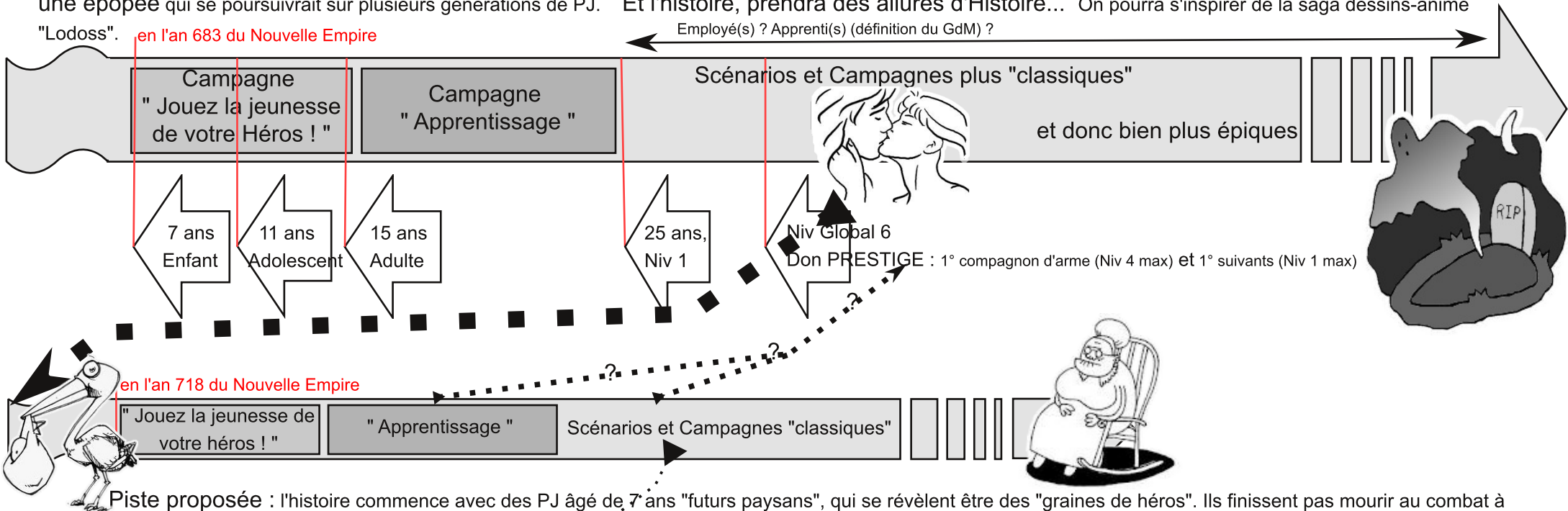


Clefs et pistes pour une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5

Partie 1/3

L'objectif de la campagne "Jouez la jeunesse de votre héros !" est de faire le "chaînon manquant", la "pièce du puzzle manquante du D20 système pour jouer dès les commencements, l'histoire des héros (ou du groupe de personnages principaux de la fiction).

A l'aube du 21^e siècle, dans les "pays du Nord", on se préoccupe de plus en plus souvent de raconter les "origines", "la naissance d'un héros, d'un mythe", dans les différents média de fictions (romans, séries télévisées, films, etc...). Dans d'autres cas, le récit s'articule autant autour du fantastique qu'autour de la maturation (ou le vieillissement) du ou des personnage(s) principal(aux) (par exemple, les oeuvres littéraires : Harry POTTER, de J.K.Rowling, et Twilight, de Stephenie Meyer ; ou encore le Manga BD « Naruto »). L'oeuvre littéraire "le seigneur des anneaux", de J.R.R.Tolkien, paru entre 1954 et 1955, avait marqué une étape fondamentale dans la cohérence des univers fantastiques. Cette cohérence détaillée avait poussé le public à chercher à "entrer dans l'histoire", et cela a fait naître plus ou moins directement une catégorie de jeu de société : le "Jeu de Rôles" (sur table, papiers-crayons, donc). Aujourd'hui, cela intéresse sans doute des rôlistes de jouer eux aussi une histoire cohérente, dès les origines. Et pourquoi pas, même, une épopée qui se poursuivrait sur plusieurs générations de PJ. Et l'histoire, prendra des allures d'Histoire... On pourra s'inspirer de la saga dessins-animé "Lodoss".



Piste proposée : l'histoire commence avec des PJ âgé de 7 ans "futurs paysans", qui se révèlent être des "graines de héros". Ils finissent pas mourir au combat à niveau 17, par exemple, ou à prendre plus simplement leur retraite (l'un gère la seigneurie que le roi lui a légué, un autre dirige la bibliothèque de l'Université de Magie – etc -, un autre, devenu accidentellement ou naturellement sénile, vit dans un manoir, son trésors amassé étant géré par ses domestiques : des gens de confiance qui prennent soin de lui). Mais voilà, chacun avait eut le temps de se marier (où un truc s'y rapprochant) et d'engendrer un(e) enfant (voir plus). Celui-ci ne naît plus dans une famille paysanne, mais dans une famille un peu plus riche, et il a plus facilement accès aux compétences et aux équipements d'Aventurier... et il devient aventuriers (ou un genre de héros, en claire). Sur 3 ou 4 générations, les PJ successifs s'élèvent donc dans la société. A la 3^e génération, par exemple, l'un devient roi, un autre son premier conseiller, un autre le très grand prêtre, etc... A la 4^e génération, le groupe de PJ est intronisé dans le panthéon.

Pour jouer des campagnes "Jeunesse (...)" dans des contextes différents de celui des paysans vivant dans un petit village isolé, consultez le document A4 fournit dans le livret joueurs.

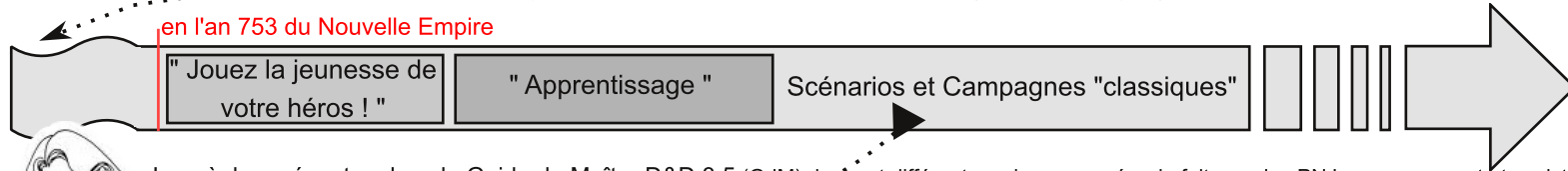
Clefs et pistes pour une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5

Partie 2/3

Limite nette : il faut que les joueurs soient évidemment sur la même longueur d'onde (comme toujours), mais en plus, il faut espérer qu'ils jouent ensemble réellement très longtemps.

Solution : s'il y a dans votre plaisir de jeu, de façon importante, le fait de jouer une longue chronique enchevêtrée d'intrigues courants sur plusieurs générations, n'hésitez pas à éluder les aventures qui auront permis vos PJ de passer du niveau 6 à 9 et 13 à 16, par exemple. Jouez chacun des niveaux de la première génération, par exemple, puis "ne perdez plus de temps", lors des générations suivantes...

Ces niveaux éludés peuvent tout de même être "résumés" par le MJ, et géré avec quelques lancés de dés, pour arbitrer le brio (ou non) avec lequel les PJ auront réussi leurs missions. On pourra s'inspirer pour cela du système des "Défis de Compétences" (skill challenges) de DD4.



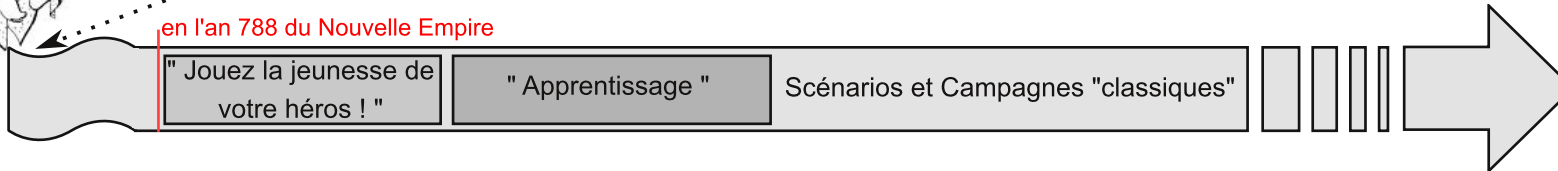
Dans la proposition de ce document, il a été décidé que les PJ de la génération suivante, naissent quand les PJ humains parents avaient 35 ans.



Les règles présentes dans le Guide du Maître D&D 3.5 (GdM) donnent différents cadres pour gérer le fait que des PNJ accompagnent et assistent les PJ. La présence, la caractérisation et les actions de ces PNJ peuvent résulter de la mise en commun des idées du MJ avec celles des joueurs. Les joueurs peuvent même, ponctuellement ou continuellement, jouer l'un des PNJ en plus (ou à la place) de leur PJ. [Le cadre des apprentis est cependant moins précis que celui des employés, des suivants et des compagnons d'armes...]

Rappeler ces possibilités permettra peut-être d'inspirer des MJ ou des joueurs !

De plus, à bas niveau, les PJ peuvent eux-mêmes être les employés, les suivants ou les compagnons d'armes d'un grand héros du royaume. Celui-ci pourra leur confier une mission aussi secondaire que vitale pour la suite des événements... Il pourra aussi avoir directement besoin d'eux, et pendant qu'il abattra quelques puissants démons, heureusement que les PJ étaient là pour défendre leur position, coûte que coûte, contre l'arrivée des renforts de semi-démons. A moins qu'il ne s'agisse d'un noble pleurnichard qui les paye pour l'accompagner dans un long voyage...



Dans cette proposition, les PJ arrivent à niveau 1 quand leurs parents humains ont 60 ans.

Les descendants des PJ - les PJ de la génération suivante - peuvent effectivement être le fils ou la fille issu du mariage du PJ parent (et même du mariage de 2 PJ parents ensemble). Ils peuvent être enfant unique, ou l'aîné, le benjamin ou le cadet d'une famille nombreuse. Ils peuvent aussi être un enfant biologique, mais pas légitime ; ils peuvent aussi être adopté. Ils peuvent enfin n'avoir aucune filiation avec le PJ parent : si ça n'intéresse pas le joueur, il peut tout aussi bien créer un PJ avec un background autonome ; il faudra simplement veiller à respecter les conseils : relative homogénéité de niveau social, de lieu de vie et de date de naissance, avec les autres PJ. Pour pouvoir rejouer une campagne « Jeunesse (...) », il est en effet beaucoup plus simple que tout les PJ d'une génération soit né la même année et vivent dans la même communauté (village, ville, etc). Ce PJ sans lien, pourra aussi être qualifié de "fils spirituel" d'un des PJ aînés, pour peu qu'il soit par exemple l'élève le plus doué de l'académie militaire, dont le PJ aîné est devenu le grand maître d'armes ; mais cela ne reste qu'une proposition.

Il est vivement conseillé que les PJ parents soient décédés ou « à la retraite » quand les PJ de la génération suivante commence à faire des aventures qui pourront vraiment influencer la trame de fond du MJ.

Dans cette proposition, les PJ arrivent à niv 1 quand leurs parents humains ont 60 ans. Même en réduisant la durée de la campagne « apprentissage » (voir A4 sur l'adaptation à des contextes différents), il est donc plausible que les parents soient « à la retraite ».

Dans l'exemple de ce document, les PJ arrivent à niveau 1 quand leurs parents humains ont 60 ans. Même en réduisant la durée de la campagne « apprentissage » (voir A4 sur l'adaptation à des contextes différents), il est donc plausible que les parents soient « à la retraite ».

A la retraite de leur vie d'aventurier, ou morts, les PJ parents seront donc « statique » dans l'univers du jeu. Il n'y aura donc pas ou peu d'influence entre les actions simultanées des 2 générations. Ou alors elles seront très simples à gérer.

On pourra cependant beaucoup compliquer tout ça. Après tout, les PJ humains parents peuvent bien avoir semé la graine du prochain héros, alors qu'ils n'avaient que 13 ans, et les aventures des PJ descendants peuvent être entremêlé avec les actions des PJ parents, dès leur adolescence (11 ans pour les humains). Par conséquent, les actions des PJ parents tout au long de leur campagne jusqu'à niveau 18, par exemple, va influencer le monde de jeu, mais aussi directement le cadre de jeu de la génération suivante. Le MJ devra donc bien prendre en notes les mésaventures des PJ parents (ainsi que les périodes éludées entre ces mésaventures) avec lieux, dates, activités et adversaires. Quand les joueurs joueront les PJ de la génération suivante, le MJ pourra donc indiquer ce que font, dans l'histoire de l'univers, les aînés, et aussi gérer quand les 2 générations sont au même endroit, au même moment, ou quand les actions des aînés influencent sur les mésaventures des descendants. **Et plus compliqué encore** : les actions des PJ descendants peuvent influencer sur la trame de la campagne des PJ parents (morts d'un sous-lieutenant ennemis, messenger ennemis intercepté in extremis...). Le MJ aura donc dû préparer à l'avance que le messenger soit intercepté (par exemple), quand il animera les séances avec les PJ aînés, puisque la séance de jeu qui verra cette interception, ne sera jouée que bien après. Et oui ! Après avoir joué l'histoire du royaume jusqu'à par exemple "l'an 736 du Nouvelle Empire", il aura fallu reculer dans les années et la chronologie, pour faire la campagne des PJ descendants. Il faudra aussi trouver une pirouette au cas où les PJ descendant n'arrivent pas à intercepter le messenger, car là, ça pourrait remettre en question toute les aventures déjà jouées avec les PJ aînés. Bref, ça demanderait une préparation « aux petits oignons » du MJ, et un investissement réel des joueurs dans ses aspects générationnels. Par exemple, on « flouterait » les scènes où les PJ parents confient aux PJ descendants la difficile mission de stopper le messenger, puisque ni joueurs ni MJ ne savent encore quelles races et classes auront les descendants, ni le détail de leur équipement et de leur vécu. Dans un tel cas de superposition, il serait plus simple que les différentes générations luttent contre une même catastrophe, mais, dans le détail, oeuvrent contre des ennemis différents, en des lieux différents.

Toujours plus dure à mettre en jeu : il est possible que les PJ de la génération suivante soient déjà présents alors que l'on joue les aventures des PJ parents : l'un accompagnera l'autre par intermittence ou longuement, en utilisant par exemple les règles du GdM sur l'Apprenti, l'Employé, le Suivant ou (moins probablement) le Compagnon d'Armes. Cette cohabitation des 2 générations serait intéressante pour les bas niveaux des PJ de la génération suivante. Ainsi, une fois la mort ou la "retraite" des PJ parents, il n'y a plus qu'à jouer la jeunesse des nouveaux PJ, et passer ensuite directement au niveau 5, niveau à partir duquel ils n'accompagnaient plus leurs aînés (par exemple). Il faudra que les joueurs s'impliquent encore davantage, car ils devront choisir race et classe du PJ suivant, bien avant la mort de leur PJ actuel (et ne pas changer d'avis entre-temps). Et évidemment, cela ne simplifiera pas le travail du MJ : il aura tout intérêt à se faire un frise chronologique superposant l'histoire du royaume et les dates des séances de jeux.

Dans notre exemple, on commence à jouer les PJ enfants paysans, en " l'an 683 du Nouvelle Empire". Et quand le PJ de la 3^e génération âgé de 60 ans, se reposera sur son trône de Roi, nous serons en " l'an 806". Aussi, quand la 4^e génération entrera dans le panthéon des Dieux, l'univers aura sans doute basculé d'un « Âge » à un autre. La fin du monde aura été évitée de justesse, mais cela ne se sera fait que par des batailles et le sang de milliers d'hommes et de femmes. La vie continue, mais ces conflits victorieux pourront s'assimiler à un grand cataclysme, qui aura redessiné les royaumes, les empires et même les montagnes et les mers, par endroit.



Alors voilà ! Laissez-vous aller à faire des enfants...