

DÉVELOPPER LES INTRIGUES

Vous devez développer au moins 2 intrigues.

- Intrigue A: à enjeux plus élevés, les conséquences comptent à une échelle plus grande que les joueurs
- Intrigue B: enjeux plus petits que A, mais pas trivial
- Intrigue C: trivial

Chaque intrigue doit être connectée à au moins une des autres par une personne, un événement ou une conséquence.

Chaque intrigue est essentiellement un «problème» que les joueurs doivent résoudre. Cela peut être quelque chose de mauvais qui pourrait arriver, qui s'est produit et qui doit être corrigé, ou qui s'est déjà produit et est sur le point de se reproduire. Le problème peut être une personne, un événement, un objet, etc.

Chaque intrigue doit avoir un élément de mystère, soit dans la façon de résoudre le problème, comment trouver l'emplacement du problème, comment trouver l'heure du problème, comment éviter le problème.

La plupart des intrigues doivent avoir un élément sensible au temps afin d'ajouter de la tension.

Chaque intrigue doit contenir au moins 1 rebondissement. Ils sont généralement créés parce que les méchants sont assez intelligents pour anticiper les héros et créer une tromperie, bien que des circonstances aléatoires puissent également créer des rebondissements. Les rebondissements ne sont pas forcément négatifs pour les PJ.

Lorsque chaque intrigue est résolue, semez les graines pour une intrigue de remplacement.

Chaque intrigue doit contenir au moins 1 PNJ qui fournit un élément comique.

Chaque intrigue doit contenir au moins 1 connexion à une histoire sur au moins un personnage.

Chaque intrigue doit contenir une récompense pour les PJ s'ils la résolvent.

Chaque intrigue doit contenir des indices très subtils sur son rebondissement.

Chaque intrigue doit avoir au moins 1 moment dramatique.

Vérifiez l'intégrité, pour vous assurer que chaque problème peut être résolu. S'il existe un nombre très limité de façons de résoudre le problème, assurez-vous de savoir exactement comment cela fonctionne et intégrez des indices pour que les joueurs puissent le découvrir. Sachez toujours qui, quoi, quand, pourquoi et comment le problème est censé fonctionner ou a été causé par les méchants. Cf Journal du Sorcelleur

Au fur et à mesure, créez une nouvelle entrée dans les fichiers pour toute nouvelle personne ou placez les personnages.

EXEMPLE D'INTRIGUE A: LA PRINCESSE DU ROYAUME AWESOME A ÉTÉ KIDNAPPÉE.

Donneur(s) de quête: royauté, signalisation, etc.

Connection avec l'histoire: le joueur A a un cousin accusé d'être un kidnappeur

Mystères: Où la princesse a-t-elle été emmenée? Qui l'a emmenée? Pourquoi?

Connexion à d'autres intrigues: La seule personne qui connaît l'emplacement de Princess est Underworld Boss X. Il ne le révélera que si le problème de l'intrigue B est traité.

Aspect sensible au temps: Une note a été trouvée disant que la princesse sera tuée dans 3 jours si l'argent n'est pas payé.

Retournement: La princesse n'a pas été kidnappée, elle s'est enfuie d'un mariage arrangé.

Retournement: le cousin du joueur A est l'amant secret de la princesse.

Moment dramatique: le cousin du joueur A rejoindra la groupe au milieu de l'aventure et mourra avant de retrouver la princesse.

Moment dramatique: la princesse s'effondrera en pleurant lorsqu'elle découvrira ce qui est arrivé au cousin du joueur A.

Indices du retournement: Le prince du mariage arrangé parle de combien il veut que sa fiancée revienne, mais ne partira pas lui-même, il enverra plutôt « Best Man » pour l'aider.

Indices du retournement: quand ils trouveront le cousin du joueur A, il aura un mouchoir de la princesse sur lui, qui lui a été donné avant qu'ils ne se séparent.

Graines pour la future Intrigue A: Best Man porte une fiole de poison, qui sera finalement le même poison utilisé dans une tentative d'assassinat de la princesse.

Récompense: le roi accordera à chacun un objet de magie puissante s'ils récupèrent la princesse en toute sécurité.

RECRÉEZ LE CRIME

Dans cet exemple, la princesse fait semblant d'être kidnappée. Alors, prenez un peu de temps pour parcourir les détails sur la façon dont cela s'est produit. Concentrez-vous sur les motivations des personnes impliquées, les objets, les sorts et les autres ressources dont ils auraient besoin pour réussir. Regardez la situation du point de vue de toutes les personnes impliquées et ajoutez des «touches personnelles» pour chaque personne. Comment chaque personnage se serait-il préparé pour cet événement? Récoltez ce processus de réflexion pour obtenir des «indices» lorsque vous écrivez l'histoire.

HISTOIRE DE BASE

Vous avez maintenant les lignes directrices. Asseyez-vous et esquissez, sous forme de paragraphe, une première introduction à la campagne. Un récit sur la ville ou l'emplacement actuel du groupe.

Créez maintenant des listes à puces de scènes et d'endroits probables que les personnages pourraient rencontrer. Peut-être la scène avec le roi où il raconte le problème aux joueurs. Au fur et à mesure, préparez une feuille distincte pour chaque nouvel emplacement et personnage que l'intrigue implique.

Gardez les détails très clairs sur chaque personnage jusqu'à ce que vous soyez certain que les joueurs interagiront avec ce personnage. Une fois que vous êtes certain que les personnages rencontreront un PNJ ou se retrouveront dans un endroit spécifique, précisez les détails (motivation, bizarreries, description physique, arrière-plan et façons de jouer le rôle du personnage).

Esquissez 2 conflits ou plus pour chaque intrigue. Beaucoup de conflits seront des batailles, alors demandez-vous quels types de monstres ou de méchants sont employés par le BBEG*. Utilisez les premières batailles pour échauffer les joueurs aux batailles plus difficiles qui viendront plus tard. Utilisez quelques serviteurs et des tactiques plus simples. Si cela est réaliste, faites échapper des sbires ou faites les agir en éclaireur pour rapporter les tactiques au BBEG. Les batailles ultérieures obtiennent plus de serviteurs avec des tactiques plus complexes.

BBEG: Abréviation de big bad evil guy ou big bad end guy.

EXEMPLE DE RÉCIT DE DÉBUT

Vous commencez dans The Dinky Tavern, une misérable ruche d'écume et de méchanceté. L'air sent comme un mélange écœurant de sueur, d'eau salée et de poisson frit. Les tables et le sol sont pour la plupart propres, mais la serveuse a l'air hagarde après de longues heures de travail.

EXEMPLE D'ÉCRITURE INITIALE D'UN PERSONNAGE MINEUR

Serveuse: taille moyenne, cheveux bruns, fatiguée, coriace, cynique. Cicatrice sur la joue gauche. Déteste être interrogé sur les potins locaux et se soucie depuis longtemps du pourboire. Cependant, elle est rapide avec le service et très intelligente. Porte quelques poignards cachés. Sait comment les utiliser.

EXEMPLE D'ÉCRITURE INITIALE D'UN EMPLACEMENT MINEUR

The Dinky Tavern: La première taverne fréquentée par les marins arrivant au port, elle est connue pour une foule agitée et des potins internationaux. Elle appartient à la guilde des voleurs et les niveaux supérieurs sont utilisés pour la conduite des affaires de la guilde des voleurs.

NOTE FINALE

À mesure que vous vous approchez de la fin de l'intrigue, commencez à penser aux conséquences. Ne guidez pas les joueurs vers un résultat spécifique, mais quoi qu'il arrive, ils devraient en récolter les conséquences, bonnes et mauvaises. Assurez-vous de modérer les conséquences en fonction de l'ampleur des événements.

Si vous exécutez une campagne, vous devez ajouter périodiquement de nouvelles intrigues à mesure qu'elles sont résolues. Vous devriez toujours en avoir entre 1 et 3. N'ayez pas peur de prendre la direction que les joueurs vous mènent.

SOURCES

[Version original](#) par u/necropantser, traduction par Mac Hareng.

UN SYSTÈME POUR RENDRE LES MISSIONS D'INFILTRATION ET D'INFILTRATION PLUS TENDUES, DRAMATIQUES ET TACTIQUES.

Le système d'alarme représente la suspicion et la panique croissantes des gardes, ainsi que leurs tentatives de plus en plus drastiques pour arrêter les personnages. Chaque mission commence au niveau d'alarme 0 et augmente jusqu'au niveau d'alarme 6. Il faut 5 points pour atteindre le niveau suivant. À la fin de chaque tour, un point est ajouté. Chaque fois qu'un de vos PJ est détecté, un point est ajouté. D'autres choses, comme déclencher des pièges ou tuer des gardes, ajoutent également des points. Chaque fois que le niveau d'alarme augmente, une nouvelle menace est introduite, comme des patrouilles de garde supplémentaires ou de nouveaux pièges.

Le système d'alarme réalise deux choses:

- Il fournit un système pour augmenter régulièrement l'urgence et la tension à la fois narrativement et mécaniquement. Il le fait en réponse à la fois au passage du temps et aux actions spécifiques du personnage.
- Cela fait en sorte que les erreurs ont des conséquences spécifiques et significatives sans être trop punitives. Les joueurs sont récompensés pour leur capacité d'adaptation, sans être punis aussi durement pour avoir pris des risques

ÉTAPE 1: CRÉATION DE DÉCLENCHEURS

Tout d'abord, nous devons attribuer des valeurs (en points) aux différents déclencheurs.

EXEMPLE

Échouer à un jet de Duperie augmentera considérablement la suspicion. Nous dirons donc que cet événement ajoute un point de suspicion au niveau d'alarme. Cependant, les actions ouvertement hostiles devraient augmenter le niveau d'alarme à un rythme beaucoup plus élevé.

Voici la liste des déclencheurs que j'ai créés pour la mission secrète de sauvetage de mon groupe:

- Échec du test de Furtivité, Déguisement ou Duperie (1 point)
- Fin de tout tour de combat (1 point)
- Pris dans une zone restreinte (2 points)
- Corps inconscient retrouvé (2 points)
- Meurtre (témoin) ou cadavre retrouvé (4 points)

Vous pouvez ajouter autant ou aussi peu de déclencheurs spécifiques que vous le souhaitez. Vous pouvez bien sûr ajouter des points à la volée comme bon vous semble, mais je pense qu'il est utile que les joueurs sachent exactement avec quoi ils travaillent. Cela leur permet de prendre des risques calculés et d'être tactiques dans leur prise de décision.

ÉTAPE 2: CRÉATION DE MENACES

Chaque fois que le niveau d'alarme augmente, une nouvelle menace est introduite. Elles commencent petites au début, mais deviennent plus sévères plus le niveau d'alarme est élevé. J'aime garder cela secret des joueurs.

Il peut y avoir n'importe quel nombre de niveaux d'alarme, mais j'en utilise 6 et je pense que cela fonctionne bien.

- Les niveaux 1 et 2 sont assez détendus, les personnages prennent leur temps et explorent l'installation, et la sécurité n'est pas consciente de leur présence.
- Les niveaux 3 et 4 mettent un peu plus de pression sur le groupe en changeant la situation d'une manière ou d'une autre. Les joueurs et les personnages commencent à faire des erreurs et à prendre des risques, le groupe se rapproche de son objectif et la sécurité est consciente qu'il existe une sorte de menace.
- Aux niveaux 5 et 6, le groupe sprinte au lieu de se faufiler, leur emplacement est compromis et ils commencent à prendre des risques plus importants. La sécurité est pleinement consciente de la menace et est de plus en plus équipée pour y faire face.

Atteindre le niveau d'alarme 6 est un grand moment dramatique. Lorsque chaque niveau d'alarme est atteint, j'aime raconter une petite cinématique de la nouvelle menace pour vraiment rendre l'urgence croissante.

EXEMPLE

Menaces de niveau d'alarme:

- Niveau 0: Tout fonctionne normalement.
- Niveau 1: Les gardes sont légèrement plus méfiants: +1 SD pour les jets.
- Niveau 2: Une patrouille de garde supplémentaire arrive.
- Niveau 3: Le chef est alerté.
- Niveau 4: L'installation est verrouillée et une patrouille de garde supplémentaire arrive.
- Niveau 5: Le chef espionne le groupe, révélant leur emplacement actuel à tous les gardes.
- Niveau 6: Une paire de soldats d'élites arrivent et se rapprochent de l'emplacement du groupe.

SOURCE

[Création originale](#) par u/sorecactus, traduction par Mac Hareng.