



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Cyberpunk > Aides de jeu > 2020 Connection > **Conseils pour un bon scénario**

Conseils pour un bon scénario

mardi 2 juin 2009, par [walouman](#)

Hey !Salut 'Punk ! ! Je te reconnais, c'est à toi que j'ai donné des conseils sur la façon de mener le jeu à cyber. Tu te souviens de moi bien sûr, Wolf, le fixer de Charter Hill.

Alors paie moi un verre, choomba, et je vais t'expliquer comment élaborer un scénario réussi...

Tous les joueurs attendent plusieurs choses d'une partie de cyber.

Les attentes varient évidemment en fonction du style de tes PJ, mais en général, je construis mes histoires en essayant de suivre ces principes :

- Intrigue
- Action
- Exotisme
- Histoire

INTRIGUE : Ça va de soi, mais le fil conducteur de ta partie est une enquête, comme dans un livre ou un film. L'introduction doit présenter un problème aux PJ, et ils vont devoir enquêter pour le résoudre. A partir de cela, laisse-les agir comme bon leur semble pour arriver à la prochaine étape de l'intrigue. A ce moment, tu peux greffer tous les autres éléments dont je vais te parler plus tard, comme des scènes d'action ou d'exotisme.

Si tu demande simplement à tes joueurs de participer à un raid pour exterminer un gang, et où les seules questions qu'ils se poseront seront de savoir quelle arme utiliser, sur quelles cibles, cela ne révélera à la longue aucun intérêt. Alors que de chercher à connaître, par exemple, quel gang a attaqué telle corporation, remonter sa trace jusqu'à dénicher sa tanière, et leur reprendre ce qu'il a dérobé à la corporation développera au moins autant d'action, mais surtout plus d'intérêt de Roleplaying (action de discuter avec un PNJ comme le ferait son perso), et de jeu en général.

ACTION : Le second point principal qui fera d'une aventure une réussite, est l'action. Tu l'as deviné, Cyberpunk se déroule dans un monde violent. Ainsi, tous tes joueurs attendent de l'atter, fritter, exploser, bourrer, kicker et que sais-je, le moindre individu.

Tu auras évidemment prévu quelques scènes de combats avec un ou plusieurs boss, comme à la fin d'un jeu vidéo. Mais tu pourras greffer des scènes supplémentaires en fonction de ce que font tes joueurs. Et là est l'art du bon meneur de jeu.

Tes parties doivent comporter assez de scènes de combat pour amuser tes joueurs et les défouler, mais pas trop, au point d'en oublier l'intrigue initiale du jeu. Je le répète, une simple succession d'actions de guerres sans histoire lassera tôt ou tard. Le tout aussi est d'adapter l'adversaire. Si tes joueurs se promènent dans le territoire d'un gang de drogués avec des fringues ou des motos de prix, nul doute qu'ils se feront remarquer. Seulement, s'ils se font mettre à mal par le moindre 'punk de base, ils se battront en courant au moindre problème, et aussi lorsque tu proposeras ton prochain scénario.

Mon conseil est donc de faire en sorte que tes joueurs retournent facilement quelques pions de base dans la partie, afin qu'ils jaugent leur force, mais qu'ils rencontrent une véritable résistance avec le ou les boss (qui doit être de niveau égal ou un peu supérieur au meilleur combattant du groupe).

EXOTISME : Chaque joueur de cyber recherche une chose : jouer dans un futur sombre. L'espace de ta



partie, il doit être complètement dans l'ambiance. Ainsi, il faut, lors des descriptions d'endroit, de scènes ou de personnages, inclure des détails du monde de cyber.

Inutile d'entrer dans les détails de la composition du moteur d'un AV 8, mais parle des tags du gang dont c'est le territoire, de l'odeur de poudre des mitrailleuses du Borg Squad, des verres de sable qui s'agitent au fond de leur cocktail préféré. Tout ces petits rien plongent immédiatement tes joueurs dans l'ambiance, et les rendent plus attentifs à la partie.

HISTOIRE : Lors de campagnes ou quand tu fais plusieurs parties avec les mêmes personnages, il est souvent bon que ceux-ci sentent que leurs personnages ont du vécu et qu'ils construisent une histoire à leur personnage. C'est très valorisant (et

ça évite qu'ils dégainent n'importe où au risque de se faire bêtement buter...). Aussi, fait-leur rencontrer, lors des temps morts, un gars à qui ils ont sauvé la vie et qui leur paiera un verre en souvenir du bon vieux temps, le banquier à qui ils doivent de l'argent et qui saisira leur moto s'ils ne déboursent pas dans les 48h, un boss récalcitrant ou encore un gars qui leur doit un service et qui est capable de réparer leurs gros flingues chromés.

Tu verras, toi-même, tu y prendras du plaisir, et tes joueurs en redemanderont....

Je sais, avec toutes ces règles d'or.... Tu ne sais pas par où commencer. Mais crois-moi, dans quelque temps, tu feras ça d'instinct, et les parties de l'ambassadeur seront toujours un plaisir...

Wolf, un fixer des rues de Night City...