# Tracer les confours

#### ESQUISSER LES QUARTIERS ET LES SITES

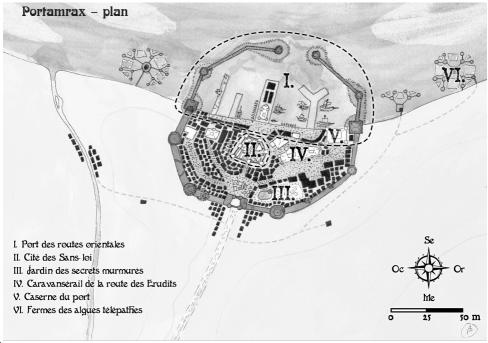
Lorsque vos personnages débarquent dans une LOCALITÉ, le meneur doit déterminer si les personnages vont s'éterniser ou pas. Demander aux joueuses est un bon plan. Si les personnages ne font que passer, il suffit d'improviser rapidement deux ou trois détails. Sinon, il vaut mieux créer toute une LOCALITÉ. Dans ce cas, il peut opter pour une génération rapide, celle du *Livre de base* (LDB v2) p. 146 ou une génération plus complète comme détaillée ci-après.

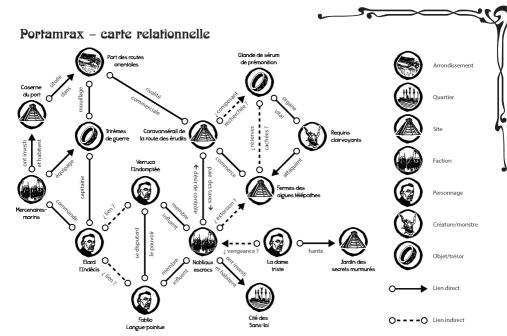
La procédure du LDB v2 est rapide et peut se faire à la volée. Par contre, elle apporte peu d'éléments propices à d'intéressantes intrigues sociales. Et rien n'est prévu pour impliquer les personnages dans la vie de la LOCALITÉ.

Donc, quand le meneur pressent que les personnages vont rester dans une LOCALITÉ et y vivre de nombreuses et trépidantes aventures en rapport direct avec ses LIEUX et ACTRICES, la procédure suivante est recommandée.

Au moment de créer une LOCALITÉ, vous devez réfléchir au type de carte avec lequel vous désirez avancer. Allez-vous utiliser une carte géographique qui détaille le contour des quartiers, indique les lieux importants et permet d'appréhender immédiatement les distances et les directions? Ou allez-vous opter pour une carte relationnelle sur laquelle vous inscrirez les LIEUX et ACTRICES et, surtout, tous les liens f(r)ictionnels qui les unissent, tissant de facto la toile des intrigues possibles? Ou encore, une carte heuristique qui trie les informations par sujets et par intérêt, facilitant leur récupération lors de la partie. Il n'est pas interdit d'utiliser les trois, mais cela risque d'être très chronophage.

Quel que soit le type de carte choisi, il gagne souvent à être complété par des couches de couleurs, des commentaires et une bonne légende avec échelle et orientation.





Quand vous êtes prêt à bâtir votre LO-CALITÉ et son REGISTRE, suivez les étapes ci-dessous.

## ÉTAPE 1 Placez un LIEU important

Déterminez ensemble quel est le LIEU le plus important de la LOCALITÉ. Ce peut être un lieu de rassemblement, de mystère, de commerce, le coeur de la vie sociale de la LOCALITÉ, le territoire d'une FACTION ou juste la maison d'une PERSONNALITÉ que les personnages viennent voir.

Marquez cet endroit sur le PLAN par un signe distinctif. Si ce LIEU est central à la vie de la LOCALITÉ, placez-le près du centre du PLAN. Sinon, excentrez-le pour signifier que ce qui intéresse vos personnages n'est pas ce qui intéresse les gens du cru.

Demandez à chacun de nommer ce LIEU et choisissez ensemble le nom qui vous marque le plus. Ce pourrait être « les trois collines dorées » ou « le coeur du méandre », « les forges sur la cascade » ou « les docks des navires fantômes » pour un QUARTIER,

« la sphère de l'érudit des sept plans », « le Cirque des joutes navales » ou « la cahute de l'ermite disparu » pour un SITE. Si vous calez, référez-vous aux tables aléatoires QUARTIER ou SITE.

#### ÉTAPE 2 Ajoutez des QUARTIERS ou SITES

En commençant par la joueuse avec le personnage le plus citadin, chacun (meneur compris) ajoute un QUARTIER ou un SITE sur le PLAN. Un SITE n'a pas nécessairement besoin d'être placé dans un QUARTIER. De même, la joueuse qui place un SITE hors d'un QUARTIERS peut définir celui-ci ou pas ; c'est son choix.

Brossez un portrait rapide du LIEU et trouvez-lui un nom marquant que vous noterez sur le PLAN. Si vous calez, n'hésitez pas à impliquer les autres joueuses ou référez-vous aux TABLES ALÉATOIRES. Brossez rapidement le portrait du LIEU à l'aide de MARQUEURS. Si vous utilisez un PLAN physique, indiquez ou délimitez le LIEU dessus. Si vous utilisez une carte relationnelle ou heuristique, notez le nom du LIEU et ses MARQUEURS.



Des LIEUX de taille et de nature différentes donnent généralement des intrigues plus riches, nuancées et accrocheuses. Selon les envies de votre table, vous devrez veiller à rester plus ou moins cohérent dans le choix et la description des LIEUX. Si une joueuse vient de proposer un District des forgerons, vous pourriez ajouter des Jardins suspendus ou y inclure une Fabrique des orfèvres d'automates. Mais n'y ajoutez-pas le Temple des briseurs de lames ou la Ruelle des Mangefers.

Continuez avec les autres joueuses qui ajoutent chacune un autre QUARTIER ou SITE. Quand vous estimez avoir assez de LIEUX intéressants, arrêtez-vous. Le nombre de LIEUX va dépendre d'abord de l'importance de la LOCALITÉ aux yeux des joueuses, du temps et des aventures qu'elles comptent y vivre et de la taille de celle-ci. Un village dans lequel les personnages ne s'arrêtent qu'une semaine pour se reposer et se réapprovisionner ne demandera pas autant de travail (un ou deux QUARTIERS ou SITES) qu'une cité impériale autour de laquelle tournent tous les complots et FRONTS de la campagne des joueuses (plusieurs QUARTIERS avec un ou plusieurs SITES chacun).

#### ÉTAPE 3 Ajoutez des ACTRICES

Maintenant que votre PLAN contient des LIEUX intéressants, le moment est venu de les peupler. En commençant par la joueuse avec le personnage le moins charismatique, tout le monde (meneur compris) adjoint une FACTION ou une PERSONNALITÉ à un LIEU précédemment défini. Brossez rapidement le portrait de l'ACTRICE et de ses liens avec le LIEU. Comme pour les QUARTIERS, une joueuse peut créer une PERSONNALITÉ qui n'appartient pas à une FACTION ou créer une PERSONNALITÉ et décider de créer (ou non) la FACTION à laquelle elle appartient.

Vous pouvez placer plus d'une ACTRICE par LIEU et certains LIEUX peuvent d'ailleurs ne pas

en accueillir. Pensez également à diversifier vos ACTRICES. Si une joueuse vient d'ajouter une Guilde des taillandiers, vous pourriez avoir envie d'ajouter une Corporation de la foudre ou Horatio, le Maître d'arme.

Si vous utilisez un PLAN physique, placez le territoire de la FACTION ou la résidence d'une PERSONNALITÉ dessus. Si vous utilisez une carte relationnelle ou heuristique, notez le nom de l'ACTRICE et ses TRAITS principaux. N'oubliez pas de créer des LIENS vers d'autres éléments de la LOCALITÉ.

Passez ensuite à la joueuse suivante qui ajoute une autre FACTION ou PERSONNALITÉ. Quand vous estimez avoir assez d'ACTRICES intéressantes, arrêtez-vous. Le nombre d'ACTRICES va, à nouveau, dépendre de l'importance de la LOCALITÉ pour les joueuses.

### ÉTAPE 4 Définissez des liens personnels

En commençant par celle qui a le personnage le plus âgé, chaque joueuse (sauf le meneur) doit choisir deux LIEUX ou ACTRICES avec lesquels son personnage est lié. D'abord un LIEU ou un ACTRICE qui l'intéresse personnellement. Ensuite, un LIEU ou une ACTRICE avec lequel il a un lien émotionnel ou spirituel important.

Il est très important de définir clairement la nature et l'intensité du lien. Plus ce lien sera personnel et intense, plus il aura de chance d'être amené, et de peser, dans les aventures des personnages. En même temps, les joueuses ne doivent pas se forcer pour impliquer leur personnage. Il est cependant conseillé qu'au moins un personnage possède un élément fort avec au moins un LIEU ou une ACTRICE de la LOCALITÉ.

Par exemple, lors du façonnement de Bourg-en-Breux, Gérard, le joueur de Rudiger, décide que le Guerrier s'intéresse personnellement au District des forgerons. En effet, son personnage vient de récupérer une arme magique



et il désire incorporer son pouvoir à son ARME DE PRÉDI-LECTION grâce à son ACTION FORGERON. Il établit ensuite qu'une rivalité tenace existe entre lui et Horatio, le Maître d'armes, le seul humain capable de le battre selon ses propres dires. Gérard indique que Horatio aurait pu être le maître d'arme du jeune Rudiger. Mais Mélissa trouve que c'est trop « cliché » et elle propose qu'Horatio ait battu le maître d'armes de Rudiger lors d'une démonstration publique et que cela l'ait rongé jusqu'au suicide. Gérard approuve des deux mains

#### ÉTAPE 5 Définissez les LIENS entre les LIEUX et les ACTRICES

En commençant par la joueuse qui a le personnage le plus sympathique, tout le monde (meneur compris) tisse un LIEN entre deux éléments (LIEU ou ACTRICE) du PLAN. Ce LIEN symbolise la relation qu'il y a entre ces deux entités. Il peut n'être que purement géographique, comme p. ex. une artère majeure, ou le passage secret des contrebandiers. Mais c'est plus intéressant s'il traduit la relation sociale, l'histoire, entre ces deux entités, ou si c'est un fait divers qui les lie, même indirectement. Le LIEN peut concerner des LIEUX ou ACTRICES déjà dépendants entre eux, comme un LIEU au sein d'un QUARTIER, une PERSONNALITÉ au sein d'une FACTION, une FACTION au sein d'un QUARTIER, un SITE dans la sphère d'influence d'une FACTION, etc.

Discutez de la nature de ce LIEN et de ses conséquences au sein de la LOCALITÉ. Essayez autant que possible de sortir du trivial pour proposer des liens générateurs d'histoires ou d'accroches pour vos aventures. Mieux, vous pourriez définir un enjeu autour de ce LIEN sous la forme d'une question ouverte! N'hésitez pas à mettre vos personnages en danger ou dans des situations délicates, l'aventure n'en sera que plus passionnante!

Par exemple, Vanessa définit que Horatio le maître d'arme est très apprécié au sein du District des forgerons que lui et ses élèves protègent du Gang de Sertilus et de ses racketteurs. Gérard ajoute que, vu la réputation de Rudiger, il y a peu de chance pour que les forgerons ne soient pas déjà prévenus de son arrivée. Avec le meneur, ils s'accordent pour créer un lien : « Quelle mission les forgerons vont-ils proposer à Rudiger qu'ils ne peuvent déléguer à Horatio le maître d'arme ? ».

### ÉTAPE 6 Racontez des rumeurs ou des légendes

En commençant par le personnage le plus intelligent, chaque joueuse (sauf le meneur) dit quelque chose que son personnage a appris à propos d'un LIEU ou d'une ACTRICE du PLAN – quelque chose qu'aucun membre du groupe ne peut confirmer ou infirmer. Cette rumeur ou légende doit être bien connue et doit donner à réfléchir, et celui qui prend des notes ne doit surtout pas oublier de la consigner.

« On prétend que le sceptre d'Otto IV se trouverait enfoui dans la crypte familiale au sein du temple de Lug ». « J'ai entendu dire que seuls les kobolds n'étaient pas inquiétés dans le District des peaux d'écailles ».

Idéalement, cette conversation devrait se faire en roleplay. Posez des questions pour clarifier les choses, moquez-vous du personnage qui croit de telles sornettes ; sifflez d'admiration. Et si c'était vrai après tout ?

# ÉTAPE 7 Plongez au cœur des intrigues!

