

Les 36 scénarios



© 1994-1997, Loren J. Miller

Cet article suit celui que j'avais écrit il y a quelques années sur les parties scénarisées, et qui s'inspirait de mon interprétation d'un livre de Georges Polti, [*36 situations dramatiques*](#). Il y a plusieurs autres versions de mon article qui vadrouillent sur Internet, dont au moins une qui consiste en un article similaire, écrit indépendamment.

Les parties d'une histoire

Si l'on part du principe qu'un jeu de rôles est semblable à une histoire, quelles sont les différentes parties qui le structurent, et comment fonctionnent-elles dans le cadre d'un JdR ?

1. **L'intrigue.** Forme première de l'histoire, incluant des incidents majeurs et des rencontres. Défini par le MJ. Les joueurs peuvent créer tout ou partie des sous-intrigues.
2. **Conflit et stratégie.** Comment les PJ vont-ils résoudre leurs problèmes ?
3. **Personnages.** Le MJ apporte beaucoup d'interprétation, mais les joueurs fournissent l'essentiel du roleplay.
4. **Dialogue.** Joueurs et MJ se répartissent cette tâche, qui relève surtout des joueurs.
5. **Univers et thème.** La tâche du MJ.

Ceux qui réfutent l'art de la narration dans les JdR semblent dire que les seules responsabilités du MJ, ce sont l'univers et les personnages (et peut-être aussi les dialogues), et que l'intrigue n'est pas importante, tout comme les auteurs de [*tranche de vie*](#) s'opposent aux écrivains plus traditionnels sur la structure correcte d'une nouvelle. Avec cet article, j'aimerais permettre et faciliter l'écriture d'une campagne scénarisée qui laisse les Personnages-Joueurs libres de leurs actions.

Les intrigues fondamentales

Chaque description courte d'intrigue commence par le titre (c.-à-d. le thème) du scénario. Après le tiret, il y a la liste des personnages principaux présents dans le scénario, chacun séparé par une virgule.

1. La Supplique – un Persécuteur, un Suppliant, un Pouvoir d'autorité
2. La Libération – des Miséreux, une Menace, un Sauveur
3. La Vengeance – un Vengeur, un Criminel
4. La Vengeance d'une famille sur une autre – un Proche vengeur, un Proche coupable, un Membre de la famille
5. La Poursuite – un Fugitif qui échappe à son châtement, un Poursuivant
6. La Victime de mauvais traitements ou d'un coup du sort – des Miséreux, un Maître ou une Personne malchanceuse
7. Le Désastre – une Puissance vaincue, une Puissance victorieuse ou un Messager
8. La Révolte – un Tyran, un (des) Complotteur(s)
9. L'Entreprise risquée – un Chef audacieux, un But, un Adversaire
10. L'Enlèvement – un Ravisser, une Victime, un Protecteur
11. L'Énigme – un Interrogateur, un Enquêteur, un Problème
12. L'Objet convoité – deux (ou plus) Parties ennemies, un Objet (convoité), un Arbitre (optionnel)
13. La Haine familiale – deux Membres de la famille qui se détestent
14. La Rivalité familiale – un Proche préféré, un Proche rejeté, un Objet (de la rivalité)
15. L'Adultère meurtrier – un Époux adultère, un Époux trompé, un Amant
16. La Folie – un Fou, une Victime
17. L'Imprudence mortelle – un Imprudent, une Victime ou un Objet perdu
18. Les Crimes passionnels involontaires – un Amant, un Aimé, un Élément révélateur
19. Le Proche qui tue un parent sans le savoir – un Tueur, une Victime non reconnue, un Élément révélateur
20. Le Sacrifice de soi pour un idéal – un Héros, un Idéal, une Personne ou une Chose sacrifiée
21. Le Sacrifice de soi pour son prochain – un Héros, un Proche, une Personne ou une Chose sacrifiée
22. Le Sacrifice de tous pour la passion – un Amant, un Objet de la passion, une Personne ou une Chose sacrifiée
23. Le Sacrifice des êtres chers – un Héros, une Victime bien-aimée, un Besoin de sacrifice
24. La Rivalité entre Supérieur et Inférieur – un Supérieur, un Inférieur, un Objet (de la rivalité)
25. L'Adultère – un Époux trompé, deux Amants
26. Les Crimes passionnels – un Amant, un Bien-aimé, un thème de Décadence
27. La Découverte du déshonneur d'un bien-aimé – un Découvreur, un Coupable
28. Les Obstacles à l'amour – deux Amants, un Obstacle
29. L'Ennemi adoré – un Ennemi bien-aimé, un Amant, un Être plein de haine
30. L'ambition – un Ambitieux, une Chose convoitée, un Adversaire
31. Le Conflit divin – un Mortel, un Immortel
32. La Jalousie injustifiée – un Jaloux, un Objet (de la jalousie), un Complice présumé, un Responsable de l'erreur
33. L'Erreur de jugement – une Personne prise pour une autre, une Victime du quiproquo, un Responsable du quiproquo, un Coupable
34. Les Remords – un Coupable, une Victime, un Interrogateur
35. Les Retrouvailles avec un être perdu – un Enquêteur, un Être retrouvé
36. La Perte des êtres chers – un Proche assassiné, un Proche témoin, un Assassin

À mon humble avis, les scénarios de JdR sont trop souvent des Entreprises risquées : les PJ prennent leur courage à deux mains et partent en quête pour récupérer une quelconque relique inestimable, et suffisamment d'or pour refiler le cancer à cent cygnes. Mais j'aime bien me servir d'autres intrigues : ça me force à trouver de meilleurs scénarios de jeu de rôle, plus originaux.

Pour vous servir de tout ça, à un moment de votre préparation, choisissez l'un des 36 scénarios à utiliser dans votre aventure. Puis définissez quels personnages principaux sont nécessaires pour ce scénario. Par exemple, prenez L'Ambition comme scénario de base (comme c'est shakespearien) et décidez que les joueurs auront le rôle de l'(des) Ambitieux (ce qui devrait correspondre à la plupart des PJ). Puisque l'Adversaire sera la principale force d'opposition aux PJ, faites-en un homme d'affaires riche et expérimenté, avec ses propres gardes du corps et un certain talent pour le combat : ainsi, les PJ ne chercheront pas à le tuer d'emblée pour résoudre la situation.

Et donnez-lui des bons traits de caractères, afin que les joueurs éprouvent de la compassion pour lui. Il peut être le père du garçon ou de la fille qui est amoureux(se) d'un des PJ. La chose convoitée est facile à déterminer : trouvez quelque chose qu'un PJ désire suffisamment au point d'ébaucher des plans pour l'obtenir. Et donnez au PJ ambitieux un.e ami.e qui encourage son ambition, et qui continue de l'attirer davantage dans cette situation embrouillée

Exemple : Dans la plupart des campagnes, il y a un joueur qui adore la politique : faites qu'il s'y retrouve impliqué. Admettez, de façon hypothétique, que l'Objet convoité soit le poste de [procureur de district](#) (*district attorney*). Enigma ambitionne de devenir procureur, le principal représentant de la justice à Gotham. Son opposant est Buck Stevens, fils du fondateur de la Stevens Briques S.A., le deuxième plus gros employeur de Gotham. Darla Stevens est amoureuse de "l'identité secrète" d'Enigma, Bing LaFraise : elle n'arrête pas de lui dire qu'il devrait faire de la politique pour empêcher son obséquieux frère Buck d'obtenir cette fonction. Etc. Vous voyez le topo.

Voilà l'ébauche d'un scénario, mais c'est suffisant pour mener le reste de l'aventure. Les différents actes s'écrivent presque tout seuls :

1. Enigma découvre que les candidats au poste doivent déposer une pétition avec 1 000 signatures pour pouvoir prétendre à l'élection, et il a sans cesse remis ça au lendemain : il doit donc récupérer toutes les signatures **ce soir**, pour les rendre à 8 h le lendemain matin. (Où va-t-il trouver 1 000 signatures à cette heure-ci ?)
2. Les primaires, où les choses se compliquent de par leur caractère assommant ; c'est aussi un moment propice pour que des ennemis fassent leur apparition, photos compromettantes en main.
3. La période électorale : les choses se compliquent non seulement à cause des journalistes, qui s'amassent tels des vautours autour du QG de campagne, mais aussi à cause du débat télévisé entre les candidats.
4. L'élection et ses conséquences : le PJ a-t-il gagné ? Que va-t-il arriver au groupe, à présent ? Que se passera-t-il si la presse apprend qu'il y a quelques années, les PJ ont tué des vampires avec des pieux dans des bâtiments abandonnés du ghetto ? Et l'escroc ? Celui qui reconnaît la voix d'Enigma et menace de rendre publique son identité secrète ?

Le MJ peut créer des complications en s'aidant des amis et des ennemis des PJ ; au cours de la partie, on peut mettre en exergue plusieurs dilemmes éthiques très intéressants. Cela fera de ce genre de scénario un véritable terreau fertile quand il s'agit de jouer son rôle, et rendre les bagarres et autres conflits d'autant plus vrais. (Mais cela causerait d'immenses problèmes avec la presse et les électeurs si le candidat blessait ou tuait quelqu'un—ou si il en était soupçonné !)

Exemples de scénarios

Le tableau des scénarios qui suit contient 36 lignes (une pour chaque scénario canonique de Polti) et 4 colonnes. La première colonne donne le numéro du scénario ; la seconde, son nom ; la troisième, la liste des personnages/éléments importants pour le scénario. Et la quatrième contient un ou plusieurs résumé(s) de scénarios, qui ne font jamais plus d'un paragraphe.

N°	Nom du scénario	Personnages/éléments	Résumé du scénario
1	La Supplique	a. un Persécuteur b. un Suppliant c. un Pouvoir d'autorité	Un village persécuté envoie des émissaires au seigneur local (dont la gentillesse n'est pas le fort) pour le supplier de s'occuper des bandits. Les bandits les persécutent en chemin.
2	La Libération	a. des Miséreux b. une Menace c. un Sauveur	Des bandits s'en prennent à un village et menacent de brûler ses champs. Venez sauver le village et tuer les bandits.
3	La Vengeance	a. un Juste vengeur b. un Criminel	Le frère d'un PJ meurt par accident lors d'une attaque. Sa femme refuse le régime de la loi selon lequel elle devrait accepter une indemnité monétaire en son nom. Elle implique plusieurs PJ dans son plan pour annihiler complètement la famille du tueur : ses parents, ses frères et sœurs, ses enfants, ses nièces et neveux.
4	La Vengeance d'une famille sur une autre	a. un Proche vengeur b. un Proche coupable c. un Membre de la famille	Le proche d'un PJ en a tué un autre dans des circonstances floues. Impossible de savoir si c'était accidentel ou pas. Le chef de famille décide que le tueur devra s'occuper de la veuve et des enfants endeuillés. Mais la veuve refuse l'aide du fratricide : elle demande leur aide aux PJ pour anéantir son nouveau protecteur.
5	La Poursuite	a. un Fugitif b. un Poursuivant	Un fou arrive en ville : il délire à propos des monstres qui les poursuivent, lui et son pauvre amour disparu. De toute évidence, c'est un noble, et il faut le recueillir. Quelques jours plus tard, ses poursuivants arrivent : ils veulent l'arrêter pour crimes contre l'humanité et contre sa propre famille. À leur tête, le conseiller dont les avis ont rendu l'homme fou et l'ont mené à ces effroyables circonstances. Imaginez ça comme la suite d'Othello, où un Iago jaloux poursuit le pauvre Othello pour le traîner en justice.
6	La Victime de mauvais traitements ou d'un coup du sort	a. des Miséreux b. un Maître cruel ou indifférent	Un noble cruel aux méthodes efficaces tombe en disgrâce après une intrigue politique. Il perd tous ses titres, toutes ses possessions et toutes ses terres au profit d'un rival tout aussi cruel. Banni et aveuglé, il erre seul et sans suivants, dans un état misérable, lorsqu'il rencontre les PJ.
7	Le Désastre	a. une Puissance vaincue b. une Puissance victorieuse ou un Messager	[Une royaume étranger] a envahi le pays et anéanti la fine fleur des chevaliers. L'armée ennemie progresse en brûlant les champs, en détroussant et en assassinant les paysans. Sauve qui peut !
8	La Révolte	a. un Tyran	Un noble très respecté engage les PJ pour qu'ils l'aident à renverser son seigneur et usurper sa place. De prime abord,

		b. un (des)Comploteur(s)	ses intentions semblent louables mais deviennent de plus en plus sinistres avec le temps.
9	L'Entreprise risquée	a. un But b. un Chef audacieux c. un Adversaire	L'artiste Raikiela a promis au prince de lui réserver sa pièce maîtresse . Malheureusement, son ami a montré l'œuvre à un noble étranger qui, la convoitant, s'en est emparé sans permission. Sans déclencher de guerre, les PJ doivent monter une expédition pour récupérer l'œuvre des mains de l'étranger et la remettre au prince.
10	L'Enlèvement	a. un Ravisieur b. une Victime c. un Protecteur	Pitolso est amoureux de Kareta, et Kareta est amoureuse de Pitolsio. Pitolsio engage les PJ pour l'aider à soustraire Kareta des mains de ceux qui voudraient la garder pour eux. Les PJ doivent enlever Kareta sans tuer personne, afin de ne pas s'attirer l'attention des forces implacables de la justice. Un enlèvement ? Non, il s'agit simplement de libérer son amour de ceux qui la retiennent prisonnière.
11	Le Mystère ou L'Énigme	a. un Interrogateur b. un Enquêteur c. un Problème	Fandolio est tombé amoureux d'Ilsentosa, la princesse héritière du trône. Elle a déclaré qu'afin de gagner son amour, il doit promettre de résoudre son énigme ; et s'il échoue, alors il mourra. Il a accepté le marché, et demande aux PJ de l'aider à trouver la solution. Voici l'énigme...
12	L'Objet convoité	a. un But b. plusieurs Groupes ennemis c. un Juge ou Arbitre	C'est le jour du Concours de beauté du printemps ! Les jeunes filles participent à des concours pour élire la plus belle, la plus pieuse, la plus instruite sur sa lignée, et la plus charmante oratrice. Le jury se compose des Reines des années passées. La gagnante deviendra Reine de l'année et pourra épouser le Grand chasseur. C'est le jour de la Grande chasse ! Seuls les hommes célibataires peuvent participer au concours. Chaque participant doit se rendre dans la nature, sans armure, armé uniquement d'un couteau, d'une lance, d'un arc et d'une flèche. Il faut revenir avec le meilleur gibier, de préférence vivant. Le jury du concours se compose des anciens gagnants de la Grande Chasse. Le gagnant sera couronné Grand Chasseur et pourra épouser la Reine de l'année.
13	La Haine familiale	a. deux Membres (ou plus) de la famille qui se détestent	Le frère d'un PJ déteste le mari de sa sœur, qu'il considère être un flatteur pleurnichard. Le beau-frère, lui, perçoit le frère du PJ comme un tyran cruel. Après avoir pris le PJ à part et l'avoir fait jurer de ne rien dire, son frère l'informe qu'il a fait le serment de tuer son beau-frère.
14	La Rivalité familiale	a. un Proche préféré b. un Proche rejeté c. un Objet (de rivalité)	L'un des PJ et son demi-frère Joli, un gars du genre sympathique, sont devenus les amants de la même femme d'un marchand : elle cache ses liaisons à son mari et monte ses amants l'un contre l'autre, ainsi que contre son mari ; dans le même temps, elle sème la suspicion chez son mari, un homme très jaloux.
15	L'Adultère meurtrier	a. un.e Epoux.se adultère	Un ami marié entame une liaison adultérine avec une femme mystérieuse. Il redécouvre la joie de vivre. Puis sa femme disparaît et les rumeurs commencent. Une semaine plus tard,

		b. un.e Cocu.e b. un.e Amant.e	son fantôme accoste les PJ : elle leur demande d’enterrer son corps disparu (elle ne sait pas où il se trouve) et de la venger des deux amants. Pendant votre enquête, évitez qu’on vous épingle son meurtre sur le dos.
16	La Folie	a. un Fou b. une Victime	<p>L’hôpital du coin devient peu à peu le lieu de morts étranges, atroces et inexplicables. Puis un proche d’un PJ meurt d’une maladie bénigne. Octara, l’une des aides-soignantes de l’hôpital, est devenue folle : parfois, sous le coup de la folie, elle tue ses patients au lieu de les soigner. En temps normal, Octara semble tout à fait normale et saine d’esprit.</p> <p>Le Taureau tuméfié, la taverne préférée des PJ, et Azracon, leur tavernier préféré, leur servent à boire et à manger depuis des années. Un jour, Azracon change l’enseigne, qui devient Au Cheval Charmant, et fait entrer deux chevaux qu’il assoit chacun à une table. Une semaine plus tard, ses chambres sont occupées par tous les chevaux qu’il a achetés. Encore une semaine après, il est impossible de trouver une table de libre car la taverne est remplie de chevaux à ras-bord. Puis Azracon annonce à tous les passants qu’il va épouser Pythalda, la plus jolie jeune fille au monde, et qu’il recherche une couturière pour coudre une robe de mariée de la taille et de la forme d’une jument.</p> <p>Ou...</p> <p>Le prince célibataire Prophoc est depuis toujours un cavalier émérite. Un jour, il décide d’inviter son cheval préféré à table, déplaçant pour ce faire un dignitaire étranger. Cela provoque un effroyable scandale. Près d’une semaine plus tard, Prophoc organise un dîner au cours duquel il sert toutes sortes de spécialités rôties à une vingtaine de chevaux ; dans un élan de rage, il tue un dresseur de chevaux qui se plaint car les chevaux ne veulent ni ne peuvent manger la nourriture. Bientôt, le manoir et les jardins du prince sont envahis de chevaux ; des impôts sont prélevés pour combler le déficit du trésor princier. Les habitants s’apprêtent à se rebeller et à renverser le prince, quand celui-ci déclare être tombé amoureux et qu’il va organiser son mariage. Tout le monde est en liesse, et les choses semblent s’arranger car le nombre de chevaux au manoir du prince est redevenu normal. Puis, le jour du mariage, le prince oblige le grand prêtre (en le menaçant de mort en cas de refus) à les marier, lui et sa jument préférée.</p>

17	L'Imprudence mortelle	a. un Imprudent b. un Objet perdu c. une Victime	Un personnage connu des PJ (et qui, simple recommandation, devrait être l'un des PJ) possède un objet célèbre, qui peut être magique ou non. Un membre de sa famille, curieux, a joué avec et l'a emporté avec lui. Il l'a gardé un certain temps avant de s'en lasser ; puis, après avoir été successivement attiré par un bruit étrange et effrayé par la vision d'une chose qu'il/elle n'aurait pas dû voir, il s'enfuit et rentre à la maison, où l'on le retrouve plus tard, frissonnant d'effroi. Les gardes trouvent l'objet sur la scène d'un meurtre horrible et, par conséquent, le PJ devient leur suspect principal.
18	Les Crimes passionnels involontaires	a. un Amant b. un Aimé c. un Élément révélateur	Bonchanto, un contact gentil mais espiègle d'un des PJ, lui présente Demice, une jolie jeune femme issue d'une famille respectable : le PJ et cette dernière ont beaucoup de choses en commun, mais Bonchanto se donne énormément de mal pour ne pas que le PJ rencontre les parents de Demice. En même temps, il propose ses services d'intermédiaire aux deux amants. Il leur organise des rendez-vous secrets à plusieurs reprises. Puis, peu de temps après, il quitte la ville. Une lettre de Bonchanto parvient alors chez Demice, et tout part à vau-l'eau. Les parents de Demice tombent sur le PJ à bras raccourcis. Explications... Il y a 20 ans, les soi-disant parents de Demice n'arrivaient pas à procréer : ils avaient donc demandé aux parents du PJ s'ils pouvaient adopter un de leurs enfants. Les parents du PJ accédèrent à leur requête. Le PJ a pris pour amante sa propre sœur !
19	Le Proche qui tue un parent sans le savoir	a. un Tueur b. une Victime non reconnue c. un Élément révélateur	Les coups bas des intrigues politiques sont de retour : les forces patriotiques de l'opposition sont emmenées par un chef encapuchonné qui incite à se révolter (avec un certain succès) contre les intérêts familiaux du PJ principal. L'un des PJ est chargé de rencontrer ce chef mystérieux afin de trouver une solution, par la force ou la négociation. Mais les négociations tournent au vinaigre quand les forces de la ville choisissent cet instant précis pour faire une descente et piéger, ou tuer, le chef mystérieux. Elles font un signe secret au PJ (pour qu'il reste à l'écart), et à ce moment-là, le chef mystérieux se taille un chemin vers le PJ, en criant haut et fort tout en faisant des moulinets frénétiques avec son épée. Quoi que fasse le PJ, et peu importe si le chef mystérieux est sauvé, tué ou arrêté (si le PJ ne fait rien, le chef sera tué lors de l'altercation), on découvrira, une fois sa capuche retirée, qu'il s'agit du cadet adoré du PJ.
20	Le Sacrifice de soi pour un idéal	a. un Idéal b. un Héros c. une Personne ou une Chose sacrifiée	Après avoir déclaré que notre pays n'incarnera l' idéal parfait qu'au terme d'un sacrifice, une couple âgé, aimé et respecté se jette sur un bûcher (aux conséquences magiques impressionnantes mais floues). Ce serait encore mieux si les deux anciens étaient les prêtres d'un temple fréquenté par les PJ, ou les grands-parents/parents d'au moins un PJ. Les autorités n'étant pas au courant du sacrifice prévu auront déjà envoyé des troupes pour disperser la foule et arrêter les meneurs.

21	Le Sacrifice de soi pour son prochain	a. un Héros b. un Proche c. une Personne ou une Chose sacrifiée	Mideratho a toujours été un génie peureux et asthmatique. Il connaît tous les rouages des mécanismes comme personne, et il a même inventé son propre sort ludique mineur afin de mieux jouer avec ses créations mécaniques. Malheureusement pour lui, ses parents souhaitent que leur fils soit un héros de guerre. Afin de faire leur bonheur, Mideratho rejoint le commando assigné aux tâches les plus dangereuses qu'il puisse trouver : à présent, il doit apprendre à se battre. Est-ce qu'il perd la vue ou une main au combat ? Est-ce qu'il se fait tuer ? Les PJ arrivent-ils à l'entraîner suffisamment bien pour qu'il survive ? Pourra-t-il encore travailler sur ses mécanismes ?
22	Le Sacrifice de tous pour la passion	a. un Héros b. un Objet de la passion c. une Personne ou une Chose sacrifiée	Le prince célibataire Santus, le meilleur général que le pays ait jamais eu depuis une génération, a conquis deux états voisins à l'âge de 18 ans, mais il a passé le plus clair de sa vie à l'écart du reste du monde. Il tombe amoureux d'Oclea, une prostituée que le terrible roi Rometradi a engagée pour le séduire, et perd tout intérêt pour la guerre et sa principauté ; il se servira de cette dernière comme d'un outil qu'il maniera selon son bon vouloir afin de ravir Oclea (laquelle l'aime ou le méprise, ses sentiments ne sont pas clairs) du territoire de Rometradi. Pis encore, il annonce vouloir l'épouser et faire d'elle sa reine ; et s'il n'y arrive pas, il cèdera le trône à Aelus, son idiot de frère.
23	Le Sacrifice des êtres chers	a. un Héros b. une Victime bien-aimée c. un Besoin de sacrifice	Les coups bas des intrigues politiques sont de retour : les forces patriotiques de l'opposition sont emmenées par un chef encapuchonné qui incite à se révolter (avec un certain succès) contre les intérêts familiaux du PJ principal. Le PJ découvre, peut-être par le biais d'un proche, que le chef encapuchonné n'est autre qu'Antigoly, son cadet adoré. Le PJ est chargé de rencontrer Antigoly afin de trouver une solution, par la force ou la négociation. Après que le rendez-vous initial tombe à l'eau, le PJ reçoit pour ordre d'empêcher l'avancée de l'ennemi par tous les moyens. Au même moment, les autorités de la ville se renseignent sur l'emplacement du chef ennemi et mettent sa tête à prix. Antigoly refuse de voir ou parler à sa famille et ses représentants, y compris les PJ.
24	La Rivalité entre Supérieur et Inférieur	a. un Supérieur b. un Inférieur c. un Objet (de la rivalité)	Soudain, Stranoc la Main Salvatrice, l'expert en magie le plus instruit du pays, se retrouve en plein conflit magique avec Vulfus l'Araignée Noire, son plus vieil ami et ancien disciple, pour déterminer qui possèdera l'artefact . Les PJ, qui ont eu affaire aux deux parties, n'ont pas le choix. Les voilà impliqués sans qu'ils n'aient rien demandé : ils doivent affronter toutes sortes d'horribles créatures tout en essayant de sauver leur peau, celle de leurs amis et de leur famille, et de quitter la ville.
			Rivalité entre deux peuples : Pour en revenir au scénario

			numéro 10, le pays a été conquis récemment par une peuplade étrangère. Le Haut Seigneur [des envahisseurs] voit l'occasion de marier Kareta à Frusta, un noble de son propre peuple, afin de légitimer la conquête. Il refuse de donner son consentement à la liaison amoureuse de Kareta et Pitolso, qui a enlevé Kareta sans tenir compte des conséquences [diplomatiques]. Frusta voit cet enlèvement comme l'occasion de la sauver des "bandits" afin de lui prouver sa valeur.
25	L'Adultere	a. un Époux trompé b. un Époux adultère c. un Amant	<p>Thossuleo envoie sa femme Fonya rendre visite à sa famille ; puis il revend une grosse partie de ses affaires et fait des folies en achetant des babioles à une jolie jeune fille du nom de Crotia, qui l'aime en retour - ou pas. Dans tous les cas, elle accepte ses cadeaux avec plaisir.</p> <p>Thossuleo est fou amoureux de sa femme Fonya. Puis le noble Crotiadek, juge de son état, commence à le persécuter. Thossuleo perd sa fortune, son statut et, enfin, sa liberté. Après son emprisonnement, sa femme le quitte et emménage chez Crotiadek.</p>
26	Les Crimes passionnels	a. un Amant b. un Bien-aimé c. un thème de Décadence	Procsoutia tombe amoureuse de ses fils jumeaux, Abon et Aromed, et s'arrange pour qu'ils couchent avec elle. Les fruits de leurs ébats sont monstrueux et effrayants.
27	La Découverte du déshonneur d'un bien-aimé	a. un Bien-aimé coupable b. un Découvreur	<p>Lyclus et Lia sont très fiers du parcours couronné de succès de leur fille, Linbaria. Puis, la preuve est faite qu'elle a joué les assassins pour un noble maléfique.</p> <p>Linbaria est très fière de ses parents, Lyclus et Lia. Puis elle découvre des preuves comme quoi sa mère a autrefois été une prostituée. Pire, les preuves indiquent que Lia a repris son ancienne profession en secret.</p>
28	Les Obstacles à l'amour	a. Amant 1 b. Obstacles c. Amant 2	<p>Nymus et Teropha s'aiment d'amour fou. Malheureusement, à cause de leurs tempéraments incompatibles, ils se disputent avec véhémence chaque fois qu'ils essaient d'organiser leur mariage et finissent par annuler leurs fiançailles. À chaque fois, ils impliquent tous leurs amis et se mettent en colère contre eux.</p> <p>Nymus et Teropha s'aiment d'amour fou. Malheureusement, leurs parents ne sont pas d'accord et ont respectivement imposé des conditions irréalisables (des quêtes) à l'amour de leur progéniture. Afin de pouvoir se marier, Nymus doit porter aux parents de Teropha une passoire pleine de l'eau</p>

			du Styx, et Teropha doit réaliser une robe de mariée faite de la lumière d'étoile la plus pure.
29	L'Ennemi adoré	a. un Ennemi bien-aimé b. un Amant c. un Proche plein de haine	Montirkul et Pytha sont tombés amoureux l'un de l'autre bien que leurs familles soient en guerre. Les meilleurs guerriers de chaque famille s'appellent Katal et Shokalmor : leur rivalité amère détruira les amants et anéantira les deux familles.
30	L'Ambition	a. un Ambitieux b. une Chose convoitée c. un Adversaire	<p>Fleon est un général ambitieux qui désire régner sur la ville et établir une lignée royale. Sa femme, Paria, se veut être sa conscience et retient sa main tandis qu'il complotte et envoie ses troupes pour placer les marchands et les nobles sous sa coupe. Enfin, Fleon devient le premier consul de la ville. Les amis puissants qu'il s'est acquis lui permettent de modifier les statuts de la ville, la faisant passer de république à dictature. Paria doit agir maintenant si elle espère juguler ses ambitions.</p> <p>Le prince Mepilus souhaite devenir roi, mais son père, le roi Promanast, ne montre aucun signe d'affaiblissement ; pire encore, son frère aîné, le prince héritier Aphorphon, a été désigné comme le seul successeur possible. Mepilus concocte un plan pour qu'Aphorphon assassine Promanast sans le savoir. À ce moment fatidique, Mepilus compte instaurer la loi martiale, venger son père de son frère, puis récupérer la couronne de la Cité pour lui-même.</p>
31	Le Conflit divin	a. un Mortel b. un Immortel	<p>On a arrêté le général Panmodon : banni pour ses crimes, il promet de se venger dans le sang de sa ville natale et de son dieu protecteur, Lys. Il s'exile et se met à amasser d'horribles artefacts dans le but de répandre la peste, la guerre et la famine sur la ville : ainsi, Lys sera affaibli, et Panmodon pourra enfin détruire son temple puis tuer le dieu lui-même.</p> <p>Le noble Sturix commence à persécuter les fidèles pacifistes d'un nouveau dieu, Aes. Selon lui, leur religion les mènera à désobéir au culte de la cité, à se rebeller contre les autorités, et apportera la famine, la guerre, la peste et la pestilence. C'est pourquoi il les persécute avec tant d'ardeur et qu'il en crucifie autant que possible.</p>
32	La Jalousie erronée	a. un Jaloux b. un Objet (de la jalousie) c. un Complice présumé d. un Responsable de l'erreur	Medarion est jaloux de sa femme, Clexia, sans raison valable, et sa jalousie continue de croître. Il convainc Hametrea d'infiltrer son groupe d'amies et de dénicher ses « nombreux » amants. Clexia a deux sosies au sein de la population : l'une est une femme pauvre, l'autre est un jeune homme de passage qui se déguise en femme pour échapper à des poursuivants. Medarion aussi a deux sosies : un sorcier qui est arrivé avec le cirque, et son jumeau, un idiot qui

			<p>bave.</p> <p>Medarion découvre que sa femme a une liaison avec son meilleur ami, Promurtin. Medarion fait comme si de rien n'était, mais attise la jalousie de Promurtin pour Clexia en racontant qu'elle parle sans cesse de son vieil ami, Nantius, et si peu de Promurtin lui-même. En même temps, Medarion raconte à Clexia des histoires comme quoi Promurtin a été aperçu en ville accompagné de Nantius et d'une prostituée appelée Hametrea.</p>
33	L'Erreur jugement	<p>a. une Personne prise pour une autre</p> <p>b. une Victime de l'erreur</p> <p>c. un Responsable de l'erreur</p> <p>d. un Coupable</p>	<p>Oulitharth a fréquenté des prostituées : afin qu'il ne soit pas déshérité par sa famille ultra-conservatrice, son ami Taverion endosse la culpabilité. La femme de Taverion, Marnasia, en entend parler et le quitte.</p>
34	Les Remords	<p>a. un Coupable</p> <p>b. une Victime</p> <p>c. un Interrogateur</p>	<p>Samarand a vécu en pécheur. Il est dorénavant hanté par les fantômes de ses méfaits qui, en lui rappelant ses crimes, lui infligent une douleur et une terreur insupportables. Il a enfin des remords : bien que toujours hanté, il commence à réparer les torts infligés à ses victimes. Veuillez l'aider à réparer ses fautes et à combattre les fantômes qui le terrorisent.</p>
35	Les Retrouvailles avec un être perdu	<p>a. un Enquêteur</p> <p>b. un Être retrouvé</p>	<p>Mantraeas apprend d'un oracle que son père, qu'il croyait mort, est toujours en vie. Le voilà lancé à sa recherche.</p> <p>Marnady apprend d'un oracle qu'elle a une sœur jumelle, qui est toujours en vie. Elle doit retrouver sa sœur et la ramener à la maison.</p>
36	La Perte des êtres chers	<p>a. un Proche assassiné</p> <p>b. un Proche témoin</p> <p>c. un Assassin</p>	<p>Nyoquilat a fait vœu de chasteté. Un jour, il rentre chez lui et assiste à une vision terrifiante : les membres de sa famille, massacrés comme des chiens par des vandales cornus. Il s'élance pour les sauver, se fait rosser, est laissé pour mort, mais survit à tout ça. Maintenant, il demande de l'aide à qui veut bien la lui fournir.</p>

Article d'origine : [The 36 Plots](#)

La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle

par S. John Ross, traduction Loïc Prot

Note du traducteur: La version originale de cet article est disponible sur le [Site de S. John Ross](#).

Ce qui suit est un recueil d'**Intrigues de Scénarios de Jeu de Rôle**, sous forme abstraite. Je l'ai construite en analysant des centaines de scénarios publiés pour tout type de système de jeu (y-compris des systèmes depuis longtemps oubliés), essayant de les réduire à leurs dénominateurs communs. Le résultat est présenté ici: arbitraire, parfois redondant. J'utilise néanmoins cette liste à chaque fois qu'il me manque une idée novatrice pour la session suivante de ma campagne. Elle me permet de varier grandement mes scénarios. Elle devrait pouvoir vous servir de la même manière.

Note: Les "Intrigues" sont organisées par ordre alphabétique du titre. Comme les titres sont arbitraires, l'ordre ne veut absolument rien dire (*NdT: et comme en plus je me suis permis de changer les titres, et de les retrier en français, cela ne veut encore plus rien dire! :-)*). Et si vous voulez des trucs plus sérieux, allez donc voir les arbres décisionnels, "[Les Trente-Six Situations dramatiques](#)" (Georges Polti, 1924), les [200'000 situations dramatiques](#) (Etienne Souriau, 1950), le [Writer's Digest](#) et d'autres trucs littéraires sérieux. On n'est pas à la Sorbonne ici.

Amnésie

Un PJ ou plus se réveillent sans souvenirs récents, et se retrouvent au coeur d'un problème qu'ils ne comprennent pas. Ils doivent trouver la raison de cette amnésie, et résoudre les problèmes.

Variations

- Les PJs se sont rendus amnésiques volontairement, et essayent de comprendre leur propre travail

Base Cachée

Les PJs, au cours d'un voyage ou d'une exploration, tombent sur un nid de Méchant qui préparent un Truc Méchant. Ils doivent relayer l'information aux Gentils, ou s'infiltrer et démanteler l'opération eux-mêmes, ou une combinaison des deux.

Variations

- Les PJs doivent comprendre comment utiliser des ressources locales pour se défendre ou avoir une chance contre les habitants.

Capter le Drapeau

Les PJ's doivent s'emparer d'un objectif militaire. Les Méchants du coin s'y opposent. Le scénario tactique habituel.

Variations

- Les PJ's doivent rassembler et/ou entraîner une force pour les aider.
- Les PJ's ont de fausses informations et l'objectif ou son environnement immédiat ne sont pas comme ils s'y attendaient.
- Les PJ's et un groupe allié doivent unir leurs efforts (parfois en mettant leurs rivalités de côté)
- La zone de l'objectif comporte une population innocente, des Machines fragiles, ou des trucs précieux qui ne doivent pas être pris entre deux feux

Chantage

Un Méchant a obtenu une information (illégalement, ou simplement en recherchant dans le passé des PJ's) lui permettant de faire du chantage aux PJ's. La menace peut être de tout type (physique, sociale, etc.) mais elle dépend du fait que le Méchant est en possession de quelque chose (objet ou information) que d'autres n'ont pas. Maintenant il tire les ficelles et ordonne aux PJ's de faire des choses qu'ils ne veulent pas faire. Les PJ's doivent mettre fin à ce chantage, lui ôter son avantage, tout en suivant ses instructions et en endormant sa méfiance.

Variations

- En introduction de l'aventure, les PJ's rendent un service au Méchant, qui l'utilise alors contre eux (très cynique!)
- Pour réussir, les PJ's doivent contacter d'autres personnes victimes du même chantage.
- Les PJ's ne sont pas directement victime du chantage, mais une personne qui est important à leurs yeux ou dont ils ont la charge l'est.

Chasse à l'Homme

Quelqu'un est parti: échappé, perdu, ou disparu. Quelqu'un a besoin de le retrouver. Les PJ's sont appelés pour le retrouver et le ramener.

Variations

- L'objectif a été kidnappé (peut-être pour attirer les PJ's).
- L'objectif est dangereux et s'est échappé d'une prison.
- L'objectif est précieux et s'est échappé d'un endroit sûr, confortable et surveillé
- L'objectif s'est empêtré dans une autre aventure (comme protagoniste ou comme victime) et les PJ's doivent le suivre pour l'en dépatrer.
- L'objectif est un groupe en expédition ou en pèlerinage
- L'objectif ne s'est pas échappé/perdu, les PJ's ont juste été engagés (peut-être sous de faux prétextes) pour le retrouver.

Concours

Les PJs participent à une course, un concours, un tournoi, une chasse ou un autre sport. Ils doivent gagner.

Variations

- Les autres participants sont malhonnêtes et les PJs doivent les empêcher de gagner malhonnêtement
- Les PJs ont un autre objectif que la victoire, comme protéger un autre concurrent, ou l'espionner, ou juste accéder à un endroit où passe la course.
- Les PJs n'ont pas à gagner eux-mêmes; ils doivent juste empêcher le Méchant de gagner.
- L'évènement est une test délibéré des aptitudes des PJs (pour les faire entrer dans une organisation par exemple).
- L'évènement devient plus mortel que ce qu'il était supposé être.

Course au Trésor

Il y a à un endroit précis un Machin important et précieux. Les PJs (ou leurs employeurs) veulent s'en emparer, mais d'autres groupes également. Pour avoir une chance de réussir il faut être plus intelligent, plus rapide, utiliser au mieux les autochtones, être mieux renseigné sur l'objectif. Chaque groupe en compétition a son propre agenda et ses propres ressources.

Variations

- Les autochtones demandent aux groupes en compétition de défendre publiquement leur point de vue.
- Le Machin était en déplacement lorsque son transporteur s'est écrasé ou a disparu

Défense (Ils ne passeront pas)

Les PJs doivent garder un endroit vital (un col de montagne, un système solaire...) contre toute attaque. Ils doivent planifier une stratégie de défense, effectuer des rondes, placer des pièges, etc. et ensuite faire face à l'ennemi lors de l'attaque.

Variations

- Les renseignements initiaux sont faux, mais agir sur la base des nouveaux renseignements pourrait être plus dangereux encore - mais l'inaction également, et les PJs doivent choisir ou trouver un compromis
- Les PJs apprennent que l'ennemi a une bonne raison de détruire ou de s'emparer de l'endroit vital, et les PJs peuvent y être sensible.

Déplacement (On est où là ?)

Les PJs se retrouvent transporté à un endroit étrange. Ils doivent comprendre où ils se trouvent, comment ils sont arrivés là et pourquoi, et comment s'en échapper.

Variations

- Les ont été amené là pour aider quelqu'un en danger.
- Ils ont été amené là par accident, un effet secondaire de quelque chose d'étrange et de secret.
- Des ennemis des PJs ont été transportés avec les PJs (ou séparément), et ils se retrouvent sur un nouveau terrain de bataille, et parmi de nouveaux innocents qui ne savent pas qui sont les Gentils et les Méchants

Détournement

Les PJs sont à bord d'un moyen de transport plein de monde (Paquebot, Ferry, Vaisseau-Colonie) quand il fait l'objet d'un détournement. Les PJs doivent agir pendant que les autres passagers subissent.

Variations

- Les "Pirates" sont des agents du gouvernement faisant partie d'une intrigue complexe, et les PJs doivent choisir leur camp
- Les pirates ne réalisent pas qu'il y a un autre danger, et toute tentative de les convaincre est prise pour un mensonge.
- Les autres passagers n'aident pas les PJs ou sont même hostiles car ils pensent que toute action ne fera qu'empirer les choses.

Diplomatie (Les Bonnes Manières)

Les PJs font partie d'une mission diplomatique qui cherche à ouvrir des relations politiques ou commerciales avec une étrange culture. Il leur suffit de ne pas faire de faux-pas et de n'offenser personne, mais ils ont des informations incomplètes ou fausses sur les coutumes du coin.

Variations

- Les PJs ont été choisi par quelqu'un qui savait qu'ils n'étaient pas préparés - un PNJ qui essaie de saboter la mission (trouver le Méchant peut être nécessaire pour éviter un désastre)

Effraction

Objectif: entrer dans un endroit dangereux, démanteler les défenses du coin et s'emparer du Machin ou d'une personne importante.

Variations

- Le but n'est pas de s'emparer d'un Machin, mais de le détruire, ou d'interrompre un processus (détruire le générateur de champ de force, assassiner le méchant roi, interrompre un rituel de lancement de sort, mettre par terre les plans d'invasions, refermer le portail)
- L'objectif a bougé.
- L'objectif est une information qui doit être diffusée dès qu'elle est trouvée.
- Le boulot doit être fait sans alerter personne.
- Les PJs ne savent pas que l'endroit est dangereux
- Les PJs doivent remplacer le Machin par un autre Machin

Enquête (Elémentaire, mon cher Watson)

Un crime ou une atrocité ont été commis. Les PJs doivent résoudre l'affaire. Ils doivent interviewer les témoins (et empêcher qu'ils soient tués), rassembler des indices (et empêcher qu'ils soient volés ou effacés). Ils doivent ensuite rassembler des preuves à livrer aux autorités, ou faire eux-même justice.

Variations

- Les PJs doivent laver un innocent de tout soupçon (peut-être eux-mêmes)
- Les PJs doivent travailler de concert avec un enquêteur spécial, ou se retrouvent avec un allier indésirable.
- Au milieu de l'aventure, on leur enlève l'enquête (souvent suite à une manoeuvre d'un antagoniste)
- La scène finale se déroule au tribunal
- L'échelle pour ce type d'aventure est très variable, du meurtre de bourgade au scandale de pollution à l'échelle planétaire.

Escorte

Les PJs escorte un Machin précieux (objet ou personne) qui doit faire un voyage pour atteindre un endroit sûr ou son propriétaire. Le voyage est dangereux, et une ou plusieurs factions (ou des mésaventures) essayent de leur soustraire le Machin.

Variations

- Le Machin est une source de problème, et cherche à s'échapper ou à doubler les PJs
- La destination a été détruite ou prise par l'ennemi, et les PJs finir eux-même le travail que le Machin devait accomplir en arrivant là-bas.
- La personne essaye de changer de camp.
- L'arrivée à destination n'est pas la fin de l'histoire; Les PJs doivent négocier un échange entre leur Machin et un autre Machin (échanger des otages contre de l'argent par exemple).
- Les PJs doivent protéger le Machin sans que le Machin s'en aperçoive

Etrange (Comme c'est bizarre...)

Quelque chose de mauvais et d'inexplicable est en train de se produire (tension raciale, coupure de courant, plus de bière, neige en juillet, des hordes d'aliens mangent tout le fromage) et beaucoup de gens sont dérangés par cela. Ils PJs doivent remonter à la source du phénomène et y remédier.

Variations

- Mes PJs sont responsables sans le savoir de la situation.
- Le problème est en fait d'une nature différente de sa nature apparente (technologique, personnelle, biologique, chimique, magique, politique, etc.).

Exploration

Les PJs sont des explorateurs, et leur objectif est d'entrer dans un territoire inconnu et de l'explorer. Bien-sûr il y a un danger fascinant quelque part.

Variations

- L'endroit lui-même est la menace, et les PJs doivent remplir leur mission tout en restant en bonne santé, y compris mentale et financière.
- L'endroit est merveilleux et très précieux, et quelque chose d'autre essaye de faire en sorte que les PJs ne le fasse savoir à personne.
- Une menace qui endommage les transports ou les équipements de communication des PJs transforme cette intrigue en Survie

Fauteurs de Troubles

Un Méchant (ou un groupe de Méchant, ou plusieurs groupes) sème l'anarchie, dérangeant le voisinage, empoisonnant les réservoirs, etc. Les PJs doivent voir sur place, localiser le Méchant et l'arrêter.

Variations

- Les PJs ne doivent pas blesser le Méchant, il doit être ramené vivant et en bonne santé
- Le Méchant a préparé quelque chose de dangereux et de caché au cas où il serait capturé
- Le Méchant est un monstre ou un animal dangereux (ou une créature intelligente que tout le monde prend pour un monstre ou un animal)
- Le Méchant est un personnage public respecté, un officier supérieur, ou quelqu'un qui abuse de son autorité, et les PJs pourraient être confronté à l'hostilité des locaux qui ne peuvent croire que le Méchant soit Méchant.
- Les troubles sont alimentés par un équilibre des pouvoirs, et les PJs doivent choisir leur camp pour faire pencher la balance d'un côté et remettre les choses dans l'ordre.
- Les troubles sont diplomatiques ou politiques, et les PJs doivent rétablir la paix, pas la guerre.

Gestion (Au travail!)

Les PJs sont mis à la tête d'une importante organisation (une entreprise, une baronnie féodale, la CIA) et doivent, malgré leur manque d'expérience en la matière, la faire fonctionner et prospérer

Variations

- Les PJs ont été mis là parce que quelque chose d'important va arriver, et la Vieille Garde veut s'échapper
- Les paysans, voisins, employés, etc. en veulent aux PJs car la raison de leur arrivée à la tête semble étrange, et tout le monde aimait les anciens dirigeants.

Grain de Sable

Un Méchant ou une organisation prépare un truc méchant, et les PJs ont reçu un renseignement dessus. Ils doivent enquêter pour comprendre ce qui se passe et agir pour empêcher sa réalisation.

Variations

- Le renseignement initial était en fait destiné à les lancer sur une fausse piste.
- Il y a deux trucs méchants en préparation, et pas moyen d'arrêter les deux en même temps - comment choisir ?

Harcèlement (Qu'est-ce qui se passe ?)

Les PJs sont soudainement attaqués ou menacés sans qu'ils comprennent pourquoi. Ils doivent comprendre les motifs des attaquants tout en repoussant leurs attaques. Ils doivent ensuite résoudre le problème.

Variations

- Les PJs sont sans le savoir en possession d'un Machin que veulent les Méchants.
- Les Méchants cherchent à se venger de la mort d'un compatriote lors d'une aventure précédente.
- Les Méchants se sont trompés et ont pris les PJs pour quelqu'un d'autre.

Nettoyer la Zone

Y'a un endroit avec des Choses Méchantes. Les PJs doivent les éliminer systématiquement pour assurer la sécurité des Gentils.

Variations

- Les Choses Méchantes ne peuvent pas être battues par une confrontation directe.
- Les PJs doivent d'abord en apprendre plus pour elles pour résoudre le problème.
- La Maison Hantée.
- L'Invasion Extra-Terrestre.
- La Forêt Sauvage.

Portail (La Boite de Pandore)

Quelqu'un a joué avec un Machin Auquel Il Ne Fallait Pas Toucher, ou ouvert un portail vers une Dimension Infernale, ou éventré le mur d'une prison, ou invoqué un Grand Ancien dans un bordel. Avant de se confronter à la source du problème, les PJs doivent s'occuper des vagues de problèmes échappés du Machin: monstres, anciens ennemis vengeurs, aliens étranges qui mangent tout ce qui passe, etc.

Variations

- Il faut que les PJs rassemblent les problèmes échappés et les renvoient à leur origine avant la fin de l'aventure.
- Les PJs sont attirés par la Source et doivent résoudre des problèmes de l'autre côté avant de retourner dans leur dimension
- Un livre secret, un code, ou un autre truc rare est nécessaire pour colmater la brèche (peut-être simplement celui qui l'a ouvert)
- Intrigue cousine: le voyage dans le passé qui a modifié le présent

Pourchasser (Rattrapez-les !)

Des Méchants sont arrivés et ont fait des Méchantes Choses. Les PJs n'ont rien pu empêcher. Les Méchants ont réussi à s'échapper, et les PJs ont réussi à les prendre en chasse et doivent les rattraper avant qu'ils rejoignent leur repaire, leur pays d'origine, les lignes ennemies, etc.

Variations

- Les Méchants se sont enfuit en utilisant un moyen de transport ou une route que les PJs connaissent mieux qu'eux.
- Les Méchants se cachent temporairement dans un endroit (souvent hostile aux PJs
- Si les Méchants franchissent la ligne d'arrivée (la frontière, le portail dimensionnel, etc.) on ne pourra pas les poursuivre au-delà

Prison

Les PJs sont emprisonnés, et doivent s'échapper, malgré les gardes, les dispositifs de sécurité, et l'isolation géographique.

Variations

- Quelque chose s'est passé à l'extérieur et la surveillance est relâchée.
- Les PJs sont engagés pour "tester" la prison - ils ne sont pas des prisonniers normaux.
- D'autres prisonniers décident d'avertir les gardes par dépit ou par vengeance
- Les PJs espionnent un autre prisonnier, mais on les prend pour de vrais prisonniers et ils sont incarcérés.
- Les PJs doivent faire vite pour rejoindre une autre aventure à l'extérieur.

Quête

Quelqu'un a besoin d'un Machin (pour compléter la prophétie, soigner le roi, empêcher la guerre, soigner une maladie, etc.). Les PJs doivent trouver le Machin. C'est souvent un Machin vieux, mystérieux, et puissant. Les PJs doivent en apprendre plus dessus pour le trouver, puis doivent s'en emparer.

Variations

- Le Machin est incomplet lorsqu'il est trouvé (l'une des intrigues les plus irritantes et pas-drôle de tout l'univers).
- Quelqu'un possède le Machin (ou l'a volé récemment, parfois pour une raison ou une cause légitime).
- Le Machin est une information, ou une idée, ou une substance, pas un objet spécifique.
- Les PJs doivent infiltrer un groupe ou une société, et s'emparer du Machin discrètement

Refuge (Un Abri dans la Tempête)

Les PJs cherchent un abri pour se protéger des éléments ou d'une autre menace, et trouvent un endroit où se réfugier. Ils découvrent qu'ils sont tombés sur quelque chose de dangereux, de secret, ou de surnaturel, et doivent résoudre le problème pour pouvoir enfin se reposer.

Variations

- L'abri abrite également la source de la menace que les PJs cherchaient à éviter.
- L'abri est une Base Cachée (voir ce terme).
- Les PJs doivent lutter non seulement pour s'abriter, mais aussi pour survivre.
- L'abri est un abri légitime, mais les PJs ne sont pas les bienvenus, et doivent conquérir les cœurs ou les esprits pour être acceptés

Ruines Récentes

Une ville, château, vaisseau, campement, ou autre construction civilisée est en ruine. Alors qu'elle était en bon état encore récemment. Les PJs doivent entrer dans les ruines, les explorer, et découvrir ce qui s'est passé.

Variations

- Ce qui a détruit l'endroit (Méchants, radiations, monstres, race inconnue, fantômes) est toujours une menace; Les PJs doivent l'éliminer.
- La "Ruine" est un vaisseau abandonné récemment découvert.
- La "Ruine" est une ville fantôme découverte au détour du chemin - mais la carte dit que c'est une ville normale.

Safari

Les PJs sont en expédition de chasse, pour capturer ou tuer une créature. Les problèmes sont liés à l'environnement, l'aptitude de la créature à leur échapper, et peut-être à les combattre.

Variations

- La créature est immunisée à leurs équipements ou à leurs armes
- D'autres personnes protègent activement la créature.
- L'antre de la créature propulse les PJs vers une autre aventure.

Secours (Ils sont en Chemin)

Une personne (communauté, nation, galaxie) est en danger et doit être secourue par les PJs. L'introduction peut simplement être un appel au secours ou un signal de détresse.

Variations

- La/Les Victime(s) est/sont retenue/s en otage, ou assiégée/s par l'ennemi, et les PJs doivent s'occuper des ravisseurs ou forcer le blocus.
- Il est possible que les secours se retrouvent dans la même situation que les personnes en détresse, multipliant le problème.
- Il faut secourir non pas des gens, mais des animaux, robots, ou autre chose
- La "victime" ne réalise pas qu'elle a besoin d'être secourue; elle se croit en sécurité
- La menace n'est pas liée à des Méchants mais à une catastrophe naturelle, nucléaire, ou une épidémie
- Les personnes en détresse ne *peuvent pas bouger*; il faut faire ou s'occuper de quelque chose sur place.
- Les PJs font partie des personnes en détresse au début de l'aventure, et doivent s'échapper pour rassembler des forces ou des ressources et secourir ceux qui sont restés sur place.

Surveillance (Ne Pas Toucher)

Les PJs font de la surveillance - espionner une personne, rassembler de l'information sur un animal sauvage, explorer un nouveau secteur. Quelle que soit l'échelle, il est impératif qu'ils ne soient pas repérés.

Variations

- L'objectif a des problèmes et les PJs doivent décider qu'ils le secourent ou pas

Survie (Ne Mangez Pas Les Mauves)

Les PJs s'échouent dans un endroit bizarre, et doivent survivre en trouvant nourriture et abri, puis essayer de regagner leur maison.

Variations

- Les PJs doivent survivre le temps que de l'aide arrive, qu'un truc soit réparé, etc.
- Dans les scénarios *Réparations*, les PJs doivent parfois découvrir un truc dans le coin qui rendra permettra d'effectuer les réparations

Trésor !

Les PJs sont des chasseurs de trésor, qui ont entendu parler d'une ruine où il y aurait un trésor. Ils doivent l'explorer, s'occuper des trucs pas naturels du coin pour s'emparer du trésor et ressortir vivants. (NdT: voir également *Course Au Trésor*)

Variations

- Le trésor lui-même est dangereux.
- Le trésor n'est pas situé dans une ruine, mais dans la nature, ou même caché dans un endroit civilisé.
- Le trésor appartient légitimement à quelqu'un d'autre.
- Le trésor a une volonté propre.

La Zone

Les PJs doivent traverser une zone dangereuse sans être tué, volé, humilié, contaminé, par ce qui s'y trouve. Les problèmes sont rarement d'une nature personnelle - c'est l'endroit *lui-même* qui est le Méchant de l'aventure.

Variations

- L'endroit n'est en fait pas dangereux du tout, et les "dangers" sont en fait des tentatives de prises de communication vers les PJs.

De l'autre côté de la barrière

Toutes les intrigues peuvent être transformées en mettant les PJs à l'extérieur. Soit les PJs accompagnent des PNJs au milieu de l'intrigue (et ils n'y entraînent pas les PJs qui doivent juste les défendre), ou les PJs assistent à une intrigue impliquant des PNJs et ils doivent choisir leur camp ou résister. Par exemple, avec "Refuge-Un Abri Dans La Tempête", les PJs pourraient être dans le refuge lorsqu'un autre groupe arrive; dans la variante "Les PJs ne sont pas les bienvenus", les PJs pourraient être la voix de la raison pour faire taire une ferveur religieuse, des préjugés raciaux, ou toute autre source de conflit.

Variations

- Les PJs se trouvent dans le rôle des PNJs (les Méchants, les Fugitifs, etc.): au lieu de pourchasser, ils sont les Pourchassés; au lieu d'éliminer, ils doivent ne pas être éliminés.
 - Ne pas toucher à l'intrigue de base, mais inverser les variations.
-

Trucs & Astuces

Utilisez les métaphores

J'ai écrit ces intrigues dans un langage orienté vers un genre aventure-action, parce que c'est là la forme la plus courante des scénarios de jeu de rôle. Mais si vous avez l'habitude de jouer sur plus de niveaux, vous pouvez quand même utiliser cette liste. Il vous suffit de remplacer un objet par une information, un endroit par une personne, un ennemi par un sentiment négatif, de même qu'une station spatiale peut être un donjon et un résidu magique une empreinte digitale.

Double Couche

Un principe de base intéressant est le jeu caméléon, où une aventure semble être d'un certain genre mais se révèle être autre chose. Parfois le passage de l'un à l'autre est innocent et naturel - *Survie*, par exemple, peut servir d'introduction à *La Zone*, et *Etrange* est une introduction logique à *Portail*. Parfois le passage est plus sinistre ou délibéré, avec des PNJs qui vendent une mission d'un type alors qu'on comprend ensuite qu'il se passe autre chose. Cela peut *tout de même* être innocent, si les PNJs se sont trompés, ou s'ils avaient désespérément besoin d'aide et craignait que personne ne vienne résoudre leur *véritable* problème.

Expérimentez

Choisissez deux intrigues au hasard, et imaginez une aventure avec elles, tout naturellement - la première servant d'introduction, la seconde de plat principal. Si la même intrigue sort deux fois, allez-y quand même ! Deux couches peuvent avoir une structure similaire mais des racines et des détails très différents.

Double Couche, deuxième acte

Une autre catégorie très intéressante de scénarios est l'enchevêtrement de deux intrigues séparées. Il est aisé par exemple de faire de l'une des intrigues l'intrigue *physique* et de l'autre l'intrigue *personnelle*. Ainsi seulement l'une des intrigues influence le lieu de l'action, tandis que l'autre peut avoir lieu n'importe où. Par exemple: les PJ sont engagés pour escorter un prince à un sommet pour qu'il puisse apparaître devant le peuple et mettre fin à une guerre (un exemple simple et physique d'*Escorte*), mais en chemin ils réalisent que le gars a des tendances suicidaires car les obligations de sa charge ont ruiné son histoire d'amour, et ils doivent l'empêcher de mettre fin à ses jours soit en arrangeant ses histoires, soit en le convaincant de passer à autre chose (un exemple personnel et métaphorique du *Grain de Sable*).

Pas de Panique

Beaucoup de MJs arrivent à la Grande Liste en état de panique scénaristique. Ne croyez pas que l'intrigue fait tout le scénario, comme beaucoup de MJs. Les intrigues présentées ici vous fournissent une structure simple et éprouvée, et mais les intrigues ne servent réellement qu'à structurer une session. N'oubliez pas que l'essentiel du Jeu de Rôle c'est le Rôle, pas l'intrigue. Tout scénario qui contient une structure trop complexe éloignera l'attention du Rôle. Pour jouer il vous faut juste une structure basique, et savoir se laisser aller à l'inspiration du moment.

Et pour finir, voici:

La Petite Liste des Variantes Qui Fonctionnent Avec Presque Toutes Les Intrigues

- Les PJs doivent collaborer avec un PNJ ou une organisation qu'ils préfèrent éviter en temps normal (des rivaux, des Méchants, ou juste un expert insupportable envoyé pour les "aider").
- Les Victimes sont en fait les Méchants et inversement.
- Les PJs rencontrent des PNJs qui acceptent de les aider à condition qu'eux-mêmes les aident pour leur propre cause.
- Le Méchant est quelqu'un que les PJs connaissent personnellement, voire respectent ou aiment (ou quelqu'un qu'ils rencontrent en cours de route et trouvent sympathique).
- Les PJs doivent réussir sans violence, ou avec une discrétion particulière.
- Les PJs doivent réussir sans utiliser les pouvoirs, équipements ou autres ressources auxquels ils ont habituellement accès.
- Le Méchant est un méchant récurrent
- Un autre groupe comparable aux PJs a déjà raté la mission, et leurs corps/équipements/etc. fournissent aux PJs des indices pour faire mieux.
- Il y a des innocents aux alentours que les PJs doivent protéger tout en progressant.
- L'aventure commence brutalement sans introduction, les PJs sont directement au coeur de l'action.
- Les PJs doivent se faire passer pour d'autres, ou bien faire semblant d'avoir des allégeances, des valeurs ou des goûts différents.
- Les PJs ne peuvent pas tout faire et doivent choisir: quel Mal arrêter ? Quels innocents secourir ? Quelle valeur ou idéal promouvoir ?
- Les PJs doivent être un sacrifice personnel ou d'autres souffriront.
- Les PJs ne doivent pas *résoudre* le problème, mais aider avec le problème en toile de fond: faire passer une cargaison de vivres, faire sortir un patient qui a besoin d'aide médicale, etc.
- Un des PJs est (ou est présumé être) un héritier perdu, la réalisation d'une prophétie, un dieu du volcan, ou un sauveur quelconque, et est la raison pour laquelle les PJs sont embarqués dans l'aventure.
- Un autre groupe comparable aux PJs est en compétition avec eux sur la même aventure, peut-être avec des objectifs très différents.

Cette Nouvelle version de la Grande Liste est le résultat de plusieurs années de jeu, d'écriture pour des jeux, et on l'espère de sagesse accumulée. Elle est également le résultat de lettres de plusieurs lecteurs qui m'ont tapé dans les côtes parce que j'avais oublié des choses importantes ! Toute suggestion pour étendre cette liste peuvent m'être adressées par [email](#) (NdT: en anglais!!!), et elle sera accueillie à bras ouverts avec des baisers.

La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle est dédiée aux nombreux fans qui m'ont fait savoir combien elle leur a été utile, et particulièrement ceux qui ont permis de l'améliorer: Peter Barnard, Glen Barnett, Colin Clark, David Lott, Jason Puckett, Marc Rees, Carrie Schutrick, et Jeff Yaus, plus quelques héros mystérieux qui ne m'ont jamais révélé leur véritable identité. Dédicace à tous les MJ ici-bas qui triment dur pour faire vivre à leurs joueurs des aventures inoubliables.

***Note du traducteur:** La version originale de cet article est disponible sur le [Site de S. John Ross](#). Lisez également ses nombreux autres articles sur [Cumberland](#). Tout commentaire ou correction sur la version française peut être envoyé à [Loïc Prot](#).*

