

DUNGEON WORLD : LES FRONTS



Les Fronts sont les bases de votre préparation pour vos parties. Chaque Front est un ensemble de Dangers : les menaces qui pèsent sur les Aventuriers, la population locale, les lieux avoisinants et toutes ces choses auxquelles les Aventuriers tiennent. Chaque Front inclut également un Funeste Destin, les choses horribles qui arriveront si les Aventuriers n'interviennent pas. Le terme lui-même, « Front », fait partie de la terminologie militaire : les Aventuriers se battent certainement sur plusieurs Fronts, dépassés par les événements et partout où ils regardent, ils découvrent des dangers, des menaces et des opportunités d'aventure.

Mais vous, Meneur de Jeu, savez déjà tout ça. Vous avez déjà vu grossièrement comment construire un Front dans le livre de règles, p. 66. Nous sommes ici pour approfondir le sujet.

Vous construisez vos Fronts entre les parties. Voyez ça comme un mini-jeu en solo : frottez-vous les mains, prenez-vous pour un seigneur du Mal et concevez vos plans machiavéliques et vos créatures infernales avec lesquels défier les Aventuriers.

STRUCTURE DES FRONTS

La structure des Fronts est là pour vous aider à trier vos idées. Elle donne une place à chaque information utile pour le déroulement des prochaines parties. Le but de cette structure, c'est de vous donner des choses intéressantes et cohérentes à dire pendant la partie, quand vous manquez d'inspiration : un simple coup d'œil sur votre feuille de front devrait vous remettre en selle.

Vous n'avez pas besoin d'entrer dans les détails tout de suite : la méthode proposée ici vous présente le minimum vital à préparer. Vous pouvez ajouter autant de détails supplémentaires que vous voulez, ou vous contenter des grandes lignes et laisser l'inspiration frapper en cours de partie : tant que vous avez préparé votre Front à minima, la partie devrait bien se passer.

CAMPAGNES & AVENTURES

Tous les Fronts sont construits sur le même modèle : un groupe de Dangers avec une direction commune, des créatures à combattre et des lieux à visiter. Mais on peut diviser les Fronts en deux catégories : les Campagnes et les Aventures.

Les Aventures sont les Fronts dont vous allez vous servir pendant une partie ou trois. Ils tournent autour d'un problème précis : si vos parties étaient une série télé, une Aventure serait un épisode ou, à la rigueur, un double épisode.

Les Campagnes rassemblent plusieurs Aventures sous le même drapeau. Les Dangers de vos Aventures sont immédiats — les bandits orcs sur la route de Hargosh, par exemple — mais les Dangers de vos Campagnes sont plus gros, plus longs, plus pernicieux : la volonté du chef orc de rassembler les tribus et de détruire tous les villages humains, par exemple. Si vos parties étaient une série télé, une Campagne prendrait une saison entière à résoudre.

Vous pouvez directement inventer votre Campagne puis développer vos Aventures en vous en inspirant, mais je vous conseille le truc suivant : lancez des Aventures et, si les Aventuriers échouent à résoudre le Front ou décide de l'ignorer, gonflez-le et faites-en une Campagne. Quand les Aventuriers se rendront compte que l'origine de ces armées de morts-vivants qui déferlent sur le Monde Connu, c'est le petit Nécromancien qu'ils ont laissé filer lors de leur première séance, ils s'en mordront les doigts. Je vous parie une pièce d'or qu'ils seront motivés comme jamais.

CRÉER UN FRONT

Voici la méthode en détail.

- Choisissez si c'est une Aventure ou une Campagne
- Inventez 2-3 Dangers
- Décidez d'un Destin Funeste pour chaque Danger
- Notez la Description et la Distribution de chaque Danger
- Ajoutez des Machinations (1-3 pour une Aventure, 3-5 pour une Campagne)
- Ajoutez éventuellement des Actions sur mesure
- Notez 1-3 Enjeux Majeurs

ADVERSAIRES OCCULTES

« Occulte » ne signifie pas ici « caché », mais « de nature magique ». Ce sont les ennemis les plus communs pour le genre d'Adversaire Occulte que raconte Dungeon World. Choisissez le genre d'Adversaire Occulte :

- **Artefact Intelligent** (penchant : trouver un porteur digne de lui)
- **Dragon** (penchant : amasser et protéger son trésor)
- **Elu** (penchant : accomplir ou échapper à son destin)
- **Malédiction Ancienne** (penchant : prendre toujours plus de gens dans ses filets)
- **Seigneur des Non-Morts** (penchant : trouver l'Immortalité véritable)
- **Sorcier Mégalomane** (penchant : rechercher toujours plus de puissance magique)

ACTIONS DES ADVERSAIRES OCCULTES

- Apprendre un savoir interdit
- Attaquer par magie, directement ou non
- Espionner par clairvoyance
- Exiger un sacrifice
- Lancer un sort à travers l'espace et le temps
- Recruter des disciples ou des laquais
- Tenter quelqu'un avec des promesses

CONSPIRATIONS

Dès qu'une organisation devient trop ambitieuse pour son bien et commence à développer cette mentalité « nous contre eux » (ou « pour leur bien »), elle devient une Conspiration. Choisissez le genre de Conspiration :

- **Cabale Secrète** (penchant : croître et intégrer les gens de pouvoir)
- **Guilde de Voleurs** (penchant : dérober par subterfuge)
- **Justiciers Egarés** (penchant : faire ce qui est juste à n'importe quel prix)
- **Officiels Corrompus** (penchant : maintenir le statu quo)
- **Ordre Religieux** (penchant : établir et suivre une doctrine)
- **Secte Interdite** (penchant : infester de l'intérieur)

ACTIONS DES CONSPIRATIONS

- Attaquer discrètement, par surprise
- Attaquer de front
- Etablir de nouvelles lois
- Intégrer ou corrompre quelqu'un d'important
- Négocier un accord
- Observer un adversaire potentiel avec attention
- Prendre possession de richesses ou d'un territoire

INVENTER LES DANGERS

Un Danger, c'est quelque chose de gros. Les pièges, les monstres errants et autres sont certes dangereux, mais à l'échelle d'un Front, ce sont juste des détails. Non : un Danger, c'est une tribu de peaux vertes, un sorcier puissant, une prophétie millénaire, un lieu de Pouvoir.

Pour vous faciliter la tâche, voici une liste de types de Danger. Chaque type a un Penchant : c'est sa motivation, sa direction, son objectif. Chaque type a également une liste d'Actions qui lui est propre pour vous servir d'inspiration.

Vous aurez envie d'ajouter des Dangers à votre front encore et encore, mais restreignez-vous à 2 ou 3 Dangers au grand maximum. C'est assez pour occuper vos Aventuriers mais pas suffisamment pour les décourager. Si ça peut vous consoler : vos Dangers peuvent toujours empirer. Si vos Aventuriers n'arrivent pas à régler le problème de façon définitive, un Danger peut devenir une Aventure la partie suivante, et une Campagne la partie d'après.

FORCES PLANAIRES

Ce sont des pouvoirs qui nous dépassent, nous pauvres mortels. Mais la place d'un héros est parfois de se dresser face à l'impossible et de triompher. Choisissez quel genre de Forces Planaires :

- **Chœur d'Ange** (penchant : juger et exécuter)
- **Dieu** (penchant : réunir des fidèles)
- **Forces du Chaos** (penchant : détruire tout semblant d'ordre)
- **Prince Démon** (penchant : ouvrir les portes de l'Enfer)
- **Seigneur Élémentaire** (penchant : réduire la Création à ses éléments les plus simples)
- **Voix de l'Ordre** (penchant : éliminer toute trace de désordre)

ACTIONS DES FORCES PLANAIRES

- Accorder des rêves prophétiques
- Attaquer indirectement, à travers des intermédiaires
- Attaquer ses rivaux de façon mesquine
- Détourner une organisation (la corrompre ou l'infiltrer)
- Maudire ses adversaires
- Montrer la Vérité, qu'on le veuille ou non
- Soutirer une promesse en échange d'une autre
- Rarement, quand les étoiles sont propices, attaquer directement

HORDES

Egalement parmi les adversaires les plus communs d'un groupe d'Aventuriers : les masses de monstres, de créatures et de non-humains. Choisissez quel genre de Horde :

- **Créatures Souterraines** (penchant : défendre leur habitat des étrangers)
- **Epidémie de Non-Morts** (penchant : s'étendre et contaminer)
- **Nomades Barbares** (penchant : voir leurs ennemis traînés à leurs pieds)
- **Vermine Humanoïde** (penchant : croître, se multiplier et piller)

ACTIONS DES HORDES

- Abandonner un refuge pour un autre
- Agir de façon désordonnée
- Augmenter ses rangs en se reproduisant ou par la conquête
- Attaquer un bastion de civilisation
- Changer brusquement de direction
- Déclarer la guerre et s'y lancer sans hésitation
- Désigner un champion
- Faire une démonstration de force
- Submerger un adversaire plus faible

LIEUX MAUDITS

Certains endroits semblent avoir une vie propre. Choisissez quel genre de Lieu Maudit :

- **Donjon Abandonné** (penchant : attirer les esprits faibles)
- **Lieu de Pouvoir** (penchant : être contrôlé ou conquis)
- **Pays des Ombres** (penchant : corrompre et consumer les vivants)
- **Sombre Portail** (penchant : faire entrer les démons)
- **Terres du Mal** (penchant : essaimer le Mal)
- **Vortex Élémentaire** (penchant : s'étendre et déchirer la réalité)

ACTIONS DES LIEUX MAUDITS

- Appâter quelqu'un
- Amoindrir ou augmenter la magie
- Cacher ou déformer la vérité
- Cacher quelqu'un ou quelque chose
- Corrompre les lois de la Nature
- Croître en intensité ou en profondeur
- Laisser une impression tenace aux visiteurs
- Offrir du pouvoir
- S'étendre aux terres voisines
- Vomir des monstres inférieurs

DESTIN FUNESTE

Si les Aventuriers n'interviennent pas et passent leur chemin, voici ce qu'il adviendra du Front. L'intervention des Aventuriers pourra changer la nature de ce Destin Funeste, mais il vaut mieux savoir vers où vous allez. Choisissez un genre de Destin Funeste et précisez-le à l'envi :

- **Chaos Rampant** (les lois de la société ou de la réalité disparaissent peu à peu)
- **Destruction** (la fin du monde, les catastrophes s'enchaînent)
- **Pestilence** (les maladies se multiplient, les cadavres s'empilent)
- **Tyrannie** (des forts sur les faibles, ou de quelques uns sur le plus grand nombre)
- **Usurpation** (les organisations se corrompent, quelqu'un perd ce qui lui revient de droit)

MACHINATION

La Machination d'un Danger est simplement le chemin à parcourir entre son état au moment où la partie commence et son Destin Funeste. C'est une liste de choses à faire, tout simplement. Si les Aventuriers ne font rien de concret, profitez de votre tour pour déclencher l'étape suivante, et de même s'ils la provoquent. Quand toutes les étapes se sont accomplies, le Destin Funeste devient réalité.

Je le rappelle parce que c'est primordial : chaque étape d'une Machination est quelque chose que vous voulez montrer aux Aventuriers. Ce n'est pas juste quelque chose qui se passe en coulisse : c'est aussi des indices qui feront comprendre aux Aventuriers que la situation tourne à l'aigre.

Plus votre Machination comporte d'étapes et plus les Aventuriers auront le temps d'agir, bien sûr. Une bonne Machination compte entre 3 et 6 étapes.

DESCRIPTION & DISTRIBUTION

Ce que vous avez, pour l'instant, c'est une liste de mots piochés dans d'autres listes. C'est le moment de décrire tout ça et de lier la sauce. Pas besoin d'en faire des tonneaux : précisez vos idées, notez ce que vous entendez par là et ajoutez l'une ou l'autre idée géniale dans la marge si l'inspiration frappe.

Faites la liste des Figurants, des Monstres et autres lieux à détailler. Ne le faites pas tout de suite : notez juste leurs noms comme aide-mémoire.

FINALISER VOTRE FRONT



Maintenant que vous avez une idée des Dangers qui composent votre Front, il est temps de cimenter l'ensemble, de remplir les trous et de donner une direction vers laquelle tout ça va aller.

Une fois fait, il ne vous restera plus qu'à noter le tout sur votre fiche de Front, d'ajouter quelques cartes et objets importants et de jeter vos Aventurier dedans.

ACTIONS SUR MESURE

Et là, je vais juste répéter ce que dit le livre de règles, p. 69 :

Si vous voulez, vous pouvez également concevoir une Action spéciale — ou plusieurs ! — à l'attention des Aventuriers. Ce n'est pas bien difficile : la plupart sont construites sur le principe des Actions de base. $2d6 +$ la caractéristique qui colle au mieux ; sur $10+$ quelque chose de bien arrive à l'Aventurier, ou il évite complètement les problèmes ; entre $7-9$ quelque chose de bien mais mitigé arrive à l'Aventurier, ou il évite la plupart des problèmes ; 6 ou - c'est votre tour de faire une Action, méchante de préférence.

Vous pouvez également bricoler une Action spéciale qui ne demande pas de jet de dés : quelque chose se passe automatiquement quand les Aventuriers déclenchent l'Action, par exemple.

ENJEUX MAJEURS

Les Enjeux Majeurs sont formulés comme des questions : vous laissez la partie y répondre. « Jouez pour voir ce qui va se passer », vous vous rappelez ? Voilà comment.

Un Enjeu Majeur est clair et concret. Il ne s'agit pas de changements progressifs — vous avez les Machinations pour ça — ni de questions vagues. Pour un bon Enjeu Majeur, posez la question de façon à ce que la réponse, quelle qu'elle soit, change définitivement le monde des Aventuriers.

Choisissez des Enjeux qui vous intéressent. Si vous voulez vraiment découvrir en cours de jeu la réponse à cette question, vous serez motivé et vous communiquerez votre enthousiasme aux joueurs.

Une fois que vous avez noté l'Enjeu Majeur, laissez les actions des Aventuriers et les aléas de la partie y répondre. C'est une question de discipline, mais ça rendra le jeu plus amusant pour tout le monde.

Plus vous avez d'Enjeux Majeurs, plus le Front sera difficile à résoudre : notez-en au moins un, mais pas plus de trois.

RÉSoudre UN FRONT

La plupart du temps, vous ne vous poserez même pas la question. Les Aventuriers auront défait le seigneur des Non-Morts, ou auront récupéré l'Amulette d'Otten-Rah, ou ramené le Grand Chambellan à la raison. Ou, à l'inverse, ils n'auront pas réussi à empêcher le réveil de l'Idole, ou à arrêter la Horde de Peaux-Vertes à temps.

Pour les cas limites, voici un truc pour savoir quand s'arrêter : quand la partie vous offre la réponse à un Enjeu Majeur, barrez-le et offrez $1PX$ à tous les Aventuriers. Quand tous les Enjeux sont barrés, le Front est résolu.

Ca ne veut pas dire qu'on s'arrête là ! S'il vous semble que cette histoire n'est pas terminée, suivez les conseils p. 66 du livre de règles et faites le point. Ensuite, servez-vous des re-tombées de vos parties pour construire un nouveau Front explorant les conséquences du précédent.

Et voilà ! Votre Front devrait vous fournir une base solide pour votre prochaine partie. N'hésitez pas à ajouter des Créatures et des Trésors et de tracer autant de cartes que vous désirez — mais rappelez-vous, laissez des blancs !

