Ecrire un One-Shot

de Sword & Sorcery

Personnages

Choisissez **quatre personnages principaux**, aussi hétérogènes que possible. Inventez leur un passé en quelques mots.
Exemples : sorcier, pèlerin, scribe, orphelin, guerrier, pirate, mercenaire, voleur, prince, bourreau, barbare.

Lieux

Choisissez **deux ou trois lieux**.
Exemples : cachot, forêt, temple, marais, île, volcan, jungle, mine, port, oubliette, sanctuaire, palais, taverne, ruines.

Thème

Choisissez **un ou deux thème(s) épique(s)**.
Exemples : poursuite, infiltration, révolte, invasion, espionnage, sauvetage, vol, évasion, conspiration, profanation, malédiction, destruction, imposture, quête, colonisation, guerre, sauvetage, protection.

Mélange des ingrédients

Notez ces ingrédients sur une feuille et demandez vous qui fait quoi pourquoi où et comment, en introduisant le thème choisi et vous appuyant sur un schéma.

Configurations relationnelles

Choisissez un schéma parmi :

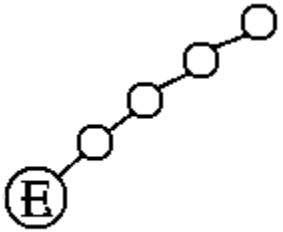
- le chemin
- l'escargot
- la fourche
- le diable
- la patte
- le L
- le V
- la flèche
- la croix

Placez vos quatre pnjs sur les intersections.
Réfléchissez aux liens entre eux. Un pnj n'est lié directement qu'à ceux avec lesquels il y a un lien dessiné. Le (E) représente les Pjs.

Les schémas

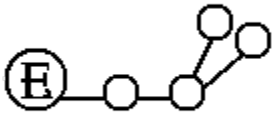
Source : http://www.gnomestew.com/game-mastering/tools-for-gms/the-nine-forms-of-the-five-room-dungeon/

➤ Le chemin



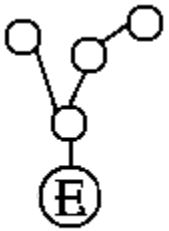
The Railroad

➤L'escargot



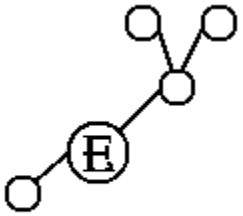
Foglio's Snail

➤La fourche



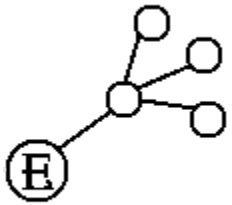
The Fauchard Fork

➤Le diable



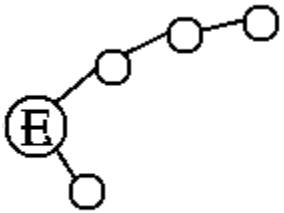
The Evil Mule

➤La patte



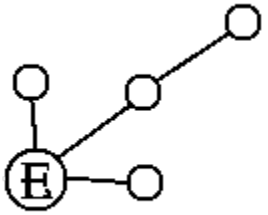
The Paw

➤Le L



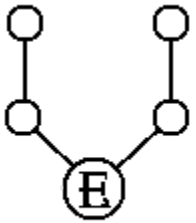
The Moose

➤ La flèche



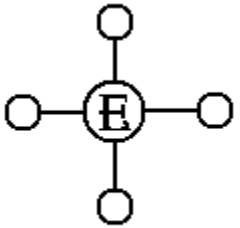
The Arrow

➤ Le V



The V for Vendetta

➤ La croix



The Cross

Exemple de création

Les pnjs : sorcier, pirate, voleur, pèlerin
Les lieux : île, bateau, ruine
Les thèmes : vol, vengeance
Schéma : en V

Les pnjs sont liés au pirate et au sorcier.
Le sorcier est lié au pèlerin.
Le pirate est lié au voleur.

Supposons que le voleur cherche à dérober quelque-chose au pirate.
Que le pèlerin est un disciple du sorcier.
Maintenant voyons comment le pirate est lié aux Pjs : dette ? amitié ? inimitié ?

Le sorcier est ennemi des Pjs : il compte utiliser le pèlerin pour approcher les Pjs, qui leur demande de les escorter...vers un piège tendu par le sorcier.

Les Pjs accepte la mission, et contacte le pirate qui va leur permettre de voyager vers la (prétendue) destination du pèlerin.

En cours de voyage, le voleur va tenter de dérober au pirate une carte au trésor.

Ajoutons un twist : le pèlerin apprend du voleur que la carte au trésor mentionne l'île où se prépare le piège pour les Pjs. Dans ce trésor, il y a un fabuleux grimoire qui vaut plus aux yeux du pèlerin que les promesses du sorcier. Et ce trésor est gardé par...le sorcier.
Le pèlerin va t il s'allier au pjs et renverser son alliance pour combattre le sorcier, en échange du grimoire ? Ou s'allier au voleur ?
Est il recommandé de laisser ce grimoire entre les mains du pèlerin ?
Le pirate avait il lui aussi l'intention de mettre la main sur le trésor ? Pourquoi ?

A partir de là, réfléchissez aux motivations, doutes, intentions et ressources de chaque pnj afin d'anticiper leurs attitudes possibles en cours de jeu. Voyez comment les pjs influent sur le destin, qui les engagent ou comment ils sont impliqués. Le jeu doit permettre aux pjs d'influer dramatiquement sur le destin du monde et de faire des choix difficiles. Le rôle du Meneur est de fournir un cadre exotique, sauvage et dangereux, d'animer le décor et surtout d'incarner les pnjs, lesquels vont réagir en fonction de l'évolution de la situation, de leurs propres objectifs et des actions des pjs.