



le Scriptorium

présente :

une aide pour
tout jeu de rôle



MAIS QU'EST-CE QUE VOUS FAITES ICI ?

MAIS QU'EST-CE QUE VOUS FAITES ICI ?



UNE AIDE DE JEU POUR TOUT JEU DE RÔLE
PAR ZARCANIA

Avant-propos

Lors d'une mission en ville (ou simplement d'une étape pour se ravitailler), les Maîtres du Jeu sont parfois confrontés à un problème épineux. Les joueurs cherchent des informations à tout prix et se jettent sur le premier PNJ qui passe par là sans choisir avec attention la personne qu'ils vont aborder et de quelle manière ils vont le faire.

Pourquoi le PNJ à qui les joueurs s'adressent se trouve justement dans cet endroit ?

Évidemment, on peut imaginer que le PNJ est là, car il habite en ville, c'est clairement une bonne raison. Une bonne raison, mais pas forcément une raison suffisante. Pourquoi un homme du commun se trouve dans les beaux quartiers ? Pourquoi un noble fréquente-t-il les lieux de perdution des zones mal-famées ? Voici ci-dessous quelques réponses.

Votre PNJ est un roturier dans son cadre « normal »

Toutes les villes dans les univers fantastiques (mais aussi les autres) ont en leur sein des quartiers où se trament des choses que la morale en vigueur réproouve (ou, si elle ne réproouve pas, elle ferme au moins les yeux). Ces quartiers sont bien souvent les endroits où la fête est plus folle, mais elle peut aussi devenir dangereuse. Ces dans ce genre d'endroit que l'on trouve les guildes de voleurs, assassins et autres raclures.

- Il habite dans ce quartier et se rend (ou rentre) à son travail. Dans ce cas, rien de bien extraordinaire, car le personnage est à sa place et il peut avoir entendu des rumeurs ou autres informations dont les joueurs sont friands.
- Il rend visite à un membre de sa famille. Il vient juste d'arriver en ville et ne sait rien du tout.
- Le PNJ cherche du travail, il aura donc fréquenté les guildes et autres institutions majeures en ville. Il pourra donc, si les PJ sont en veine, avoir entendu quelques bribes d'informations au coin d'un couloir ou autre. À vous de choisir la profession du PNJ pour qu'elle corresponde à vos desseins (fournir ou non des informations aux joueurs).



- L'homme (ou la femme) a quitté son lieu d'habitation précédent suite à un différend avec un notable local. Il cherche donc à se faire oublier pendant quelque temps. Cette fuite peut être due à un crime commis par ce PNJ ou une injustice (qui peut donner lieu à une aventure ultérieure).

Votre PNJ est un roturier dans les beaux quartiers

Trouver un roturier dans un quartier chic n'a rien de surprenant, mais en général il lui faut une bonne raison, les milices locales n'aimant pas trop voir des bouseux traîner dans leur circonscription.

- Il vient chercher justice après avoir été lésé dans une affaire commerciale. Le PNJ risque d'être très pressé et ne répondra que très brièvement.
- La femme que les joueurs viennent d'aborder essaye de séduire le fils du Duc (ou autre notable) qu'elle a aperçu dans la campagne, elle est d'ailleurs prête à tout pour le séduire. Elle peut vouloir essayer de se faire embaucher, tenter d'entrer par effraction ou se faire passer pour une noble. Dans tous les cas, elle a besoin d'aide. Vos PJ pourraient peut-être la lui fournir.
- C'est un voleur, tout simplement. Il peut débiter dans le métier et ne pas vraiment savoir comment s'y prendre ou être un roublard confirmé en repérage.
- Le PNJ s'est perdu et cherche son chemin dans la ville. Évidemment, il ne connaît rien à la ville et ne pourra pas donner d'information.

Votre PNJ est « de la haute » et se rend dans les bas quartiers

Dans ce genre de cas, il semble évident que le PNJ riche cherchera plutôt à cacher sa haute naissance ainsi que ses richesses de peur de se faire détrousser. Aussi il aura tendance à esquiver les questions qui le concernent et à répondre rapidement pour se débarrasser des importuns.

- L'homme vient chercher les plaisirs de la chair dans ces zones où il ne sera pas reconnu. Évidemment, il sera nerveux si on lui parle et ne donnera pas son identité.
- Le PNJ cherche à embaucher des hommes (ou femmes) de main pour un sale boulot. D'ailleurs, peut-être que vos PJ pourraient faire l'affaire.
- L'homme (ça marche moins bien avec une femme) vient verser un peu d'argent à une femme qui a accouché d'une relation avec lui. L'argent sert à élever l'enfant et surtout à acheter le silence de la femme. Une fois que les joueurs connaissent les tenants et les aboutissants, ils peuvent demander presque n'importe quoi (comme les informations recherchées ou de l'argent).
- Le PNJ est un noble qui vient de se réveiller dans une ruelle sombre avec un très gros mal de crâne et les poches vides. Il a également perdu ses bijoux et autres objets de valeur.



- Le PNJ est un inquisiteur qui n'a pas l'habitude quand ce n'est pas lui qui pose les questions. Il va très vite reprendre ses habitudes normales et, en fonction des réponses, il se pourrait que les PJ se trouvent dans une assez mauvaise posture.

Votre PNJ est un riche dans son cadre « normal »

Quoi de plus normal qu'un riche dans les quartiers riches ? Il vit sa vie, tout simplement. Il pourra prendre de haut les PJ (suivant leurs manières et accoutrements) voire les envoyer bouler s'ils ne respectent pas l'étiquette.

- Le riche personnage auquel les joueurs s'adressent se rend à une audience auprès du responsable politique dans la ville. Il n'a vraiment pas de temps à perdre. Comme c'est un homme (ou une femme) étranger à la région proche, il ne sait rien sur les environs, mais sans doute beaucoup sur la région frontalière dont il est originaire.
- Le PNJ est un riche artiste en quête d'inspiration pour sa prochaine toile représentant le dirigeant local. D'ailleurs, l'un des PJ lui donne une folle envie de peindre et l'inspire énormément. Si les PJ se laissent tenter, ils seront sûrement surpris du prix à payer. Il se peut également que le peintre soit un sorcier déguisé qui tente d'ensorceler une personne grâce à une peinture (idée d'aventure).



Autres

Évidemment, toutes les villes ne sont pas réellement divisées en deux, d'un côté les quartiers riches et de l'autre les taudis et les bouges crasseux. Comme partout il peut y avoir une classe médiane composée de travailleurs, artisans et propriétaires d'échoppes à petit succès. Dans ces quartiers, on peut rencontrer toute sorte de personnes, les riches et les pauvres, les hommes et les femmes, des humains ou non.

- Le PNJ est un prêtre errant qui cherche le sanctuaire de son dieu dans la ville. « À vot' bon cœur, Messire... »
- L'homme et la femme viennent vendre leurs bêtes à la foire annuelle.
- Le PNJ fait partie d'une guilde influente locale, il peut arranger un rendez-vous avec un homme qui pourrait renseigner les PJ, contre rétribution évidemment.



- Le PNJ est un autre aventurier dont vous pouvez vous servir pour introduire un nouveau personnage (joueur ou non), une nouvelle quête ou des rumeurs dont les joueurs pourraient avoir besoin plus tard.
- La personne à qui s'adressent les PJ est légèrement saoule et risque de se tromper dans ses réponses... Il peut aussi avoir envie de se battre « à la loyale, à main nues », c'est une petite façon de mettre de l'ambiance sans trop de risque.
- Le PNJ est un artisan qui va chercher des matières premières au marché du coin. Si les questions l'intéressent, l'artisan prendra peut-être le temps d'y répondre.
- Le PNJ est le messager d'un général qui transporte les derniers ordres du dirigeant local. Il sera très pressé et risque de ne pas s'attarder pour répondre. Si les PJ observent bien, un papier peut s'échapper du sac du messager. Il s'agit des ordres de mouvement de l'armée pour ne pas se faire prendre à revers par les armées ennemies. Les joueurs vont-ils souhaiter amener ce papier à bon port pour recevoir une récompense ? Le redonner au messager ? Le laisser sur place peut-être ?

Conclusion

Ces PNJ peuvent savoir ou pas ce que recherchent les joueurs (à la discrétion du MJ). L'interaction avec ces personnages va générer une sorte de vie à votre ville et la rendre plus crédible. Dans tous ces cas, les PNJ peuvent être pressés ou ne pas avoir envie de discuter, il trouvera donc une façon polie (ou non) de ne pas répondre. Ils peuvent aussi avoir envie de bavarder et donner beaucoup d'informations aux joueurs. Toutes ces idées peuvent servir à lancer un scénario.

