

GENERATEUR D'IDEES :



Si vous manquez parfois d'idées pour un scénario, voici un générateur d'idées rapide et facile d'utilisation qui nous a été aimablement proposé par [Speren](#).

Selon l'époque et le style d'établissement, quelques adaptations seront peut-être nécessaires.

L'utilisation du tableau ci-dessous est très simple: elle comporte trois étapes. Pour chacune d'elle, on effectue un jet de **D20**. Pour plus de facilité, suivez les différentes étapes indiquées en dessous.

D20	PERSONNAGES	INTERACTION PERS. / PERS.	LIEUX du lycée Emile Varron
1	Délégué de classe	Cherche à nuire	Labos de langue
2	Membre d'un club	Demande de l'aide	Lavabos / toilette
3	Ami(e)	Recherche	Salle de cours
4	Capitaine d'un club	Veut soudoyer	Salle de TP
5	Infirmière	Veut séduire / aime	Piscine / vestiaires
6	Nouvelle étudiante	S'allie / conspire avec	Salle de gym
7	Prof principal	A rendez-vous avec	Terrains de sport
8	Prof	Défie	Conciergerie / cafétéria
9	Surveillant(e)	Fait chanter	Infirmerie
10	Principale / Directrice	Veut prendre la place de	Salle de musique
*	*	PERS. / LIEUX	*
11	Chouchou du prof	Se cache dans	Salle de projection
12	1er de la classe	A peur dans	Studio audiovisuel
13	Supportrice / fan	Dort / se repose dans	Salle d'informatique
14	Les PJ	A rendez-vous dans	Salle d'examens
15	Etudiante étrangère	Veut faire fermer	Bibliothèque
16	Rivale	S'introduit dans	Salle de permanence
17	Chef de gang	Découvre (qq. Chose) dans	Salle des profs
18	Amoureux	Abîme / vandalise	Cuisine / cantine
19	Fayot	Doit (faire)	Dortoir

		nettoyer	
20	Cancre	Bulle / glande dans	Direction / administration

Première étape :

Jetiez 1D20 et lisez le résultat sur la colonne des personnages.

Exemple :

Le résultat du D20 indique 7, il s'agit de la prof principal, Mlle Mangin.

Deuxième étape :

Tirage des interactions. Deux possibilités :

- Un résultat inférieur ou égale à 10 désigne un verbe gérant des interactions entre personnages. Il faut donc, pour le tirage suivant, retirer sur la colonne des personnages.
- Pour un résultat supérieur à 10, les verbes proposés gèrent une interaction entre personnages et lieux. Il faut donc tirer le jet suivant sur la colonne des lieux.

Exemple :

Le D20 nous indique 5, donc Mlle Mangin veut séduire quelqu'un. Mais la qui ?

Troisième étape :

En fonction du résultat précédent, tirez à nouveau 1D20, et reportez-vous soit à la colonne des personnages soit à celle des lieux.

Ainsi, vous obtenez une phrase complète dont le sens, cohérent dans la plupart des cas (sinon direction la 1er étape), peut être utilisée tel quel ou ne constituer qu'une source d'inspiration. Pour les MJ débutants (ou les flémards), il suffit de s'en tenir là, ou simplement de chercher une raison logique à cette affirmation. Pour les autres, un peu d'imagination permettra d'enrichir ce petit jeu.

Exemple :

Revenons à Mlle Mangin qui, après le passage du D20, nous dévoile qu'elle essaye de séduire la cancre de la classe (20), Mlle Crew. Info ou intox ? ?

La boîte à ragot :

Vous pouvez utiliser ce procédé pour lancer des bruits de couloir. Pour cela il est intéressant de décider si ceux-ci sont fondés ou non.

Définissez **trois degrés de véracité** : **correct**, **partiellement correct**, **crac** ; ou laissez faire le hasard en jetant 1D20 (1 à 10 : crac / 11 à 18 : moyen / 19 et 20 : c'est la vérité vraie, juré craché).

Exemple :

L'idée que Mlle Mangin essaye de séduire Mlle Crew est en train de parcourir les têtes de toute, surtout celle de notre cancre de service qui le crie à tout va. Une vérification poussée et la confession d'une prof, pendant son cours, nous apprennent qu'il s'agit du surveillant et non de la pôvre cancre qui, pour l'instant, pleure sur son sort (premier lancer du D20 : 14 et comme j'aime ce tableau, j'ai effectué un lancer sur la colonne personnage pour obtenir 9).