

Crédits photo : [Holy](#)

Le tarot de l'aventure imprévue

Le tarot de l'aventure imprévue est un outil roliste basé sur un jeu de 92 cartes-scène. Il s'inspire à la fois de [Muses & Oracles](#) de Pierre Gavard-Colenny et [For the Queen](#) d'Alex Roberts. Son but consiste à aiguiller et alimenter la narration afin d'improviser une belle histoire à plusieurs voix, sans scénario pré-établi, ni meneur.



Préparation

Le jeu de rôle consiste à **réunir** des amis, s'amuser à raconter une histoire, tout en incarnant un personnage (PJ). Ensemble, les joueurs déterminent le cadre de l'**univers** au sein duquel s'inscrit le récit. Ils s'accordent sur la **raison d'être** du groupe, leur but commun, un cap narratif à tenir jusqu'au terme.

« Nous allons jouer au sein d'un univers medieval fantasy dans le style de l'Assassin Royal, avec un ton sombre tragique, en optimisant le roleplay durant les scènes. L'action se déroule dans les environs de la citadelle du Roi ; ce dernier incarne l'autorité, mais elle est secrètement contestée par plusieurs barons [univers]. Nous sommes un groupe de bardes en quête d'apprentis pour transmettre notre savoir [raison d'être]. »

Chaque joueur imagine en quelques mots un concept de base pour son **protagoniste**. Il dissimule un **secret** personnel, prioritaire sur la raison d'être en coopératif, et invente une **relation** dynamique avec un personnage non joué (PNJ). Il pourra ajouter des PNJ supplémentaires au gré du récit, à des moments jugés opportuns.

« Je suis Cendre, vieille barde, lasse et à moitié oubliée [concept de base]. Mon père était en réalité le célèbre barde Eloge, déchu en raison d'une plainte incomprise par le roi [secret]. Le fils du baron qui m'a pris sous son aile s'appelle Ange, il a toutes les qualités et l'amour du chant pour me succéder, mais son père lui prévoit un avenir plus ambitieux [relation]. »

Univers – poser un cadre	
Quelle époque ?...	Un contexte historique, dans le passé ? contemporain, aujourd'hui ? ou totalement issu de l'imaginaire ?
...et, le cas échéant, quel genre ?	SF, horreur, post-apo, médiéval fantasy, cyberpunk, dystopie, space opera, steampunk...
Quel ton ?	Sombre, réaliste, picaresque, romance, léger, épique, tragique...
Quel lieu ?...	Système stellaire, province, monts, zone frontalière, ville, port, chambre d'enfant...
...et idée du contexte général ?	Après la guerre, invasion galactique, fusion-acquisition par une société internationale, pendant une révolution, découverte d'un continent, fin du monde, avènement du web...
Quelle autorité ?...	Qui a l'autorité ? quelle pression exerce-t-il ? sur qui et comment ?
...et tensions dans la société ?	Qui est en conflit ? quelle est la forme de la confrontation ? quel impact sur la société ?

Table d'inspiration - raison d'être du groupe

1	Lutter, neutraliser un personnage considéré comme néfaste	2	Se venger d'un événement passé, se faire justice
3	Prouver son innocence, résoudre un mystère, enquêter	4	Défendre les siens, protéger
5	Agir pour une cause : se révolter ou faire son devoir	6	Construire ensemble, co-crée, transmettre
7	Retrouver une personne chère, trouver de l'amour	8	Exceller dans un domaine, participer à un événement
9	Respecter une promesse, réparer ou dissimuler une erreur	10	Fuir, s'exiler, se cacher
11	Chercher, explorer, conquérir, vaincre	12	Guérir un proche ou se guérir



Table d'inspiration – secret d'un protagoniste

1	Traître, ton objectif est en réalité contraire à celui du groupe.	2	Par le passé, tu as accompli un acte horrible envers un personnage, il ne le sait pas.
3	Tu es victime d'une addiction, difficile de s'en défaire, tu as honte.	4	Tu es un proche de l'ennemi ; même si tu le combats, vous avez ce passé commun...
5	Tu es amoureux d'un personnage, mais tu n'oses pas avouer tes sentiments. Pour l'instant.	6	Ton petit délire à toi, c'est le chaos, l'anarchie, la destruction, la joie de vivre, quoi !
7	Tu détestes un personnage. Pour lui, ce n'est pas grand-chose mais par le passé, il t'a fait du mal.	8	Tu es poursuivi par l'autorité, que ce soit justifié ou non.
9	Il y a longtemps, tu as vécu un événement traumatisant en rapport avec la raison d'être du groupe.	10	Tu as hérité d'un talent spécial, un truc presque magique, utilise-le avec parcimonie et vigilance.
11	Tu as l'ambition de devenir le chef du groupe, riche, célèbre, puissant. Rien ne doit t'arrêter.	12	Tu as/es un enfant caché, résultat d'une aventure sans lendemain en lien avec un personnage.
13	Tu as abandonné un être cher par le passé, tu le regrettes.	14	Tu as une dette envers des gens dangereux en rapport avec la raison d'être du groupe.
15	Ta famille a connu le déshonneur, il convient à présent de le restituer.	16	Tu es malade, il ne te reste que quelques jours avant de mourir.
17	Tu as fait souffrir des gens par le passé, tu souhaites à présent faire le bien et essayer d'oublier.	18	Un proche de ton PJ s'est déjà sacrifié pour la raison d'être du groupe, il ne faut pas que cela soit pour rien.
19	Tu as un destin tracé et décidé par d'autres que toi, tu cherches à t'en libérer.	20	Tu cherches une personne chère disparue, en rapport avec la raison d'être du groupe.

Narration

Moteur principal de la narration, une **carte** représente une **scène**. Basée en un lieu et temps précis, une scène met en avant des enjeux et fait évoluer le récit. Chaque carte propose une situation référence à l'aide de mots-clés, de questions guide et d'exemples. Le délicat exercice consiste donc à **adapter la suite logique du récit à la situation référence**.

En préambule, un joueur place à part les cartes *ouverture* et *climax*. Il mélange et pose les cartes restantes au milieu de la table, face cachée. Par la suite, les participants lisent la carte **ouverture**, discutent du cadre de la scène initiale et présentent au mieux leurs protagonistes dans l'histoire. A l'issue de cette entrée dans le récit, les joueurs deviennent *metteur en scène* à tour de rôle.

Lorsque son tour vient, le **metteur en scène** tire une carte et la lit. A l'instar de l'ouverture et dans le respect *relatif* des mots-clés de la carte, l'ensemble des participants discute du cadre de la scène à créer. Après cette phase de brainstorm, le *metteur en scène* introduit la séquence, place les joueurs dans l'ambiance et dessine l'enjeu. L'exposition achevée, il adresse un signe à ses compagnons, libres d'enchaîner et s'approprier la narration. Meneur de jeu temporaire, le *metteur en scène* devient le garant de la cohérence et arbitre le cas échéant. Enfin, lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, il conclut la séquence -si possible- par un plan symbolique et marquant.

En cas d'action à enjeu (« *convaincre le roi* ») ou lorsqu'on veut poser une question fermée (« *le roi est-il bienveillant ?* »), le joueur concerné lance **1D4**, il décrit l'action et ses conséquences en fonction du résultat :

- **1 = NON ET**, « *même si je suis une barde talentueuse, le roi sourit en coin, il connaissait mon plan! qui m'a balancé ?* »
- **2 = NON MAIS**, « *il me comprend et m'accueille mais ne peut matériellement pas m'aider, car une guerre couve au loin...* »
- **3 = OUI MAIS**, « *le roi accepte de me recruter comme professeur, mais de manière temporaire pour l'été, hélas* »
- **4 = OUI ET**, « *je l'ai convaincu de m'embaucher sur le long terme, il n'a pas vu mon désir de le tuer !* »

La mise en cohérence entre la suite logique du récit et les mots-clés d'une nouvelle carte s'avère parfois complexe et tortueux. Dans ce cas, les joueurs peuvent **adapter** la situation référence, quitte à en tordre le sens au maximum. L'important n'est pas de respecter absolument les termes de la carte, mais de trouver une inspiration satisfaisante. Ou tout simplement, il est possible d'ignorer la carte et tirer la suivante sur la pile.

« Suite à la mort du roi lors de la scène précédente, il serait logique que les PJ doivent à présent se rendre à son enterrement en grande pompe. Or le metteur en scène tire la carte « Le groupe participe à une fête, spectacle, sport ». Il serait possible de l'adapter en considérant que les PJ soient invités à une fête secrète, organisée par les ennemis du roi. Ou encore, il pourrait s'agir d'un spectacle traditionnel en l'honneur des illustres morts. Autre possibilité, en réalité, le peuple était opprimé et célèbre la mort du tyran. »

Dans l'idéal, à chaque nouvelle carte, il est opportun de s'interroger : puis-je **relier** cette situation référence à la raison d'être du groupe ? au secret de mon personnage ? serait-il intéressant d'introduire un nouveau PNJ ? d'utiliser un ancien ? une idée précédente d'un camarade ? quel est l'enjeu de cette scène ?

« Je suis le metteur en scène pour ce tour et viens de tirer la carte « Un nouvel élément instille soudain la peur dans le cœur du groupe ». Pour la séquence qui va suivre, je vous propose qu'Ange ait un grave accident –je vous laisse décider des circonstances-, il sera entre la vie et la mort. Malgré le coma, j'aimerais lui parler [(intérieurement) et évoquer mon désir de venger mon père dont Ange doit devenir le catalyseur]. »

Parfois, le résultat insistant d'un jet de dé bloque le récit ou un joueur souhaite absolument réussir l'action en cours. En ce cas, il est possible de passer outre un éventuel échec, accomplir la démarche à son terme, faire avancer l'histoire ; mais il doit en payer le prix, en accomplissant un **sacrifice** significatif et immédiat.

« La mort du roi n'a pas rassasié mon désir de venger mon père. Je décide de chanter la complainte de mon aïeul devant le descendant du roi. Les dés ne m'aident pas, j'échoue à réciter le poème subversif à son terme. Avant que les gardes ne me jettent en prison, je demande à Ange guéri d'intercéder en ma faveur [sacrifice]. Le roi convaincu écoute la fin du chant. Comme prévu, il me jette en prison, avec Ange. J'ai sacrifié l'enfant mais mon destin est accompli. Un vent de révolte gronde après ce jour. »

Peu avant la fin prévue de la séance, un joueur lit la carte **climax**. Après préparation entre joueurs, cet ultime acte réunit les acteurs et enjeux du récit, si possible lors d'une double-scène intense et conclusive. S'ils n'ont pas résolu l'ensemble des enjeux, les joueurs peuvent poursuivre le récit lors d'une séance ultérieure.

Conseils

L'improvisation implique une prise de risque. Elle demande du courage, particulièrement aux débutants, et se dompte petit à petit avec l'expérience. C'est pourquoi elle requiert une attitude **ouverte** et **bienveillante** qui se traduit par :

- une approche et écoute **active**, en offrant des idées,
- le respect et **encouragement** de la parole de l'autre,
- l'acceptation, enrichissement et **réincorporation** des idées des autres,
- une mise en scène **positive**, en préférant le « oui mais » au « non » sec.

Par ailleurs, si un joueur ne souhaite pas inclure dans l'histoire une carte ou un élément de narration, ce contenu est retiré du jeu.

Petit rappel, l'idée n'est pas de défendre son personnage et *gagner*. L'outil amène à découvrir l'histoire de son personnage, le jouer en tenant compte de ses intérêts, faire des choix difficiles et, au final, raconter une belle histoire ensemble, quitte à le **perdre**. Si le joueur l'accepte, il lui revient alors de mettre en scène librement la fin de son protagoniste.

Il est préférable qu'au moins un joueur possède une **expérience** roliste. Si nécessaire, il assure le rôle de *metteur en scène* à plein temps et place les joueurs dans l'ambiance souhaitée lors de l'introduction à la scène. En outre, le jeu permet au joueur solitaire de raconter une histoire dans le cadre d'un jeu de rôle **solo**.

Le **matériel** se compose du jeu de carte et d'un dé à 4 faces, auxquels s'ajoutent un carnet de post-it et des feutres. Chaque joueur écrit le nom de son protagoniste sur un post-it et le colle devant lui, sur la table. A mesure de l'avancée du récit, le groupe de joueurs ajoute et relie des post-it pour les différentes lieux et PNJ rencontrés. En outre, en cas de panne d'inspiration, l'usage d'un générateur de [mots](#) ou d'[icônes](#) aléatoires permet de créer sous contrainte et débloquent une situation. Enfin, l'atmosphère sonore représente un puissant vecteur d'immersion et comble les vides de réflexion. Ainsi, une fois l'esprit de la scène discuté, un joueur peut lancer une musique et un son d'[ambiance](#) correspondant à la situation.



<p>CARTE OUVERTURE Présentation du groupe</p> <p>Discutez ensemble du groupe de PJ : - se connaissent-ils déjà ? - qui est l'un pour l'autre ? Trouvez un prétexte pour réunir le groupe, en lien avec sa raison d'être.</p> <p>Par une courte scénette symbolique en monologue, chaque joueur active son PJ : - que fait-il avant le début de l'histoire ? - comment apprend-il le prétexte ? - quelle est sa réaction ?</p> <p>Imagine une petite pirouette pour conclure la scénette et passer la main à ton voisin. Une fois l'ensemble des PJ présenté, l'ouverture est terminée. Il convient à présent de tirer une carte-scène.</p>	<p>CARTE CLIMAX Conclusion en feu d'artifice (ou pas)</p> <p>Discutez ensemble de la manière de réunir un maximum de PJ en un lieu symbolique. Il est aussi possible de résoudre l'enjeu par un simple tête-à-tête. - quelle situation ? - quel enjeu ? Jouez la scène au mieux, si possible intense. Le hasard peut décider du sort.</p> <p>A l'issue de cette résolution, pour conclure par une courte scénette symbolique en monologue, chaque joueur évoque son PJ s'il est en vie, ce qu'il est et fait après l'aventure : - a-t-il quitté le groupe ? si oui, pourquoi ? - que fait-il à présent ? - a-t-il changé ? si oui, comment ?</p>	<p>Le groupe se heurte à une situation de deuil, mort, exécution, cadavre</p> <p><i>Comment en est-on arrivé là ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment va-t-il surmonter ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Malgré l'autoritarisme de son défunt père, il ne parvient pas à se remettre de son absence et commence à transformer sa tristesse en colère. Le PJ et son ami sont victimes d'un accident de la route, elle survit et rêve toutes les nuits du visage de son conjoint, écrasé par l'impact. Malgré son innocence, il a été condamné à mort, la machine administrative et sans vie se met en branle jusqu'aux ultimes secondes.</p>	<p>Le groupe participe à une fête, spectacle, sport</p> <p><i>De quel événement s'agit-il ? Comment les PJ participent ? S'y illustrent-ils ? pourquoi ? Quel sentiment en fin de scène ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le village organise un immense repas pour fêter l'abondante moisson, le voyageur y est convié généreusement. Le groupe participe aux jeux omnisports, cet événement décennal populaire désigne le futur représentant du pays. Le général exige au PJ de réussir cette épreuve impossible. Il participe au spectacle, mélange de théâtre et de musique, qui reflète étrangement la réalité vécue par le PJ. Un personnage ivre vient gâcher l'ambiance du mariage.</p>
<p>Le groupe est en transit, il utilise un moyen de transport collectif</p> <p><i>Quel est ce moyen de transport ? vers où ? Qui sont les voyageurs ? quelle place pour les PJ ? pourquoi se déplacent-ils ? Que va-t-il se passer ? quel rôle des PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac Dans le désert, une attaque extérieure vient perturber la lente avancée de la caravane. La panique provoque un mouvement de foule dans le métro. Soudain, l'avion tombe en panne au-dessus de la forêt noire. Dans le cargo spatial, d'étranges et bigarrés voyageurs apparaissent sur la passerelle principale. Sur dos d'éléphant, le groupe approche du col frontière, des gardes les observent, surpris et suspicieux.</p>	<p>Le groupe atteint une zone isolée, éloignée de toute population</p> <p><i>A quoi ressemble ce lieu ? Pourquoi s'y rendre ? et comment ? Que se passe-t-il ? Quel sentiment en fin de scène ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un puissant animal sauvage vient chasser près du bivouac des aventuriers. Le groupe explore une succession de paysage grandiose (canyon profond, haute montagne, nuage stellaire, etc). Au cœur d'un milieu hostile, la question n'est plus de vivre mais survivre. Le groupe peine à franchir cette frontière naturelle (fleuve déchaîné, forêt dense, erg infini, ceinture d'astéroïdes...). Le groupe rencontre un ermite taciturne et mystique.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation d'insolence, provocation, offense</p> <p><i>Qui est insolent ? PJ ou PNJ ? Pourquoi ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Durant la cérémonie funèbre, il rend hommage à son père, ce pater familias autoritaire, dominateur, tyrannique. Devant la garde du palais, il baisse son pantalon et commence à insulter la princesse de tous les noms, pendant que ses camarades profitent de la diversion. Lors de son voyage en province, le prince joué se fait houspiller par les paysans, victimes des mauvaises récoltes et des taxes royales.</p>	<p>Le groupe rencontre un lieu ou PNJ lié à l'Histoire, souvenir, passé, vestige</p> <p><i>Qu'est-ce ? quelle fonction dans la société ? Comment résonne-t-il avec le passé des PJ ? Quelle interaction avec les PJ ? Faut-il l'honorer/respecter ?</i></p> <p>Exemples en vrac Dans le mausolée, une cérémonie de recueillement se tient en hommage aux morts pour la patrie. On aurait vu un fantôme dans cette vieille bâtisse en bois. La nature repousse sur ces ruines abandonnée issue d'une civilisation inconnue. De nombreux touristes envahissent le musée/monument national. Au sein du cimetière, le groupe assiste à l'enterrement du roi. Un trésor se cacherait au cœur de l'épave sous-marine.</p>
<p>Le groupe rencontre une situation de chaos, désordre, saccage, déclin</p> <p><i>Qu'est-ce qui est chaotique ou saccagé ? Comment l'est-il devenu ? et évolue-t-il ? Quelle interaction avec les PJ ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un cambriolage a plongé le logement dans la pagaille, il faut mener l'enquête. Une révolte s'élève dans les rues de la ville. Le groupe a été impliqué dans une bagarre qui a dévasté le saloon. Le rachat de la boîte provoque une réorganisation chaotique des services. L'invasion ennemie cause une panique collective, la sirène d'alarme sonne. Un leader charismatique et autoritaire se révèle pour remettre de l'ordre.</p>	<p>La coutume, la tradition s'oppose à un vent de modernisme.</p> <p><i>Quelle opposition ? et rôle dans la société ? Les PJ se trouvent-ils dans un camp ? Quelle interaction avec les PJ ? Comment les PJ font évoluer l'opposition ?</i></p> <p>Exemples en vrac La tradition se révèle passiste et dégradante (rite d'initiation, paternalisme, sexisme...). Il s'agit en réalité d'une opposition générationnelle entre les anciens, conservateurs, et les jeunes, transgressifs. Un patrimoine culturel local disparaît et demande à être protégé. Porté par un vent de liberté, la société revendique des réformes. L'augmentation des échanges (globalisation) uniformise les pratiques.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation d'élection, nomination, mandat</p> <p><i>Quel est l'objet de l'élection/nomination ? Qui est candidat ? un PNJ ou PJ ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac En cette période électorale, le candidat actuellement en fonction a décidé d'afficher son autorité en expédiant le procès dont le groupe est l'objet. Suite à la chute et à l'abandon de son leader, le manager désigne le PJ comme nouveau meneur de l'équipe jusqu'au terme de l'épreuve. A l'occasion de la présentation du projet de délocalisation, le responsable syndical a pour mandat de négocier la meilleure prime pour les salariés licenciés.</p>	<p>Le groupe atteint un point de passage étroit entre deux zones</p> <p><i>Quel est ce point ? que s'y trouve-t-il ? Qu'y font les PJ ? comment et pourquoi ? Que se passe-t-il ? quelle tension ? Comment les PJ parviennent à passer ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le fond de ce canyon est le lieu idéal pour un guet-apens. Arrivé au col, la tempête rugit, le groupe s'abrite dans ce refuge de fortune. Des gardes réclament un péage pour traverser le fougueux cours d'eau par le bac. « Ce pont suspendu est en mauvais état, vous ne trouvez pas ? ». Des paysans discutent au niveau du croisement de routes. Les contrôleurs guettent dans le couloir. La crête couronnée de tours constitue la frontière entre les deux pays.</p>
<p>Le groupe se trouve dans une situation sous-terrain, tunnel, obscurité, nuit</p> <p><i>Qu'est-ce qui est sombre, obscure ? Qu'y font les PJ ? et pourquoi ? Que se passe-t-il ? quelle tension ? Quelle résolution à la lumière ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le groupe entend soudain des bruits inquiétants dans la rue sombre. Après avoir actionné un levier caché, un passage secret s'ouvre. Dans le labyrinthe, le groupe perd peu à peu son sens de l'orientation. Un animal affamé s'approche en silence du feu rassurant. Le brouillard matinal plonge la ville dans le doute. Cette nuit, le groupe a fait le même et unique rêve. Les regards avides des patients m'observent dans le couloir sombre de l'asile.</p>	<p>Le groupe arrive à proximité d'un espace clos ou protégé</p> <p><i>Que se trouve à l'intérieur ? Pourquoi les PJ s'approchent-ils ? Pourquoi doivent-ils s'y rendre/sortir ? Et comment le peuvent-ils ?</i></p> <p>Exemples en vrac Il se retrouve enfermé au sein de l'immense prison-astéroïde et cherche la neptunienne dont la tête est mise à prix. L'infiltration de ce fort ennemi est dangereuse. Il est prévu qu'à l'arrivée de la diligence, le groupe doit attaquer la banque. L'autorité locale a décrété la quarantaine sur ce bâtiment. Pour participer à cette soirée luxueuse, il faudra se déguiser et changer d'identité. Un meurtre a été commis en chambre close.</p>	<p>Le groupe fait l'objet d'un rejet, disgrâce, condamnation, procès</p> <p><i>Qui rejette les PJ ? pourquoi ? Quelle réaction du groupe ? Et de la société ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Depuis l'arrivée du groupe dans le village, deux habitants sont morts, la population rejette la faute sur les nouveaux arrivants. Lors d'un procès expéditif pour la traduction d'une œuvre française classique, il se voit condamné à un petit séjour en Sibérie. Suite à l'annonce de sa grossesse, son chef ne la considère plus comme avant, il retient les infos et l'exclue des projets stratégiques.</p>	<p>Événement naturel ou climatique extrême</p> <p><i>Quel est cet événement ? est-il prévisible ? Comment impacte-t-il la zone ? Bouleverse-t-il la situation des PJ ? Quelle réaction des PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'éruption du volcan oblige la population à se réfugier ou se déplacer dans des zones protégées. L'inondation de la ville a causé de nombreux morts. Suite au séisme, les secours peinent à s'organiser et à approcher les villes détruites. L'écrasement du météore a plongé la région dans le chaos. On attend un cyclone dans les prochains jours, il faut se préparer.</p>

<p>Le groupe se trouve dans une situation en lien avec l'eau, pluie, mer, humide</p> <p><i>Qu'est-ce ? Pourquoi les PJ s'y trouvent ? Quelle interaction avec les PJ ? Quel sentiment en fin de scène ?</i></p> <p>Exemples en vrac La pluie incessante depuis plusieurs jours rend les voies impraticables, le groupe a besoin d'un abri temporaire. Cette embarcation permettra de pêcher et atteindre l'île. Dans ce bayou, les insectes et la boue sont un désagrément insupportable. Il va falloir passer par les égouts pour pénétrer le palais royal. Peu après la cascade se trouve la source de vie. Un orage d'été s'abat sur la vallée. Des milliers de touristes visitent la cité balnéaire.</p>	<p>Le groupe fait face à une situation de verticalité, aérien, haut, profond</p> <p><i>Qu'est-ce qui est vertical ? Quel rôle/fonction dans la société ? Pourquoi les PJ doivent s'y rendre ? Comment font-ils ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un temple sacré se trouve au sommet de la montagne. Aux étages intermédiaires de l'immeuble, un feu empêche les habitants de redescendre. En haut de la plus haute tour, l'empereur règne. L'escalade de cette immense arbre donne le vertige aux aventuriers. Au fond de l'abysse se cache un terrifiant monstre marin. Le zeppelin doit traverser un dangereux océan de nuage. Naguère, un puissant séisme causa l'effondrement de la tour.</p>	<p>Le groupe est témoin d'un drame, crime</p> <p><i>Qu'est-ce ? qui est victime ? Quelle interaction avec les PJ ? Comment le groupe est touché et impliqué par cette scène ?</i></p> <p>Exemples en vrac En sortant de la boulangerie, le PJ voit le corps d'une jeune femme explosé en mille morceaux lors de l'arrêt incontrôlé de la course du superhéros. Durant le dîner, le roi pousse soudain à respirer et commence à paniquer, les convives n'osent pas le toucher et regardent le vieil homme mourir. Malgré l'appel à l'aide, le capitaine du vaisseau refuse de changer de cap et aider les habitants de cet astéroïde, condamnés à périr d'une étrange spore extra-terrestre.</p>	<p>Imagine le quotidien ou le passé d'un personnage non joué</p> <p><i>Après avoir choisi un PNJ, imagine une scène de sa vie « d'avant », qui raconte celle d'aujourd'hui. Comment était-il auparavant ? De quelle manière a-t-il évolué ? Qu'est-ce qui l'a fait changer ? Comment l'illustrer ?</i></p> <p>Idées de développement Une scène du quotidien présente le personnage dans le cadre d'une journée banale, ses petits bonheurs simples, les agacements et frustrations, etc. Au contraire, un instant tragique peut changer une vie. Une même scène répétée dans le temps illustre une descente en enfer ou une progression sociale.</p>
<p>Raconte le souvenir d'un trauma vécu avec un ou plusieurs personnages.</p> <p><i>Après avoir choisi un ou plusieurs personnages, imagine un souvenir qui résonne avec le récit en cours. Quel événement passé ? Comment a-t-il impacté les personnages ? L'a-t-il fait de manière différente ? Quelle relation en conséquence ?</i></p> <p>Exemples en vrac Durant l'enfance, l'un a blessé l'autre lors d'une bagarre. Deux sœurs ont assisté au meurtre de leur mère par son mari. Victimes ensemble d'un funeste accident de la route, leurs blessures furent bien différentes. Un événement historique et dramatique, marquant pour toute la société, a rapproché les deux personnages.</p>	<p>Le groupe s'arrête, contemple la belle scène environnante et profite de l'instant.</p> <p><i>Fermez les yeux. Le temps s'arrête, il convient de décrire le paysage dans son ensemble, l'un après l'autre, par petites pointes, en ajoutant un détail au tableau.</i></p> <p>Exemples en vrac Il peut s'agir d'une petite scène animalière à l'orée du bois, d'un parfum de fleurs, d'une palette de couleurs automnales, de la lumière froide du matin, du doux bruissement d'un cours d'eau, du jeu innocent d'enfants dans un square, du calme avant la tempête...</p>	<p>Le groupe découvre qu'un personnage lui veut du tort</p> <p><i>Qui est-ce ? un ami, un inconnu ? Comment le groupe l'apprend-il ? Quelle réaction ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Grâce aux nombreux passages secrets du château, un PJ surprend une conversation : ce fidèle noble du roi s'allie avec un émissaire ennemi. Il couche sur ce parchemin son amour pour la jeune femme et confie le document à un messenger, son ami PJ dont le cœur lui aussi bat pour la même personne. En lisant la une du journal du matin, il apprend que son représentant au sein du parlement bascule dans le camp démocrate.</p>	<p>Le groupe rencontre : Peur, phobie, frisson, angoisse</p> <p><i>Imagine la plus grande frayeur du groupe ou d'un personnage, matérialise-la peu à peu dans la scène. Quelle est cette peur ? Comment la symboliser ? Dans quelle situation ? Comment les PJ vont s'en sortir ?</i></p> <p>Exemples en vrac Une araignée géante attend son heure, tapie dans l'ombre. L'ennemi intime barre soudain la route du groupe. Le PJ, rejeté par ses camarades, se retrouve seul. Ridiculisé en public, ses pairs se moquent de lui. Il refait le cauchemar récurrent de son enfance. Garant de la raison et de la foi, il est épouvanté par le surnaturel.</p>
<p>Ton personnage est plein de colère, reproche, rage</p> <p><i>Imagine une raison/souvenir expliquant ce sentiment envers un camarade. Introduis la scène en dévoilant la goutte d'eau de trop et les premiers signes de cette émotion. Quelle est cette raison/souvenir ? Quelle est la goutte d'eau de trop ? Dans quelle situation ? Comment essaie-t-on de le calmer ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le PJ a un doute sur le secret de son camarade, opposé au projet du groupe. Le PJ éprouve un amour non réciproque. Par le passé, mon ami était un ennemi, il me tourmentait. Nous avons un destin lié, mais toujours à l'avantage de mon camarade.</p>	<p>Ton personnage est triste, il a des regrets.</p> <p><i>Imagine une raison/souvenir expliquant ce sentiment. Introduis la scène en dévoilant la goutte d'eau de trop et les premiers signes de cette émotion. Quelle est cette raison/souvenir ? Quelle est la goutte d'eau de trop ? Dans quelle situation exprimer la tristesse ? Comment réparer mes erreurs passées ? Comment me redonne-t-on le sourire ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le PJ a fait souffrir un camarade et n'a jamais eu le courage de s'excuser. Par le passé, il a fait un choix difficile qui lui semble le mauvais aujourd'hui. Il a négligé un proche et ne parvient pas à le retrouver.</p>	<p>Le groupe rencontre une culture et un langage différents</p> <p><i>Qu'est-ce ? est-il connu ? Quelle interaction avec les PJ ? Pourquoi la communication est difficile ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Au cœur de la jungle, il se fait surprendre par un enfant sauvage, mi méfiant mi curieux, il tente de communiquer par geste. Un chien tire la manche de son manteau en direction de la ruelle, il aboie et gémit, que veut-il dire ? Le groupe découvre les ruines d'une civilisation antique inconnue, il lève le voile sur une écriture étrange et la représentation insistante d'un monstre tentaculaire.</p>	<p>Un personnage surréaliste et absurde entre en scène et vient en décalage.</p> <p><i>Qui est-il ? que fait-il ? De quelle manière entre-t-il en scène ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment va-t-il pousser à bout le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un homme de la forêt chante et danse avec les animaux. L'herbe pousse sur les cheveux de cet ermite immobile, jusqu'à l'arrivée des protagonistes... Un enfant espiègle et farceur joue des tours au groupe. Une artiste au rire communicatif apporte du baume au cœur de tous. Un corbeau tendre et amoureux défend la vieille dame contre un pickpocket. Un magicien à moitié fou expérimente des mixtures aussi dangereuses qu'inattendues.</p>
<p>Le groupe rencontre une situation surnaturelle, chance, miracle, étrange coïncidence</p> <p><i>Quelle est la situation en début de scène ? Comment le surnaturel intervient ? De quelle manière change-t-1 la donne ? Quelle est la réaction du groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Tout à coup, un objet flotte dans les airs, au beau milieu du dîner familial. Une enfant en transe prédit un avenir sombre au groupe. Cette personne handicapée parvient à remarquer du jour au lendemain. Un avion s'écrase sur les canons adverses. Une éclipse de soleil met en panique cette tribu autochtone. Un personnage malingre et réservé trouve le courage et la force de vaincre un rival puissant.</p>	<p>Le groupe est en difficulté, mais une réaction en chaîne change la donne</p> <p><i>Après accord sur le point d'arrivée, conséquence de la réaction en chaîne, les joueurs inventent l'un après l'autre l'imprévisible suite du départ à son terme. Pourquoi le groupe est en difficulté ? Quelle est la situation générale ? Comment la chaîne sauve les PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un battement d'aile de papillon perturbe l'abeille, qui arrive malencontreusement à proximité d'un enfant apeuré, qui court en direction de sa maman et tombe au sol, il faut l'emmener d'urgence à l'hôpital, ce qui provoque un accident et cause un embouteillage, etc.</p>	<p>Sans s'en rendre compte, le groupe se met en danger</p> <p><i>Pourquoi ne s'en rend-il pas compte ? Quel est le danger pour les PJ ? Comment s'en sortent-ils ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le groupe décide de traverser la frontière par le col Perdu, où se trouve justement une garnison adverse prête à l'accueillir. Il s'apprête à présenter les chiffres de vente de la semaine, on ne lui a pas dit que le stagiaire s'est chargé de compiler les données. Le nouveau machiniste pousse les moteurs du vaisseau au-delà des limites tolérées par cette vieille carcasse. Lors de la soirée, il a serré la main de son rival, dont il ne connaît pas le visage.</p>	<p>Après la tension, il faut transmettre du positif, apporter de la joie.</p> <p><i>Pourquoi y-a-t-il une tension ? Chez les PJ ? PNJ ? où ? quelle situation ? Comment faire pour égayer l'atmosphère ? Que va rendre le moment marquant ?</i></p> <p>Exemples en vrac Une inondation bloque les pauvres paysans, un samouraï errant utilise ses derniers deniers pour payer un bon repas en commun dans l'auberge. Le PJ ivre se bagarre avec ses camarades puis, ensemble, ils font la tournée des bars en dansant sur le même air, toute la nuit. Après avoir vaincu son ami grincheux lors du 1^{er} set, il fait exprès de perdre le match.</p>

<p>Ton personnage doit faire un discours en public, il s'engage pour l'avenir.</p> <p><i>Quel est la situation ? qui écoute ? Pourquoi le PJ doit-il faire ce discours ? Quelle réaction du public ? Le PJ s'illustre-t-il ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le personnage prête serment sur son honneur de prince d'obéir au roi jusqu'à la mort. Il déclare solennellement prendre parti pour ce candidat aux élections. Il fait son coming-out devant les caméras. Il accuse cet homme d'être le parrain de la pègre. Il déclare sa flamme à sa camarade au milieu du restaurant.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de fatigue, retard, désorientation</p> <p><i>Quelle est la cause de cet état ? Que doit faire le groupe ? Comment va-t-il compenser cet état ? Quelles seront les conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac A la sortie d'une lande interminable, un personnage est contraint de se reposer en dépit du danger environnant. Ne parvenant pas à respecter l'échéance imposée par son responsable, le travailleur fait un burn-out. A l'issue d'un âpre combat de 12 rounds, le boxeur épuisé peine à lever le bras. Depuis des jours, le groupe marche au cœur d'un dédale de tunnel, il perd le sens d'orientation et se dirige au feeling.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de prestige, prestance, haute société</p> <p><i>Quel est ce prestige et haute société ? Quelle est son interaction avec les PJ ? Les PJ sont-ils à la hauteur ? pourquoi ? Comment profiter de cette relation ?</i></p> <p>Exemples en vrac A l'entrée du casino, un garde arrête le groupe pour exiger un laissez-passer. Lors d'un dîner, un riche excentrique propose un jeu dangereux. Durant la cérémonie d'intronisation dans le cénacle du pouvoir, le groupe est ridiculisé et fait l'objet de moqueries. Dans les rues chics de la cité, un pickpocket sévit, « peur dans la ville » titrent la presse. Un diplomate invite le groupe à l'occasion de l'une de ses fameuses soirées.</p>	<p>Une maladie grave touche un personnage.</p> <p><i>Quelle est cette maladie ? Comment est-il devenu malade ? Comment l'annoncer au groupe ? Va-t-il survivre ? si oui, comment ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un pathogène pandémique transforme l'espèce humaine en zombie, il lui reste à peine quelques heures avant d'évoluer. Un parasite inconnu s'est introduit dans son corps, en explorant ce vaisseau spatial abandonné. Il a été empoisonné lors d'un dîner sur cette croisière, il existe un remède dans le prochain port. Il apprend sa séropositivité le lendemain de sa séparation.</p>
<p>Le groupe enfreint un lieu impénétrable, secret, interdit</p> <p><i>Quel est cet interdit ? Pourquoi le groupe le transgresse-t-il ? Comment s'y prend-il ? Quelle réaction de l'autorité ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le monastère au sommet de ce piton rocheux n'ouvre ses portes qu'aux pèlerins accomplis. Il est strictement interdit d'entrer au sein de la cité royale, mais il existe la porte des intendants. Involontairement, le groupe pénètre les bains non mixtes. « Bienvenue pour l'épreuve d'intégration au sein de notre société secrète ». En refusant de s'agenouiller devant la statuette, il a commis un grave sacrilège.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de violence extrême</p> <p><i>Comment en arrive-t-on à cette violence ? Qui en est l'auteur/victime ? PJ ou PNJ ? Quelle réaction ? Comment guérir et (se faire) pardonner ?</i></p> <p>Exemples en vrac Au terme de la bataille, d'innombrables cadavres jonchent le sol, une rivière de sang s'écoule. Le vagabond venu d'ailleurs se fait lyncher par des jeunes du village. « Cet homme est le seul à savoir où sont mes enfants », le PJ se résout à prendre un marteau et une scie pour le faire parler. Accueilli par la tribu, on sert un plat au groupe, « Euh, pourquoi un doigt humain flotte-il dans ma soupe ? ».</p>	<p>Le groupe rencontre : Saleté, puanteur, pollution</p> <p><i>Qu'est-ce qui est sale, puant ou pollué ? Quelle est son interaction avec les PJ ? Qui d'autre est concerné ? est-ce grave ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Dans ce marais, il devient difficile de se déplacer, voire de survivre. Des enfants sauvages vivent dans une décharge. Un aristocrate sénile fait la manche dans le métro de cette ville révoltée. Les travailleurs usés enfument la taverne. Une rivière à l'étrange couleur s'échappe de l'usine abattoir. Le parrain souffle la fumée de son infect cigare au visage des PJ. Le quartier insalubre et dépravé tombe en morceaux.</p>	<p>Un obstacle barre la progression du groupe, il faut le contourner.</p> <p><i>Que fait le groupe ? où se rend-il ? Pourquoi l'obstacle est infranchissable ? Comment le contourner ? Le détour n'est-il pas plus dangereux ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'immense porte du château est close et gardée, mais est-ce le cas de la falaise côté nord ? Le chef lui refuse sa semaine de congés pour voir ses enfants, il hésite entre voir un syndicat, son médecin ou une thérapeute familiale. Le vaisseau tombe en panne sur cette planète, le peuple local est-il réceptif à quelques menus cadeaux ? Une clôture entoure le groupe de moutons, l'herbe est plus verte là-bas, il faut énerver ce taureau pour détruire la barrière.</p>
<p>Un personnage important disparaît</p> <p><i>Qui s'est volatilisé ? PJ ou PNJ ? Comment et pourquoi ? Quelle piste à remonter ? Comment la disparition pèse sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un personnage non joué se fait enlever, on réclame une rançon et fixe un rendez-vous précis. Le PJ refuse à son fils de se lancer dans une carrière dans les arts, il fait une fugue. Dans les recoins de cette ruelle, le groupe découvre le corps du ministre qui, quelques jours auparavant, avait disparu. Le dangereux prisonnier s'est échappé de son escorte de garde et se cache dans le palais. Cette nuit, une lumière blanche du ciel a emporté plusieurs centaines de curieux sur la colline.</p>	<p>Le groupe rencontre : Polémique, rumeur, scandale</p> <p><i>D'où vient l'information ? quel rôle ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelle réaction des PJ ? Quelles conséquences pour le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac On raconte des choses ignobles sur ton personnage, est-ce vrai ou le fruit d'une campagne rondement menée ? La controverse en cours au sujet de l'influence du conseiller sur la santé du roi divise la société, il faut choisir son camp. Le personnage a scandalisé la haute société de la cité après avoir refusé de serrer la main de l'ambassadeur.</p>	<p>Le personnage protège un être faible, instinct maternel, innocence</p> <p><i>Qui est concerné ? en quoi est-il faible ? Quelle relation avec le groupe ? Qu'est-ce qui le pousse à le protéger ? En quoi est-ce dangereux ?</i></p> <p>Exemples en vrac Au milieu de la foule en panique, elle aperçoit cette petite fille à l'entrée de la ruelle, elle la prend par la main et fuit le monstre dans sa furie destructrice de la mégalopole. Le soldat blessé venu du front approche de la ferme, le PJ l'accueille, le soigne au mieux et le cache dans l'écurie. Le louveteau dont la maman est morte se retrouve seul dans la forêt, un vieux bucheron grognon le surprend, hésite à le tuer mais finit par le nourrir.</p>	<p>Le groupe est surveillé, suivi, traqué, en fuite</p> <p><i>Qui surveille, traque le groupe ? Pourquoi et comment ? Comment l'apprennent les PJ ? Comment s'échappent-ils ?</i></p> <p>Exemples en vrac A l'issue de son entrevue avec l'intendant du roi, le groupe a l'impression de faire l'objet d'une surveillance. Parti recueillir du bois, le personnage joué entend une bête sauvage le sentir, le traquer et s'approcher doucement. Après son évasion, il s'enfuit du mieux possible en direction des montagnes, là où il pourra perdre la troupe de soldats sur ses talons. Il reçoit des messages de menace sur sa messagerie personnelle et son portable, est-il hacké ?</p>
<p>Le groupe en difficulté bénéficie d'un soutien extérieur inattendu</p> <p><i>Pourquoi le groupe se trouve en difficulté ? Comment se matérialise le soutien ? Sauve-t-il la situation ? Quel est la contrepartie de ce soutien ?</i></p> <p>Exemples en vrac Lors de la bataille contre le dragon, l'épée de légende apparaît devant le chevalier. Un voyageur en voiture accepte de cacher le migrant dans son véhicule pour franchir la frontière. Prisonnier, il est contacté discrètement par un allié déguisé en garde. MAIS L'énergie de l'épée blesse le chevalier. Le voyageur appartient à la pègre. L'évasion est un aveu de culpabilité.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de ferveur, fanatisme, transe</p> <p><i>Comment se matérialise la ferveur ? Qui manipule les foules ? Le groupe participe-t-il ? ou lutte-t-il ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le village entier revendique sa fidélité et amour à son énorme et charismatique chef. L'homme dans la rue distribue des prospectus en criant son amour pour les dieux. Une vieille dame ferme les yeux, tremble et affirme être possédée par un esprit du passé. Les soldats de ce clan obéissent à leur général, quel que soit l'ordre. Cette femme a visité un sorcier, depuis, elle agit étrangement et lui rend souvent visite.</p>	<p>Le groupe se heurte à une domination économique, capitalisme</p> <p><i>Quelle est la situation ? qui domine qui ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment réagissent les PJ ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le monopole de la guilde des orfèvres sur Hambourg oblige le groupe à changer de destination, il négociera à Lubeck. Criblée de dette, la mine de cuivre de Poldark est contrainte de faire faillite et s'offre à la concurrence. La multinationale des Armes & Canons s'implante sur l'île de la tortue pour éviter de payer les impôts cubains. La bourse galactique réagit mal aux déclarations du président terrien, obligé à emprunter davantage.</p>	<p>Le groupe tombe dans un piège</p> <p><i>Que fait le groupe ? où va-t-il ? Comment le groupe tombe dans le piège ? Qui a tendu ce piège ? Comment s'en sortir ?</i></p> <p>Exemples en vrac Au milieu du chemin, une femme se fait battre par plusieurs hommes, en réalité, ils jouent la comédie. On photographie les ébats entre le PJ et une escort-girl pour le faire chanter. Invité à une réunion, il se retrouve en fait sous le feu des critiques devant ses collègues. Cette carte stellaire, transmis par les ondes, n'indique finalement pas une épave de vaisseau, mais l'ancre d'un dragon céleste, près duquel habitent la phalange de la grande ourse.</p>

<p>Le groupe reçoit un objet précieux</p> <p><i>Quel est cet objet ? à quoi sert-il ? Qu'est-ce qui a été fait pour le mériter ? Pourquoi est-il dangereux ? Que va-t-il devenir ?</i></p> <p>Exemples en vrac Pour son 13^{ème} anniversaire, la princesse reçoit un éléphant d'orient, qu'elle ne souhaite plus quitter après un rodéo dévastateur. Au fond de l'immense donjon, le groupe s'était procuré une carte au trésor qui ne porte aucun nom, qui percera ce mystère ? Le super héros arrache l'artefact du cœur de son ennemi, il dispose à présent de la puissance d'un dieu, qu'il ne parvient pas à gérer seul.</p>	<p>Le groupe est contraint de se séparer</p> <p><i>Quelle est la situation en début de scène ? Pourquoi la séparation ? et comment ? Comment se retrouver ?</i></p> <p><i>Jouer la scène suivante en deux groupes.</i></p> <p>Exemples en vrac Deux personnages aiment la même personne, il semble préférable qu'ils s'éloignent l'un de l'autre temporairement. Lors d'une course poursuite, le groupe se sépare pour disperser les poursuivants. L'enfant prend son train le temps d'un week-end avec son père, sur le qual, sa maman retient ses larmes. Le prince rejoint le camp ennemi et fait semblant de trahir son roi.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de renommée, popularité, notoriété</p> <p><i>Qui est populaire ? PJ ou PNJ ? Pour quelle raison ? Quelles conséquences ? Pourquoi est-ce difficile à gérer ?</i></p> <p>Exemples en vrac Elle sauve le prince des griffes de la sorcière et revient au palais acclamée par la foule, elle ne le supporte pas et fuit la ville. Le nouveau PDG, charismatique et excellent orateur, fait son discours d'arrivée, le PJ ne le supporte déjà plus. Soudain, des cris féminins se propagent dans la rue, le groupe Bard Four parade dans la capitale. Il gagne une fortune à la loterie nationale, devient le centre d'intérêt du quartier et en profite pour se venger de ses ennemis.</p>	<p>Le groupe est en proie au doute, suspicion, accusation en interne</p> <p><i>D'où vient le doute interne ? Y-a-t-il un lien avec le passé d'un PNJ ? Que faire du doute ? en parler ? à qui ? Quelles conséquences sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un personnage suspecte son camarade d'avoir l'intention de trahir le groupe car il sympathise avec l'ennemi, il hésite à ouvrir son cœur. Après avoir fait souffrir un PNJ, il a soudain un doute sur la raison d'être du groupe, est-elle si juste ? Il accuse son camarade de l'avoir balancé aux flics, ils s'opposent au point d'en venir aux mains.</p>
<p>Le groupe rencontre une situation de honte, humiliation, malaise, ridicule</p> <p><i>Quelle est la pire situation possible ? Qui regarde ? qui se moque ? Comment le groupe gère la situation ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Aujourd'hui, le personnage décide de se vêtir de manière extravagante, pouvant paraître ridicule pour certains. Il avait prédit sa victoire et subit au final une cuisante défaite en forme d'humiliation. Au milieu de son discours devant la cour du roi, il ne parvient pas à réprimer un énorme rot, ce qui parachève sa carrière. Plein d'allégresse, il félicite cette dame de sa rondeur et comprend son erreur devant sa moue désapprobatrice.</p>	<p>Le groupe rencontre un rival puissant, influent, d'un grand pouvoir</p> <p><i>Qui est-il ? son rôle dans la société ? Comment le groupe le rencontre-t-il ? Comment l'affronter ? ou fuir ? Quelles conséquences sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac A l'entrée de la grotte se dresse le mythique lapin de Caerbannog, le plus sournois, cruel et irascible des rongeurs. Au sommet de la plus haute salle de la tour, l'empereur, équipé de son armure d'or, s'avance vers les aventuriers, le sourire en coin. Un youtubeur ultra influent comprend la montée en puissance de la chaîne du PJ et le provoque en duel pour faire le buzz.</p>	<p>Le groupe fait face à un revirement, bouleversement, fronde, trahison</p> <p><i>Qui est concerné ? un ami, un ennemi ? Comment le groupe l'apprend-il ? Quelle réaction ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'ennemi n'est pas celui qu'on croyait, il affirme avoir été manipulé depuis le début par un sorcier puissant et demande le pardon du groupe. Devant l'incompétence de son lieutenant, le PJ décide de mener une fronde pour le renverser et empêcher la troupe de se suicider au front. Sa mission le menait depuis des mois dans des contrées lointaines pour sauver la princesse enlevée par le prince noir, une fois retrouvée, elle affirme ne plus vouloir retrouver son palais.</p>	<p>Le groupe rencontre une multitude d'adversaires, faibles mais nombreux.</p> <p><i>Qui sont-ils ? rôle dans la société ? Comment le groupe les rencontre-t-il ? Comment les affronter ? Quelles conséquences sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac « Nous appartenons au clan des Yakitoris, vous êtes sur notre territoire, préparez-vous à mourir ! ». Dans les tréfonds des égouts, une multitude de gros rats bloque le passage des aventuriers. Le groupe s'attend à affronter le PDG quand une horde de comptable se présente à la réunion opérationnelle.</p>
<p>Le groupe rencontre une situation de discrimination, injustice, arbitraire</p> <p><i>Quelle est cette situation ? Est-ce la norme ? Y-a-t-il une résistance ? Comment le groupe participe à la scène ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac La vieille dame (PJ) se voit évincer de l'entrée de la taverne, sous prétexte de la protéger des consommateurs habituels. Suite à l'envoi de son CV, il ne reçoit aucune réponse, est-ce dû à sa commune de résidence ? Le groupe refuse d'intégrer une guerrière à barbe dans son effectif, « ça ne fait pas sérieux, vous comprenez ! ».</p>	<p>Le groupe fait face à une situation d'invasion, avancée du front</p> <p><i>Qu'est-ce qui envahit ? Quelle conséquence sur la société ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment/Faut-il lutter contre ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le courant de pensée protestant se développe rapidement en Europe, le groupe propose une contre-réforme. L'hiver approche, le mur tiendra-t-il devant la horde ennemie ? L'armée des golems détruit tout et approche du village, il prépare ses bagages pour fuir vers le sud. La désertification de la pampa oblige à une réduction du bétail et restriction d'eau. Le virus se propage à grande vitesse et cause la perte de son fils.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de séduction, flatterie, charme</p> <p><i>Qui séduit ? un PJ ou PNJ ? Pour quelle raison ? Quelle réaction ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Il invite l'ambassadeur dans son somptueux harem afin de faire pencher les négociations du traité d'échanges en sa faveur. En essayant de s'attirer les faveurs du chat de la cheffe, il pense pouvoir attirer l'attention de sa responsable et entrer dans le cercle du pouvoir. Une magnifique et irrésistible jeune femme l'invite dans sa chambre, une fois nu, des flashes, un photographe sort en courant, c'était un piège.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de lutte entre faible et fort</p> <p><i>Quelles inégalités entre faible et fort ? Quelle forme de lutte ? Comment le groupe participe à la scène ? Quelles conséquences sur les PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le soldat joué, grassement rémunéré par le tyran, tire à vue sur la foule, soudain il aperçoit sa petite sœur. Le journaliste indépendant voit sa « chronique du système D citoyen » censurée par la presse. Debout par hasard sur la statue d'un ancien chef d'état, elle devient le symbole de la révolte. Il vole les riches pour donner aux pauvres et en profite pour garder un % personnel.</p>
<p>Le groupe rencontre une situation de défense, protection, sauvetage</p> <p><i>Qui est en position d'attaque ? Qui le groupe doit-il protéger ? Comment organiser la défense ? Le sauvetage est-il un échec ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'armée adverse avance, le siège de la cité débute, il organise la défense en lisant « <i>L'art de la guerre</i> ». On a chargé le groupe de protéger le baron de la pègre lors des enchères de York Shin City. Le galion espagnol s'est échoué au large d'île de la tortue, il part sauver son frère capitaine. Suite aux funkyleaks dont il est l'auteur, le pays voisin lui a accordé un droit d'asile dans son ambassade.</p>	<p>Une ressource essentielle au groupe vient à manquer.</p> <p><i>Quelle est cette ressource ? Quelles conséquences sur le groupe ? Comment va-t-il compenser ? La situation peut-elle durer ?</i></p> <p>Exemples en vrac Sorti dans l'espace, l'astronaute n'a plus que 2% d'air pour revenir dans sa navette endommagée. Les poches vides, le groupe est contraint de dormir sobre dans les écuries. La sécheresse impose une restriction d'eau au sein du territoire impérial. Ayant brûlé les forêts alentour, la cité adverse empêche l'armée du groupe de bâtir des engins de siège. Le responsable du service retient les informations, il devient hasardeux de travailler sur le dossier.</p>	<p>Le groupe rencontre : Information, document, journal</p> <p><i>D'où vient l'information ? quel rôle ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelle réaction des PJ ? Quelles conséquences pour le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un espion à la solde de l'ennemi a subtilisé un rapport top secret des activités militaires d'un groupe terroriste dans la région. En fouillant dans les archives de la ville, il apprend que son rival a étudié à la fac au sein de la même promotion que la victime. Il se procure l'original du testament de la vieille personne qu'il servait, constatant qu'elle prévoit de léguer sa fortune à une organisation caritative, il en modifie quelques termes discrètement.</p>	<p>Le groupe fait face à une évolution technologique qui les dépasse.</p> <p><i>Quelle est cette technologie ? Quel rôle dans la société ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelle réaction ? lutte ou acceptation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Son épée tourne dans les airs, il pousse un cri bestial et s'apprête à affronter son ennemi, celui-ci dégaine et tire. Il découvre une source d'énergie puissante et inépuisable, mais ignore comment la maîtriser. Habitué à sa solide machine, il se voit désormais confié un robot semi-automatique et se sent vraiment vieux. Constatant les intérêts de la maîtrise du feu, il serait prêt à tuer pour détenir cet immense pouvoir.</p>

<p>Le groupe est en situation d'échec, il en assume les conséquences.</p> <p><i>Quelle est la situation d'échec ? Quelle erreur le groupe a commis ? Comment la réparer ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Après la déroute de son armée, le général revient dans la cité royale dans l'attente de son jugement et condamnation. L'enquête s'embourbe, les meurtriers se multiplient, le groupe doit faire appel aux experts du FBI. Suite à une bourde de protocole, il fait échouer les négociations, il décide coute que coute de voler l'artefact et s'enfuir au pays. Son reporting faussé par la pression, il se voit rétrogradé et affecté dans le service des archives.</p>	<p>Le groupe mène un acte de chasse, filature, infiltration, course-poursuite</p> <p><i>Qui/que doit suivre le groupe ? En quoi est-il important ? Où mène la chasse ? un piège ? Quelle récompense attendent les PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac Face au vent, il suit en silence les empreintes récentes du lynx dans la forêt. Grâce à leur portable, le groupe opère une filature alternée de cette cible à éliminer. Le PDG dissimule un rachat par nos concurrents, il faut le vérifier dans l'ordinateur de son bureau. Le groupe doit allumer le bûcher d'alerte du mont Perdu, avant l'arrivée de l'armée adverse dans la cité.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de décompte, ultimatum, timing</p> <p><i>Pourquoi cette pression ? Quelle interaction avec le groupe ? En quoi est-ce difficile ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'armée adverse avance, elle atteindra la capitale dans 5 jours, le groupe doit absolument rejoindre le roi avant cette échéance. Son enfant disparu, cet employé de la CIA reçoit les exigences du kidnappeur : il doit pénétrer les locaux de l'agence et subtiliser des documents top secret. Dans 5 mn, le vaisseau s'autodétruit, il doit s'enfuir par un véhicule de secours, tout évitant soigneusement de croiser un alien sur le chemin.</p>	<p>Le personnage accomplit un acte destructeur</p> <p><i>Comment en est-il arrivé là ? Quel est cet acte destructeur ? Sur qui ? sur quoi ? Quelles conséquences sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'arrivée du nouveau collègue concurrence le PJ, ce rival doit passer pour un incompetent jusqu'à son licenciement. A force de moquerie et d'humiliation, il ne peut réprimer sa haine et pousse son cousin au bord de la falaise. L'ambitieux général joué décide d'envoyer son fidèle lieutenant dans cette bataille perdue d'avance, il en profite pour attaquer de revers. Renvoyé pour d'étranges raisons, insignifiant et sans attache, il se jette dans le fleuve.</p>
<p>Le groupe rencontre une situation de négoce, échange, commerce</p> <p><i>Quel genre d'échange ? et atmosphère ? Qu'y fait le groupe ? Quelle interaction avec les PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac Escorté par les mouettes, le capitaine du baleinier entre au port de Bergen le cœur gonflé, la carcasse est prête à la vente. Au cœur du souk, le négociant d'épice recompte le contenu de sa cassettes. Cet astéroïde est un célèbre comptoir pour tous les aventuriers de la bordure extérieure. La bourse aux enchères bat son plein, il détecte ses concurrents et glisse quelques mots aux mercenaires à sa solde pour s'occuper d'eux.</p>	<p>Un choc survient brutalement</p> <p><i>Quelle situation avant le choc ? Quel est le choc ? comment survient-il ? Quelles conséquences ? Comment réagit le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Assis confortablement dans la taverne, le groupe sursaute, un morceau de glacier s'est détaché, c'est l'avalanche. Un énorme camion à plein vitesse entre en collision avec le véhicule du président, il sombre dans l'inconscient. Il apprend que l'homme qu'il a tué était son père et la femme avec qui il a couché était sa sœur, son cœur manque un battement. Il franchit un pont, entend le chant des grondiers, quand soudain le parlement vénitien explose.</p>	<p>Le groupe rencontre : Légende, sceau, malédiction</p> <p><i>Qu'est-ce qui est maudit, légendaire ? Quel rôle dans la société ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac On raconte qu'au fond du 3^{ème} sous-sol du bâtiment K, se cachait un vieil archiviste fou, mais personne n'en est revenu vivant. L'entrée de cette bicoque est frappée par un sceau vaudou, quiconque y entre ne peut mentir à Big Mamma. Cet homme au visage tatoué, une grosse hache à la ceinture, est maudit, il aurait massacré le sorcier du marais et sa famille.</p>	<p>Le groupe rencontre : Art, artisanat, corporation</p> <p><i>Qu'est-ce ? un lieu, une personne ? Qu'y fait le groupe ? Quelle interaction avec les PJ ?</i></p> <p>Exemples en vrac Remis dans le droit chemin par son père, le jeune garçon postule comme apprenti au sein de l'atelier de ce célèbre forgeron. La guilde des orfèvres d'Hambourg constitue une puissante concurrente du groupe. A la mort du vieux sculpteur, son fils découvre la plus belle œuvre d'art laissée par l'artiste. Dans le musée d'art moderne de la cité, il aperçoit une mystérieuse jeune femme.</p>
<p>Le groupe commet un acte illégal, hors-la-loi</p> <p><i>Comment le groupe arrive à cet acte ? Quel est l'acte illégal ? Quelle réaction de l'autorité ? Quelles conséquences sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Malgré la prohibition, il a installé un alambic dans son appartement et s'implique dans le trafic d'alcool. Son gang s'est spécialisé dans l'arnaque de touriste et commence à détrousser un vieux couple. Heureux détenteur d'une potion inutile, il la revend sur le marché à force de boniment. Exilé de son pays en guerre, il traverse la frontière en passager clandestin et se cache dans les bas-fonds de la capitale voisine.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de soin, hospice, humanitaire, caritatif</p> <p><i>Qu'est-ce ? un lieu, un personnage ? Qu'y fait le groupe ? Quelle interaction avec les PJ ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Des blessés de guerre agonisent dans les couloirs de cet hôpital devenu mouroir. Une mission humanitaire organisée par l'armée du Sélu' apporte nourriture et eau à la population locale. Les thermes et bains de la cité ont la réputation de « remettre les PV au max et ajoute 1D6 au prochain dégât ». Il participe à cette soirée de récolte de fonds en faveur de la FARF (Fondation d'aide aux récoltes de fonds).</p>	<p>Le rival remporte un succès, avancée du front ennemi</p> <p><i>De quelle façon l'adverse progresse ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelle réaction ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Le sorcier rival découvre enfin la recette de sa potion de monstrosité, il l'utilise sur quelques spécimens d'araignée et envoie cette troupe au cœur de la forêt elfe. L'armée adverse progresse, elle vient de conquérir Havre-port et s'approche rapidement du village du groupe. La grande société internationale rachète les parts de l'actionnaire secondaire, il est proche de prendre le pouvoir au sein du CA et place déjà ses pions dans la hiérarchie.</p>	<p>Le groupe se heurte à une situation de souffrance en travail collectif</p> <p><i>Quelle situation de souffrance ? où, qui ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment réagit l'autorité ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Il vérifie les derniers chiffres de sa mine d'or : le taux de décès des esclaves reste raisonnable et la rentabilité correcte. Le groupe travaille dans un bel open-space moderne et cool mais le PJ ne supporte plus les rires contenus de ses collègues. Les aventuriers sentent l'usine-ferme des mille porcs à proximité, des charrettes chargées de carcasses vont et viennent. Après plusieurs jours à fracasser des crânes, le chevalier souffre d'une tendinite au bras.</p>
<p>Le groupe rencontre : Folie, amnésie, hallucination, illusion</p> <p><i>Qu'est-ce qui est dans cet état ? PJ, PNJ ? Pour quelle raison ? Quelles conséquences ? Comment améliorer la situation ?</i></p> <p>Exemples en vrac Epuisé par des jours de marche dans le désert, le groupe distingue une oasis à l'horizon, est-ce un mirage ? L'explosion de la machine cause une perte de la mémoire de la moitié de la population, le savant joué compris. Elle pénètre un couloir sombre et puant de l'asile, celui où l'on enferme les patients dangereux. Euphorique, il monte sur la table avec un fou-rire, sans remarquer l'étrange goût du champignon avalé.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation liée au savoir, science, enseignement</p> <p><i>Qu'est-ce ? un lieu, un personnage ? Quel rôle dans la société ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment en profiter ?</i></p> <p>Exemples en vrac Un homme prend en otage une classe d'école, le groupe met en place une cellule opérationnelle à proximité. Le groupe demande au scientifique d'améliorer sa machine de l'apocalypse, la dernière n'étant pas assez destructrice. Dans le cadre de son enquête, il étudie les livres de la bibliothèque et fait une découverte. Le groupe doit fouiller le laboratoire, copier les données scientifiques sur une clé et les effacer sur le poste local.</p>	<p>Imagine le futur d'un personnage sous la forme d'un flash-forward</p> <p><i>Choisis un ou plusieurs PNJ, Imagine une scène de la vie « d'après ». De quelle manière a évolué le personnage ? Comment l'illustrer ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'adversaire sirote un verre devant un globe-terrestre, il prend la sphère et la fait voler dans les airs joyeusement. Le fils du PJ se recueille devant la tombe de son père, il a un enfant à ses côtés, pose un bouquet et quitte le cimetière sans regret. La ville est en pleine reconstruction, les femmes et les hommes travaillent main dans la main courageusement. Le petit caniche, sur les genoux de sa maîtresse reine, profite de l'heure du thé pour grignoter un biscuit.</p>	<p>Le groupe accomplit un acte de diplomatie, compromis, accord</p> <p><i>Quelles sont les parties ? Quel type d'accord ? et quels enjeux ? Quel rôle du groupe dans cet accord ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac Dans le cadre d'une proposition d'alliance militaire, le groupe participe aux négociations avec leur homologue diplomate sur terrain neutre. Il organise une réunion de médiation entre ces deux services en conflit ouvert. L'accord de paix entre les deux planètes demande plusieurs semaines d'arrangement et compromis. Afin de sceller leur pacte de sang, les deux vampires partagent féroceement une victime féminine.</p>

<p>Soudain, une vieille connaissance fait une entrée inattendue</p> <p><i>Quelle relation avec le PJ ? En quoi ce retour est-il surprenant ? Quel tour joue-t-il au groupe ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac En plein marché, un vagabond crasseux et ahuri l'agrippe et supplie son pardon, le PJ reconnaît soudain le regard de son ami d'enfance. Cette jeune femme affirme être sa fille et menace d'en informer sa femme s'il continue de l'ignorer. L'ancien chef de service tyrannique revient dans la boîte sur le poste de PDG. Le chasseur de prime le cherchait depuis plusieurs années, il a retrouvé sa piste et pointe désormais son arme sur le PJ.</p>	<p>Le groupe rencontre : Edification, reconstruction, chantier</p> <p><i>Qu'est-ce qui se (re)construit ? Quelle fonction dans la société ? Comment interagit-il avec le groupe ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac La construction de la cathédrale attire de nombreux ouvriers dans la cité, il se déguise en travailleur pour approcher du rathaus. Après la guerre, elle revient dans sa ville natale détruite et participe activement à sa reconstruction. Le bâtiment est en pleine rénovation, il travaille dans un préfabriqué étouffant avec des collègues tout aussi oppressant. Poursuivi par les gungors, il aperçoit avec horreur la panne du pont interstellaire.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation liée à l'esprit, âme, intériorité</p> <p><i>Quel type de rencontre ? avec qui, quoi ? Est-ce matériel ou immatériel ? Quelle interaction avec les PJ ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac La pluie les contraint à se réfugier dans ce vieux manoir, une forme éthérée, une âme perdue les accueille chaleureusement et demande des nouvelles du monde. En pleine bataille, couvert des tripes adverses et à bout, son esprit se sépare peu à peu de son corps, il se voit découper l'ennemi, la victoire est proche. Tout à coup, le groupe ressent un danger imminent, il reste pétrifié et terrifié sans comprendre, le sorcier rival apparaît alors au sommet de sa tour, les tenant sous la coupe de son sort de manipulation.</p>	<p>Le personnage reçoit un message important, signal de détresse</p> <p><i>Qui a écrit ce message ? à qui ? Quel est son contenu ? En quoi est-il important ? Quelles conséquences sur le groupe ?</i></p> <p>Exemples en vrac Sa famille, restée dans son pays d'origine, l'informe qu'elle se fait expulser de son logement et se retrouve à la rue. Il reçoit une nouvelle relance pour un avis d'impayé, les courses du mois ne sont pas faites, il ouvre sa 3^{ème} bière de la matinée. Le faire-part l'invite au mariage de son ancien petit ami, elle observe son compagnon et sent un pincement au cœur. Le capitaine Spike écoute le message d'alerte du cargo Nostromo, faut-il aider ?</p>
<p>Le groupe rencontre : Pouvoir, autorité, institution, justice</p> <p><i>Quel est ce pouvoir ? Que montre-t-il de la société ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment gérer le rapport de domination ?</i></p> <p>Exemples en vrac Il pénètre le parlement en visiteur et repère les meilleurs emplacements pour poser un tonneau de poudre. La manifestation devient explosive, une charge de policier provoque un mouvement de panique, un jeune homme tombe du pont dans le fleuve. Pour se rendre au tribunal, il doit compléter le formulaire NA-233\$% à faire tamponner par le bureau 3.45, mais seulement les jours pairs.</p>	<p>Le personnage est offensif, il passe à l'attaque</p> <p><i>Quelle situation en début de scène ? Pourquoi cette offensive du groupe ? Comment s'y prend-il ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac L'assaut du bunker adverse est prévu à 4:00, l'effet de surprise sera un élément déterminant, il faudra être rapide. Il propose au PDG un plan de rachat des parts de l'entreprise concurrente afin de l'affaiblir. Yeux dans les yeux, il approche lentement la main de ses fesses, se penche en avant et l'embrasse ; elle lui répond par un coup de poing dans le nez. Il accepte de se faire capturer par le vaisseau adverse, pour mieux le détruire de l'intérieur.</p>	<p>Le groupe rencontre un animal, dangereux ou amical</p> <p><i>Quel est cet animal ? comment apparaît-il ? Quelle interaction avec le groupe ? Comment joue-t-il un rôle important ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac En cette fin d'hiver, l'ourse affamée attaque soudain le groupe et le traque au cœur de la forêt sombre. Le petit écureuil saute sur l'épaule de la princesse mélancolique et commence à jouer, il deviendra son ami toute sa vie. Il envoie son faucon surveiller l'avancée de l'armée adverse, sa magie lui permet de voir à travers les yeux de l'animal.</p>	<p>Le groupe rencontre une situation de changement d'identité, altération</p> <p><i>Pourquoi avoir recours à cela ? Comment le groupe s'y prend-il ? S'agit-il d'un changement permanent ? Pourquoi le retour au normal est difficile ?</i></p> <p>Exemples en vrac Il assomme un garde, prend son uniforme et pénètre au sein du palais interdit, il lui reste à trouver le chemin des cachots. Dans le photomaton, il met ses vêtements et son masque de super-héros, et peut voler au secours de la veuve. Lors du rendez-vous meetic avec cette jeune femme, il se fait passer pour son ami, trop peu confiant pour assumer. Grâce à un sort, il se transforme en caniche pendant plusieurs heures. Il apprend que ses parents ne sont pas ses véritables parents.</p>
<p>Le groupe reçoit une proposition du rival, tentation, dilemme</p> <p><i>Pourquoi cette approche du rival ? Pourquoi la proposition est difficile ? Quelle décision du PJ ? Quelle réaction de ses camarades ?</i></p> <p>Exemples en vrac Sans explication, il est invité par l'ambassadeur adversaire à dîner et ne peut refuser, on lui propose un marché très tentant pour basculer dans son camp. Il apprend que son insupportable chef obéissait depuis le début aux instructions du n+2, on le promet à présent dans le but de le remplacer. Dans la maison du PJ, le rival tient sous sa coupe plusieurs otages, il lui demande de choisir entre sauver sa femme ou son enfant.</p>	<p>Le groupe entreprend une épreuve, jeu, compétition à enjeu</p> <p><i>Qui demande l'épreuve ? pourquoi ? Que rôle de cette épreuve dans la société ? En quoi consiste-t-elle ? Pourquoi est-ce très difficile ?</i></p> <p>Exemples en vrac Pour gagner la main du prince, elle doit vaincre le dragon et récupérer le trésor qu'il garde amoureuxment. Lors d'un dîner diplomatique tendu, il propose un pari : le premier pays qui atteindra le sommet du mont Perdu aura vaincu l'autre. Il propose d'épicer la partie de poker en permettant au vainqueur de chaque main d'entailler la peau de son rival. Il s'amuse à séduire le maximum de touriste du club.</p>	<p>Le groupe rencontre : Instabilité, énergie, risque, seuil</p> <p><i>Quel est ce risque ? est-il prévisible ? Quel est l'élément perturbateur ? Quelle interaction avec le groupe ? Quelles conséquences ?</i></p> <p>Exemples en vrac A proximité de la ville, la centrale nucléaire, déstabilisée par une mauvaise conception, est au bord de l'explosion. L'ensemble des habitants de la planète transmet son énergie pour renforcer le genkidama et éliminer définitivement l'adversaire. Si elle continue de diminuer, la température modifiera la nature de cette eau en glace, la chance de survie du groupe sur la banquise se réduira à zéro.</p>	<p>L'humeur de l'instant se partage par un poème symbolique ou un chant.</p> <p><i>Quelle est l'humeur du groupe ? Quelle est sa préoccupation du moment ? Quel symbole pour les révéler ?</i></p> <p>Explication Le groupe de joueurs utilise les symboles déterminés à l'avance. Chacun son tour, le participant ajoute une phrase au poème, une mélodie à la chanson. A la manière d'une comédie musicale, il décrit aussi bien une émotion en plan fixe qu'une action par l'avancée du récit. La scène s'achève lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter.</p> <p>Exemples de symbole : plume, œuf, miroir, nuage, astre, pluie, feu, horloge, cicatrice, clé, porte, épée, encre, poussière, os, papier, oiseau, couleur, etc.</p>