

# PULP ENGINE

## OUTILS POUR MAÎTRISER DES SCÉNARIOS D'AVENTURE

Textes : le grümph

Merci à Thom' et à l'équipe de Black Book pour leurs corrections et conseils sur *Arnaques&Intrusions*

Ce document vous propose deux outils spécifiques pour mener des scénarios d'aventure (aussi appelés *pulp* dans certains cénacles). Vous pouvez les utiliser indépendamment ou mêlés les uns aux autres, selon vos envies ou les circonstances.

• **Voyages&Explorations** est conçu pour meubler les scènes d'exploration et de voyage sans les ignorer ou les transformer en pensum directifs et mous.

• **Arnaques&Intrusions** est conçu pour gérer les plans complexes, façon Ocean Eleven, en jeu et pas en interminables heures de préparations.

## VOYAGES&EXPLORATIONS

Assez régulièrement, dans les scénarios d'aventure, les personnages sont obligés d'explorer des zones plus ou moins vastes (la base du méchant, les souterrains d'une secte, etc.) ou d'entreprendre des voyages plus ou moins dangereux.

Le meneur de jeu a le choix entre expédier rapidement ces passages afin de ne pas surcharger le rythme de la partie de descriptions longues (« *le voyage a été particulièrement dangereux et vous avez perdu trois guides à cause des tribus cannibales* ») ou de gérer les descriptions d'une manière trop précise et trop directive (« *vous entrez dans une salle ronde avec huit portes, dont celle que vous avez emprunté. Par où allez-vous ?* »).

Dans tous les cas, on perd l'intérêt de ces passages – soit ils deviennent banals et ne rendent plus compte de l'aventure, soit ils sont tellement stricts que le meneur et les joueurs peuvent se fatiguer.

Cet outil vous propose de jouer ces moments en modulant leur durée et sans qu'ils soient directifs.

## MISE EN PLACE

Il se présente sous la forme d'un paquet de cartes (ou de petits papiers dans un chapeau) portant les indications suivantes :

- Un refuge
- Embuscade
- Un allié
- Danger !
- Perdus !
- Piégés !
- Un obstacle
- Des adversaires

Le meneur de jeu doit préparer son paquet avec un ou plusieurs exemplaires de chaque carte, selon la proportion qu'il veut de chaque élément.

Il doit ensuite y ajouter une ou plusieurs cartes portant la mention : « Meneur de jeu ».

Dans l'idéal, vous pouvez préparer un deuxième paquet de cartes, distinct du premier, portant les éléments suivants (ou d'autres prévus pour correspondre à l'univers de jeu) : Monter ! ; Une source de Chaleur ; Descendre ! ; Une cachette ; Pourriture ; Un liquide visqueux ; Une lueur feinte ; Un outil très lourd ; Un délicat parfum ; Une porte ; Un bruit répétitif ; De l'équipement de professionnel ; Des plantes exotiques ; Une ombre ; Une arme à projectile ; Un objet précieux ; Un récipient ; Tout est propre, immaculé ; Silence ! ; Un sac ; Un signe sur un mur ; A droite ; Un mécanisme ; Des habits ; Moisissures ; Une machine ; De l'eau ; Une bouteille ; Plus de lumière ; Des ossements ; Une boîte ; Une vibration continue ; Quelques traces ; Une lueur aveuglante ; Un meuble ; Un filet d'air ; Un passage ; Le sol est dur ; Puanteur ! ; Un outil ; Un jeu de cartes ; Une arme blanche ; Un liquide huileux ; Une pochette ; Une odeur étrange ; Le sol est mou ; A gauche ; Un bruit assourdissant ; Des documents ; Des murmures...

## EN JEU

En tant que meneur de jeu, vous avez prévu un voyage ou l'exploration d'une zone. Vous n'avez pas le temps de préparer la chose dans ses moindres détails mais vous avez tout de même quelques éléments de scénario à y placer. Préparer une, deux, trois scènes-clefs (ou plus), des événements importants ou des lieux inévitables. Dans le premier paquet de carte, placez une carte « Meneur de jeu » par événement que vous avez prévu.

Tout le reste sera géré et inventé par les joueurs.

Commencez par bien leur fixer l'ambiance du voyage ou de l'exploration, ses grandes lignes, ses dangers probables (en tout cas, ce qu'ils peuvent en attendre d'après les rumeurs ou leurs connaissances). Ne soyez pas trop précis mais donnez des indications pratiques, utiles pour bien envisager ce qui pourrait se passer.

Un joueur commence par tirer une carte du premier paquet et deux ou trois cartes du second. Son boulot est d'inventer un moment du voyage ou de l'exploration en s'appuyant sur la carte qu'il a tiré et en faisant intervenir des éléments supplémentaires de son choix. Lorsqu'il arrive à un nœud dramatique – c'est-à-dire quand il a fait intervenir assez d'éléments descriptifs et que le point suivant serait naturellement un « que faites-vous ? », il passe la main au meneur de jeu qui achève de faire jouer la scène en improvisant, en brochant, sur les éléments amenés par le joueur.

Quand la scène est jouée, un deuxième joueur fait de même et invente un deuxième moment important de l'exploration ou de la scène.

Si la carte retournée est « Meneur de jeu », c'est lui qui prend la main et qui place une de ses scènes-clefs. Lorsque toutes les scènes-clefs ont été jouées, la partie voyage ou exploration prend fin, même s'il reste encore des cartes à jouer ou si tous les joueurs n'ont pas pu participer.

## INTÉRÊT ET GESTION

L'intérêt majeur de cet outil est de transformer des éléments de scénario dirigistes, à voie unique, en moments surprenants pour tout le monde, y compris pour le meneur de jeu. Personne ne sait à l'avance quelles surprises un voyage ou une exploration vont réserver. Pas même le meneur de jeu qui peut ainsi garder de la fraîcheur et se concentrer sur les deux ou trois éléments importants qu'il veut amener.

Les problèmes que vous pouvez rencontrer sont les suivants :

- un joueur trop volubile qui amène trop d'éléments. Généralement, ces joueurs sont eux-mêmes meneur de jeu. Si vous sentez que c'est possible, laissez ces joueurs gérer la scène en entier, y compris pour la partie « que faites-vous ? ». Ne reprenez la main que pour gérer les aspects vraiment techniques.

- un joueur timide ou mal à l'aise. N'insistez pas. Demandez-lui simplement ses idées et brodez autour. Au bout de quelques temps, ces joueurs prennent de l'assurance. Vous pouvez, par exemple, leur donner un peu plus de cartes du deuxième paquet ou leur laisser tirer deux cartes du premier paquet et en choisir une.



## ARNAQUES & INTRUSIONS

Tout commence par l'exposé de la mission : Monsieur Johnson souhaite l'extraction d'un savant depuis les laboratoires d'une certaine corporation. Le meneur de jeu donne quelques informations générales en se frottant les mains. Et là, les joueurs se regardent, l'air navré, conscients qu'ils vont encore passer deux heures à monter un plan foireux, qui ne tiendra pas au-delà des trois premières minutes, et qui va finir, de toute manière, par un shoot'em up peu discret dans les locaux de la corporation, voire dans les rues. À quoi bon s'embêter ? Autant foncer dans le tas directement, une fois vérifiée la quantité de munitions disponible.

Ce n'est pourtant pas une fatalité. Si vous aimez les films comme *Ocean's Eleven* (et ses suites), *l'Arnaque*, *l'Affaire Thomas Crown*, *la Prisonnière espagnole*, les *Experts*, ou les séries comme *The Unit* ou *Mission impossible*, voici une manière de retrouver l'excitation de telles œuvres, avec des plans compliqués mais qui marchent, malgré les inévitables rebondissements !

## DES PLANS À L'ANCIENNE

Les joueurs ne sont pas les personnages. Ils ne pensent pas à tout, ne sont pas spécialistes dans les mêmes domaines et, surtout, n'ont pas à leur disposition le temps et les ressources nécessaires. Il leur est donc impossible de concevoir, évaluer et réaliser un plan complet qui pourrait mener à un casse, une arnaque, ou même une opération paramilitaire digne de ce nom.

Généralement, les plans que les joueurs essaient de monter, histoire de faire cogiter leur petite cervelle et montrer qu'ils ne sont pas que des gros bœufs, sont voués

à l'échec à plus ou moins long terme. En effet, le meneur de jeu n'est pas neutre. Il n'est même pas déterministe, car lui non plus ne peut penser à tout. Il lui reste alors deux choix lorsque les personnages commencent à dérouler leur opération : soit il considère que le plan est bon, auquel cas dix minutes plus tard il est réalisé sans anicroche (et sans aucun stress), soit il repère des failles, les exploite, et le plan est alors bon à mettre à la poubelle parce que les personnages ne peuvent se raccrocher à aucun plan de secours, exceptée leur puissance de feu.

Aucun de ces deux cas n'est satisfaisant, ni pour les joueurs, ni pour les meneurs de jeu. La tension qui monte, le stress qui s'installe, mais aussi le plaisir de voir un plan fonctionner ou non – voilà ce que les joueurs ne ressentiront pas sans une grande dose de bonne volonté.

## D'UNE BONNE PRÉPARATION...

Heureusement, il existe une solution relativement simple : ne pas préparer de plan. Plus exactement, ce n'est pas aux joueurs de préparer un plan, mais aux personnages. Ce sont ces derniers qui sont en première ligne, après tout. C'est leur sang qui sera versé si ça se passe mal. Et puis, qu'est-ce qu'ils en savent des réalités du terrain, ces joueurs qui les contrôlent, bien à l'abri les pieds sous la table de jeu ?

Ce sont donc les personnages qui préparent le plan. Ils font appel à leurs contacts, pour obtenir des informations, des ressources ou du matériel, à des techniciens pour préparer le terrain, à leurs compétences ou leur expérience pour penser à tout. Et seulement ensuite, ils se lancent dans l'opération elle-même !

Le principe à appliquer est élémentaire : les personnages vont essayer d'accumuler des points de mission en bougeant leur petit corps et en montant un plan. Il ne s'agit pas de prévoir les choses dans le détail, ni même d'obtenir des informations précises de la part du meneur de jeu. Il leur faut utiliser leurs ressources propres de manière assez mécanique, par exemple en faisant intervenir leurs scores de compétences ou leur historique. Ils peuvent dès lors :

- Mettre à profit leurs contacts pour en apprendre plus sur les cibles. Une information large rapporte un point de mission ; une information précise ou exhaustive peut rapporter jusqu'à cinq points. Tout dépend des gens contactés ou des ressources utilisées, et de leurs affinités avec la cible.

- Utiliser leurs compétences (Ingénierie ou Informatique pour prévoir le matériel nécessaire, Survie ou Connaissance de la rue pour savoir où ils vont mettre les pieds, Influence ou Baratin pour faire de l'ingénierie sociale, etc.). Il est impossible de détailler l'ensemble des actions possible – cela dépend toujours de la situation initiale, de l'univers, et des personnages. Chaque test de compétence prend du temps, bien sûr, mais peut rapporter un certain nombre de points de mission, en fonction du nombre de qualités obtenues ou d'un barème de difficulté déterminé par le meneur de jeu pour le système de jeu.

L'important, c'est que le meneur de jeu ne détaille jamais les informations, l'aide ou le matériel obtenu. Il doit toujours s'agir d'informations évasives : listing des employés, accès à un système informatique, obtention de matériels ou de véhicules (sans forcément préciser lesquels), etc. Aux joueurs de décider, dans le temps imparti avant l'opération elle-même (et qui sera souvent limitée), à quoi leurs personnages donnent priorité, selon leurs compétences et la nature de l'opération.

## ... À UNE BONNE RÉALISATION

Car c'est uniquement au moment de la réalisation du plan, en cours de scénario, que les informations ou les ressources seront précisément décrites... et utilisées par les joueurs.

Ainsi, pendant la résolution de l'opération, à chaque fois que le meneur de jeu confronte les personnages à un nouvel obstacle, ceux-ci peuvent dépenser un ou plusieurs points de mission accumulés pendant la phase de préparation, afin de provoquer un retournement de situation. L'idée sous-jacente est que, si les joueurs ne peuvent pas prévoir le scénario à l'avance, les personnages, eux, en sont capables, grâce à leur expérience, leur connaissance du terrain et leur capacité d'adaptation !

Le méchant garde de sécurité qui surprend les personnages en plein milieu du lobby d'accueil de la corporation se trouvera être le cousin d'un des personnages (2 pts). Le digicode de l'ascenseur aura été obtenu grâce à une caméra discrète installée dans le hall d'accueil (1 pt). Les caméras de surveillance auront été neutralisées par une boucle préenregistrée insérée dans la salle informatique principale (3 pts). Les flics, prévenus par l'alarme silencieuse, qui surprendront l'équipe à sa sortie, ne trouveront rien de compromettant sur les personnages car, dès le départ, le savant exfiltré devait emprunter une autre voie de sortie (5 pts).



### Évaluer la dépense

Contourner un obstacle 1 point

Obstacle mineur (n'implique qu'un seul PNJ ou qu'un système local) +0

Obstacle moyen (implique une équipe de PNJ ou un système global) +1

Obstacle majeur (implique les autorités, une équipe d'élite de PNJ, ou un système particulièrement coriace) +2

Obstacle à même de déclencher une effusion de sang +1

Obstacle permettant aux autorités ou à la cible de remonter jusqu'aux PJ ou leur employeur +1



Il faut jouer sur les éléments prévisibles mais aussi sur les retournements de situations – très nombreux dans un *Ocean's Eleven* par exemple : quand Danny Ocean se retrouve seul avec le catcheur dans une petite pièce, on s'attend à ce qu'il se fasse exploser la figure ! Que nenni, le gars est un ami...

L'important est de bien estimer le prix d'un point de mission, et surtout d'obliger les joueurs à expliquer comment ils peuvent le dépenser à ce moment-là. Bien entendu, quand tous les points de mission sont dépensés, les personnages doivent improviser avec ce qui leur reste.



Attention, tous les obstacles n'ont pas besoin d'être contournés avec les points de mission. Les personnages ont toujours leurs compétences à disposition et les joueurs peuvent continuer à réfléchir. Devant une porte dotée d'une serrure, pas besoin de dépenser un point de mission quand un jet de crochetage peut suffire ; devant une secrétaire courroucée (et à moustache), pas besoin de point de mission quand on peut s'en tirer avec un peu de blabla, quelques œillades appuyées et la promesse d'un repas en tête à tête.

Les points de mission sont des ressources limitées et puissantes, à réserver aux moments les plus difficiles, ceux où il n'y a aucune solution apparente – quand les personnages sont au pied du mur, dans le fond d'une impasse, sans lumière et sans espoir.

Attention aussi : les points de mission ne sont pas des miracles descendus des cieux ou des effets du hasard. Ils sont forcément liés, d'une manière ou d'une autre, aux capacités des personnages à prévoir le pire. Les personnages ont forcément prévu le coup et doivent expliquer quand, comment et pourquoi – les fameux flashbacks explicatifs dans la série des Ocean, quand on découvre que tout était planifié et organisé.



## SURPRISES ET MAUVAIS COUPS !

Pour le meneur de jeu, le travail est à la fois plus simple et plus compliqué.

Plus simple, car il n'a pas besoin de décrire l'ensemble des éléments de la mission aux joueurs. Ceux-ci n'ont plus besoin que du strict minimum. Tout le reste peut être plus ou moins improvisé. Par ailleurs, il peut aussi prévoir des tas d'obstacles et de difficultés, sans se demander si les personnages pourront les passer (ou comment), et équilibrer le tout en cours de jeu.

Plus compliqué, car les joueurs aussi peuvent improviser ! Il faut alors savoir cadrer leurs demandes, leurs idées, les obliger à bien réfléchir à l'utilisation de leurs points de mission, et à bien décrire l'effet souhaité. Il faut aussi bien évaluer le prix en points de mission de chaque élément du plan qui est improvisé (cf. notre table indicative).

Monter un plan complexe est désormais à la portée de n'importe quelle table de jeu. Finies les heures de palabres dans le vide, et place à l'action ! Tout ce qu'il faut, c'est passer du temps et dépenser de l'argent pour pouvoir accumuler des points de mission. Ensuite, c'est en cours de jeu, en se montrant astucieux et réfléchis, que les joueurs peuvent révéler leur savoir-faire.



### Adaptation pour le dK et BOL

- Dans le dK système, chaque jet de préparation rapporte un ou plusieurs dK – qui seront utilisés comme points de mission ou comme dK simples, selon les circonstances et les besoins de joueurs. Généralement, un point de mission correspond à un jet difficulté 15, +1 point de mission par +5 de difficulté au jet.

- Dans BOL, les joueurs peuvent effectuer des jets de carrière avec un malus variable. Un jet à +0 rapporte un point de mission, +1 point par -1 de malus applicable au jet.

