

Aide de jeu voyage

Cette aide de jeu a pour vocation de rendre plus vivant les voyages des Pjs à travers quelques questions que le MJ doit se poser avant le voyage et des questions qu'il doit poser aux Pjs pendant le voyage.

Préparatifs avant le voyage :

Questions auxquelles le MJ doit répondre avant le voyage :

(éventuellement avec l'aide des Pjs)

- Quelle est la saison ?
- Quels événements secouent la région à traverser ? *(festival, guerre, inondation, sécheresse...)*
- Quelles sont les conditions matériels des Pjs pour ce voyage ? *(monture, tentes, simple sac à dos...)*
- Qui les accompagne ? *(guide, compagnon, caravane, gardes, commerçant...)*
- Combien de temps doit durer le voyage ? *(moins d'un jour, quelques jours, plus d'un mois...)*
- Combien de temps peuvent durer les provisions ? *(relais sur la route ? ravitaillement à prévoir ?)*
- Qu'est ce qui est inhabituel ou spécifique pour ce voyage ? *(un blessé, des poursuivants/proies...)*
- Les Pjs sont-ils pressés par le temps ? *(arriver avant un autre groupe, avant un événement...)*

Première journée/hexagone :

Questions posées par le MJ aux Pjs :

Quelles sont vos routines :

- lors des déplacements ? *(je discute, je siffle, je suis dans mes pensées...)*
- lors des pauses ? *(Je me déchausse, J'humidifie mon visage, je fume...)*
- lors des repas ? *(Je cuisine, Je rajoute toujours une épice, Je sers les autres...)*
- lors du bivouac ? *(Je dors près du feu, Je m'éloigne du groupe, Je pose des pièges...)*
- pendant la nuit ? *(Je dors avec X, je m'emmitoufle dans les couvertures, je ronfle...)*

Pour chaque journée/hexagone traversé :

(protocole à suivre par le MJ)

+ Proposer **une** note d'ambiance centrée au choix sur :

- la météo *(température, pluie, bruine, soleil accablant, légère bise...)*
- la route *(fréquentée, boueuse, effacée, pavé, accidentée...)*
- le décor *(selon la saison : champs de blé, labours, forêts de pins, collines boisées...)*

+ Jouer **un** micro-événement* lié au choix à :

- Un inconfort physique (*cloque, mal de tête, coup de soleil, crampe d'estomac, vêtements humides...*)
- Un inconfort moral (*stress, tristesse, ennui, énervement...*)
- Un soucis matériel (*sangle cassée, chaussure trouée, outre percée, monture blessée...*)
- Un soucis météorologique (*blizzard, pluie diluvienne, chaleur caniculaire...*)
- Un soucis lié aux provisions (*humides, moisies, manquantes, infectées, perdues...*)
- Un soucis lié à l'itinéraire (*pont effondré, crue, éboulement, inondation, carte erronée...*)

*pour chaque hexagone, faites jouer le micro-événement à un PJ différent.

+ Poser une question à un PJ en lien avec une routine afin d'en apprendre plus sur lui :

Pourquoi tu t'ennuies ?

Lequel de tes compagnons te tape sur les nerfs ?

Qu'est ce qui te rend nerveux ?

Qu'entreprends tu pour maintenir la cohésion du

Quel détail t'empêche d'être à

groupe ?

l'aise/confortable ?

A qui parles-tu en marchant ?

Pourquoi tu ralentis l'allure ?

De quoi parles-tu ?

Pourquoi as-tu mal dormi ?

A quoi penses-tu ?

Qu'est ce qui te manque ?

A quoi cela te fait-il penser ?

Qui te manque ?

Quel souvenir heureux/malheureux cela te

Que fais tu pour lutter contre la mélancolie ?

rappelle t-il ?

Quel est ton remède contre la fatigue ?

...

Pour chaque obstacle ou changement géographique :

Choisir entre plusieurs options d'itinéraire (qui ne sont pas forcément des changements de direction sur la carte) (*traverser la rivière ou longer jusqu'à un pont ? Contourner la forêt ou la traverser?...)*

Tous les trois ou quatre jours/hexagones :

Jouer une rencontre sans conflit où les Pjs ont l'occasion de rendre service (ou pas).

(un/une berger(e) qui cherche un animal, une famille nomade qui démonte son campement, un rancher qui mène son troupeau, une ferme isolée dont il faut réparer le toit, un chariot avec l'essieu brisé, un message à porter...)

De temps en temps sans abuser :

LES BANDITS, LES MONSTRES, LA BAGARRE !!!!

EXEMPLE

Préparatifs avant le voyage :

Les Pjs (A, B et C) partent en Automne et doivent traverser une région en partie inondée par des pluies abondantes.

Ils partent à pied accompagnés d'une charrette, tirée par un poney, dans laquelle se trouve leur tente et les provisions ainsi que le coffre qu'ils doivent apporter à X.

Ils sont accompagnés par deux acrobates sans le sou qui voyagent dans la même direction.

Le voyage doit durer une semaine et il faudra ravitailler sur le trajet mais il n'y a aucun relais prévu.

Première journée/hexagone :

Quelles sont vos routines ?

Lors des déplacements A discute avec les bateleurs, B chantonne en tête de cortège et C guide le chariot, perdu dans ses pensées.

Lors des Pausas A s'occupe de faire boire le poney, B s'allonge et ferme les yeux quelques instants, C vérifie le chargement et jette un œil à la carte.

Lors des repas, A cuisine, B fais des blagues sur les compétences de A et C mange directement dans le plat.

Lors du bivouac, A raconte des souvenirs de ses campagnes, B sculpte des figurines en bois et C entretient ses armes.

Pendant la nuit, C monte la tente A s'emmitoufle dans deux couvertures, B dors dans le chariot. Un tour de garde est prévu.

Pour chaque journée/hexagone traversé :

Une bruine continue rend l'horizon incertain. Le sol spongieux est rendu glissant pas les nombreuses feuilles mortes qui le jonchent.

C, pourquoi fronces-tu les sourcils depuis plusieurs minutes maintenant ?

C: « L'eau a pénétré dans mes bottes quand j'ai glissé dans un trou un peu plus tôt. J'ai les pieds trempés et j'en ai marre de ce temps de merde ! Quand je pense que chez moi c'est la saison douce ! »

Pour chaque obstacle ou changement géographique :

Le vieux pont de bois sensé vous permettre de traverser la rivière est devant vous mais il vous semble bien frêle sous les assauts de la rivière gonflée par les eaux de pluies. Est ce que vous traversez ou bien vous cherchez un pont plus solide ?

Tous les trois ou quatre jours/hexagones :

Le Relais « abandonné » ne l'est pas finalement ! Une famille récemment installée vous y accueille au sec mais la bâtisse a sérieusement besoin de réparation et le relais est loin d'être opérationnel ! Allez-vous les aider une journée ou deux ?