

# CONCEVOIR UNE AVENTURE

Tôt ou tard, le démon de la création finira par vous titiller et vous aurez envie de créer vos propres scénarios. Après tout, qui mieux que vous connaît les goûts de vos joueurs ? Vous seul pouvez leur donner ce qu'ils désirent.

La conception de scénarios est l'un des aspects les plus agréables de la fonction de maître de jeu. Cependant, il vous faudra quand même fournir quelques efforts et faire preuve d'imagination. Néanmoins, en suivant ces conseils, tout se passera pour le mieux. Les étapes permettant de concevoir une aventure sont très simples :

1. Trouvez une bonne idée.
2. Développer une intrigue autour de votre idée.
3. Traduire les épisodes de votre histoire en termes de jeu.

## I TROUVER UNE BONNE IDEE

Vous avez besoin d'une idée d'histoire comme « amorce » de l'aventure. Inspirez-vous des livres que vous avez lus, des films que vous avez vus, d'une discussion, des journaux, etc. Votre idée n'a pas besoin d'être très compliquée. Vous-même pourrez élaborer un scénario des plus complexes en partant de trois fois rien. Il vous suffira seulement de procéder méthodiquement, étape par étape.

### BRAINSTORMING

Trouver une bonne histoire n'est pas toujours facile. Il vous arrivera même de vous retrouver là, assis à une table devant une feuille blanche, sans que rien ne vous vienne à l'esprit. Essayez donc la technique du « brainstorming ». Videz votre esprit et notez rapidement toutes les idées intéressantes qui vous passent par la tête. Couchez tout par écrit. Ensuite, combinez ensemble ces concepts et phrases afin de construire quelques éléments d'intrigue susceptibles de donner naissance à une histoire. Voici quelques conseils utiles à ce sujet.

- **Étoffer un élément.** Prendre un élément quelconque. Réfléchir ensuite à la façon dont il est possible d'intégrer l'élément en question dans le jeu, de sorte qu'il provoque des conflits et des situations intéressantes ; comment pourrait-il contribuer à enrichir l'aventure.
- **Pensez visuel.** Visualisez un lieu imaginaire ou une scène quelconque. Plus ils seront inhabituels, étranges ou spectaculaires, plus il sera facile d'en extraire des idées. Une fois l'image mentale bien définie, se poser quelques questions à son propos. Qui vit là ? Que font-ils ? Qu'arrivera-t'il aux PJ s'ils se rendent dans cet endroit ? En apportant une réponse à toutes ces interrogations, des idées d'intrigues apparaîtront.

- **Le personnage principal.** Partir d'un PNJ permet également de trouver des idées d'histoires. Réfléchir à la possibilité de concocter un être « hors du commun », pas un sous-fifre, mais un individu capable d'influer profondément sur la situation des PJ dès son entrée en scène.

Il pourra aussi bien s'agir d'un « méchant », que d'un allié... bien que la première option soit souvent la meilleure. En inventant des personnages dotés de puissantes motivations opposées à celles des joueurs, vous engendrez un conflit. Et ce genre de choses peut être à l'origine de bien des histoires.

- **S'inspirer d'autres histoires.** Il est possible de trouver des idées d'histoires dans des films, des romans, des pièces de théâtre, des articles de journaux, etc. Pour créer une aventure passionnante, il suffit d'y puiser une intrigue de base puis de lui intégrer des éléments typiques de fantasy. Il est possible de se cantonner à des oeuvres de fantasy, mais d'autres genres se prêtent également à cet exercice et « dépayseront » peut-être plus encore les joueurs. Lire toutes sortes de types de littératures ; utiliser des intrigues provenant de vieux films ou d'ouvrages « classiques », et ne pas négliger la source d'inspiration la plus riche : le monde réel, passé, présent et à venir.

- **Parler avec d'autres personnes.** Les joueurs peuvent être les sources d'inspiration. Noter en cours de partie les types d'intrigues et d'histoires qui leur plaisent. Noter également les objectifs et intérêts qu'ils ont attribués à leurs personnages. Leur demander s'ils ont envie de combattre une certaine catégorie d'adversaires ou s'ils souhaitent visiter certains endroits. En procédant ainsi, cela est favorable pour constituer la base d'une aventure qui plaira aux joueurs.

## II ETOFFER L'INTRIGUE

Découpez l'idée d'aventure en plusieurs épisodes. Chacun sera axé autour d'un problème particulier et donnera aux joueurs l'occasion de faire quelque chose d'intéressant : enquêter, combattre quelqu'un, participer à une course-poursuite, conclure un arrangement, etc. Épisode après épisode, la tension montera graduellement, jusqu'à aboutir à la grande scène finale... le clou de l'aventure ! Pour ne pas gâcher cette progression dramatique, veillez à ce que la résolution du scénario n'intervienne qu'au cours du dernier épisode.

Le synopsis se compose de l'idée d'histoire, des épisodes et de la conclusion. Si vous avez des difficultés à ordonner l'aventure, couchez par écrit l'intrigue de base, puis se poser les questions essentielles :

De qui parle l'histoire ? D'un méchant ou d'un personnage

à qui il arrive quelque chose ?

De **quoi** parle l'histoire ? Un différend qui oppose un PJ à l'un de ses amis ou de ses proches ? S'agit-il d'un simple récit contant le transport de marchandises d'une terre à une autre ? Il faudra généralement plusieurs éléments de ce genre pour que l'aventure soit vraiment intéressante.

**Quand** se déroule l'histoire ? Est-ce fondé sur un élément dont l'origine remonte à plusieurs centaines d'années ? A moins que les considérations temporelles n'aient qu'une importance secondaire.

**Où** se déroule l'histoire ? A-t-elle pour cadre les régions de Terre-mère ou les terres de la Dernière Colonie ? Divers événements se produisent-ils simultanément sur plusieurs terres ? Du fait de la nature même de l'univers de *Chaos & Barbarie*, les personnages des joueurs seront souvent amenés à voyager de terre en terre... C'est l'un des grands intérêts du jeu !

**Pourquoi** l'histoire se produit-elle ? Quelles sont les motivations des différents protagonistes ? Quels sont les objectifs poursuivis par les méchants ? Dans le monde réel, tout a toujours une raison et il devrait en aller de même dans l'univers de *Chaos & Barbarie*.

Assurez-vous encore une fois que l'aventure préparée convient bien aux personnages des joueurs. Est-ce que l'intrigue excitera leur curiosité ? Comment les impliquer dans le scénario ? Décidez ce qui va les motiver : un ordre émanant d'une organisation, l'appât du gain, un intérêt personnel.

## EPISODES

Les aventures de *Chaos & Barbarie* sont toujours découpées en plusieurs épisodes proposant, chacun, divers événements dramatiques et palpitants : les PJ agissent en fonction des connaissances qu'ils possèdent, apprennent de nouvelles informations, sont obligés de se battre, etc.

En général, les personnages devraient pouvoir se servir de toutes les compétences de base au cours d'une même aventure. Les indications ci-dessous ne sont que des suggestions, mais aideront si la structure de l'intrigue est dure à mettre en place. Essayez, par conséquent, d'inclure dans le scénario :

- **Un épisode résolu par les armes.** Les combats sont amusants et les joueurs auront envie de se défouler un peu en combattant les méchants, au moins une fois par partie.
- **Un épisode avec un combat sur véhicule.** Les combats sur véhicule sont des éléments importants de *Chaos & Barbarie*, et ils devraient se produire fréquemment en cours de partie.
- **Un épisode comprenant une poursuite.** Les romans des Chroniques de Faeriss foisonnent de courses-poursuites effectuées dans n'importe quel environnement et avec tous les véhicules imaginables.
- **Un épisode exigeant des interactions avec des personnages du maître du jeu.** Les joueurs devraient avoir l'opportunité d'interpréter leurs personnages et d'employer leurs compétences « sociales » : Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie.
- **Un épisode comportant une énigme à résoudre.** Il est

assez facile de prévoir une situation exigeant un minimum de réflexion ; les mystères sont généralement appréciés.

## REBONDISSEMENTS

Il est toujours bon de réserver une ou deux surprises dans une aventure. En début de partie, il faut fournir suffisamment de renseignements aux joueurs pour qu'ils puissent élaborer intelligemment leurs plans, mais le scénario sera bien plus intéressant si rien n'est révélé tout de suite. En fait, si un rebondissement est introduit dans chaque épisode, l'aventure tiendra constamment les joueurs en haleine.

En règle générale, les rebondissements découlent d'un manque d'informations. Il se produit alors quelque chose d'inattendu... à moins qu'il ne se passe pas ce que les joueurs avaient prévu.

Trouver de bons rebondissements exige de l'imagination et de la réflexion. Il faudra fournir quelques efforts, mais voici quelques suggestions qui peuvent vous aider :

- Dans la plupart des aventures, les PJ sont opposés à un adversaire bien précis : la Théocratie, un seigneur, un brigand, une créature, etc. Bien entendu, cet ennemi a des projets qui lui sont propres et les joueurs ne les découvriront que lorsque leur réalisation aura commencé. Employer un méchant pour ménager des surprises aux joueurs est un moyen commode pour faire rebondir l'action.
- Les « changements de direction » sont également de bons facteurs de rebondissements. Les joueurs croient d'abord poursuivre un certain objectif, mais découvrent soudain, en plein milieu de l'aventure, qu'ils doivent accomplir quelque chose. Parfois, c'est leur employeur qui les aura trompé, mais, le plus souvent, ils ne disposeront que d'informations incomplètes, et les PJ apprendront des détails imprévus en cours de scénario.
- La mission est en fait un piège amorcé grâce à des renseignements erronés communiqués intentionnellement à la Guilde par la Théocratie. Si les PJ ne sont pas des Explorateurs, la duperie pourra avoir été organisée par un rival, comme un marchand concurrent, ou autre possibilité.
- La mission a été organisée sur la base d'informations incomplètes, vagues ou obsolètes.
- Les véritables adversaires des PJ ne sont pas ceux qu'ils croient.
- Une information cruciale n'est pas disponible ou l'informateur des PJ est mort ou disparu. Si les personnages appartiennent à la Guilde, leurs supérieurs peuvent ne pas leur révéler le véritable objectif de leur mission par crainte qu'ils puissent tout révéler s'ils sont capturés. Il se peut également que la seule personne connaissant le fond de l'affaire soit chargée de guider les PJ... et meure au début de l'aventure, les laissant dans l'expectative la plus totale.

## DECORS

Les histoires racontées dans l'univers de *Chaos & Barbarie* sont tout à fait classique : il s'agit de récits de désir, de convoitise, de folie, d'amour et de courage. Il est souvent possible d'emprunter des intrigues et des personnages à des romans policiers ou historiques. Mais c'est le cadre qui donnera un cachet indéniablement « fantasy » à vos aventures.

Les histoires de *Chaos & Barbarie* ont toutes pour arrière-fond les Mers du Spirh ou les paysages exotiques de terres inconnues. Le décor a beau n'être qu'un décor, c'est lui qui donne sa plénitude au récit. Lorsque vous concevez une aventure, prêtez une attention toute particulière au cadre dans lequel elle va se dérouler. Prenez le temps d'imaginer une terre inconnue ou un lieu inattendu (pensez aussi à les « visualiser mentalement ! »). Dans l'idéal, chaque épisode devrait posséder son propre décor original.

La plupart des aventures se déroulent sur des terres se trouvant dans les Mers du Spirh, et en concevant ces dernières, vous pouvez aisément créer des décors fascinants.

Enfin, quand vous décrivez une scène, n'oubliez pas de signaler toutes les choses étranges ou exotiques qui rendent un décor crédible.

## MOTIVATION

Maintenant, il va vous falloir décider des raisons pour lesquelles vos PJ vont se retrouver impliqués dans l'aventure. Quelle sera leur motivation ?

Si ce sont des explorateurs engagés par la Guilde, ça ne pose pas de problèmes ; vous pouvez vous contenter d'objectifs typiques tels que : enrôler de nouveaux alliés dans la Guilde, contrecarrer une opération théocrate, voler des plans secrets à l'ennemi ou aider des innocents en danger. Comme les PJ sont tous des membres de la Guilde, leur motivation première est d'accomplir des actes qui profitent à cette dernière et sont préjudiciables à la Théocratie.

Des personnages indépendants ou appartenant à la pègre sont, quant à eux, beaucoup plus motivés par des intérêts personnels. Ainsi, un contrebandier moyen n'hésitera pas à mettre sa vie en danger pour amasser un pactole ou empêcher quelqu'un de lui prendre son navire-portail. Il agira rarement pour des raisons purement altruistes (mais il peut y avoir des exceptions).

Les meilleures motivations découleront toutefois des objectifs et du passé du personnage. Observez bien ce que les joueurs font de leur alter-ego. Prenez note de leurs désirs et de leurs buts avoués. Comme ces motivations proviendront des joueurs eux-mêmes, vous pouvez être certains qu'ils les emploieront si vous leur en donnez l'occasion.

## RECOMPENSES

La dernière chose à faire ensuite, c'est de décider quelles récompenses les personnages retireront de votre aventure. En général, chaque joueur devrait gagner un niveau par aventure jouée.

De surcroît, prenez en considération d'autres récompenses potentielles. Pour certains PJ, l'argent est important et un bénéfice matériel constituera pour eux une perspective alléchante. Pour d'autres, des indices et des rumeurs susceptibles de leur permettre de trouver un maître du Spirh ou un acheteur pour une cargaison seront bien plus essentiels.

## III TRADUIRE L'HISTOIRE EN TERMES DE JEU

Passez en revue votre synopsis « développé ». Chaque fois que vous tombez sur un PNJ, un navire, une créature, une terre, une arme ou tout autre chose avec laquelle les PJ pourront avoir des interactions, vous devez déterminer ses caractéristiques, choisir des niveaux de difficultés et régler tous les problèmes susceptibles de se poser.

Si les PJ doivent se battre, quelles sont les caractéristiques de leurs adversaires ? S'ils doivent désamorcer un piège ou réparer leur navire, quelle est la difficulté à surmonter ? Que se passera-t-il en cas d'échec ?

Les personnages des joueurs disposent-ils d'un équipement adapté à la tâche qui leur est confiée ? Si votre scénario prévoit qu'ils doivent s'introduire dans une prison, il leur faut au moins des explosifs, ainsi que divers accessoires - comme des uniformes ou un laissez-passer, par exemple. Il est indispensable qu'ils aient toujours les moyens d'accomplir leur mission.

C'est à vous de décider quelles compétences ils doivent employer pour mener à bien votre aventure. Assurez-vous ensuite qu'ils possèdent bien tous les talents nécessaires ou qu'ils bénéficieront d'une aide dans les domaines où ils sont faibles. En tant que maître de jeu, vous avez également la possibilité de modifier certains détails du scénario afin que les PJ aient de meilleures chances de succès. Quoi qu'il en soit, s'ils sont censés prendre part à une bataille de cristaux-navires en cours d'aventure, mieux vaut que la plupart d'entre eux sachent piloter ce type de navire...

Notez les caractéristiques de jeu de tous les outils que les PJ seront amenés à employer. Si la Guilde des Explorateurs leur confie du matériel, rédigez un petit texte explicatif que vous remettrez aux joueurs au moment opportun afin qu'ils comprennent bien comment celui-ci fonctionne. Et quand vous inventerez une nouvelle pièce d'équipement, n'oubliez pas non plus de la décrire par écrit en détaillant son mode d'emploi.