d'autres formes de contes, les deux niveaux tendent à flotter l'un près de l'autre vers les deux extrémités du spectre – des joueurs tendus jouent généralement des personnages tendus.

Tout comme les événements à l'intérieur d'une scène doivent progressivement devenir de plus en plus intenses, chaque paroxysme de l'aventure doit être plus fort que le précédent. Les moments culminants de l'action doivent toujours aller en croissant, pour ne pas devenir inefficaces et anti-paroxystiques. C'est la raison pour laquelle de nombreux mini-paroxysmes commencent avec des niveaux bas, tout juste annonciateurs des événements à venir.

Pour réemployer l'exemple précédent, notre mini-paroxysme était le combat contre la bête. Cela crée un précédent de paroxysmes en tant que victoires sur ces Choses, quelles qu'elles soient. Et le suivant devra être plus tendu que celui-là.

Peut-être les joueurs seront-ils assaillis par une meute de ces créatures plus tard dans la soirée, et qu'ils devront fuir. Leur fuite éventuelle vers un endroit sûr peut être en soi un mini-paroxysme. Le nombre pléthorique de créatures impliquées dans cet assaut, tout comme l'aspect inattendu de ce dernier, devrait faire de la fuite éperdue une expérience bien plus riche en tension que tuer une bête isolée. Notez bien que, du fait du rôle du paroxysme comme sommet de la tension à long terme, cela provoque toujours une chute des deux sortes de tension une fois l'action résolue.

En fait, plus les niveaux montent et nos scènes deviennent tendues, plus il y a besoin de ce relâchement. Si la tension, particulièrement à court terme, monte très rapidement, sa descente est généralement tout aussi rapide. Cette chute peut être atteinte à l'aide de paroxysmes, ou un passage à des événements moins tendus, ou à une combinaison des deux, comme ci-dessus. La tension à long terme est, comme on pouvait le prévoir, plus lente à monter mais (idéalement) ne retombe qu'après les mini-paroxysmes, comme ci-dessus, ou durant de grands moments de calme dans l'action.

Ces élévations et ces chutes naturelles sont l'idée maîtresse à la base de l'application des arcs de tension dans la conception d'aventures : soyez conscient du point où vous en êtes, du point à atteindre et du point où s'arrêter tant que la tension est en jeu, et le reste viendra naturellement.

L'arc de tension est un outil que vous, le concepteur, devez utiliser en prenant en compte les effets des éléments de votre aventure sur vos joueurs et leurs personnages. C'est un excellent moyen de planifier le rythme et le ton de votre partie et de modifier l'ordre et l'intensité des événements qui s'y produisent pour convenir aux niveaux de tension que vous voulez instaurer.

Et maintenant, tous ensemble...

L'organigramme et l'arc de tension fonctionnent mieux lorsqu'ils sont utilisés ensemble. D'un point de vue idéal, l'arc vous aide à identifier et contrôler les niveaux de tension qui dirigent une aventure, vous autorisant ainsi à manipuler les éléments de votre partie pour obtenir l'effet le plus fort sur le ton. L'organigramme maintient les choses en perspective, en arrangeant les événements de votre partie pour qu'ils aient une cohérence et fonctionnent les uns avec les autres, créant une intrigue bien équilibrée. Dans l'autre sens, l'arc de tension peut être utilisé pour donner des directions et conduire l'organigramme lorsqu'il est trop général ou trop vague.

Par exemple, augmenter les niveaux de tension pour des événements structurellement importants rendra les joueurs plus conscients de ceux-ci, et augmenter la pression sur le groupe pendant une scène ouverte empêchera une partie de s'enliser.

Enfin, les deux structures peuvent être mises en opposition l'une l'autre pour créer des situations qui, quoique peut-être inattendues, peuvent grandement apporter à votre partie.

Dans l'exemple ci-dessus, nous avons créé une série d'événements en ayant en tête un arc de tension. Nous aboutissions à ce qui pouvait être une histoire passionnante, mais il était prêté peu d'attention à la logique et aux conséquences de leurs actions.

Par exemple, après le combat, lorsque les niveaux de tension retombent, les personnages seront probablement pressés de quitter les lieux, car le bruit du combat pourrait attirer les forces de l'ordre et les rendre très suspects. Dès lors, tout objet utile à l'intrigue et placé dans la maison devrait idéalement être trouvé avant que le combat ne commence. Mais s'il ne l'est pas, l'organigramme nous informe que les joueurs devront revenir. Si nous pouvons leur fournir assez de mobiles pour qu'ils le fassent, nous pouvons créer une autre scène tournant autour du retour des joueurs à la maison – des repréailles de l'horreur qui augmentent de manière significative la tension à long terme. Notre scénario original, qui ne comprenait à l'origine qu'une scène créée pour donner aux joueurs un premier aperçu des méchants, s'est étendue à une scène pleine de tension qui non seulement colle thématiquement à la partie et crée de grands moments dramatiques, mais également bouche un trou de l'intrigue.

Vous voyez comment nous sommes en train de combiner les deux structures pour créer une séquence efficace, et pourtant cohérente, à partir des événements. Les arcs de tension et les organigrammes peuvent tous deux être appliqués aux aventures entières pour identifier les problèmes ou les chaînes d'événements inappropriées (du point de vue de la logique ou de l'action) qui n'apparaissent pas lorsqu'une aventure est vue morceau par morceau. Enfin, la combinaison des deux structures peut résulter en des scènes et événements spontanés qui n'avaient jamais été prévus lors de la conception originelle.

En conclusion

Le jeu de rôle a souvent été décrit comme une sorte de jeu théâtral hybride. Cette analogie présente généralement les joueurs comme les "acteurs" et le MJ comme le "metteur en scène" de l'œuvre – ce qui est une métaphore adéquate. Toutefois, de nombreux rôlistes tendent à oublier qu'il y a une troisième personne impliquée dans la création théâtrale : l'auteur, dont le travail joint celui des acteurs et du metteur en scène pour produire le même produit principal. J'ai essayé

d'aborder les principes de ce que j'estime être *l'écriture* du jeu de rôle – la conception de scénario. Tout comme les acteurs et les metteurs en scène peuvent improviser sans script, un groupe de jeu de rôle peut jouer sans histoire du tout. Néanmoins, je crois que dans les deux cas, les meilleures œuvres ne peuvent être créées que quand l'auteur est au meilleur de sa forme.

Dans mon interprétation (partiale, je l'admets) de la nature de la conception d'une partie, j'ai parlé de cet art de *l'écriture* dans des termes de création d'intrigue. Dans le premier article, nous avons examiné les éléments de base d'une intrigue – l'accroche, le paroxysme et le corps de l'aventure. L'idée, à l'origine, était de s'interroger sur l'œuvre que nous créons. Sert-elle un but ? Peut-elle être plus efficace ?

Dans cet article, j'ai examiné de plus près la manière dont ces éléments sont liés les uns aux autres. Avec l'organigramme de l'action et l'arc de tension, nous avons créé de nouvelles questions à poser à propos de notre partie : a-t-elle un sens ? Provoque-t-elle la bonne quantité de tension ? Se rattache-t-elle correctement aux autres éléments ? Ou, pour dire les choses plus simplement : nous nous demandons d'abord comment faire chanter le mieux chaque scène, avant de nous demander comment mettre ces harmonies séquentiellement les unes avec les autres pour créer la meilleure chanson.

Mais concevoir une aventure, ce n'est pas vraiment se poser ces trois questions. Ce n'est pas même y répondre. C'est jouer sur ces réponses. C'est prendre les réponses, et vos idées, mettre la main à la plume et produire quelque chose que les gens pourront jouer. Plus important encore, c'est prendre cette conception, et vraiment la jouer. Comme une pièce de théâtre, un scénario n'est rien s'il n'est pas joué. La conception de scénario, c'est créer quelque chose destiné à être joué, puis le jouer, et y prendre plaisir, et créer quelque chose de spécial, quelque chose dont vous pourrez raconter des anecdotes des années après. C'est créer une expérience mémorable pour tous ceux qui y prennent part. J'espère que cet article vous aura quelque part aidé ou motivé pour faire exactement cela.

NdT : Par l'exemple de campagne qu'il donne, [Mon Meccano pour votre campagne](#) (ptgptb) est l'article qui illustre, développe et pourrait être la troisième partie de celui-ci.

Article original : [Designer Roleplaying, part II](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.



Suivez le guide

Maintenant que nous avons vu comment enchaîner les scènes, il est temps de s'assurer que le scénario résistera à l'épreuve des PJ. Cela passe par deux vérifications. La première concerne cette linéarité tant décriée et pour laquelle les "[Questions de structure](#)" d'Antoine Dinimant nous apporteront des éléments pour ouvrir le carcan d'une intrigue. La seconde passe par le point de vue des PJ, que Chris Longhurst détaille dans "[Comment écrire une aventure à toute épreuve](#)".



Questions de structure

© 2000 Antoine Dinimant

Un article de Antoine Dinimant



“Et maintenant, on est dans le scénar ?”

Baloche le Mythique

Vous avez bichonné vos PNJ ? Mitonné une intrigue aux petits oignons ? Très bien, mais avant de construire votre scénario, avez-vous réfléchi à la structure que vous vouliez lui donner ? Qu’elle soit linéaire ou ouverte, voici quelques termes et quelques trucs pour votre boîte à outils de scénariste.

La structure d’un scénario n’est pas le plan selon lequel il est rédigé, mais la façon selon laquelle il va être joué, ou plus exactement l’architecture des différents déroulements auxquels il peut donner lieu. Plus simplement, c’est le schéma du ou des chemins que peuvent emprunter les joueurs pour aller du début (l’intro) à la fin (l’objectif). De la structure du scénario dépend donc directement le **degré de liberté** accordé aux joueurs.

Il faut bien sûr commencer par s’entendre sur le concept de liberté. Prenons le cas d’un “donjon” parfaitement linéaire : les joueurs doivent pénétrer dans une tour et atteindre la salle du trésor au sommet. Formellement, les joueurs sont libres de faire ce qu’ils veulent ; mais ils n’ont en fait à chaque étape qu’un moyen d’avancer. C’est le problème des scénarios linéaires, qui confinent les joueurs dans une **liberté inutile**.

Que se passe-t-il maintenant si les joueurs trouvent un moyen imprévu de progresser en évitant les embûches du scénario ? Par exemple, si les joueurs imaginent d’escalader la tour pour arriver directement en haut (1). La première réaction de tout meneur de jeu est généralement d’essayer de les empêcher d’appliquer leur idée, sous des prétextes plus ou moins crédibles. La seconde est d’appliquer le principe de la **liberté illusoire** : en l’occurrence, le MJ retourne son plan et considère que la salle de garde se trouve en haut et le trésor au pied de la tour. Les joueurs auront ainsi l’illusion d’avoir gagné un avantage sur le scénario ; en fait ils ont été remis d’office dans le droit fil du déroulement prévu.

Le problème est bien sûr que si les joueurs se rendent compte de ce que le meneur a fait, ils risquent de se sentir frustrés du fruit de leur astuce ; si cela doit de toute façon revenir au même, autant bourriner ! À terme, ils finiront toujours par comprendre le système. Certains peuvent sans doute se satisfaire d’un jeu d’aventure qui consiste à trouver la solution de chaque épisode (2) ; d’autres plus portés vers le côté *rôle* du jeu, peuvent légitimement penser qu’on se paie leur tête (3)...

Reste alors la solution la plus difficile à admettre pour un MJ : reconnaître (4) que les joueurs ont bien joué et qu’ils méritent de sauter quelques étapes. Ce faisant, le meneur accepte d’improviser et d’ouvrir son scénario.

Ouvrir un scénario linéaire

Ouvrir et improviser vont de pair, mais l’impro est toujours meilleure quand elle est soigneusement préparée. Voyons d’abord quelques moyens de bricoler une structure linéaire pour en faire quelque chose de suffisamment souple où les joueurs et leurs personnages pourront s’exprimer. Il y a différentes figures, que l’on peut classer en trois groupes : les *ouvertures partielles*, les *systèmes de timing dynamique* et les *complexifications*.

Au chapitre des *ouvertures partielles*, la **fin ouverte** (classiquement, ouverte par un dilemme moral : vont-ils livrer la jeune rebelle et accomplir leur mission ? Ou au contraire vont-ils épouser... sa cause, et trahir leur commanditaire ?) est un peu le minimum syndical du scénariste. Le dénouement est en effet l’étape la plus facile à ouvrir, puisqu’on n’a pas à se préoccuper des conséquences sur le scénario mais seulement sur les personnages eux-mêmes. Mais précisément, comme une fin ouverte n’a pas vraiment d’impact sur le scénario, c’est illusoire de croire qu’elle puisse à elle seule rattraper une aventure fermée.

Pourquoi alors ne pas déplacer le moment du choix au milieu de l’histoire ? On obtient une structure **bifide**, beaucoup plus intéressante ; pour cela, il suffit de garder le scénario original et d’en faire une copie vue de l’autre côté.

Un scénario bifide demande quand même un gros travail de conception. Pour débiter, il vaut mieux ne pas toucher au déroulement général de l’aventure, mais tout simplement prévoir des **épisodes ouverts** : à chaque “épreuve” imposée aux PJ, s’efforcer de prévoir une solution alternative, puis plusieurs. Un exemple : les joueurs doivent s’emparer d’un objet quelconque (une relique, une carte au trésor, la clé de la chambre de la princesse) qui est gardé par une dizaine de mercenaires. Le scénario ne prévoit comme solution que l’affrontement. Mais les joueurs peuvent aussi tenter un petit cambriolage (il sera toujours temps de combattre si ça rate), se faire capturer comme esclaves pour empoisonner la nourriture, se faire passer pour les messagers du dragon le plus proche, voire corrompre le sergent pour qu’il vende son petit trésor...

Enfin, ce système des épisodes ouverts dans une structure linéaire prend tout son sens si la façon dont les joueurs ont résolu un épisode a des **conséquences ultérieures** à un autre moment du scénario (sans forcément chercher à classer en bonnes et mauvaises solutions). Imaginons que quelques jours plus tard, les joueurs se retrouvent nez à nez avec les mercenaires. S'ils avaient choisi l'affrontement, la troupe ennemie comprendra sans doute quelques éclopés, ce qui simplifiera les choses ; mais s'ils ont suivi la voie de la corruption, il leur sera d'autant plus facile de récidiver...

Le plus simple des *systèmes de timing dynamique* est la **course contre la montre**. Mettre ainsi la pression sur les joueurs est toujours un bon moyen de dynamiser et d'améliorer un scénario. L'effort qu'ils feront pour trouver un moyen d'aller plus vite trouvera sa récompense immédiate. Et puis, tant qu'à avoir un scénario linéaire, autant qu'il aille vite : ce n'est pas la peine de laisser les joueurs se cogner contre les murs de leur liberté inutile. La difficulté consiste à annoncer la *deadline* adéquate : si elle est trop courte, vous ne pourrez pas leur accorder un délai sans perdre beaucoup de votre crédibilité (5) ; mais, bien sûr, si elle est trop longue, l'effet sera gâché.

La solution serait de ne pas annoncer la date limite, mais au contraire de suspendre une **épée de Damoclès** au-dessus de leurs têtes, susceptible de tomber à n'importe quel moment. Par exemple, ils doivent trouver le remède pour sauver un mourant susceptible de passer l'arme à gauche d'une minute à l'autre... En théorie, c'est beaucoup plus stressant qu'une date fixe ; dans le jeu, cela pose un gros problème de crédibilité : les joueurs auront tendance à penser qu'ils arriveront toujours un battement de cœur avant la fin. Et si le verdict fatal tombe trop tôt, ils protesteront contre l'arbitraire du MJ. Le seul moyen d'être vraiment crédible serait d'annoncer les probabilités de crise mortelle par unité de temps, et de jeter les dés devant eux ; mais si vous ne dosez pas bien le suspense, ils viendront se plaindre de votre scénario-loterie.

Un autre type de timing dynamique est celui de la **concurrence**. L'idée est simple : on garde tel quel un scénario linéaire, en y rajoutant un second groupe qui tente d'atteindre, avant eux, le même but que les joueurs. La réalisation est plus délicate : il faut soigneusement équilibrer les deux groupes pour qu'aucun ne soit tenté (6) de régler prématurément son compte à l'autre. Le mieux reste encore de jouer sur l'incertitude, afin que les rivaux ne se découvrent que très progressivement. Ce genre de problème se retrouve dans les **poursuites**, mais la solution est ici dans le déséquilibre : les chasseurs doivent être suffisamment puissants pour que les proies ne soient pas tentées de résoudre le problème par une embuscade.

Pour terminer avec ce travail d'ouverture des scénarios linéaires, voyons deux types de *complexifications*. Tout d'abord, le système des **scénarios composites** (7) consiste à faire jouer simultanément plusieurs aventures à la fois, avec l'un comme scénario principal et les autres soit comme sous-intrigues, soit comme fausses pistes.

On peut enfin donner des **missions personnelles secrètes** à un joueur, à certains joueurs ou même à tous les joueurs. Ces missions doivent contredire, au moins en partie, les intérêts du groupe ou d'un autre joueur : voler un trésor, assassiner un PNJ qui pourrait être une aide pour le groupe, voire carrément capturer ou tuer un autre PJ. Un cas de figure riche en roleplaying est celui où l'un des personnages joue le rôle du traître au groupe ; mais évidemment, plus la contradiction est importante, plus le personnage en question risque fort d'être *one-shot*, qu'il réussisse ou qu'il échoue. Aussi faut-il faire très attention à ne pas abuser : si à *Paranoïa*, la règle de construction était que chaque personnage avait comme mission secrète d'en éliminer un autre, cela ne pouvait marcher que parce qu'il y avait six clones par joueur...

Quelques éléments pour bâtir une structure ouverte

Un scénario à la structure ouverte est en fait assez simple et rapide à concevoir ; c'est par contre le plus difficile à faire jouer. Le risque est qu'en raison de leur extrême liberté, les joueurs ne sachent pas quoi pas faire et s'ennuient. Je décrirai ici quatre figures du scénario ouvert, qui peuvent se combiner et n'épuisent en rien la gamme des possibilités.

Le **tourisme ouvert** (8) est un genre extrême, qui n'est à mon avis pas utilisable au-delà d'une séance. Plutôt que sur un scénario, le MJ se repose sur un lieu (généralement une ville) suffisamment original et bien décrit ; les personnages n'ont pas d'objectif immédiat, si ce n'est découvrir l'endroit et/ou précisément trouver un employeur (et donc un objectif).

Le **tlouf**, abréviation personnelle de "*tu les fous dans la merde et tu les laisses s'en sortir*", est un bon exercice de style pour vous entraîner au scénario ouvert (et pour y habituer vos joueurs). Il se compose normalement d'une première partie très linéaire, suivie d'un retournement de situation spectaculaire. Le principe est que le scénariste ne doit pas prévoir de solution ; c'est aux joueurs d'en inventer une.

Bien sûr, il ne s'agit pas que le *tlouf* vire à l'extermination arbitraire. Il importe donc de prévoir un certain nombre de failles dans le piège, que des bons joueurs sauront découvrir et utiliser : l'ennemi est divisé en deux factions, un PNJ-clé est vulnérable à la corruption, à la séduction, aux menaces sur sa famille...

Le **calendrier** est l'outil par excellence du scénario ouvert. Son principe est simple et bien connu : le scénario prévoit un déroulement de l'histoire, une place pour les PJ et une raison pour eux d'intervenir. Les actions des PNJ sont prévues selon un calendrier précis, qui se déroule tel quel "*sauf intervention des joueurs*", selon la formule consacrée. En fait, cela revient à

faire un scénario qui est linéaire pour les PNJ et ouvert pour les joueurs, donc la simplicité pour vous et la complexité pour vos joueurs (un dosage sympathique).

Ouverte des deux côtés, la **partie d'échecs** se construit sur un ennemi (individu ou groupe) que les joueurs vont devoir affronter petit à petit. Le scénariste doit prévoir le terrain de jeu, le camp adverse et surtout les raisons pour lesquelles l'affrontement se fera indirectement, graduellement, chacun essayant de s'assurer un avantage plutôt que de remporter une victoire immédiate.

Pourquoi les PJ ne vont-ils pas tout de suite faire une grosse tête à leur ennemi ? Parce qu'il est trop gardé, il faut d'abord affaiblir son dispositif ; parce qu'il est inconnu, c'est par exemple une société secrète qu'il faut découvrir ou infiltrer peu à peu.

À l'inverse, pourquoi leur ennemi ne fait-il pas arrêter ou assassiner les PJ ? Ils sont trop populaires, il doit d'abord les discréditer ; ils se cachent, il faut trouver et faire parler leurs amis ; on leur tend un piège machiavélique dans lequel ils seront plus utiles vivants et libres. On en vient donc à définir pour les deux parties toute une série d'objectifs intermédiaires (alliance avec un PNJ ou un groupe neutre, objet magique, élément d'énigme, position stratégique...), en dosant bien leur importance pour qu'aucun ne soit une clé indispensable.

Il est ensuite possible de raffiner le jeu en rajoutant un troisième groupe, ou au contraire une multitude de parties adverses, donnant ainsi la figure peu subtile mais joyeuse du **bouzkachi**, cette espèce de polo afghan où il n'y a pas d'équipes et où plusieurs centaines de cavaliers tentent chacun de s'emparer du "ballon"⁽⁹⁾...

Que choisir ?

Sur le papier, les structures ouvertes peuvent sembler beaucoup plus intéressantes que les linéaires. Le problème est que, lors du jeu, elles demandent un effort supplémentaire de la part du MJ mais surtout des joueurs ; si ceux-ci ne savent pas quoi faire, tout le monde s'ennuiera. À l'inverse, une histoire linéaire bien aménagée peut suffire à donner aux joueurs l'impression d'avoir toute la liberté qu'ils souhaitent... s'ils en croient leur MJ capable.

L'essentiel est bien là : il faut entretenir votre **crédibilité scénaristique**. Quand vous leur aurez fait une séance de tourisme suivi d'un tlouf auquel ils n'ont échappé qu'en inventant un montage abracadabrant, je vous garantis que vos joueurs perdront l'habitude de chercher les "rails" du scénario pour se glisser dedans. Ne pouvant plus agir en joueurs tacticiens, ou en marionnettistes cherchant les ficelles, ils devront bien réagir en personnages, plongés au cœur de l'intrigue. Et il vous sera alors d'autant plus facile de les manipuler sans qu'ils se méfient.

En matière de structure, la seule règle est donc : changez ! Si bonne qu'elle puisse être, une structure vire au procédé quand elle est utilisée deux fois de suite. Et surtout, dès que vos joueurs se mettent à réfléchir en méta-jeu ("Ah, là il nous donne un indice"), prenez-les à contre-pied. Pour qu'aucun joueur ne vous demande plus jamais s'il est dans le scénar.

(1) NdA : L'exemple de la tour inversée et le terme de *liberté illusoire* sont tirés de *Casus Belli*. [\[Retour\]](#)

(2) NdA : Enfin, j'imagine, vu que l'essentiel des scénarios publiés sont linéaires. [\[Retour\]](#)

(3) NdA : Moi en tout cas, j'ai tendance à réagir comme ça, mais je ne veux imposer mes idées à personne... [\[Retour\]](#)

(4) NdA : Plus ou moins loyalement... Il ne faut quand même pas leur rendre la tâche trop facile. [\[Retour\]](#)

(5) NdA : Si vous devez absolument le faire, arrangez-vous pour qu'ils aient l'impression d'avoir obtenu ce délai de haute lutte : par exemple, les éléments d'enquête qu'ils ont réunis jusque-là *peuvent* pousser le gouverneur à accorder un sursis avant l'exécution de leur vieil ami, à condition qu'ils soient capables de le convaincre. [\[Retour\]](#)

(6) NdA : Le meneur contrôle les actions des PNJ, mais il doit aussi pouvoir les justifier. Il n'est pas crédible qu'un groupe de balaises se laisse distancer par des PJ plus faibles sans réagir violemment, à moins d'avoir une bonne raison, classiquement parce qu'ils préfèrent que les joueurs fassent le sale boulot pour eux. [\[Retour\]](#)

(7) NdA : Je ne m'étends pas sur ce système qui est largement développé par Mehdi Sahmi dans son article intitulé *Briser la linéarité des scénarios*, dans *Casus Belli* HS n° 25 de mai 99. [\[Retour\]](#)

(8) NdA : À ne pas confondre avec le genre linéaire de l'**épopée touristique** qui consiste à faire passer les joueurs de scène de découverte en scène de découverte. [\[Retour\]](#)

(9) NdA : En fait, une carcasse de veau... [\[Retour\]](#)

Comment écrire une aventure à toute épreuve

© 2007 Chris Longhurst

Un article de Chris Longhurst, tiré de [Signs & Portents n°44](#) (mai 2007), et traduit par Mathieu Rivero



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing présente :

Six bons conseils pour adapter un scénario aux joueurs les plus fins

Ça va peut être vous surprendre, mais le playtest est un boulot difficile. Il faut avoir l'esprit critique, faire attention au moindre détail et avoir une connaissance des règles du jeu de rôle en question, en plus d'avoir au moins quelques bases littéraires pour reconnaître un texte bien écrit. Tester un scénario jusqu'à sa destruction peut nécessiter plusieurs sessions et beaucoup d'application. Ou une confrontation avec la bande de Mongoose.

En tant que rôlistes, la plupart des lecteurs connaissent l'histoire du scientifique et de son singe. Si ce n'est pas le cas : l'histoire raconte qu'un scientifique créa une pièce avec trois sorties et y plaça un singe afin de savoir quelle sortie il prendrait. Le singe trouva une quatrième sortie, mettant fin à l'expérience, et décrédibilisant le scientifique qui avait ainsi gaspillé des millions en recherche.

Les PJ sont souvent comme le singe de l'histoire, car il est presque sûr qu'ils inventeront une solution à laquelle vous n'avez pas pensé, ce qui oblige le MJ à improviser à fond les ballons jusqu'à ce que les joueurs reviennent par hasard à la trame prévue.

Étant donné que j'ai passé une quantité d'heures appréciable derrière un écran de MJ, observant ces petits malins de joueurs de chez Mongoose, je sais que j'ai raison quand je dis qu'ils vont toujours trouver des issues inattendues mais aussi qu'ils ne vont même pas jeter un œil aux sorties "conventionnelles". Comme le singe, ils ont l'étrange capacité d'identifier les plus infimes faiblesses que vous avez laissé passer quand vous avez conçu le scénario, et ils vont pousser des cris stridents et tout saloper tant qu'ils y sont.

(Je n'ai pas encore rencontré de... enfin, une rencontre qui marche comme on veut qu'elle marche. Les Grands Méchants meurent d'un seul coup de sabre laser. Deux goules massacrent la moitié d'un groupe qui aurait dû les vaincre avant d'avoir le temps de dire "Repousser les morts-vivants". Il y a des tués dès le briefing de la mission *alors qu'on n'est pas en train de jouer à Paranoïa* [un JdR où les PJ sont montés les uns contre les autres et s'accusent réciproquement de trahison lors du débriefing (NdT)]. Une effraction de rien du tout devient un casse de haut vol pour une épée qui n'a absolument rien à voir, avec des empoisonnements, la corruption du clergé, le premier essai de danse de la chenille du monde d'Eberron, la création de pas moins de quatre ennemis puissants, un procès au tribunal et en bonus la déchéance d'un paladin. En pensant à tout ça, je voudrais présenter le "Guide de Chez Mongoose pour créer une aventure à toute épreuve".)

1-Ne pensez pas "Accroche de l'intrigue" : pensez "C'est le personnage-clé de l'intrigue qui tient le flingue"

Imaginez la scène... Un groupe de jeunes âmes aventureuses se rassemble dans une taverne. Pleins de rêves d'aventure (et de bière au prix pas trop excessif), ils décident de chercher fortune ensemble. Par une coïncidence étonnante, un homme s'approche d'eux, offrant de leur vendre une carte au trésor...

*"J'ai dépensé tout mon argent dans l'équipement pour l'aventure, dit l'un.
- Et moi je l'ai échangé contre des poulets, dit un autre. Quoi ? C'est dans le livre de règles !
- Ne me regardez pas comme ça !" dit le troisième. "Je suis un moine ! Les pièces d'or avec lesquelles je commence se comptent sur les doigts d'un jongleur manchot."*

Et voilà, finie l'aventure. En théorie. Ce qui risque vraiment d'arriver, c'est que les PJ tenteront de voler la carte. Ce qui va vraiment arriver, c'est que les PJ vont tuer le mystérieux étranger quand il sortira pour une petite vidange, et extraire la carte de ses doigts raidis par la mort.

Pour éviter ce problème : votre accroche doit être irrésistible. Ne proposez pas un homme qui veut vendre sa carte au groupe – faites exploser la taverne ! (1) Dans les ruines, ils trouveront une carte qui mène apparemment à la source de ce qui a détruit l'auberge. Aucun aventurier digne de ce nom ne tournerait le dos à ce genre de pouvoir.

2-Subtilité ? On oublie ...

La sagesse communément acceptée dit que chaque groupe se doit d'avoir un filou. Quelqu'un de sournois, et de bon avec les serrures. Quelqu'un qui sait se fondre dans les ombres, qui connaît les meilleurs endroits pour receler des biens – parce que même dans le minuscule village de Blart (7 habitants), *quelqu'un* achètera votre stock d'armures louches récemment acquises, malgré les trous causés par les flèches et les traces de boules de feu (2).

Malheureusement, chaque groupe contient aussi au moins un personnage pas discret du tout. Et qui porte *en permanence* son armure de plates complètes. Souvent, il complète le tableau en sonnant une cloche géante et en brillant les tubes de Jimmy Somerville à pleins poumons. Ce personnage et ses séides, qui sont à peu près aussi subtils qu'un groupe de mariachis (3) (mais ne seront jamais aussi mélodieux), rendent toute tentative de discrétion complètement superflue.

Pour éviter ce problème : n'écrivez pas d'aventures qui reposent sur le fait que le groupe évite un adversaire terrible et formidable – une armée entière, par exemple – par la discrétion. Cela n'arrivera pas. Selon toutes probabilités, votre groupe standard d'aventuriers ira en ligne droite directement dans l'obstacle ou *à travers*, s'il à l'air de résister. Dans ce dernier cas, et si l'obstacle a l'air réceptif aux tentatives de communication, vous pourriez vous attendre à ce que les PJ essayent de s'en sortir par la discussion...

3-Diplomatie ? On oublie...

Malheureusement, pour la plupart des personnages joueurs, se tirer d'affaire en parlant se résume très souvent à "Libérez-moi ou mourez !". Des persos particulièrement ambitieux pourraient essayer "*Rejoignez-moi* ou mourez". D'autres actions diplomatiques courantes incluent "Là, derrière toi !", "Feu !" et "C'est pas moi, c'est eux".

Et ce genre de discours, c'est à peu près ce que vous pouvez attendre de toutes les situations. Prenez un scénario classique avec un "jumeau maléfique", où les joueurs doivent poser des questions intelligentes pour discerner le bon jumeau du mauvais ? On oublie. Les PJ auront probablement manqué vos indices subtils dès le début, et *Parler avec les morts* est plus simple à jeter que *Discerner la vérité*. Vous avez besoin que les PJ négocient une paix très importante entre deux empires en guerre, afin d'avoir accès à une tombe oubliée de tous et située au milieu de la zone des combats ? Relisez vos règles de combat de masse et préparez-vous à voir le groupe tailler son chemin vers la tombe, en laissant un sentier de cadavres derrière eux. La sagesse populaire des aventuriers dit : "En temps de paix, jetez les dés pour l'initiative."

Pour éviter ce problème : ne donnez pas une information cruciale pour l'intrigue à un unique PNJ. Ces personnages tiennent des journaux intimes pour une raison particulière – qui est bien sûr, que le groupe ne rate aucun indice, surtout en fouillant leur cadavre. Le conseil est doublement valable si vous jouez une partie dure et réaliste où les personnages peuvent être descendus d'un seul coup chanceux. Si vous choisissez de mettre l'information cruciale de l'intrigue entre les mains d'un PNJ que les joueurs *détestent*... ben là, vous méritez vraiment de voir votre campagne dérailler complètement lorsqu'ils saisiront la première opportunité de lui balancer une montagne sur la tête. (4) Ce qui m'amène au point suivant :

4-La violence ? Bien sûr !

Vous pensez que la serveuse de l'auberge n'a pas besoin de caracs de combat ? Revoyez-moi ça. Vous pensez avoir besoin d'un roublard pour passer les portes verrouillées ? Faux. Vous pensez que ce paladin, dans sa brillante armure de plates, n'oserait pas chasser le lapin pour le dîner armé de sa hache de bataille à deux mains ? Je crois que vous avez pigé.

Pour paraphraser l'adage, "quand tout ce que vous avez est une sacrée grosse épée et une liste de compétences de combat trop grande pour votre feuille de perso, soudain tout commence à ressembler à un combat".

Pour éviter ce problème : acceptez le fait que n'importe quelle rencontre pourrait être abordée par un groupe équipé pour chasser l'ours mais qui ne cherche en fait que du mouton. Si un PNJ doit vraiment survivre à la fin du deuxième round de combat – et ça vaut autant pour les Grands Méchants Vraiment Maléfiques que pour les Nobles Chevaliers Louant les services de ~~Mercenaires Assoiffés de Sang~~ Aventuriers, soyez sûr qu'il est : soit assez puissant pour survivre tout seul, soit copain avec des gens qui eux le sont.

5-Ne pas dépendre de l'intrigue

Vous savez, la ville que vous avez créée, celle qui est assaillie, fait étrange, par des orques, et le premier indice qui mène les joueurs à démasquer une conspiration mondiale d'elfes noirs ? Vous savez comment vous vous êtes débarrassé de la rencontre odoriférante avec Georges Puant, le mendiant de la ville ? Bah non, cette rencontre n'était pas jetable, finalement. Non, les PJ commencent à aimer Georges et veulent qu'il devienne maire.

Excepté une intervention divine, Georges sera élu, parce que les PJ mèneront sa campagne électorale. Ils ne reculeront pas devant le meurtre de vos PNJ cruciaux pour l'intrigue, pendant leur sommeil s'ils ne lèvent ne serait-ce qu'un sourcil désapprouvateur. Pendant ce temps, la conspiration elfe noire continue à perpétrer de sombres machinations et devient de plus en plus paranoïaque, au vu du manque d'aventuriers antagonistes.

Pour éviter ce problème : ne mettez rien dans votre aventure qui ne soit directement lié à l'intrigue. Les harengs rouges prennent une signification cosmique pour le groupe de joueurs standard, et une mention fortuite de la mythique (et comme les MJ le savent très bien, inexistante) Sardine Écarlate de Boru Boru verra presque inévitablement les PJ passer des semaines entières de temps de jeu à construire des cannes à pêche vorpales et partir à la chasse de ces sacrés poissons.

6-Aucun PNJ ne doit être nommé d'après des gros mots ou quelque chose que vous puissiez trouver sur une table de petit déjeuner

Par cela je veux dire : ne donnez pas à vos PNJ des noms qui *ressemblent* à des gros mots ou à quelque chose que vous pouvez trouver sur une table de petit déjeuner. Parce qu'en dix minutes le Général Fésrhapid sera le Général Fesserapide et il le restera à vie. Bonne chance pour le grand discours lyrique pour motiver les troupes avant la bataille, quand les joueurs se plient en quatre en imaginant le puissant Général se propulsant grâce à son arsenal fessier.

Pour éviter ce problème : faites en sorte de ne pas appeler vos PNJ d'après des gros mots ou quelque chose que vous puissiez trouver sur une table de petit déjeuner. En toute honnêteté, si un groupe de joueurs *n'est pas en train de blaguer* sur les noms de vos PNJ amoureuxment construits, ils n'ont probablement aucun sens de l'humour – mais au moins, essayez de ne pas leur fournir de cible trop facile. Les joueurs doivent être capables de penser correctement ; et trouver des manières inattendues de se moquer des noms de fantasy typiques ⁽⁵⁾ fait partie de l'échauffement mental pour surpasser l'intellect du Grand Méchant Vraiment Méchant. Les joueurs pourraient devenir paresseux si le sorcier local s'appelle Grille-pain. ⁽⁶⁾

Article original : *Tales from Mongoose Hall: How to write a bulletproof adventure* ([Signs & Portents n°44, p. 8](#))

(1) NdA : C'est aussi un bon moyen de se débarrasser de ces ennuyeux poulets. Un petit conseil aux Maîtres de Jeu : ne faites confiance à aucun joueur dont le personnage dépense des sommes importantes pour l'acquisition d'animaux. Rien de bon à en tirer. [\[Retour\]](#)

(2) NdA : Vous savez ce que je pense ? Je pense que ces personnes sont toutes des marchands maléfiques déguisés. "Oui, bien sûr, j'aimerais vraiment acheter ces 36 armures de goblin usagées", dit le "fermier". Dès que votre groupe n'est plus en ville, il ira dans les grottes que vous venez de nettoyer, reforgeant ce matériel d'occasion à la nouvelle tribu de gobelins. [\[Retour\]](#)

(3) NdA : Je parle du genre de groupe de mariachis qui ont des lance-roquettes dans leurs étuis à guitare. [\[Retour\]](#)

(4) NdA : J'ai joué des scénarios du commerce où, comme je l'ai découvert après, nous étions censés flâner et avoir une causerie amicale avec le grand méchant avant le combat final paroxystique. Nous nous sommes cachés derrière une colline et l'avons pulvérisé à l'aide du genre de rituel magique banni par la Convention de Genève. [\[Retour\]](#)

(5) NdA : Par "nom typique de fantasy", j'entends un nom qui comprend plus de ponctuation que de voyelles. [\[Retour\]](#)

(6) NdA : Exception : la partie que j'ai brièvement jouée, où le sorcier du coin s'appelait, sans ironie aucune, "P'tain". [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Signs & Portents traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.



Suivez le guide

Il peut arriver dans la création de scénarios que, malgré tous les excellents conseils dont on dispose, la machine à idées peine à se mettre en route. Pour parer à cela, vous avez deux grandes possibilités.

La première est de partir d'une intrigue existante et de la mettre à votre sauce, de sorte que vos joueurs ne voient pas l'inspiration. C'est ce que "[La tombe de Dazhbog](#)" de Lonnie Bricker vous propose de faire, en partant d'une légende russe.

La seconde est tout simplement de créer une aventure à partir de simples lancers de dés. Et pour cela, rien ne vaut le "[Giannirateur aléatoire d'aventures](#)" de Gianni Vaca (et son extension par Imaginos) !



La tombe de Dazhbog

© 2002 Lonnie Bricker

Un article de Lonnie Bricker, tiré de [PTGPTB n°22](#) (septembre 2002), et traduit par Courtney Chitwood

De son mythe aux idées d'aventures



Ce scénario générique est basé sur l'ancienne légende d'un dieu solaire russe du nom de Dazhbog. Tout d'abord, le véritable mythe est brièvement rappelé pour rendre à César ce qui est à César. Ensuite, ma propre adaptation, y compris un historique des personnes impliquées et du lieu. Finalement, j'ai inclus quelques idées d'histoires pour en faire un scénario qui vaille la peine d'être joué, en tout cas, je l'espère.

Le mythe

Dazhbog est le nom d'un dieu solaire païen mentionné dans au moins un poème épique russe (l'"Histoire de la Campagne d'Igor") datant du XII^e siècle. On lui donne le nom de "dieu des bénédictions" et de "fils de Svarog". Il est aussi mentionné dans divers contes et légendes populaires.

Ceci est l'un de ces récits. Celui du temps où le dieu païen Dazhbog voyageait à travers les montagnes d'Arménie et rencontra une jeune guerrière nommée Zlatogorka. Le dieu la provoqua en duel et fut sévèrement battu pour son arrogance. Pour ajouter l'insulte à la blessure, Dazhbog fut placé sur le cheval de la guerrière et obligé d'épouser Zlatogorka.

Malheureusement (ou peut-être à juste titre), le bonheur du couple fut de courte durée, mais pas pour l'une des innombrables raisons que vous pourriez imaginer...

Ils parcouraient les montagnes d'Arménie à cheval lorsqu'ils découvrirent une tombe. Les mots suivants étaient gravés sur la petite tombe : "Celui qui repose ici y demeurera, de par la volonté du Destin".

Zlatogorka demanda à Dazhbog de l'essayer. Il le fit, mais la tombe était trop petite. Puis sa femme essaya, et la tombe se révéla juste à la bonne dimension. Elle demanda à Dazhbog de remettre le couvercle, afin qu'elle puisse s'allonger et regarder aux alentours.

Il le remplaça et, comme vous l'avez certainement deviné, le couvercle ne pouvait plus être enlevé. Dazhbog le frappa avec son gourdin et son épée, mais il ne pouvait ouvrir la tombe. Zlatogorka lui demanda d'aller voir son père pour lui demander de pardonner sa fille.

Dazhbog fit ce qu'elle lui demanda et alla voir son père. Tout d'abord, ce dernier pensa que Dazhbog avait tué sa fille, mais Dazhbog prouva son innocence et le père accorda son pardon au couple.

La vraie histoire

Dazhbog

Dans cette histoire, Dazhbog vit à une époque où des héros tels que Beowulf parcouraient une terre où régnaient des dieux païens. Sans les événements de ce récit, il résiderait peut-être maintenant parmi ses pairs, les dieux.

Il faut toutefois préciser que le Dazhbog auquel il est fait référence ici pourrait aussi être un sorcier utilisant une forme de magie datant d'avant la théorie hermétique. Il a aussi été dit que Dazhbog pouvait être un être de la Race Ancienne – une race puissante dont les chercheurs hermétiques pensent qu'ils sont à l'origine de la magie hermétique.

Ce que l'on sait de Dazhbog, c'est où il bâtit sa demeure – les montagnes d'Arménie. Après de longues absences, il revenait aux montagnes où il restait plusieurs années. Elles lui offraient une solitude rare. Peu de mortels oseraient déranger un dieu, moins encore si ce dieu s'isole dans une chaîne de montagnes.

Il advint que la nature magique de Dazhbog lui offrit un autre moyen de réclusion. Sa magie imprégnait les montagnes qu'il fréquentait, créant une aura magique d'énormes proportions. Une magie de cette ampleur intensifiait la beauté et les dangers de mère nature. Les animaux devenaient des créatures magiques et les plantes se déplaçaient comme si elles étaient des animaux. Personne, sauf un fou, n'oserait se risquer dans un tel endroit.

Cela ne veut pas dire que Dazhbog passa son temps à s'y cacher. Il voyagea souvent de-ci de-là et ses aventures inspirèrent de nombreux récits.

Zlatogorka

Au cours de ses voyages, Dazhdbog rencontra beaucoup de femmes et eut d'innombrables liaisons. Toutefois, ce n'est pas avant sa rencontre avec Zlatogorka qu'il rencontra de femme assez solide pour retenir son attention. Aux dires de tous, elle était une magnifique guerrière qui vivait dans une vallée proche des montagnes si peu fréquentées de Dazhdbog.

Elle avait été éduquée comme l'héritière d'un petit royaume où la coutume voulait que le roi choisisse un héritier parmi ses enfants ou les autres enfants mâles du royaume. Son Père, Vij, demanda à son peuple la permission exceptionnelle d'élever son unique enfant, Zlatogorka, en tant qu'héritière. Cela ne lui fut accordé qu'après que le peuple rajoute une condition : qu'ils puissent retirer cette permission, et sa couronne, après une période de 12 ans s'ils n'aimaient pas ses capacités.

Les 12 ans passèrent et le peuple convint unanimement de permettre à Zlatogorka de conserver son statut d'héritière. Elle faisait preuve de tout le potentiel de son père et même d'encore plus d'intelligence. Le petit royaume ne fit que prospérer sous le règne du père et de la fille.

À mesure que le royaume croissait, un lien grandissait entre Zlatogorka et son père. Issu d'une admiration et d'une confiance mutuelle, ce lien était plus que celui qui unit le parent et l'enfant. C'était comme s'il s'agissait de deux personnes partageant le même esprit.

Vij

Vij était un dirigeant fier et respecté qui avait fait de grandes choses pour le peuple qu'il dirigeait. Vij était aussi un chef énergique qui voulait le meilleur pour ses gens et sa famille. En bref, il voulait agrandir son royaume et laisser un héritage convenable à sa fille.

Vij voulait absorber pacifiquement les prospères communautés et royaumes avoisinants. Il pensait que la violence amènerait des morts et des destructions qui nuiraient à tous à long terme. Il voulait convaincre les gens des vallées voisines que le meilleur choix pour tout le monde était d'accepter son règne.

Dans sa vie entra une fille, Zlatogorka. Pas exactement le fils que Vij espérait, mais personne n'arriva à l'en convaincre.

Comment ils se rencontrèrent

Dazhdbog et Zlatogorka se rencontrèrent par une journée de printemps ensoleillée, alors qu'elle chevauchait à travers une vallée proche de la montagne qui était la maison de Dazhdbog ce jour-là. Elle poursuivait une bête sauvage qui avait tué du bétail, et avait suivi sa piste jusque-là. C'était déjà assez inhabituel de voir quelqu'un chevaucher aussi près de sa maison – et de surcroît une femme magnifique – pour que Dazhdbog sorte et aille à sa rencontre.

Zlatogorka en savait suffisamment sur Dazhdbog pour le reconnaître, mais elle ne montra pas l'humilité que Dazhdbog était habitué à voir chez les mortels. Au lieu de cela, elle le regarda fièrement dans les yeux et lui demanda si l'animal qu'elle chassait était à lui. Dazhdbog fut si amusé par cette fière jeune fille qu'il répondit à sa question par la proposition de chasser la bête avec elle. Zlatogorka accepta et ils partirent ensemble à la recherche de la créature.

Ils trouvèrent rapidement la créature magique et la tuèrent, mais Dazhdbog était toujours amusé par cette jeune femme. Alors, il lui demanda si elle voudrait revenir à sa montagne. Zlatogorka accepta volontiers et proposa de le rencontrer à la montagne le jour suivant la prochaine lune.

Quand Zlatogorka rentra chez elle et raconta cela à Vij, il fut content mais méfiant. Il savait que Dazhdbog était un dieu qui vivait dans les montagnes. Quelle meilleure vie pour sa fille qu'un dieu qui tombe amoureux d'elle ? Mais les dieux étaient connus pour leur nature capricieuse. Ce dieu-ci allait-il juste jouer avec sa fille un moment pour ensuite la laisser souffrir seule l'agonie d'une vie perdue ?

Zlatogorka pouvait sentir l'hésitation de son père et lui dit qu'elle serait prudente. Elle promit que lors de sa prochaine rencontre avec Dazhdbog, elle lui demanderait de rencontrer son père avant qu'ils ne se revoient.

La lune passa, laissant Dazhdbog penser sans arrêt à cette jeune femme qui n'avait pas peur d'un dieu. Il n'avait jamais vu un tel courage ni une telle fierté chez un mortel. Le jour vint enfin et Zlatogorka se rendit au pied de la montagne. Dazhdbog pouvait à peine se retenir de voler au bas de la montagne pour aller à sa rencontre.

De son côté, Zlatogorka était si excitée de voir Dazhdbog qu'elle en oublia presque sa promesse à Vij. Elle ne s'en souvint que le lendemain, lorsqu'elle allait rentrer à la maison. Dazhdbog accepta rapidement la rencontre – il aurait fait n'importe quoi pour rester avec Zlatogorka.

Ainsi, Vij et Dazhdbog se rencontrèrent, avec les résultats que l'on peut imaginer. La présence de Dazhdbog impressionna tellement Vij, que le fier père était prêt à donner tout de suite la main de sa fille au dieu.

C'était une offre que le couple ne pouvait refuser. Les deux devinrent mari et femme avant le coucher du soleil ce jour-là.

Vij accueillit Dazhdbog comme le fils qu'il n'avait jamais eu et la nuit de noces se passa à faire la fête dans toute la vallée.

Le lendemain, Dazhdbog emmena Zlatogorka voir leur nouvelle demeure. La jeune femme fut complètement charmée par la contrée magique et Dazhdbog passa de nombreuses et heureuses semaines à montrer les alentours à sa jeune épouse. Puis arriva le jour fatal où Zlatogorka demanda à rendre visite à sa famille. Elle avait beau être enchantée de sa nouvelle demeure, sa famille lui manquait.

Dazhdbog accepta volontiers de voyager avec elle et ils se mirent en route pour la maison de Vij la semaine suivante. Dazhdbog avait des préparatifs à faire avant de partir, mais le délai accrut le mal du pays de Zlatogorka. La jeune mariée était de plus en plus déprimée.

La semaine passa lentement pour Zlatogorka, mais elle vint à terme et le voyage fut achevé. La dépression de Zlatogorka passa dès leur arrivée. Tout le monde profita de ces jours ensemble et lorsque le couple repartit, Zlatogorka était redevenue une jeune épouse heureuse. Rien de notable ne se passa pendant cette visite, si ce n'est que Vij demanda à Dazhdbog de favoriser la récolte de cette saison. Dazhdbog accepta, allant même au-delà en rendant les récoltes abondantes pendant une génération.

Les ennuis commencent

Mariés, Dazhdbog et Zlatogorka menaient une vie heureuse. Le couple passait du temps seul à la maison, chevauchait à travers les montagnes, et voyageait dans des endroits exotiques. Toutefois, quoi qu'ils fassent, le mal du pays regagnait Zlatogorka et ils retournaient voir sa famille. Au cours de leurs visites, Vij demandait toujours une faveur à Dazhdbog : de l'aide avec le bétail, mettre fin à une sécheresse, aider une femme stérile, et ainsi de suite.

Dazhdbog aidait volontiers son nouveau père et faisait toujours plus que celui-ci demandait. Ceci jusqu'à ce que Vij lui demande de nuire à un village voisin. Bon, pas le village, juste le chef du village. Vij demanda à Dazhdbog de provoquer la mort du chef.

Dazhdbog demanda du temps pour réfléchir et refusa de faire quoi que ce soit jusqu'à son retour chez lui. Cela troublait Zlatogorka, mais elle ne dit rien. Vij accepta la décision, mais se montra beaucoup plus circonspect à l'égard de son nouveau beau-fils. L'atmosphère resta tendue pendant le séjour, ne se réchauffant que lorsque les derniers au revoir furent dits.

Une fois reclus dans leur résidence montagnarde, Dazhdbog demanda à Zlatogorka son avis sur ce qu'il devait faire. Zlatogorka lui dit que l'autre village avait besoin de Vij. Les gens du village ne connaissaient que pauvreté et rapines depuis des années, mais étaient terrorisés par leur chef. Elle ne pouvait pas voir ce qu'il y avait de mal à tuer un tel homme.

Toutefois, Dazhdbog n'aimait pas ce en quoi son beau-père se transformait. Il dit à Zlatogorka qu'il en avait fini de rendre service à son père. Vij abusait de son statut et utilisait un dieu pour ce qu'il devrait faire lui-même.

Zlatogorka eut le sentiment que Dazhdbog se retournait contre son père et elle ne resterait pas sans rien faire pendant ce temps. Elle finit par le menacer de le quitter s'il ne faisait pas ce que Vij lui demandait.

Dazhdbog dit à sa femme qu'il ne la laisserait jamais le quitter. Quand Zlatogorka fit mine de partir, Dazhdbog eut recours à la magie et lui bloqua la sortie. Quels qu'aient pu être ses mots exacts, il lui fit comprendre qu'elle avait juré de passer sa vie avec lui, et qu'elle allait devoir s'y tenir.

Chez Vij, les mois passaient sans nouvelles de Dazhdbog ou de Zlatogorka. Cela n'était pas inhabituel, aussi au début, cela n'attira pas l'attention. De plus, Vij avait beaucoup de travail à faire. L'homme qu'il avait demandé à Dazhdbog de tuer était mort de causes naturelles, permettant à Vij de prendre le contrôle du village.

Quand Vij commença à s'inquiéter, il envoya 20 de ses hommes les plus fidèles dans les montagnes. Leur mission était double, voir comment le couple allait, et faire savoir à Dazhdbog que sa décision n'était plus un souci.

Un des hommes revint trois semaines plus tard – tous les autres avaient péri lors du voyage chez Dazhdbog. Il expliqua qu'ils avaient dû se battre contre des créatures magiques dès leur entrée dans les montagnes. Il rapporta aussi qu'ils étaient parvenus à atteindre le site où se dressait la maison de Dazhdbog, uniquement pour constater que celle-ci avait disparu, remplacée par une porte en pierre massive dans le flanc de la montagne. Inscrite sur la porte, la phrase : "Ceux qui reposent ici y demeureront, de par la volonté du Destin".

Bien que Vij envoyât de nombreuses expéditions pour tenter de pénétrer dans la tombe, seul un petit nombre réussit à l'atteindre, et aucune n'arriva à l'ouvrir.

Le présent

Bien qu'elles ne soient pas les plus hautes du monde, les montagnes sont un obstacle respectable et demandent un minimum de connaissance ou d'adresse à celui qui voudrait les escalader. Les magnifiques plateaux et vallées abritèrent

autrefois de petits villages et des fermes, mais seule Mère Nature règne ici désormais. Seuls les puissants ou les braves visitent les alentours maintenant, les gens sensés les évitent.

Au fil des siècles, l'aura entourant la tombe de Dazhdbog déforma Mère Nature à un point ahurissant. Les animaux, insectes, plantes communs et même le sol ont muté en des formes perverses et extrêmement dangereuses. Des loups pouvant immobiliser leurs proies par leurs cris à faire glacer le sang, des toiles d'araignées plus résistantes que l'acier, des oiseaux de proie aussi intelligents que les humains, et des rochers bougeant de leur propre volonté, ne sont que quelques exemples des étrangetés qui peuplent ces montagnes.

L'aura magique qui a modifié les montagnes a eu un autre effet sur la faune, en augmentant une population déjà bizarre. Au fil des siècles, une foultitude de créatures magiques s'est regroupée dans les montagnes. Alors que diverses espèces de créatures vont et viennent, quelques-unes se sont établies à demeure dans les montagnes. Licornes, wyvernes, et même un dragon vivent côte à côte – pas toujours paisiblement – avec les bêtes altérées.

En fait, certaines des créatures magiques sont devenues des créatures modifiées. L'aura a transformé quelques habitants des montagnes de nature magique en parodies monstrueuses de ce qu'ils furent. Une créature ressemblant à une wyverne pourrait avoir des capacités bien au-delà de ce à quoi on pourrait s'attendre, et, techniquement, ne plus du tout être une wyverne.

Toutefois, la mort n'est pas seule dans les montagnes, et ce panorama varié de l'extraordinaire peut guérir aussi vite qu'il tue. Mélangé aux histoires de terreur et de violence, on retrouve des histoires d'arbres avec des capacités de guérison, de rongeurs ayant guidé des voyageurs à travers des sentiers traîtres, et d'oiseaux amenant de la nourriture aux affamés.

Non seulement la présence de Dazhdbog gardait les créatures les plus dangereuses à distance, mais il était capable de les utiliser pour protéger sa demeure. Elles faisaient des gardes parfaits, semblant savoir non seulement quand Dazhdbog était à la maison, mais qui avait l'autorisation d'entrer. Les rares assez privilégiés pour obtenir une audience avec Dazhdbog recevaient l'autorisation d'entrer dans les montagnes ; les invités indésirables étaient traités d'une manière qui convient mieux aux récits d'horreur. Depuis la disparition de Dazhdbog, les créatures continuent leur devoir, mais estiment que tout hôte est indésirable.

Bien qu'ils soient restés fidèles à leurs devoirs, cela fait des siècles que personne n'a vu Dazhdbog, et les animaux deviennent de plus en plus audacieux. Ils ont commencé à s'aventurer au-delà des limites de l'aura magique, et deviennent plus dangereux pour les autochtones qui vivent près des montagnes. À mesure que le temps passera sans signe de Dazhdbog, les créatures pourraient persister dans leur comportement et quitter complètement la zone de l'aura. Toutefois, les habitants pensent que les créatures ne peuvent pas – ou ne veulent pas – abandonner l'aura avant que Dazhdbog ne soit vraiment mort.

Comme si les créatures ne suffisaient pas, les montagnes elles-mêmes peuvent rapidement se transformer en ennemi. La magie a modifié des périls naturels tels que les glissements de roches et les tempêtes de neige qui se déclenchent sans prévenir. Les montagnes réagissent comme des êtres intelligents abhorrant les créatures vivantes rampant sur leurs pentes rocheuses. Des dangers naturels frappant au moment le plus inopportun peuvent en un instant rendre mortelle la beauté éternelle de Mère Nature.

La tombe

Les survivants des expéditions envoyées par Vij ont décrit la tombe comme une grande porte de pierre sise haut sur le flanc d'une montagne. Atteindre la porte demandait de procéder à travers la montagne sur un sentier dangereusement étroit. Le sentier était rendu encore plus dangereux par la nature magique de la montagne. Ce qui semblait être de la pierre inamovible pouvait s'avérer ne pas être inamovible, voire même pas de la pierre.

À l'endroit où il se rapproche de la porte, le sentier s'élargit suffisamment pour laisser passer un chariot. Depuis cette plate-forme, la montagne tombe à pic de mille pieds, créant une terrasse impressionnante pour l'entrée de la tombe. La vallée en dessous et les montagnes environnantes s'étalent en un panorama grandiose.

Les hommes ont comparé cette entrée aux portes d'une puissante forteresse. Les portes en pierre, deux fois plus hautes qu'un grand homme, empêchent l'accès au tombeau au-delà. Mis à part l'inscription, aucune marque ne souille la perfection de leur lisse surface de pierre. Les hommes les plus forts furent incapables de rayer la surface de ces portes magiques.

Certains des hommes qui sont parvenus à la tombe affirment qu'ils ont entendu des voix venant de l'intérieur – plus exactement les cris d'une femme et les éclats de voix colériques d'un homme. Ceci amena à croire que Dazhdbog et Zlatogorka étaient vivants à l'intérieur du tombeau.

La tombe est devenue un endroit mystérieux et une indication de ce dont est capable la magie. C'est plus une grande maison qu'une tombe. Dazhdbog l'a créée à partir de sa maison. Derrière les massives portes de pierre se trouvent deux étages de pièces, escaliers et halls.

Idées d'histoires

Vij veut que Dazhdbog et Zlatogorka reprennent leurs vies d'antan. Il ne veut pas savoir comment, ou pourquoi ils sont emprisonnés, il veut que les faveurs du dieu continuent – et récupérer sa fille. Vij a passé les vingt dernières années à chercher un moyen d'entrer dans la tombe – au point d'essayer de contacter d'autres dieux. Toutefois, malgré tous ses efforts, personne n'a réussi à pénétrer dans la tombe.

Cependant, un fait étrange cette dernière année a donné à Vij des raisons de croire que ses efforts seront récompensés. Le dieu Svarog (que beaucoup croient être le père de Dazhdbog) a donné à Vij un bâton qui devrait permettre d'ouvrir la tombe.

Avec toutes les créatures magiques rôdant aux alentours, Vij ne pourra amener le bâton seul jusqu'à l'entrée de la tombe. Il a encore besoin du bon groupe d'aventuriers pour l'aider dans sa quête. Retrouver les faveurs de Dazhdbog vaut bien tout ce qu'ils pourront demander.

Cependant Dazhdbog et Zlatogorka ne veulent pas quitter la tombe. Pendant leurs deux décennies de solitude, ils sont retombés amoureux l'un de l'autre. Maintenant plus que jamais, le couple ne veut rien d'autre que passer l'éternité ensemble. Bien sûr, Vij ne paiera que si Dazhdbog et Zlatogorka quittent la tombe et reprennent leurs anciennes vies.

Convaincre le couple de quitter leur maison sera assez difficile, mais les soucis ne s'arrêtent pas là. À cause du temps qu'elle a passé dans l'aura magique, Zlatogorka ne peut survivre en dehors de celle-ci. Si elle quitte l'aura magique, elle commencera rapidement à mourir. Revenir dans l'aura magique ne la guérira pas ; une fois sortie, elle mourra. Inutile de dire que Dazhdbog ne sera pas content.

Variantes

1. Au lieu de Svarog, ce pourrait être un dieu qui déteste Dazhdbog qui donne le bâton à Vij. Le dieu ennemi pourrait le faire pour causer des ennuis au fils de Svarog... Au lieu de simplement ouvrir la tombe, le bâton pourrait tuer Zlatogorka.
2. Dazhdbog doit être libéré de la tombe pour mettre un terme à la folie des animaux dans les montagnes et alentour. Malheureusement, Dazhdbog et Zlatogorka sont devenus fous pendant qu'ils étaient coincés dans la tombe. Aucun des deux n'est en état de faire quoi que ce soit d'autre que provoquer des ennuis à quiconque les trouve.
3. Vij pourrait avoir d'autres motivations pour voir Dazhdbog et sa fille libérés.
 - o Vij pourrait vouloir se réconcilier avec le dieu et avoir de nouveau une grande famille heureuse.
 - o Vij pourrait vouloir la mort de Dazhdbog pour ce que le dieu a fait à sa fille.
4. Dazhdbog a réussi à mettre un terme à ses jours.
5. Malheureusement, cela a libéré les innombrables créatures liées à ses montagnes. Un nombre de créatures magiques à la discrétion du meneur de jeu commence à ravager la région sur des kilomètres à la ronde. De la magie en abondance, une demoiselle en détresse et un dieu prisonnier – n'importe lequel de ces éléments serait suffisant pour attirer l'occasionnel preux chevalier ou magicien. Les trois au même endroit ont attiré une multitude de visiteurs inopportuns dans la région. Toutefois, dans ce cas, le nombre ne conduit pas au succès et malgré la myriade d'âmes aventureuses qui ont défié ces montagnes, seule une fraction a réussi à atteindre l'entrée de la tombe – aucun n'a eu accès aux prétendus trésors magiques qui reposent au-delà.

Source : *Dazhdbog dans la mythologie russe ou Son historique* © Sergei Naumov, 1994.

Basé sur le folklore russe et des recherches personnelles.

Article original : [Dazhdbog's Tomb](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de *Places to go, people to be* traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) pour accéder directement aux annexes concernés, en fin d'ebook.

Gianniroteur aléatoire d'aventure

© 2012 Gianni Vaca

Un article de Gianni Vaca, tiré de [Timinits & Trolls](#) et [Celestial Empire](#), et traduit par Pierre Sagory



Cet article a été inspiré par le récent “[bookshelf meme](#)” [de James Maliszewski] et également par la “[bookshelf Roulette](#)” de Zak Smith.

Avec seulement quelques dés, vos étagères de livres et de JdR, et les instructions ci-dessous, vous serez capable de concevoir ou improviser un parfait pitch pour une partie de jeu de rôle. Voici comment.

Tout d’abord, prenez 1d6, 1d30 et 1d100. Chaque idée d’aventure est basée sur six livres de votre étagère, et sur les informations que vous extrairez de ces ouvrages en utilisant le résultat des dés.



Ma bibliothèque — les JdR

Pour **chacun de ces six livres**, faites cinq jets, dans l’ordre suivant :

1. **Tirez 1d6.**
 - 1-3 : Utilisez l’étagère du haut
 - 4-6 : L’étagère du bas.
Bien sûr si vous avez plus d’étagères, utilisez un autre dé ou une répartition des résultats différente.
2. **Tirez 1d6.**
 - 1-3 : Commencez à compter depuis la gauche
 - 4-6 : Commencez à compter depuis la droite
3. **Tirez 1d30.** Comptez le nombre de livres sur l’étagère, en partant de la droite ou de la gauche.
4. **Tirez 1d6.**
 - 1-3 : Ouvrez le livre au début
 - 4-6 : Ouvrez le livre à la fin
Ignorez les pages de garde, sommaires, index, pages blanches etc.
5. **Tirez 1d100.** Comptez autant de pages (dans le sens déterminé en 4.).

Choisissez un élément approprié sur cette page ; élément qui peut s’insérer dans la phrase modèle ci-dessous.

1. Choisissez un **PNJ** (une personne, créature intelligente, un dieu...) dans le LIVRE UN.
2. Choisissez un **LIEU** (ville, hexagone sur une carte, endroit, bâtiment, planète...) dans le LIVRE DEUX.
3. Choisissez une **PERSONNE** ou un **OBJET** dans le LIVRE TROIS.
4. Choisissez un **PNJ** dans le LIVRE QUATRE.
5. Choisissez un **LIEU** dans le LIVRE CINQ.
6. Dans le LIVRE SIX, choisissez **quelque chose d'intéressant** (c'est votre choix le plus ouvert) : une situation, un parti politique, un objet magique, un culte, une maladie, un climat... Ce que vous voulez !

Puis en utilisant les SIX éléments de la liste ci-dessus, remplissez les blancs dans le modèle de synopsis suivant :

Les PJ commencent leur aventure chez eux/dans leur hexagone/localisation actuelle dans la campagne. _____ leur demande d'aller à _____ récupérer _____. Les PJ devront affronter _____ à/dans/sur _____. Au cours de leur aventure, _____ tiendra une place importante.

Essayons cette méthode pour concevoir deux bases d'aventure. Nous verrons que le premier résultat pourrait nous donner l'idée d'une campagne entière !

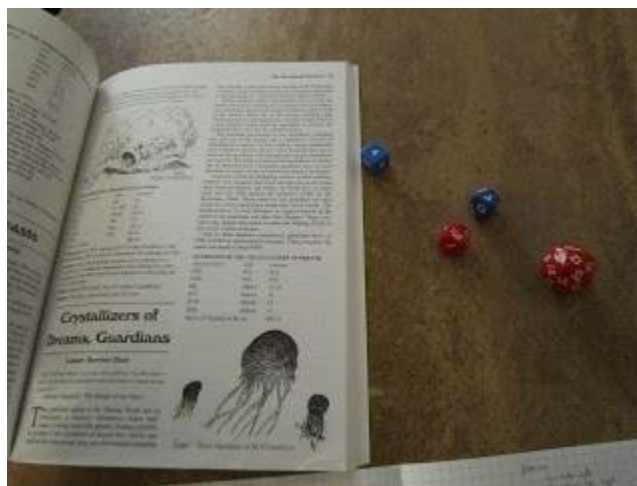
Base d'aventure n°1

(Sans tricher, ce sont les vrais tirages !)

Livre UN

- 6 : étagère du bas
- 5 : en partant de la droite
- 12 : douzième livre : [Les Contrées du Rêve revisitées](#) ^(grog) (Descartes)
- 4 : commencer à partir de la fin
- 94 : 94 pages depuis la fin, donc page 91

Gardien des Cristalliseurs de Rêves (Race inférieure de serviteur) — voir l'image ci-dessous.



OK c'est parti !

Livre DEUX

- 6 : étagère du bas
- 5 : en partant de la droite
- 5 : 5^e livre : [Borderlands & Beyond](#) (Moon Design) [supplément pour [Runequest](#), *NdT*]
- 4 : commencer à partir de la fin
- 20 : page 20 depuis la fin, donc page 278

Nouvelle Pavis

Livre TROIS

- 2 : étagère du haut
- 5 : en partant de la droite
- 18 : 18^e livre : [Blood Over Gold](#) ^(grog) (Moon Design) [supplément pour [HeroQuest](#), NdT]
- 2 : commencer depuis le début
- 61 : page 61

L'évêque Jestecos le sévère, de l'église Rokari

Livre QUATRE

- 3 : étagère du haut
- 5 : en partant de la droite
- 20 : 20^e livre : [Imperial Lunar Handbook](#) ^(grog), Vol. One (Issaries) [supplément pour [HeroQuest](#), NdT]
- 2 : commencer depuis le début
- 65 : page 65

La ligue Senvaros (une guilde marchande lunaire, basée à Virindum, Peloria).

Livre CINQ

[Dorastor](#) ^(grog) (Oriflam) [supplément en français pour [Runequest](#)] page 53

Les ruines de Dokat

Livre SIX

[Tirant Lo Blanc](#) ^(grog) (Joc Internacional) page 88

Paraula Màgica (= incantation magique).

Voici le texte complet :

Les PJ commencent leur aventure chez eux / dans leur hexagone / à leur localisation actuelle dans la campagne. Un gardien des cristalliseurs de rêves leur demande d'aller à la Nouvelle Pavis retrouver l'évêque Jestecos le sévère. Les PJ devront affronter la ligue Senvaros dans les ruines de Dokat. Au cours de leur aventure, les incantations magiques tiendront une place importante.

Ceci est vraiment typique de [l'univers de] Glorantha, et m'a déjà donné des milliers d'idées pour une campagne au Troisième Âge, avec les règles de [Runequest](#) ou [HeroQuest](#) !

Base d'aventure n°2

Pour élargir la variété d'aventures, je vais ajouter plus d'étagères (la plupart des ouvrages que j'utilise sont axés sur Glorantha). Je vais utiliser douze étagères (dont des livres d'histoire et des *comics*), et donc tirer un d12.

Livre UN

[Dinosauri](#) (Stratelibri)

[Cynognathus](#) [reptile prédateur du Trias, NdT]



Comme ce n'est pas une créature intelligente [alors qu'il est censé confier une mission aux PJ, NdT], je vais l'échanger

avec le résultat du livre quatre.

Livre DEUX

Atlas du Christianisme, page 174

L'intérieur des églises

Livre TROIS

Breve storia di Venezia, page 118

opere d'arte, libri e documenti (= œuvres d'art, livres et documents).

Livre QUATRE

Ultimate Spider-Man, Vol.1

Harry Osborn

Livre CINQ

Waldo's Bar [BD]

Un club de jazz

Livre SIX

[Powerless](#) (comics)

Wolverine

Wouah ! Bien différent du premier... Voici le texte complet de ce deuxième embryon d'aventure (souvenez-vous que j'ai échangé les livres un et quatre) :

Les PJ commencent leur aventure chez eux / dans leur hexagone / localisation actuelle dans la campagne. Harry Osborn leur demande d'aller dans une église retrouver des œuvres d'art, livres et documents. Les PJ devront affronter un cynognathus dans un club de jazz. Au cours de leur aventure, Wolverine tiendra une place importante.

Complément : transformation du pitch en synopsis

[Issu du [blog de Celestial Empire](#), autre blog de l'auteur]

J'ai décidé d'utiliser le générateur d'aventure aléatoire par bibliothèque pour créer une base de scénario pour [The Celestial Empire](#) [JdR de l'auteur sur la Chine impériale, utilisant le système *Basic*, NdT]. Pour ce faire, j'ai également décidé de réduire le champ des ouvrages possibles à ceux qui concernaient l'Extrême-Orient, pour respecter l'univers du JDR.

Ce que j'ai obtenu :

Charles-Édouard Hocquard demande aux PJ d'aller à Hailóng (au [Liáoníng](#)) pour retrouver un dictionnaire. Les personnages devront affronter Toyotomi Hideyoshi dans la province du Shāndōng. Pendant leur aventure, l'or et le jade tiendront une place importante.

Le seul élément "choquant" ici est que le médecin militaire français Charles-Édouard Hocquard était affecté en Indochine à la fin du XIX^e siècle, alors que Toyotomi Hideyoshi vivait à la fin du XVI^e...

Commentaires :

Rappaport

Faisons de ce pitch une véritable inspi de scénario :

Un marchand chinois, accueilli à l'hôpital du Dr Hocquard à Hanoï, est mourant. Il évoque un ancien dictionnaire d'herboristerie et de médecine traditionnelle qui pourrait le sauver, lui et bien d'autres.

L'ouvrage est dans le coffre-fort du marchand à Hailóng. Le médecin sait que les personnages sont au nord-est de la Chine, il leur écrit donc pour les envoyer sur la piste de ce trésor.

Malheureusement, l'un des serviteurs du marchand a ouvert le coffre, et s'est enfui avec son contenu (qui comprenait des œuvres d'art et des bibelots d'or et de jade) jusqu'à sa famille dans la province du Shandong. Là, il a pu rembourser une dette familiale à la triade (ou un tyran local).

Les personnages doivent maintenant suivre la piste du serviteur, aidés par le fait qu'il a payé son voyage et ses frais avec des bibelots d'or et de jade. Ensuite, les PJ doivent s'infiltrer dans la chambre forte des triades/du tyran, gardé par le fantôme de Toyotomi Hideyoshi maniant son antique sabre de samouraï. Ce sabre fut rapporté ici trois siècles auparavant par des pirates, et est le réceptacle de l'âme du samouraï. Comme le fantôme est magiquement contraint de protéger le trésor, son sabre ne peut frapper le jade ou l'or, ce qui pourrait protéger les personnages.

Gianni

Ha ha, pas mal. La dette pourrait avoir été contractée envers un usurier véreux, allié avec des criminels du coin, qui auraient une forteresse dans les marécages... Comme des cent huit brigands de *Au bord de l'eau* modernes ⁽¹⁾.

Anonymous

Peut-être le dictionnaire contient-il des informations codées menant à un grand trésor de jade et d'or qu'Hideyoshi avait rassemblé pour payer des espions et corrompre des adversaires dans sa tentative de prise de pouvoir sur la Chine et la Corée, mais ni les PJ ni Hocquard ne le savent. Les triades et les yakuzas seraient également à sa recherche.

Articles originaux : [Bookshelf-Based Random Adventure Generator](#) et [Random Adventure Generator](#)

⁽¹⁾ NdT : En simplifiant beaucoup, [Au bord de l'eau](#) est un célèbre récit traditionnel chinois, équivalent à Robin des bois [\[Retour\]](#)

Extension du giannirateur aléatoire d'aventure

© 2012 Imaginos

Un article de Imaginos, tiré de [Imaginos](#)

imaginos

Ndlr : Emballé par les possibilités du “giannirateur de scénarios”, [Imaginos](#) a testé plusieurs univers, un nombre considérable de variantes, et donné de nombreux exemples de processus de développement d'un vrai synopsis à partir du pitch, dont “un synopsis par jour pendant un mois”. On peut les retrouver [ici](#).

(...)

La monotonie du Giannirateur de scénarios, qui selon les critiques produirait toujours des scénarios “à mission” dans lesquels le Commanditaire confie une tâche aux PJ, m'a amené à cogiter sur les améliorations possibles. Car s'il est certain que je parviens à contourner le problème en triturant un peu le résultat obtenu, ça n'en reste pas moins du bricolage, et non une solution “propre”, *clés en mains*.

J'ai donc eu l'idée d'introduire un tirage supplémentaire définissant la *motivation* des PJ pour accomplir le scénar en question. (...)

Voici la version revue et complétée du tableau des Motivations pour le Giannirateur de scénarios :

Motivation

Lancer 1d20

1. Obéissance (à un patron, une hiérarchie, etc.)
2. Bénéfice matériel (argent, objets, terres, etc.)
3. Bénéfice immatériel (réputation, gloire, amour, etc.)
4. Bénéfice spirituel (bénédiction, absolution, etc.)
5. Survie
6. Contrainte (PJ prisonniers, otages en jeu, etc.)
7. Vengeance (peut inclure la résistance à l'occupant)
8. Plaisir (gourmandise, luxure, etc.)
9. Fanatisme (zèle religieux, patriotisme, racisme, etc.)
10. Solidarité (envers sa famille, ses amis, ses collègues, ses concitoyens, etc.)
11. Altruisme (serviabilité, compassion, etc.)
12. Adrénaline (se dépasser, accomplir un exploit, etc.)
13. Autodestruction (sacrifice, mutilation, etc.)
14. Curiosité
15. Méchanceté (sadisme, volonté de nuire, etc.)
16. Paresse, facilité
17. Pris dans le cours des événements (les PJ sont au mauvais endroit au mauvais moment)
18. Peur (terreur, angoisse, phobie, etc.)
19. Altération du discernement (drogues, folie, etc.)
20. Autre ou au choix

Pour élaborer un scénario avec cette nouvelle version du Giannirateur, il faut procéder comme suit :

- Détermination de l'**Action** (1d20) ;
- Détermination (optionnelle) de la **Motivation** (1d20) ;

- Détermination du **Commanditaire**, en tenant compte des deux résultats précédents ;
- Détermination des cinq autres aspects
 - Destination,
 - Objectif,
 - Antagoniste,
 - Lieu de la Confrontation,
 - Élément intéressant ;
- Lissage du résultat obtenu

Mêmes réserves que précédemment quant à la motivation imposée aux PJ et déterminée aléatoirement.

Pour mémoire et afin de tout avoir sous la main au même endroit, je ressors la table de détermination de l'Action (version mise à jour) :

Action (variantes)

Lancer 1d20

1. Aller chercher (récupérer / s'emparer de / enlever / ramener / acheter)
2. Transporter (livrer)
3. Délivrer (sauver / libérer)
4. Survivre à (échapper à / fuir / s'évader de)
5. Atteindre (aller à / pénétrer dans)
6. Explorer (découvrir / étudier / inventer)
7. Élucider (enquêter sur / résoudre)
8. Venger
9. Vendre (échanger / se débarrasser de)
10. Humilier (diffamer / salir)
11. Défendre (protéger / aider / escorter)
12. Convaincre (séduire / soudoyer / convertir / recruter)
13. Créer (fabriquer / bâtir)
14. Dissimuler (cacher / mettre à l'abri)
15. Faire chanter
16. Détruire (tuer)
17. Tromper (faire croire / trahir / mentir / tricher)
18. Se sacrifier pour
19. Conquérir (envahir / ravager / affronter / vaincre)
20. Autre ou au choix

Je rappelle également la phrase donnant le résultat du tirage :

[Le Commanditaire] amène les PJ à se rendre à [la Destination] pour y exercer [l'Action] sur [l'Objectif]. Motivés par [la Motivation], les PJ seront gênés par [l'Antagoniste] au [Lieu de la confrontation]. Un élément majeur du scénario sera [l'Élément intéressant].

Enfin, les conseils de bon sens : “pense en dehors du cadre”, “utilise ton imagination” et “le résultat est flexible, n'aie pas peur de le tordre dans tous les sens”.

Extension du giannirateur : cas concret

© 2012 Imaginos

Un article de Imaginos, tiré de [Imaginos](#)

imaginos

Je reviens au Giannirateur avec quelque chose que je voulais faire quasiment depuis mes tout premiers tests : un tirage restreint à des suppléments à thème scolaire ou universitaire, dans l'intention d'obtenir quelque chose d'exploitable dans le contexte de *Buffy* (exercice purement théorique puisque je ne fais pas jouer dans ce cadre). J'ai retenu une demi-douzaine de titres (j'aurais pu en inclure plus, mais j'ai volontairement laissé de côté des choses comme *Operation Morpheus* (où l'université ne fonctionne plus), *Worminghall* (médiéval, et pas vraiment universitaire qui plus est) ou *School Days 2100* (ce sont des ados scolarisés certes, mais on ne nous parle pas vraiment de l'établissement où ils le sont) ; déjà, *School of Hard Knocks* était une inclusion bien limite).

Tirage

- *Action : 1 : aller chercher (récupérer, s'emparer de, enlever, ramener, acheter).*
- *Motivation : 12 : adrénaline (se dépasser, accomplir un exploit, etc...).*

*Premier tirage (School of Hard Knocks, pour GURPS Supers, p. 23) : **assistant**.*

*Deuxième tirage (Starfleet Academy, pour Star Trek TNG, p. 38 du Narrator's Guide) : **the science station**.*

*Troisième tirage (GURPS Illuminati University, p. 91) : **vampire squirrels** (c'est un scénario pour Buffy, rappelons-le).*

*Quatrième tirage (Miskatonic University, pour Call of Cthulhu, p. 109) : **head of the department [of engineering]**.*

*Cinquième tirage (GURPS Illuminati University, p. 34) : **advanced courses for undergraduate majors or low-level grade students**.*

*Sixième tirage (GURPS Illuminati University (encore !), p. 46) : la page est presque remplie par une illustration de Phil Foglio représentant une sorte de forum des associations... Après moult hésitations, je choisis **church of morons** (non, je n'ai pas oublié une lettre !).*

Résultat

Un assistant amène les PJ à se rendre à la station scientifique pour aller y chercher des écureuils vampires. Motivés par l'adrénaline, les PJ seront gênés par le responsable du département d'ingénierie dans des cours de haut niveau pour étudiants de deuxième année. Un élément majeur du scénario sera l'église des crétins.

Développement

Qu'est ce qu'on peut faire de ça ?

D'abord, il faudrait savoir dans quel type d'établissement sont scolarisés (ou travaillent) les PJ : dans quel pays, à quel niveau d'études, et accessoirement, quelles matières enseignées ? Je connais mal le système scolaire et universitaire américain (et dans le fond, à peine mieux le système universitaire français, sans compter que les choses ont dû pas mal changer depuis mon époque), donc je vais rester dans les grandes lignes : si on prend comme élément de référence un lycée français, l'assistant serait plutôt un préparateur ; si on est à un niveau universitaire, c'est probablement un thésard qui anime des TP. Dans tous les cas, c'est lui (ou elle) qui, au détour d'une conversation (qui ne leur était pas forcément destinée mais dont ils ont capté une partie : à la table d'à côté au restau U, à la cafète, dans un couloir, au Bronze, ou ailleurs), apprend aux PJ l'existence, dans un petit bâtiment annexe (labo) dépendant d'un département scientifique,

d'écureuils utilisés pour des expériences. Les PJ décident de s'emparer de ces écureuils, à la fois par défi (qu'est-ce qu'on peut faire comme conneries à ces âges-là...) et pour les soustraire à leurs "bourreaux" (car dans l'imagination des PJ, et sans doute de la plupart de leurs camarades de classe/promotion, qui dit expériences sur des animaux dit vivisection et souffrances inutiles, gratuites, voire cruelles).

Ce que les PJ ignorent, c'est que ces écureuils sont étudiés dans ce labo pour une raison très particulière : ils ont été vampirisés (par un vampire trop sensible pour boire le sang des humains ? Par un vampire désireux d'avoir des animaux de compagnie qui survivront au passage des siècles ?). Évidemment, les enseignants-chercheurs qui s'intéressent à ces charmants Rongeurs (capturés sur le parc du campus) ne le savent pas : ils ont simplement remarqué que les écureuils avaient un comportement pour le moins particulier (ils s'attaquent aux passereaux et aux micromammifères pour les saigner), et là réside le motif de leurs recherches. Les écureuils sont dans des cages situées dans une salle sans fenêtre et éclairée seulement par des néons (ce n'est pas une volonté particulière des chercheurs de les soustraire à la lumière du soleil (qui leur serait fatale), mais la conséquence de l'agencement du bâtiment). Bien entendu, le fait que les écureuils soient vampires risque de créer des complications (et des risques) pour les PJ (il est d'ailleurs à craindre qu'au moins quelques-unes de ces charmantes bestioles parviennent à échapper à leurs libérateurs et ne retournent à leur liberté, provoquant le début d'une "épizootie" vampirique parmi les animaux des environs, ce qui pourrait être lourd de conséquences, et très difficile à enrayer par la Tueuse et ses comparses, qui auront sans doute besoin de moyens lourds et de l'aide des autorités ; mais ceci est un (ou plusieurs) autre(s) scénario(s)).

Le (ou la) responsable du département d'ingénierie est un professeur sévère et redouté, non seulement dans ses cours, mais également dans les couloirs de l'établissement. Si un ou plusieurs PJ suivent ses cours, la gêne prévue par l'intrigue sera directement liée à cet enseignement (horaire du cours déplacé au moment prévu pour l'intrusion dans le labo (et bien entendu, ce cours-là est fondamentalement important dans le cursus et ne doit surtout pas être séché), examen, colle ou partiel important à préparer (imposant de faire un choix crucial entre réussir son année ou aller piquer les écureuils du labo), etc.). Sinon, il animera une séance de TP en petit groupe qui exceptionnellement se déroulera dans une des salles du labo (sa salle habituelle étant déjà prise, il a dû se rabattre sur celle-ci qui était libre) juste quand les PJ voudront s'y introduire (ou, si c'est en dehors des horaires d'enseignement, il se trouvera dans le bâtiment à mettre en place lui-même (ou à ranger) le matériel pour le TP, sera resté dans la salle pour y corriger des copies, ou autre raison).

Il nous reste l'église des crétins. Bien évidemment, ce n'est pas son nom : c'est une secte (non reconnue comme telle par les autorités pour le moment) qui fait de la raté sur le campus, et qui a été surnommée ainsi par les étudiants en raison du fait que les malheureux convertis sont peu à peu "lobotomisés". Cette secte pourrait se trouver dans les pattes des PJ à plusieurs reprises : elle pourrait s'être fait prêter une salle dans le bâtiment du labo pour une réunion de présentation/recrutement, voire pour une cérémonie ; un ou plusieurs PNJ majeurs du scénario pourraient en être membres ; ou elle pourrait simplement avoir un effet "comique de répétition" en tentant de convertir les PJ à plusieurs reprises pendant le scénario. Mais si les écureuils ont été vampirisés pour servir d'animaux de compagnie (et non de nourriture), le vampire qui les a "créés" pourrait aussi avoir infiltré la secte (se servant des fidèles comme de garde-manger) ; et comme il voudrait en plus récupérer ses petits compagnons à fourrure, on comprend facilement qu'il s'agisse d'un élément majeur du scénario...

C'est pas mal, comme résultat...

Article original : [*Un scénario clé en mains \(ou presque\) pour Buffy the Vampire Slayer*](#)

ANNEXES

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Places to go, people to be (VO)

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/ptgptb/>

Dans les numéros 5-12-13-22

PTGPTB 5

[Choisir ma propre Aventure](#)

Les premières expériences qui ont lentement attiré l'auteur dans une vie de rôliste. Souvenirs de Livres-dont-Vous-êtes-le-héros, première maîtrise...

[Conversion aux conventions](#)

Le jeu est le propre de l'homme, mais participer aux conventions est divin.

[Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#)

Ces démons infernaux qui menacent de détruire n'importe quelle partie de jeu de rôle : les joueurs

[Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)

L'auteur nous tend la main pour démarrer du bon pied.

[Une Histoire du jeu de rôle – cinquième partie : le pouvoir et la gloire](#)

La bande des quatre mène la danse de l'Âge d'Or...

PTGPTB 12

[Mais est-ce un Art ?](#)

J'ai voulu vous dire quelque chose. J'ai détesté *Boogie Nights*.

[Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de création de personnages, de recherche de campagnes, de canoës, et d'un MJ comme on aimerait tous en avoir.

[La création de scénarios, première partie](#)

Guide pour concevoir des aventures de qualité

[Définir nos termes](#)

Racontons-nous une histoire ou jouons-nous à un jeu ?

PTGPTB 13

[Dans le Nord-Ouest](#)

Souvenirs de la Montagne de feu, de la Grotte du Sorcier, de duflle-coat pourpre, d'un MJ qui prenait un plaisir sadique à tuer les personnages joués par des filles tandis qu'un autre exigeait de l'argent d'un air menaçant.

[L'important, c'est la technique](#)

Des Techniques, hein ? Tu veux dire, des trucs comme le Rythme, la Symbolique, la Mise-en-Scène et Liam Neeson ?

[Une vie de chien \(de guerre\)](#)

La grande variété d'aventures que peuvent apporter les périodes de guerre

[Contes tordus : Architecture prédatrice](#)

Une intrigue montrant ce qui se passe quand le voisinage se détraque

[La création de scénarios, deuxième partie](#)

Comment combiner tout ce que nous avons vu

PTGPTB 22

[La Force de l'histoire](#)

Retrouvez l'excitation des films de *La Guerre des étoiles* avec des conseils qui mettent dans l'ambiance et donnent envie de tout faire exploser !

[Je le jure devant Dieu !](#)

Si je vois encore un de ces ersatz de *GURPS*, je me tire une balle dans la tête.

[Comment je suis rentré dans le jeu de rôle](#)

Highway to Hell ?

[La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d'aventures

Dans les autres numéros

PTGPTB 1

[Fichez la paix à votre MJ !](#)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

[Une Histoire du jeu de rôle – première partie : un petit pas pour un wargamer...](#)

Un exposé assez complet, globalement précis et à peine biaisé de l'existence turbulente de notre hobby, de ses origines à nos jours. Adapté en feuilleton.

[AD&D est l'instrument du démon](#)

(En février 1998, année charnière), l'auteur tente de s'expliquer avec sa haine pathologique d'AD&D et de tout ce qu'il représente.

[Maîtrisez comme un Homme !](#)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode !](#)

Quand on en vient à la magie, cela aide vraiment de savoir ce que l'on fait.

[Retour aux confins du pays](#)

L'auteur se rappelle ses vertes années de modules de base, de bastons de donjon, et de persécutions religieuses.

PTGPTB 2

[Mecs et Poupées](#)

Mon cousin, ce héros

[Berger sans troupeau](#)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

[Mais qu'est-ce que tu fiches ?](#)

Pour maîtriser une bonne partie, cela aide vraiment de se poser cette question essentielle.

[À la recherche d'une définition](#)

Comment s'y prendre avec ces silences inconfortables dans la conversation, et pourquoi les JdR sont mieux que les femmes

[Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

Ce qui constitue vraiment le jeu de rôle, et pourquoi cela nous échappe si souvent.

[Une Histoire du jeu de rôle – deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore](#)

Les presses tourment.

PTGPTB 3

[Machines à rêves](#)

La question est " Les jeux vidéo peuvent-ils être des jeux de rôles ?" La vraie réponse est qu'ils l'ont été depuis le début.

[Une floraison tardive](#)

Découvrir le jeu de rôle un peu plus tard que la plupart peut être une quête longue, et bien souvent difficile.

[Une Histoire du jeu de rôle – troisième partie : Survenance de l'âge d'or.](#)

Le JdR avait planté ses racines, et commençait maintenant à fleurir.

PTGPTB 4

[Une distraction intéressante](#)

Où l'auteur avoue qu'il préfère la réalité à l'imaginaire

[JdR Par E-mail – Out of Character](#)

Une introduction à une forme de JdR virtuel

[La honte du jeu de rôle](#)

Un regard cinglant sur les préjugés de ceux à l'extérieur de notre loisir et ceux à l'intérieur.

[J'aurais voulu être un héros](#)

L'héroïsme et la tension dramatique sont les pierres angulaires de l'expérience rôliste ultime.

[Une Histoire du jeu de rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

Tandis que le jeu de rôle atteignait ses plus hauts sommets, d'autres forces lui lançaient ses plus grands défis.

PTGPTB 6

[Tout est de la faute de ma mère](#)

C'était l'été 1972. C'était ce que tous les parents redoutent. Les enfants avaient quitté l'école depuis seulement deux semaines et déjà résonnait le terrible refrain "Je m'ennuie".

[Jeu ou Jeu de rôle ?](#)

JdR traditionnel et JdR sur ordinateur sont incompatibles.

[Une Histoire du jeu de rôle – sixième partie : révolution !](#)

Au milieu des années 1980, chaque JdR fut révolutionnaire à sa manière, et chacun constitua une étape importante dans la métamorphose du jeu de rôle en ce qu'il est maintenant.

[La disparition de James Dallas Egbert III \(1^{re} partie\)](#)

Pour la première fois, "Jeu de rôle" se retrouva associé à "Suicide d'un jeune homme". Dans quelles circonstances ?

PTGPTB 7

[Aujourd'hui votre sous-culture – demain le monde !](#)

Comment relancer tout le marché du JdR

[Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

Des armes pleines de pointes aiguisées. Des ninjas. Des arts martiaux. Encore des ninjas. Des mitrailleuses. Un peu plus de ninjas. Le Pied. Et les quatre Tortues.

[Une Histoire du jeu de rôle – septième partie : de nouvelles manières de jouer](#)

L'histoire du reste du secteur ludique doit constituer un chapitre de toute histoire du jeu de rôles.

[La disparition de James Dallas Egbert III \(2^e partie\)](#)

Re-création de l'itinéraire de Dallas Egbert, et origine de la folie médiatique qui entoura sa disparition.

PTGPTB 8

["Moi, le Nain"](#)

Le pourquoi et le comment d'être Nain

[Une action vaut mieux que de longs discours](#)

Quelques conseils pour que vos scènes d'action soient bien plus que de simples jets de dés.

[Ficelles du métier](#)

Conseils pour l'écriture et la maîtrise d'une partie de convention. Quelques paroles de sagesse fondées sur une expérience tortueuse.

[La mort inopportune du joueur occasionnel](#)

À l'époque qu'évoque l'auteur, une partie de JdR était aussi rapide et demandait aussi peu d'investissement que mettre une cartouche dans la console de jeu. Du coup, même les non-rôlistes y jouaient.

[Une Histoire du jeu de rôle – huitième partie : l'âge des ténèbres](#)

On avait besoin d'une nouvelle idée pour faire éclater l'obsession du milieu avec ce monde en quadrichromie sur papier glacé...

PTGPTB 9

[Jouer pour s'amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : Ire partie : Les sources de la Loi](#)

La plupart d'entre nous mènent leurs parties de jeu de rôle sans beaucoup de considération pour les lois et les gouvernements qui constituent la toile de fond de leurs mondes...

[Une Histoire du jeu de rôle – neuvième partie : la fin et le commencement](#)

L'arrivée des Jeux de Cartes à Collectionner bouleverse le milieu du JdR, qui s'effondre mais arrive pourtant à se relever.

[Une Histoire du jeu de rôle : postface](#)

L'Histoire du jeu de rôle est enfin finie. Quelques mots supplémentaires de l'auteur.

PTGPTB 10

[Pitié pour les pauvres diables](#)

Ce qu'il nous faut, c'est un grand et formidable melting-pot de joueurs.

[Accepter la créativité des joueurs](#)

La créativité des joueurs est l'alliée du MJ, pas son ennemie.

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 2e partie : la procédure judiciaire](#)

Les différentes manières d'attraper – et de poursuivre en justice – un voleur.

PTGPTB 11

[Le pouvoir des parents](#)

Il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

[Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

[Fiction jouable ?](#)

Les histoires dans la littérature et celles dans les jeux de rôles sont des choses totalement différentes.

[Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

[La Loi et l'ordre dans les mondes imaginaires – 3e partie : Les Forces de l'Ordre](#)

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

PTGPTB 14

[Une route longue et tortueuse](#)

Même mon fils de 4 ans adore quand mon groupe débarque. Il lance les dés comme un pro. D'accord, je lui fais lancer un dé à 20 faces de la taille de son poing, mais il héritera un jour de la collection de plus...

[Contes tordus : Qui perd, perd](#)

Une aventure du côté surréel de la vie

PTGPTB 15

[Tout à coup, humains](#)

Remettez en cause vos postulats. À votre prochaine partie, que vous soyez MJ ou joueur, essayez de voir le monde comme entièrement rempli de PJ, et voyez où cela vous mène.

[Jouer en compétition](#)

Un peu de saine compétition peut, en fait, être salutaire.

[Des médias au média : réclamer une place pour les JdR](#)

Débat sur la question "Est-ce de l'art ?"

[Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de "loyal mauvais"

[Il était une fois Avant Gygax](#)

L'Histoire secrète des JdR

PTGPTB 16

[Le jeu de rôle c'est pour les perdants](#)

Les gagnants ne prennent pas de drogues – et ne jouent pas aux jeux de rôles.

[Systèmes de défense](#)

Le jeu de rôle pousse au suicide ? Non, au contraire : il protège du suicide. Un témoignage.

[Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

Les tenants et les aboutissants d'un matriarcat pour vos campagnes

PTGPTB 17

[Introduction aux parties de super-héros](#)

“ Alors, que diriez-vous d’ une partie de JdR de super-héros ? ”

[Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

[Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides](#)

Le but des règles soi-disant réalistes

[Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magic* mène aux jeux de rôles

PTGPTB 18

[Le droit d’entrée](#)

Un loisir hors de prix

[La compétence, c’est surfait](#)

Ô vous les insignifiants, vous les fascinants d’ insignifiance...

[Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

[Mon Meccano pour votre campagne](#)

Comment améliorer la “ forme ” d’ une campagne. Avec la “ règle de trois ” dont se servent les scénaristes télé !

PTGPTB 19

[La lutte des classes dans *D&D3*](#)

Regardez bien, et les classes de persos sont en fait des déclinaisons de rôles sociaux médiévaux...

[Sagesse conventionnelle](#)

L’ art de mener une bonne partie de convention

[Facteurs de motivation](#)

On m’ a FORCÉ à jouer à *Donjons & Dragons* !

PTGPTB 20

[Jamais plus jamais MJ](#)

Non, il ne peut plus maîtriser. Et il vous raconte pourquoi.

[Le jeu de rôle collaboratif : entretien avec Ian Millington](#)

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

[L’ injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

PTGPTB 21

[Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

[La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d’ aimer le JdR

PTGPTB 23

[Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

[Ressaisis-toi, mon gars !](#)

Recentrage du débat sur *D&D*

[Trop d’ impro tue l’ impro](#)

Un peu de préparation vous facilite l’ improvisation.

[Comment organiser une campagne de grandeur-nature](#)

Cet article sur une “ campagne de GN” ne se limite pas au Monde des Ténébres, et peut même servir au JdR sur table.

[L'importance de la nourriture](#)

Des idées d'aventure autour de la table

PTGPTB 25

[Trouver des nouveaux joueurs tout en jouant](#)

Partage de 18 ans de souvenirs de formation de groupes de JdR.

[Comment trouver de nouveaux groupes de rôlistes quand vous déménagez](#)

La quête d'un groupe de rôlistes

[Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#)

La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une “panique morale”

PTGPTB 26

[Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?](#)

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?

[Théorie101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun](#)

Si vous ne voulez pas savoir comment les jeux de rôles fonctionnent réellement, il est temps d'arrêter votre lecture.

[Confessions d'un joueur à l'ancienne](#)

Le dinosaure s'assume.

[Écrire de la science-fiction crédible](#)

Cet article traite de la façon d'écrire de la SF crédible. Cela n'implique pas que la bonne SF doive être crédible, ni que toute SF crédible soit bonne.

PTGPTB 27

[Théorie 101 – 2e partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit Déj'](#)

Si une personne a le contrôle total des personnages principaux de l'histoire, comment quelqu'un d'autre peut-il contrôler l'histoire ?

[À quels JdR je veux jouer ?](#)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

[L'Avatar, l'Audience et l'Auteur](#)

Les trois rôles du rôliste : une autre formulation de la théorie LNS

PTGPTB 28

[Théorie 101 – 3e partie : Les propositions créatives](#)

Pourquoi jouons-nous ?

[Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

PTGPTB 29

[Une Explication du narrativisme](#)

En réponse à “ Narrativisme, une nouvelle sorte de grosbills ?”, qui accusait cette préférence d'être un moyen snob de grosbilliser...

[Le problème de l'armure](#)

Ramener dans le rang les joueurs qui abusent du système des armures...

[Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

Jonny Nexus

Présentation

Jonny Nexus est un auteur de fantasy/SF humoristique, dont le roman *Game Night* fut nominé à la GenCon 2008. Il est le principal auteur de *Critical Miss*, dont nous avons traduit les meilleurs articles mais contribue à de nombreux autres magazines de SF, de fantasy, et des suppléments de JdR. Son site web : <http://jonny-nexus.com/>

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/jonny-nexus/>

Critical Miss

[Maîtriser avec que dalle](#) (*Critical Miss 1*)

Un guide en 5 étapes pour improviser une aventure passionnante pour une partie mémorable

[Kit d'auto-diagnostic pour rôliste dysfonctionnel](#) (*Critical Miss 2*)

Une méthode 100 % fiable pour déterminer votre degré d'inaptitude à l'aspect social du jeu de rôle.

[Salut les gars, vous devez être le groupe !](#) (*Critical Miss 2*)

Guide pour parachuter de nouveaux personnages dans un scénario en cours.

[Il vous faut un Avocat \(ès règles\), les mecs !](#) (*Critical Miss 3*)

Votre MJ est un enfoiré qui exploite les règles contre vous. Il vous faut un spécialiste pour vous défendre ! Il vous faut... un avocat ès règles !

[Le pire jeu de rôles jamais écrit ?](#) (*Critical Miss 3*)

Alors quel est ce jeu de rôle cauchemardesque auquel nous avons si imprudemment joué ? Son nom est *Cyborg Commando*.

[Les règles de base de Jonny](#) (*Critical Miss 4*)

C'est votre première partie en tant que MJ ou joueur ? Ces conseils de base sont pour vous.

[Tous à bord de L'Express pour l'aventure !](#) (*Critical Miss 4*)

Le dirigisme rend la tâche du MJ plus facile, y a-t-il de "bonnes" manières de s'en servir ?

[La Percée](#) (*Critical Miss 5*)

Un scénario pour guérir les joueurs de leurs souhaits de réalisme pur et dur.

[Test de validité d'Univers](#) (*Critical Miss 5*)

Êtes-vous un Personnage ?

[Bel univers de jeu... Et que diriez-vous de quelques putains de scénarios ?](#) (*Critical Miss 6*)

La politique de supplément des éditeurs

[Le Guide du Maître de Jeu salaud](#) (*Critical Miss 6*)

Utilisez la maîtrise pour résoudre vos problèmes personnels !

[Ouais, mais... Mon perso n'en a rien à cirer !](#) (*Critical Miss 6*)

Les foireurs de scénars peuvent agir dès le début

[Comment James Wallis a gâché la vie de mon personnage](#) (*Critical Miss 8*)

Jonny attaque James Wallis pour les malheurs de son perso – et le remercie. James Wallis explique sa vision de *Warhammer* et de la campagne. Une rencontre entre un auteur et un joueur, via le scénar !

[Le plan d'action de Jonny pour sauver le JdR](#) (*Critical Miss 8*)

Dans les années 80, quand la droite religieuse disait au monde que le jeu de rôle était l'adoration du Diable, notre loisir était en plein boom. Il faut donner à nouveau une image de danger au JdR.

[Techniques de défense juridique pour rôlistes](#) (*Critical Miss 8*)

Vous correspondez au profil de l'adolescent sataniste ? À travers ce document, nous vous présenterons un certain nombre de techniques juridiques que vous pouvez suivre.

[Le Manuel de Wolfgang pour escroquer les autres persos](#) (*Critical Miss 9*)

Le plaisir de découvrir les secrets... des autres personnages-joueurs

[Le blanchiment d'informations pour les nuls](#) (*Critical Miss 10*)

Merde, un naïf pourrait même croire que le joueur interprète son personnage.

[Je voudrais remercier mes parents](#) (*Critical Miss* 11)

Envoyer un PJ en cour martiale et remporter le prix du roleplay !

Signs & Portents

[Faire un plan – foireux](#) (*S&P* 8)

Quand un groupe de joueurs dysfonctionnels fait un plan...

[Jouer avec Débilus](#) (*S&P* 9)

Alors comme cela, M. Optimisateur pense que l'Intelligence ne sert à rien ?

[Vous dites ?](#) (*S&P* 12)

Utile ou absurde ? L'intérêt de la prise en compte des langues étrangères dans vos parties.

[Des objets magiques autrement](#) (*S&P* 26)

Trois objets magiques qui rajouteront une touche de bonne humeur et de rire à vos parties : un jeu de cartes très très fourbe, un bouclier compagnon majordome et un cadran solaire qui n'indique pas la bonne heure !

Signs and Portents

Présentation

Signs & Portents est le magazine en ligne de Mongoose Publishing. Cet éditeur britannique de jeu de rôle s'est spécialisé dans le *d20 system* (le système de règles de *Donjons & Dragons 3.5*) mais en y apportant des modifications de règles. Il est l'éditeur, entre autres, d'*Elric*, *Babylon 5*, *Paranoïa*, *Runequest* et *Conan*.

Articles traduits sur PTGPTB (vf)

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/signs-portents/>

[Pas de gestes brusques](#) (S&P 6)

Régler leur compte aux méchants peut être parfois plus complexe que leur infliger une force létale. Cet article étudie les négociations avec les preneurs d'otages et leurs conséquences, et donne des conseils pour les gérer à la fois en roleplay et par les règles.

[Les femmes rôlistes : rêve ou réalité ?](#) (S&P 7)

La question n'est pas tant "Y a-t-il des femmes rôlistes ?" mais plutôt "Pourquoi n'y a-t-il pas plus de femmes rôlistes ?" ou peut-être : "Pourquoi ne restent-elles pas ?" Ces deux questions sont plus liées que l'on ne l'imagine.

[Faire un plan – foireux](#) (S&P 8)

Quand un groupe de joueurs dysfonctionnels fait un plan...

[Le système d20, en mode narrativiste](#) (S&P 8)

Le système de règles de tout JdR oriente le genre de ses parties. Voici des pistes pour développer des intrigues dans le système d20, centré sur le combat et la résolution tactique des problèmes.

[Invitez le Juge Elias](#) (S&P 9)

Pourquoi il faut inviter des persos comme le Juge Elias de temps en temps

[Jouer avec Débilus](#) (S&P 9)

Alors comme cela, M. Optimisateur pense que l'Intelligence ne sert à rien ?

[Mener une campagne épique](#) (S&P 10)

Les sagas épiques telles que *Babylon 5* ou *Le Seigneur des anneaux* sont des poids lourds de la fantasy et de la SF. Pourquoi ne seriez-vous pas capable de créer des campagnes comparables ? Suivez le guide, étape par étape, et concevez les fondations...

[États de décomposition](#) (S&P 11)

Une grosse aide de jeu pour *Babylon 5* mais valable pour tout univers de space-opera, pour créer vos planètes avec civilisation disparue : origine de la destruction, types de population... Plein d'idées pour détruire votre planète, et 4 planètes-mortes-prêtes-à-explore.

[Contrats d'assassinat](#) (S&P 11)

24 idées de scénarios rapides pour occuper un personnage assassin dans un monde fantasy.

[Vous dites ?](#) (S&P 12)

Utile ou absurde ? L'intérêt de la prise en compte des langues étrangères dans vos parties.

[Des objets magiques autrement](#) (S&P 26)

3 objets magiques qui rajouteront une touche de bonne humeur et de rire à vos parties : un jeu de cartes très très fourbe, un bouclier compagnon majordome et un cadran solaire qui n'indique pas la bonne heure !

[Obtenir l'attention des joueurs](#) (S&P 27)

Trop souvent, les joueurs veulent qu'on leur donne le premier rôle, sans rien faire en contrepartie...

[Pourquoi les femmes jouent-elles au jeu de rôle ?](#) (S&P 29)

Adolescentes, elle veulent échapper aux langues de vipères de leurs copines. Adultes confuses, elles se projettent dans des personnages idéaux. Une approche renversante.

[Tout le monde veut être le maître du monde – 1^{re} partie](#) (S&P 29)

Considérations pour la création d'un méchant mémorable, 1^{re} partie : ses objectifs et les phases de son plan.

[Tout le monde veut être le maître du monde – 2^e partie](#) (S&P 30)

Créer un méchant mémorable, 2^e partie : les motivations, les méthodes, et sa personnalité.

[Mes JdR de rêve](#) (S&P 30)

Le directeur des éditions Mongoose rêve de créer certains JdR, il nous fait rêver et nous fait part des difficultés légales ou créatives pour exploiter certaines "licences".

[Tout le monde veut être le maître du monde – 3^e partie](#) (S&P 31)

La création d'un méchant mémorable, 3^e partie : ses employés

[Maîtriser quand on n'a qu'une vie](#) (S&P 31)

Continuer à jouer quand on a un boulot et une famille

[Comment écrire une aventure à toute épreuve](#) (S&P 44)

Six bons conseils pour adapter un scénario aux joueurs les plus fins

[Rester mortels](#) (S&P 52)

Le système de Points de Vie a dérangé l'auteur tout au long de la longue évolution de *D&D*. Il rend les persos immortels, et les combats faciles. Voici comment le rendre plus réaliste (selon vos goûts et vos besoins).

[Trois régimes politiques méd-fan](#) (S&P 62)

Et si interagir avec le gouvernement et les habitants était la partie la plus difficile de l'aventure ? Si marcher dans la rue était aussi périlleux que de survivre dans un donjon truffé de pièges ? Cet article explore trois régimes politiques peu orthodoxes...

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !***

Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be* (VF).



Ebook n°1 : Le plaisir de la table

Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?

Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôlisme

Ebook n°4 : La théorie... c'est pratique

Ebook n°5 : Dirty PJ

Ebook n°6 : Une brève histoire du jeu de rôle

Ebook n°7 : Le père Noël est un rôliste

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPB(vf). Alors restez connecté(e).

Crédits

Textes : David Astley, Jonny Nexus, Altin Gavranovic, Chris Longhurst, Lonnie Bricker, Antoine Dinimant, Gianni Vacca, Imaginos

Traducteurs : Esteban, Atma, Pierre Gavard-Colenny, Mathieu Rivero, Courtney Chitwood, Pierre Sagory

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappap

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Notepad++](#) (un éditeur de code source).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créez des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.