

PERIPETIES POUR DEADLANDS

Voici une grille de lecture pour ajouter des événements et coups de théâtre inattendus à vos parties.

Cartes	Nom	résultat
As Rouge	Bonne fortune	Un coup de chance (argent qui tombe du ciel, promotion, etc.) va changer durablement la vie d'un personnage joueur.
As noir	La tuile !	Le malheur vient frapper durablement la vie d'un personnage joueur (ruine, perte de biens, décès d'un proche)
Roi Rouge	Appelles moi Providence !	Un PNJ important vient apporter son aide aux personnages.
Roi noir	Le Colonel	Un PNJ important et puissant va freiner/s'opposer aux actions des personnages joueurs.
Dame Rouge	La veuve joyeuse	Un PNJ compétent apparaît fortuitement pour aider les personnages joueurs.
Dame Noire	La Veuve Noire	Un PNJ va trahir les personnages joueurs.
Valet Rouge	Pour toi Joe !	Un PNJ va se sacrifier pour les personnages joueurs.
Valet Noir	Désolé vieux.	Pour diverses raisons, un pnj va lâcher les personnages joueurs et refusera son soutien.
10 Rouge	Le bon filon	Un élément surprise (une piste, une rencontre fortuite...) va aider les personnages dans leur but.
10 Noir	Le tronc sur la voie	Un élément surprise va brouiller les pistes ou retarder les personnages dans leur but.
9 Rouge	L'ère de la Vapeur	Un objet technologique va se présenter pour apporter son aide.
9 Noir	Foutus bidules !	Un objet mécanique va lâcher (pistolet, machine à vapeur, etc.)
8 Rouge	Dieu est avec moi !	Un élément surnaturel bénéfique ou un pnj shaman ou prêtre apparaît.
8 Noir	Chat Noir !	Un élément surnaturel mauvais ou un pnj sorcier/ huckster/déterrè apparaît.
7 Rouge	Mon nom est personne	Un pnj ambigu apparaît mais se montre bienveillant tout du moins en apparence.
7 Noir	Mon nom est personne	Un pnj ambigu apparaît et s'en prend aux pjs. Est-il si mauvais ?
6 Rouge	Surprise !	Le problème auquel sont soumis les pjs va se résoudre de façon brusque et immédiate grâce à un indice ou un pnj.
6 Noir	De Charybde en Scylla	La situation empire suite à un évènement inattendu. L'avancée des pjs va se trouver stoppée/ralentie.
5 Rouge	El pueblo	La populace réagit favorablement aux personnages joueurs.
5 Noir	Pendez les haut et court !	La populace a soudainement une mauvaise impression des personnages joueurs.
4 Rouge	Tombstone Epitaph	Une information importante sur un ennemi va surgir.
4 Noir	Sombre secret	Un allié a un secret qu'il ne souhaite pas divulguer.
3 Rouge	Divine Idylle	Un(e) PNJ s'entiche d'un personnage joueur. De bons moments en perspectives.
3 Noir	Brokeback Mountain	Un(e) PNJ s'entiche d'un personnage joueur. Mauvaise nouvelle on dirait...
2 Rouge	Blackjack !	Un PNJ particulièrement en veine récupère un jeton.
2 Noir	Coup de pompe.	Les enjeux fatiguent un personnage joueur qui se réveille fatigué (-1) pour la journée.
Joker Rouge	Jackpot !	Tirez 2 cartes au lieu d'une et ignorer les noirs.
Joker Noir	La Muerte	Tirez 2 cartes au lieu d'une et ignorer les rouges.

PERIPETIES POUR DEADLANDS

Cartes de péripéties, qu'est-ce que c'est ? Il s'agit de pimenter vos parties avec des événements qui vont surprendre vos joueurs. Bien souvent le risque en jeux de rôles est de faire dérouler une intrigue pour que les joueurs avancent dans le scénario. Cette façon de faire a ses avantages mais, comme les films limités dans le temps et obligés de se centrer sur l'histoire, peut paraître prévisible. A l'inverse les comics, séries TV et autres romans policiers usent (et abusent) des cliffhangers pour tenir en haleine les lecteurs/spectateurs. L'idée proposée ici est de produire aisément des péripéties qui vont balloter les pjs tout au long de l'histoire.

Comment j'utilise ce tableau ? Il y a pour cela trois manières de faire.

1. Préparer un scénario scripté. Vous préparez votre scénario et mitonnez un bon petit plat pour vos joueurs. Tirez 3 ou 4 cartes maximum pour agrémenter des événements tout au long du scénario. Si certains thèmes ne conviennent pas à ce que vous voulez induire comme ambiance, n'hésitez surtout pas à retirer une carte.
2. Improvisation. Vous ne préparez pas beaucoup et lancez juste un sujet pour réagir aux actions de vos joueurs. Les cartes vont vous servir dès que vos joueurs sont moins réactifs, ont moins d'idées ou peinent à avancer dans l'histoire. Si la carte tirée ne convient pas à la situation du moment, jetez là et retirez en une.
3. Option en narration partagée. Vous aimez faire intervenir vos joueurs dans la narration et bousculer votre récit ? Une fois par partie, pour la dépense d'un jeton (Benny), un joueur peut tirer une carte. Si la carte est rouge le MJ doit faire intervenir l'élément en faveur du pj. Si la carte est noire, le joueur récupère un nouveau jeton (Benny) et le MJ appliquera la péripétie au détriment du joueur.

Quelques exemples pour vous donner une idée.

10 Rouge : *Alors que vous vous dirigez vers le saloon, vous tombez nez à nez avec Sam, l'un des types de la bande que vous coursez, une bouteille à la main.*

Dame rouge : *Vous avez de la chance ! Le vieil Hermann est le meilleur pisteur qui soit. Il a grandi dans la région et la connaît comme sa poche.*

2 noir : *Votre chevauchée à travers le désert t'a épuisé. Tu es courbaturé de partout.*

As noir : *Ton frère cadet vient t'apprendre qu'il est criblé de dettes et qu'il te rejoint dans l'ouest.*

Valet Noir : *Désolé mais je ne peux plus vous aider. Je suis le shérif de cette ville et je ne peux pas envoyer mes hommes dans les collines et laisser Goldwood sans protection.*

7 rouge : *Le gros monsieur retire son chapeau melon pour s'essuyer le visage. De son sourire le plus jovial il vous salue et se présente comme Mister Simonson, agent d'assurances.*