APERÇU GRATUIT

Préparer la première scène

Chapitre 2 · avant que les joueurs s’assoient.

Une scène réussie tient en trois éléments : un lieu lisible, un problème immédiat, une porte de sortie. Le reste peut être improvisé.

Écrivez une phrase de description, une question à poser et un détail sensoriel. C’est suffisant pour démarrer.

- Où sont les personnages, et que voient-ils ?
- Qu’est-ce qui les empêche de partir ?
- Qui peut leur donner un indice ?
- Que se passe-t-il si personne n’agit ?

Extrait 1 sur 2 · document complet : PDF A4, 60 pages
© 2026 JeuMatch · usage personnel

APERÇU GRATUIT

Réagir quand le groupe déraille

Chapitre 5 · les cinq situations qui reviennent.

Le groupe se disperse, refuse l'aventure ou veut tout brûler : ce ne sont pas des échecs, ce sont des informations.

Rappelez l'objectif en une phrase, proposez une conséquence immédiate, puis rendez la main aux joueurs.

- Le groupe ignore l'intrigue : déplacer l'indice vers ce qu'ils regardent.
- Un joueur monopolise : lui demander d'aider un autre personnage.
- Le rythme casse : couper la scène et sauter à l'action suivante.
- Une règle bloque : trancher, noter, continuer.

Extrait 2 sur 2 · document complet : PDF A4, 60 pages
© 2026 JeuMatch · usage personnel